

СХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ
ВОЛОДИМИРА ДАЛЯ

Факультет права, гуманітарних та соціальних наук
Кафедра іноземної філології та перекладу

Пояснювальна записка
до кваліфікаційної роботи
рівня магістр

на тему Використання онлайн-платформ у процесі навчання англійської мови
учнів середньої школи

Виконав:
магістрант групи СОАМ-24дм
спеціальності «Середня освіта.
Мова та література (англійська)»
Касьяненко Олександр Олексійович

Керівник: Козьменко О.І., д. пед н., проф.

Рецензент: (прізвище та ініціали)

Київ 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ	8
1.1. Сутність та роль онлайн-платформ у сучасній системі освіти	8
1.2. Психолого-педагогічні основи використання цифрових технологій у навчанні	16
1.3. Характеристика найпоширеніших онлайн-платформ для вивчення англійської мови (Quizlet, Kahoot, Duolingo)	24
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ	35
2.1. Методичні підходи до інтеграції онлайн-платформ у навчальний процес	35
2.2. Можливості онлайн-платформ у формуванні мовних компетентностей учнів середньої школи	40
2.3. Приклади використання платформ Quizlet, Kahoot і Duolingo на різних етапах уроку	46
2.4. Розробка системи вправ із використанням онлайн-платформ	53
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ	61
3.1. Організація та етапи експериментального дослідження	61
3.2. Аналіз результатів упровадження онлайн-платформ у навчальний процес	67
3.3. Практичні рекомендації щодо ефективного використання онлайн-платформ у роботі вчителя англійської мови	74
ВИСНОВКИ	83
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	85
ДОДАТКИ	95

АНОТАЦІЯ

У представленій праці проведено аналіз проблеми інтеграції онлайн-платформ у процес вивчення англійської мови на рівні середньої школи. Визначено вплив даних цифрових інструментів на формування ключових мовних компетентностей та на розвиток пізнавальної активності учнів.

Робота містить розгляд теоретичних засад застосування цифрових засобів у навчальному процесі, зокрема подано класифікацію сучасних онлайн-платформ та методичні підходи до їхньої органічної інтеграції в структуру уроків англійської мови. У рамках дослідження проаналізовано ефективність використання платформ Quizlet, Kahoot та Duolingo з метою розвитку лексичних, граматичних, комунікативних та письмових умінь учнів. З метою емпіричного підтвердження гіпотези було проведено педагогічний експеримент, спрямований на визначення впливу цифрових ресурсів на рівень навчальної мотивації та загальну успішність. За результатами дослідження запропоновано комплекс вправ та методичні настанови щодо оптимальної організації навчального процесу із залученням онлайн-платформ. Насамкінець, здійснено критичний аналіз переваг та можливих обмежень їхнього використання в умовах загальноосвітнього навчального закладу.

Ключові слова: інтернет-платформи, Квізлет, Кахут, Дуолінго, англійська мова, середня школа, мовні уміння, цифрові засоби, нарощування навичок, інтерактивне навчання.

S U M M A R Y

The presented work analyzes the problem of integrating the online platform into the process of learning English at the secondary school level. The influence of

these digital tools on the formation of key language competencies and the development of cognitive activity of students is determined.

The work contains a review of the theoretical foundations of the use of digital tools in the educational process, in particular, a classification of modern online platforms and methodological approaches to their organic integration into the structure of English lessons is presented. As part of the study, the effectiveness of the use of Quizlet, Kahoot and Duolingo platforms was analyzed to develop students' lexical, grammatical, communicative and written skills. In order to empirically confirm the hypothesis, a pedagogical experiment was conducted to determine the impact of digital resources on the level of learning motivation and overall success. According to the results of the study, a set of exercises and methodological guidelines for the optimal organization of the educational process with the involvement of online platforms was proposed. Finally, a critical analysis of the advantages and possible limitations of their use in a general educational institution was carried out.

Keywords: Web-based platforms, Quizlet, Kahoot, Duolingo, English language, secondary school, language proficiencies, digital tools, ability growth, engaging instruction.

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному світі, що характеризується стрімкими змінами інформаційних технологій, освітня сфера зазнає значного впливу, трансформуючи як свої властивості, так і поведінку учасників навчального процесу — вчителів та учнів. Одним із найбільш значущих напрямів цих змін є активне застосування технологій комунікації, зокрема, онлайн-платформ у навчанні. Впровадження таких інструментів, як Quizlet, Kahoot, Duolingo та їм подібних, для вивчення англійської мови серед школярів середньої ланки робить освіту суттєво більш інтерактивною, індивідуалізованою та мотивованою.

Ці інноваційні інструменти відіграють ключову роль у становленні комунікативної компетентності, значно полегшуючи процеси засвоєння лексичного та граматичного матеріалу. Крім того, вони ефективно підтримують розвиток навичок самостійного навчання та саморегуляції пізнавальної діяльності. З огляду на ці значні переваги та вплив на якість навчальних результатів, надзвичайно важливо досліджувати, наскільки дієвими та оптимальними є онлайн-платформи для вивчення англійської мови в умовах загальноосвітньої школи.

Мета дослідження. Виявити педагогічний потенціал та ефективність використання онлайн-платформ (Quizlet, Kahoot, Duolingo) у процесі навчання англійської мови учнів середньої школи.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати науково-теоретичні основи використання цифрових технологій у процесі навчання іноземних мов.
2. Розглянути можливості онлайн-платформ Quizlet, Kahoot та Duolingo для формування мовних компетентностей.

3. Дослідити вплив використання зазначених платформ на мотивацію та навчальні досягнення учнів середньої школи.

4. Розробити рекомендації для вчителів англійської мови щодо ефективного впровадження онлайн-платформ у навчальний процес.

Об'єкт дослідження: процес навчання англійської мови учнів середньої школи.

Предмет дослідження: застосування онлайн-платформ (Quizlet, Kahoot, Duolingo) як інструменту збільшення дієвості опанування англійської мови.

Практичне значення роботи. Результати дослідження можуть бути використані вчителями англійської мови для організації інтерактивних уроків, підготовки навчальних матеріалів і стимулювання пізнавальної активності учнів. Запропоновані рекомендації сприятимуть удосконаленню методики викладання англійської мови із застосуванням цифрових ресурсів. Практичне значення також полягає в можливості інтеграції онлайн-платформ у шкільні навчальні програми з урахуванням вікових та когнітивних особливостей учнів. Використання результатів дослідження допоможе підвищити ефективність навчання та зацікавленість школярів у вивченні англійської мови.

Теоретичне значення роботи. Наукова робота поглиблює теоретичні засади методики викладання англійської мови у контексті цифрової освіти. Вона окреслює роль онлайн-платформ як новаторського дидактичного засобу, що сполучає засади комунікативного та компетентнісного підходів. Напрацювання студій доповнюють наукові уявлення про інтерактивне навчальне оточення та новітні форми упорядкування освітнього процесу. Зроблені висновки можуть служити підґрунтям для подальших розвідок у сфері цифрової педагогіки та методики викладання чужих мов.

Гіпотеза дослідження. Передбачається, що систематичне використання онлайн-платформ Quizlet, Kahoot та Duolingo в навчанні англійської мови підвищує рівень мотивації учнів, сприяє кращому засвоєнню лексико-граматичного матеріалу та розвитку комунікативної компетентності порівняно з традиційними методами навчання.

Новизна роботи. Наукова новизна полягає у комплексному аналізі впливу різних онлайн-платформ на ефективність навчання англійської мови учнів середньої школи. Уперше здійснено порівняльне дослідження педагогічних можливостей Quizlet, Kahoot та Duolingo в умовах української школи. Також розроблено методичні рекомендації щодо інтеграції зазначених платформ у навчальний процес з урахуванням психолого-педагогічних особливостей підлітків.

Методи дослідження. В процесі написання дипломної роботи була використана система загальнонаукових та спеціальних емпіричних і теоретичних методів дослідження. Також використовувалися такі емпіричні методи, як опис, порівняння та узагальнення.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаних джерел, що налічує 85 найменувань.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

1.1. Сутність та роль онлайн-платформ у сучасній системі освіти

Інтернет-платформи для навчання є сучасними цифровими осередками, що інтегрують навчальні змісти, ефективні засоби комунікації та валідні методи оцінки знань у мережевому форматі. Їхнє функціонування ґрунтується на поєднанні різноманітних опцій, починаючи від наочної демонстрації матеріалів до налагодження якісного зв'язку між усіма учасниками освітнього процесу. Ці електронні ресурси відкривають нові значні можливості для здобуття знань, нівелюючи обмеження, пов'язані з фізичним місцем перебування людини. Таким чином, цифрові системи трансформують звичний процес учіння та формують стійку основу для реалізації персоналізованого навчального підходу.

Платформи характеризуються наявністю зручних користувацьких інтерфейсів, об'ємних сховищ з якісним учбовим контентом, інструментів для аналізу поступлення та шляхів для отримання зворотного зв'язку. Завдяки мультимедійним можливостям, навчальний зміст може подаватися у різноманітних формах, що дозволяє враховувати індивідуальні особливості сприйняття матеріалу кожною особою. Впровадження хмарних розробок дозволило зберігати значні обсяги даних та забезпечувати їхню оперативну узгодженість на різних гаджетах, роблячи освітній процес більш рухливим і доступним.

Технології дистанційного навчання створюють особливий тип педагогічної взаємодії, в якій фізична присутність у класі замінюється віртуальною присутністю онлайн. У цій моделі викладач набуває нової ролі, стаючи не лише транслятором знань, а й ефективним координатором

самостійної роботи учнів. Електронне середовище надає можливість пропонувати диференційовані завдання, рівень складності яких залежить від підготовленості та поточного рівня кожного учня. Автоматизовані тести та системи оцінювання забезпечують швидкий контроль над засвоєнням матеріалу, суттєво зменшуючи часові витрати викладача на перевірку.

Інтерактивні вправи свідомо заохочують учнів до активної участі у навчанні, протидіючи пасивному сприйняттю інформації. Важливо, що можливість одразу побачити результати своїх дій допомагає стійко підтримувати зацікавленість та внутрішній інтерес до навчання. Адаптивні алгоритми платформ здатні детально вивчати індивідуальні помилки користувачів та пропонувати додаткові матеріали для поглибленого опрацювання саме тих тем, які виявилися найскладнішими.

Електронні освітні ресурси критично важливі для забезпечення доступності якісного навчання для широких верств населення, оскільки вони ефективно долають географічні та соціальні перешкоди. Онлайн-платформи уможлиблюють організацію навчального процесу для людей з обмеженими можливостями, створюючи справді інклюзивне освітнє оточення. Фінансова ефективність застосування цифрових здобутків виявляється у значному зменшенні витрат на друковані навчальні матеріали, оренду приміщень та транспортні видатки.

Масштабованість електронних систем навчання дозволяє одночасно обслуговувати тисячі користувачів без будь-якого погіршення якості надання освітніх послуг. Глобалізація освітнього простору через онлайн-платформи створює унікальні можливості для міжкультурної комунікації та цінного обміну досвідом між учнями з різних держав. Віртуальні класи та навчальні об'єднання формують нові, ефективні форми суспільної взаємодії, що ґрунтуються на спільних освітніх завданнях. Завдяки технологічним засобам гарантується збереження історії навчання кожного користувача, що дозволяє об'єктивно контролювати динаміку зростання його компетентностей у часі [20, с. 83].

Застосування інформаційних технологій в освіті призводить до кардинальної трансформації підходів до навчання, що стосується не лише оновлення технічного обладнання, а й змін у методах викладання. Сучасні електронні засоби перестали бути просто додатками і стали невід'ємною частиною навчального процесу, що органічно доповнює традиційні підручники. Для успішного та ефективного використання онлайн-платформ від викладачів вимагається формування та розвиток навичок роботи з цифровими інструментами та методичного планування.

Методика застосування електронних засобів потребує ретельного планування занять з обов'язковим урахуванням цифрових можливостей платформ. Це включає розробку цікавих завдань та встановлення зрозумілих критеріїв оцінювання для цифрових активностей. Головним критерієм є те, що впровадження технологій має бути методично виправданим і безпосередньо сприяти досягненню встановлених освітніх цілей. Важливо знайти оптимальну рівновагу між класичними та сучасними підходами, що забезпечить гармонійний розвиток різноманітних умінь учнів.

Змішане навчання (Blended Learning) є ефективною моделлю, яка об'єднує віддалені та очні форми, дозволяючи використовувати аудиторії для практики та обговорень, тоді як теоретичний матеріал здобувачі опановують самостійно онлайн. Концепція перекинутого класу (Flipped Classroom) передбачає, що студенти спочатку ознайомлюються з темою вдома (за допомогою відео чи матеріалів платформи), а потім виконують вправи та проекти під наглядом викладача у класі. Така гнучкість сприяє кращому адаптуванню викладання до індивідуальних потреб кожного учня.

Інтернет-матеріали, відео та інтерактивні вправи значно розширюють навчальні перспективи, пропонуючи динамічний та багатий контент. Системи адміністрування навчання (LMS) сприяють ефективному узгодженню роботи учнів онлайн, забезпечуючи організаційний порядок. Аналітичні засоби дозволяють освітянам ретельно моніторити їхній розвиток, отримуючи об'єктивні дані про успішність та проблемні зони.

Індивідуалізація навчання через мережеві платформи уможливорює створення по-справжньому особистісного підходу до кожного студента. Системи автоматично оцінюють результати його діяльності та відповідно до цього регулюють рівень важкості завдань і темп подачі матеріалу. Такий метод свідомо бере до уваги особливості та поточні можливості кожної окремої особистості. Змога обирати час та місце навчання робить його максимально зручним та значно стимулює самостійність учнів [35, с. 154].

Особисті поради, генеровані системою, ефективно допомагають ліквідувати прогалини у відомостях, спрямовуючи зусилля учня на слабкі місця. Електронне портфоліо слугує наочним інструментом, що демонструє прогрес учня протягом тривалого періоду. Органічне залучення ігрових складових та механізмів (гейміфікації) робить навчальний процес більш захоплюючим та емоційно привабливим для сучасної молоді.

Інформаційно-освітнє середовище онлайн-платформи формує цілісний простір для організації та підтримки всіх етапів навчальної діяльності. Структурованість подання матеріалу на платформах значно полегшує навігацію та пошук необхідної інформації, заощаджуючи час користувачів. Мультимедійний контент включає текстові матеріали, високоякісні аудіозаписи, відеоролики, інфографіку та інтерактивні симуляції, що забезпечує комплексне та глибоке сприйняття інформації.

Комунікативні інструменти платформ дають змогу організувати обговорення тем, ефективну групову роботу над проєктами та оперативні консультації з викладачем у режимі реального часу. Форуми та чати створюють динамічний простір для обміну думками та спільного пошуку рішень навчальних завдань, посилюючи співпрацю. Календар та система нагадувань є важливими інструментами, які допомагають учням планувати навчальну діяльність та ефективно дотримуватися встановлених термінів виконання завдань. Інтеграція із зовнішніми сервісами та додатками розширює функціональні можливості платформи, створюючи цілісну екосистему цифрових інструментів для навчання. Якість навчання на онлайн-платформах

залежить від кількох суттєвих факторів. Насамперед, наукова основа навчальних матеріалів і те, наскільки добре вони відповідають державним вимогам до освіти. Іншими словами, контент має бути не просто цікавим, а й правильно розробленим з точки зору педагогіки та відповідати стандартам.

Зручність платформи також має значення. Інтерфейс повинен бути інтуїтивно зрозумілим, щоб студенти не витрачали час на те, щоб розібратися, де що знаходиться. Якщо платформа складна у використанні, це може знизити бажання вчитися. Щоб система працювала стабільно і швидко, щоб не було технічних перешкод у навчанні. Безпека даних – ще один критичний аспект. Студенти повинні бути впевнені, що їхня особиста інформація та результати навчання захищені. Це базовий принцип будь-якої освітньої онлайн-платформи. Зміст навчання не повинен бути застарілим. Регулярне оновлення матеріалів і додавання нових функцій допомагає підтримувати інтерес учнів і відповідати сучасним освітнім тенденціям. Коли у учнів виникають запитання або проблеми, вони повинні мати можливість швидко отримати допомогу. Технічна підтримка повинна бути доступною та ефективною.

Гнучкість платформи також важлива. Викладачі повинні мати можливість додавати свої власні матеріали та адаптувати систему до конкретних курсів. Це дозволяє зробити навчання більш персоналізованим. Окрім технічних аспектів, є соціальна складова. Онлайн-платформи можуть створювати можливості для спілкування та спільної роботи. Наприклад, студенти можуть працювати над проєктами разом, обмінюватися ідеями та оцінювати роботи один одного. Це допомагає створити відчуття спільноти та робить навчання більш цікавим.

Віртуальні навчальні осередки дозволяють особам із різних куточків світу єднатися задля опанування знань та обміну досвідом. Учні можуть ділитися своїм набутком, оприлюднювати свої праці та здобувати відгуки від інших. Це спонукає до роздумів про те, що вони засвоїли, і сприяє впорядкуванню знань. Змагання та колективні проєкти розвивають уміння роботи у команді та комунікації у цифровому середовищі. Культура інтернет-спільноти формується

на підвалинах норм поведінки, етикету спілкування та контролю за вмістом [42, с. 102].

Рухливість навчання завдяки застосуванню інтернет-платформ дає змогу учням набувати знань у будь-який час та у будь-якому місці за умови доступу до мережі. Адаптивне компонування платформ гарантує правильне відображення матеріалу на різноманітних пристроях: комп'ютерах, планшетах та смартфонах. Змога продовжувати навчання з тієї точки, де воно було призупинено, формує певний досвід користування платформою на різних гаджетах. Режим поза мережею (офлайн) деяких платформ дає змогу завантажувати матеріали для роботи без підключення до інтернет-мережі з подальшою узгодженістю результатів. Мобільні програми поглиблюють потенціал використання платформ, пропонуючи сповіщення (push-повідомлення) про нові завдання та нагадування про граничні терміни виконання робіт. Короткі навчальні блоки, пристосовані для мобільних засобів, дають змогу результативно використовувати короткі періоди часу для навчання. Ігрові елементи у мобільних додатках перетворюють навчання на захоплюючу діяльність, що легко впроваджується у буденне життя користувачів.

Аналіз навчального процесу на віртуальних платформах спирається на збирання та опрацювання значних обсягів відомостей про діяльність користувачів. Системи моніторингу поступу фіксують час, витрачений на виконання завдань, кількість спроб, різновиди хиб та зміну покращення здобутків. Візуалізація статистики через графіки та схеми допомагає учням осягнути власні здобутки та надихає до подальших зусиль. Викладачі отримують детальну інформацію про роботу кожного студента та колективу загалом, що дозволяє своєчасно коригувати навчальний процес. Прогнозна аналітика на засадах машинного навчання може передбачати небезпеку залишення навчання учнями або ускладнень із засвоєнням відомостей. Зіставний аналіз результатів різних груп або потоків учнів дозволяє оцінити дієвість освітніх підходів та внести вдосконалення у методику викладання.

Відомості про використання різних типів навчальних матеріалів допомагають упорядкувати структуру курсу та розподіл часу між темами [38, с. 370].

Фінансова посиленість інтернет-платформ робить високоякісну освіту більш відкритою та значно зменшує грошові перешкоди для здобуття знань. Безкоштовні версії більшості платформ надають достатній основний набір функцій, необхідний для ефективного навчального процесу широкого кола користувачів. Додаткові (преміум) абонементи пропонують розширені можливості та інструменти для тих, хто прагне глибшого занурення у предмет або потребує специфічних навчальних функцій. Важливим економічним чинником є відсутність потреби фізичного перебування в освітньому закладі, що економить час учню, не витрачаючи його на дорогу, та кошти на проїзд т.

Цифровий формат навчальних матеріалів повністю виключає витрати, пов'язані з друком підручників та посібників, що суттєво зменшує загальні витрати на освіту. Можливість навчатися у власному темпі без прив'язки до суворого розкладу дозволяє учням ефективно узгоджувати навчання з позанавчальною діяльністю або іншими обов'язками. Інвестування коштів освітніх установ у віртуальні платформи мають високу окупність, яка реалізується через розширення аудиторії учнів та одночасне зменшення поточних експлуатаційних витрат.

Інноваційність онлайн-платформ чітко проявляється у стратегічному використанні передових педагогічних та технологічних рішень для підвищення ефективності навчання. Штучний інтелект та машинне навчання є основою для створення інтелектуальних систем, які здатні адаптуватися до індивідуальних особливостей та темпу засвоєння матеріалу кожного учня. Віртуальна та доповнена реальність відкривають нові горизонти для імерсивного навчання та реалістичної симуляції ситуацій використання мови. Чат-боти та віртуальні асистенти забезпечують необхідну цілодобову підтримку учнів, оперативно відповідаючи на типові запитання та надаючи допомогу з навігацією на платформі. Блокчейн-технології мають потенціал для використання у сфері верифікації досягнень та видачі цифрових сертифікатів, які підтверджують

здобуті компетентності. Інтеграція соціальних медіау навчальний процес дозволяє ефективно використовувати звичні для молоді інструменти комунікації для досягнення освітніх цілей. Експериментальні методики навчання швидко тестуються та впроваджуються на онлайн-платформах, що значно прискорює інноваційні процеси у педагогіці [49, с. 4].

Глобальний характер онлайн-освіти створює унікальні можливості для вивчення мови у взаємодії з носіями та викладачами з різних країн, що якісно збагачує навчальний досвід. Міжнародні платформи успішно об'єднують мільйони користувачів, формуючи глобальну освітню спільноту з надзвичайно різноманітними культурними перспективами. Доступ до автентичних матеріалів та ресурсів із різних англomовних країн допомагає учням досягти кращого розуміння культурного контексту використання мови.

Обмін учнями у віртуальному просторі дозволяє організовувати міжнародні проєкти та дискусії без необхідності фізичного переміщення учасників, заощаджуючи ресурси. Полікультурне середовище онлайн-платформ свідомо розвиває міжкультурну комунікативну компетентність та формує толерантність до різноманітності. Можливість порівняння власного прогресу з результатами учнів з інших країн стимулює здорову конкурентність та прагнення до досконалості. Участь у міжнародних онлайн-змаганнях та олімпіадах через платформи розширює горизонти школярів та надає відчутну додаткову мотивацію для навчання.

Екологічний аспект використання онлайн-платформ безпосередньо пов'язаний зі значним зменшенням споживання паперу та інших фізичних ресурсів у освітньому процесі. Цифровий формат навчальних матеріалів дає змогу багаторазово використовувати та оперативно оновлювати контент без додаткових витрат на виробництво. Зниження потреби у фізичній інфраструктурі навчальних закладів мінімізує вплив на довкілля через менше споживання енергії на опалення та освітлення приміщень. Віддалена робота викладачів також призводить до скорочення викидів вуглецю від транспорту, що позитивно впливає на загальну екологічну ситуацію. Сервери та дата-центри,

що обслуговують онлайн-платформи, дедалі частіше переходять на відновлювані джерела енергії, зменшуючи карбоновий слід цифрової освіти. Усвідомлення екологічних переваг онлайн-навчання формує у школярів відповідальне ставлення до використання ресурсів та збереження довкілля. Цифрова трансформація освіти гармонійно узгоджується з глобальними цілями сталого розвитку та сприяє формуванню екологічно свідомого суспільства [57, с. 370].

1.2. Психолого-педагогічні основи використання цифрових технологій у навчанні

При застосуванні цифрових навчальних матеріалів, когнітивні процеси протікають дещо інакше, ніж при традиційному навчанні. Те, як ми отримуємо відомості з екрану, змушує нашу свідомість задіювати інші нейронні мережі, ніж коли ми гортаємо звичайну книжку. Це, безумовно, впливає на те, наскільки стрімко і ґрунтовно ми опрацьовуємо дані. Коли ми спостерігаємо відомості у різних форматах – текст, зображення, звук та відео – це активізує різні канали сприйняття одночасно. Припускається, що це здатне сприяти кращому запам'ятовуванню змісту. Цифрові матеріали найчастіше дають нам змогу взаємодіяти з ними, що робить учнів більш діяльними у здобутті знань. Замість того, щоб просто пасивно приймати інформацію, вони стають активними долученими до процесу. Навчальні системи майже завжди зразу ж інформують нас, чи вірно ми зробили вправу. Це допомагає школярам краще усвідомлювати, як вони навчаються, та визначати, наскільки дієві їхні підходи.

Також можливість переглядати матеріали стільки разів, скільки потрібно, і в зручному темпі, поважає індивідуальні особливості кожного учня. Тобто, кожен може опрацьовувати інформацію так, як йому зручно. Онлайн-ресурси часто мають таку структуру, де різні частини інформації переплітаються або якимось пов'язані між собою. Це допомагає розвивати вміння мислити нелінійно і досить швидко знаходити потрібну інформацію. У традиційному навчанні

когнітивні процеси, як правило, скеровуються на лінійне сприйняття і запам'ятовування інформації, яка подається переважно в текстовій формі. Школяр часто покладаються на записи, які роблять, і підручники для засвоєння матеріалу, а активність в основному обмежується пасивним сприйняттям інформації під час уроку слуханням та виконанням письмових робіт. Зворотній зв'язок може не бути таким швидким, як у випадку з цифровим середовищем, і займати більше часу на опрацювання і усвідомлення власних помилок.

Натомість цифрове навчання пропонує більш динамічне та адаптивне середовище, у якому учні можуть також активно взаємодіяти з матеріалом. Це не лише сприяє кращому запам'ятовуванню, але й розвиває критичне мислення та навички вирішення проблем. Можливість контролювати темп навчання і вибирати різні формати подачі інформації робить навчання більш доступним та ефективним для різних типів учнів. Звісно, є і деякі проблеми, пов'язані з використанням цифрових навчальних ресурсів. Необхідно забезпечити, що школяри володіють потрібними навичками для орієнтування у цифровому просторі, а також розуміють можливі небезпеки, пов'язані з інформаційним перевантаженням і відволіканням.

Але, якщо цифрові інструменти і методики будуть використовуватися з розумом, вони можуть значно покращити навчальний процес і підготувати школярів до успішного навчання у майбутньому.

Отже, цифрові навчальні ресурси не просто змінюють спосіб подачі інформації, а й впливають на те, як ми навчаємося і думаємо. Варто пам'ятати про це при розробці і впровадженні нових освітніх програм, щоб гідно використовувати можливості, які надають сучасні технології, для підвищення якості освіти.

Увага як базовий психічний процес зазнає значних викликів у цифровому навчальному середовищі через множинні джерела відволікання. Феномен цифрової дистракції пов'язаний з легкістю переключення між різними додатками та вкладками браузера під час навчальної діяльності. Короткі навчальні модулі та мікронавчання на платформах адаптуються до скороченої

тривалості концентрації уваги у цифрових користувачів. Гейміфіковані елементи та інтерактивні вправи підтримують увагу через створення ефекту новизни та варіативності навчальних активностей. Візуальний дизайн платформ впливає на здатність зосередитися на навчальному контенті, тому ергономічність інтерфейсу стає педагогічним питанням. Техніки майндфулнесу та свідомого використання цифрових пристроїв можуть інтегруватися у навчальний процес для тренування довільної уваги. Батчинг нотифікацій та вимкнення дзвінків та повідомлень в режимі роботи на гаджетах під час виконання завдань на платформах допомагає мінімізувати переривання навчальної діяльності [37, с. 10].

Запам'ятовування та процеси згадування змінюються під впливом цифрових технологій через феномен когнітивного розвантаження. Зовнішнє зберігання даних у цифрових сховищах змінює стратегії запам'ятовування з детального відтворення на хист запам'ятовування місць пошуку відомостей. Повторювані навчальні алгоритми на платформах ґрунтуються на засадах інтервального повторення, що вдосконалює процес перенесення відомостей з короткочасної у довготривалу пам'ять. Мультимедійний контент формує численні асоціативні зв'язки, що сприяє видобуванню відомостей через залучення різних модальностей сприйняття. Активне відтворення відомостей крізь інтерактивні вправи виявляється більш дієвим задля довгострокового запам'ятовування, аніж інертне повторне читання матеріалу. Контекстуальне навчання через моделювання реальних обставин на платформах утворює ситуативну пам'ять, яка легше викликається у відповідних життєвих умовах. Цифрові записи та закладкові системи уможлиблюють формування індивідуалізованих структур упорядкування знань, які відповідають особистим пізнавальним схемам учнів.

Мотиваційні чинники застосування онлайн-платформ пов'язані із задоволенням основних психологічних потреб згідно з теорією самодетермінації. Автономія у виборі часу, місця та швидкості опанування знань увиразнює внутрішню мотивацію слухачів та їхню відповідальність за

власний освітній процес. Відчуття спроможності формується через систему здобутків, смуги прогресу та унаочнення розвитку умінь на платформі. Соціальна єдність реалізується через долучення до онлайн-спільнот, обговорень та спільних проєктів з іншими слухачами. Гейміфікація навчального процесу стимулює механізми винагороди у свідомості через систему очок, шаблів та віртуальних відзнак. Ефект миттєвого відгуку створює відчуття урядування над процесом навчання та знижує стурбованість, пов'язану з невизначеністю оцінювання. Індивідуалізовані пропозиції платформи формують відчуття особистого підходу та уваги до потреб певного слухача [19, с. 154].

Емоційний інтелект та соціальні навички розвиваються у цифровому навчальному середовищі через специфічні форми взаємодії. Асинхронна комунікація дає учням час на рефлексію та формулювання власних думок перед відповіддю, що може знижувати соціальну тривожність. Анонімність або псевдонімність у деяких онлайн-активностях дозволяє школярам експериментувати з самопрезентацією та долати страх оцінювання. Емоджі та стікери у комунікації на платформах компенсують відсутність невербальних сигналів та додають емоційного забарвлення цифровій взаємодії. Взаємне оцінювання робіт інших учасників освітнього процесу розвиває критичне мислення та здатність до конструктивного зворотного зв'язку. Участь у групових онлайн-проєктах вимагає розвитку навичок цифрової колаборації та розподілу відповідальності у віртуальних командах. Модерація власної поведінки у онлайн-просторі та дотримання цифрового етикету формують соціальну компетентність для життя у цифровому суспільстві.

Індивідуальні відмінності учнів у когнітивних стилях та навчальних перевагах можуть краще враховуватися через можливості персоналізації на онлайн-платформах. Візуальні, аудіальні та кінестетичні канали сприйняття інформації представлені у мультимедійному контенті платформ, що дозволяє кожному учню знайти оптимальний для себе формат. Інтроверти можуть відчувати більший комфорт у онлайн-навчанні через можливість асинхронної комунікації та відсутність тиску публічних виступів. Екстраверти знаходять

задоволення у соціальних функціях платформ, активно беручи участь у дискусіях та груповій роботі. Студенти з аналітичним типом мислення цінують структурованість та логічність подання матеріалу на платформах. Творчі особистості використовують відкриті завдання та проєктну діяльність на платформах для реалізації власних ідей та експериментів. Різна швидкість обробки інформації компенсується можливістю роботи у власному темпі без тиску з боку групи [53, с. 48].

Метакогнітивні навички розвиваються через інструменти самомоніторингу та рефлексії, вбудовані у онлайн-платформи. Усвідомлення власних стратегій навчання відбувається через аналіз статистики часу та зусиль, витрачених на різні типи завдань та теми. Самооцінювання та встановлення власних навчальних цілей на платформах розвивають здатність до саморегуляції навчальної діяльності. Відстеження прогресу через візуальні інструменти допомагає школярам усвідомлювати динаміку розвитку компетентностей та коригувати стратегії навчання. Рефлексивні журнали та щоденники, інтегровані у деякі платформи, стимулюють критичне осмислення власного навчального досвіду. Аналіз помилок через детальні пояснення правильних відповідей формує здатність до самокорекції та навчання на власних помилках. Планування навчальної діяльності через календарі та списки завдань розвиває організаційні навички та здатність до управління часом.

Когнітивне навантаження під час роботи з цифровими ресурсами потребує ретельного управління для запобігання перевантаженню. Теорія когнітивного навантаження пояснює, як надмірна кількість інформації або складність інтерфейсу можуть перешкоджати ефективному навчанню. Сегментація навчального матеріалу на невеликі модулі зменшує робоче навантаження на робочу пам'ять школярів. Поступове нарощування складності завдань відповідає зоні найближчого розвитку та підтримує оптимальний рівень когнітивного виклику. Мінімалістичний дизайн інтерфейсів платформ зменшує зайве навантаження та дозволяє зосередитися на навчальному контенті. Інтеграція допоміжних матеріалів та підказок забезпечує підтримку учням у

разі виникнення труднощів без повного розв'язання завдання за них. Чергування різних типів навчальних активностей запобігає когнітивній втомі та підтримує продуктивність протягом тривалих сесій навчання [28, с. 9].

Концепція конструктивізму знаходить практичне втілення у дизайні інтерактивних завдань на онлайн-платформах, де студенти жваво будують власне розуміння матеріалу. Проблемно-спрямоване навчання крізь симуляції та кейси дає змогу учням вживати знання у контекстуалізованих обставинах. Спільне конструювання знань відбувається через роботу над проєктами та дискусії у форумах платформ. Зв'язок нової інформації з попереднім досвідом дітей середнього шкільного віку полегшується через активацію попередніх знань на початку навчальних блоків. Багаторазове представлення концепцій через різні формати та ситуації сприяє формуванню глибокого та гнучкого розуміння змісту. Автентичні завдання на платформах наближають освітню діяльність до справжніх життєвих ситуацій застосування знань. Рефлексія власного навчального процесу через обговорення та самооцінку завершує цикл конструювання знань.

Соціально-конструктивістський підхід Л. Виготського підкреслює роль соціальної взаємодії у навчанні, що реалізується через комунікативні інструменти платформ. Зона найближчого розвитку підтримується через систему підказок, адаптивні алгоритми та можливість звернутися за допомогою до викладача або однолітків. Скафолдинг у цифровому середовищі проявляється через поступове зменшення підтримки у міру розвитку компетентності учня. Peer-to-peer навчання організовується через функції обміну досвідом та взаємного оцінювання на платформах. Культурні інструменти опосередковують навчання, і цифрові технології стають новими культурними інструментами для розвитку вищих психічних функцій. Інтерналізація зовнішніх форм діяльності відбувається через багаторазове виконання завдань на платформі з поступовим зменшенням зовнішньої підтримки. Мова як знакова система використовується у онлайн-комунікації для опосередкування мислення та спільної побудови розуміння.

Теорія множинного інтелекту Г. Гарднера знаходить підтримку у різноманітності типів завдань та активностей на онлайн-платформах. Лінгвістичний інтелект розвивається через текстові завдання, написання есе та участь у дискусіях на платформах. Логіко-математичний інтелект активізується через вправи на граматичні структури, логічні завдання та аналітичні активності. Просторовий інтелект залучається через роботу з візуальними матеріалами, інфографікою та картами пам'яті. Музичний інтелект підтримується через аудіоматеріали, пісні та вправи на інтонацію та вимову. Міжособистісний інтелект розвивається через групову роботу, обговорення та колаборативні проєкти на платформі. Внутрішньоособистісний інтелект зміцнюється через рефлексивні завдання, самооцінювання та встановлення особистих цілей. Натуралістичний інтелект може залучатися через контент, пов'язаний з природою, екологією та класифікацією [46, с. 216].

Нейропластичність мозку та формування нових нейронних зв'язків підтримується через регулярну практику на онлайн-платформах. Повторювальні вправи зміцнюють синаптичні зв'язки, що є нейрофізіологічною основою закріплення навичок. Варіативність завдань стимулює формування гнучких нейронних мереж, здатних до узагальнення та трансферу знань. Емоційне залучення під час навчання на платформах активізує лімбічну систему, що посилює консолідацію пам'яті. Мультисенсорне навчання через різні модальності створює багатші нейронні репрезентації концепцій. Фізична активність та рух під час використання мобільних пристроїв для навчання можуть підтримувати когнітивні функції через покращення кровообігу мозку. Якісний сон після навчання на платформах критичний для консолідації пам'яті та інтеграції нових знань у довгострокові структури пам'яті.

Цифрова грамотність як метакомпетентність розвивається через регулярне використання онлайн-платформ для навчання. Навички пошуку та критичного оцінювання інформації формуються через роботу з різноманітними цифровими ресурсами. Здатність до ефективної комунікації у цифровому середовищі вдосконалюється через участь у дискусіях та колаборативних проєктах.

Розуміння етичних аспектів використання цифрових технологій включає питання конфіденційності, авторських прав та цифрового громадянства. Технічні навички роботи з різними програмами та платформами розширюються через необхідність використання різноманітних інструментів. Здатність до самостійного навчання нових технологій стає критичною у швидко змінному цифровому ландшафті. Усвідомлення власної цифрової ідентичності та управління онлайн-репутацією формується через досвід участі у онлайн-спільнотах [26, с. 75].

Емоційні аспекти онлайн-навчання включають як позитивні переживання від досягнень, так і можливі негативні емоції від труднощів. Тривожність, пов'язана з новими технологіями, може бути бар'єром для деяких учнів, фрустрація від технічних проблем або незрозумілого інтерфейсу може знижувати мотивацію та ефективність навчання. Самотність та ізолюваність можуть виникати при відсутності достатнього соціального контакту у повністю дистанційному навчанні. Задоволення від автономії та контролю над власним навчанням підвищує позитивні емоції та залученість. Гордість від досягнень та видимого прогресу на платформі зміцнює самооцінку та впевненість у власних здібностях. Цікавість та захоплення інтерактивними елементами підтримують інтерес до навчання та створюють позитивні асоціації з освітнім процесом.

Адаптивність навчання на основі штучного інтелекту втілює ідеї диференційованого підходу на новому технологічному рівні. Алгоритми машинного навчання аналізують взірці відповідей школярів та виявляють індивідуальні особливості засвоєння матеріалу. Динамічна адаптація рівня завдань відбувається у реальному часі відповідно до продемонстрованого рівня компетентності. Персоналізовані поради щодо додаткових матеріалів ґрунтуються на виявлених прогалинах у знаннях певного учня. Оптимізація порядку подання матеріалу для кожного школяра підвищує дієвість навчального процесу. Штучний інтелект здатен симулювати розмову з учнем, надаючи пояснення та відповіді на питання у будь-який термін [64, с. 38].

1.3. Характеристика найпоширеніших онлайн-платформ для вивчення англійської мови (Quizlet, Kahoot, Duolingo)

Quizlet є однією з провідних освітніх платформ, яка цілеспрямовано фокусується на ефективному розвитку лексичної компетентності користувачів. Основний навчальний інструментарій системи побудований на принципі флеш-карток та розмаїтті інтерактивних завдань. Заснування платформи датується 2005 роком, коли американський студент Ендрю Сазерленд створив її для власних потреб у процесі опанування французької мови. Ця еволюція від простого персонального додатку до широкої навчальної екосистеми яскраво свідчить про зростання глобального попиту на цифрові засоби самостійного навчання. Фундаментальний функціонал Quizlet ґрунтується на науково обґрунтованому принципі інтервального повторення, що забезпечує оптимальне запам'ятовування матеріалу через адаптивні алгоритми.

Користувачі платформи мають можливість як створювати власні набори навчальних карток, так і використовувати мільйони готових навчальних модулів, доступних у великій базі даних. Мультимодальність подання інформації є ключовою перевагою, оскільки вона охоплює текст, графічні зображення, аудіосупровід та навіть можливість додавання власних записів вимови для мовних курсів. Інтерфейс Quizlet вирізняється своєю інтуїтивною зрозумілістю, що мінімізує когнітивне навантаження, пов'язане з освоєнням самого інструменту. Такий підхід дозволяє учням повністю зосередитися на змісті навчання, а не на технічних аспектах взаємодії з платформою.

Навчальні режими на Quizlet продумано диференційовані за рівнем інтерактивності та складністю когнітивних операцій, які необхідно задіяти для виконання завдання. Режим "Картки" пропонує базове, швидке представлення терміна і його визначення, ідеальне для першого ознайомлення. Режим "Заучування" впроваджує адаптивний алгоритм, який стратегічно фокусується на тих елементах, що виявилися найскладнішими для конкретного користувача, доки не буде досягнуто повного засвоєння. Активація процесів активного

відтворення інформації забезпечується режимом "Письмо", що вимагає від студента самостійного введення відповіді.

Режим "Підбір" має на меті розвиток швидкості розпізнавання та встановлення асоціативних зв'язків між термінами та визначеннями в ігровому форматі на час. Для комплексної перевірки засвоєного матеріалу автоматично генерується режим "Тест", який включає питання різних типів. Особливо привабливим є режим "Гравітація", що являє собою гейміфіковану активність, де необхідно швидко ввести правильну відповідь, щоб "знищити" падаючий астероїд із терміном. Кожен із цих режимів свідомо активізує різні когнітивні процеси, забезпечуючи всебічний розвиток навичок запам'ятовування та ефективного відтворення навчальної інформації [58, с. 436].

Соціальні функції платформи Quizlet значно розширюють можливості для організації спільного навчання та взаємного обміну навчальними матеріалами між користувачами. Викладачі мають зручний інструментарій для формування віртуальних класів на платформі, а також можуть відстежувати поступ учнів за допомогою деталізованої аналітики виконання завдань. Школяри можуть приєднуватися до освітніх гуртків, отримуючи прямий доступ до матеріалів, ретельно підготовлених своїм учителем. Важливою є функція спільного редагування, що дозволяє групі учнів працювати над створенням навчальних комплектів, розподіляючи обов'язки за різними секціями контенту.

Система рангів та відгуків користувачів є корисним механізмом для ідентифікації найбільш якісних і перевірених навчальних модулів серед мільйонів доступних варіантів. Можливість поширювати власні навчальні комплекти у соціальних мережах сприяє розширенню аудиторії та створює додаткову мотивацію для створення високоякісного контенту. Інтеграція із системами керування навчанням (LMS) дозволяє безперешкодно вбудовувати Quizlet у ширший освітній контекст курсу.

Пластичність Quizlet є однією з її ключових характеристик, що виявляється у здатності навчальної системи пристосовуватися до унікальних індивідуальних особливостей опанування знань кожного користувача. Алгоритм

платформи постійно відстежує, які саме картки викликають найбільші труднощі, і відповідно підвищує частоту їхнього повторення. Швидкість навчального процесу повністю контролюється учнем, що дає можливість приділити більше часу складним темам, уникаючи тиску з боку колективу чи загального темпу. Статистика засвоєння матеріалу наочно візуалізується через діаграми поступу, що надає учням цінний зворотний зв'язок про дієвість їхніх навчальних зусиль.

Додатково, можливість позначити картки як повністю засвоєні дозволяє користувачу концентруватися виключно на тому матеріалі, який ще потребує додаткового фокусування. Мобільний додаток забезпечує синхронізацію навчального поступу між різними пристроями, дозволяючи продовжувати навчання будь-де. Режим без мережі гарантує доступ до попередньо збережених навчальних комплектів навіть за відсутності інтернет-зв'язку, що значно підвищує гнучкість оперування платформою [59, с. 394].

Навчальна дієвість Quizlet підтверджена численними науковими дослідженнями та позитивними відгуками від викладачів з різних країн світу. Систематичне використання платформи для опанування лексичного матеріалу демонструє статистично вагоме покращення результатів контрольних перевірок порівняно з традиційними навчальними підходами. Самі учні часто відзначають комфорт та значний спонукальний вплив від візуалізації власного поступу на платформі. Можливість самостійно створювати навчальні посібники активно стимулює метакогнітивні процеси та посилює усвідомлення структури знань.

Для досягнення тривалого запам'ятовування більш ефективними виявляються помірні, короткі заняття з Quizlet, аніж надмірне та виснажливе "зазубрювання" безпосередньо перед випробуванням. Мультиформатність подачі відомостей на платформі відповідає різним стилям навчання та індивідуальним розумовим схильностям учнів. Включення ігрових компонентів сприяє зменшенню сприйняття навчання як рутинного заняття і значно підіймає внутрішній запал до активного засвоєння навчального матеріалу.

На відміну від Quizlet, платформа Kahoot функціонує як засіб для створення інтерактивних вікторин та навчальних забав, які переважно застосовуються у синхронному режимі з групою учасників. Заснована у 2012 році норвезькими підприємцями, вона швидко здобула визнання в освітньому середовищі завдяки своїй легкості у використанні та виразному ігровому шаблону. Основна ідея Kahoot базується на концепції колективного пізнання через здорову конкуренцію, що стимулює емоційне залучення та значно покращує сфокусованість уваги всіх учасників. Структура гри передбачає показ запитань на загальному екрані, тоді як учасники надають свої відповіді через власні мобільні або комп'ютерні пристрої, обираючи один із кольорових варіантів.

Обмеження часу на кожне питання свідомо додає елемент невідкладності та підносить напругу розумової діяльності. Механізм нарахування очок комплексно враховує не лише коректність наданої відповіді, але й прудкість реакції, що динамічно формує перелік лідерів-учасників. Музичне оформлення та яскрава, насичена візуалізація створюють особливу ауру святкування пізнання та ефективно зменшують занепокоєння, яке часто асоціюється з оцінюванням знань [55, с. 50].

Типи активностей на Kahoot пропонують широкий спектр можливостей, включаючи вікторини, дискусії, анкетування та завдання, і кожен із них служить різним педагогічним цілям. Вікторини традиційно застосовуються для швидкої оцінки знань та активного закріплення вивченого матеріалу в динамічному, змагальному форматі. Дискусії дають змогу зібрати різноманітні погляди учасників щодо певного питання без необхідності шукати єдино правильну чи хибну відповідь, тим самим стимулюючи критичне мислення. Анкетування забезпечує викладача швидким зворотним зв'язком про загальний рівень розуміння теми групою, що дозволяє оперативно коригувати темп заняття.

Завдання є унікальним режимом, що дозволяє учням проходити вікторини асинхронно та у власному темпі, поєднуючи переваги ігрового формату з гнучкістю самостійної роботи. Платформа дозволяє інтегрувати слайди з

інформацією між питаннями для подання нового навчального матеріалу або надання необхідних пояснень. Відеоролики також можуть бути інтегровані у вікторини, створюючи насичений мультимедійний навчальний досвід. Можливість додавання зображень до запитань підвищує візуальну привабливість і може слугувати важливим контекстом для завдання.

Процес створення контенту на Kahoot є надзвичайно інтуїтивно зрозумілим завдяки зручному конструктору з функцією перетягування елементів. Викладачі можуть створювати власні квізи "з нуля" або використовувати вже готові матеріали, обираючи з публічної бібліотеки платформи, яка налічує мільйони навчальних ігор. Функція дублювання та редагування наявних квізів дозволяє легко адаптувати чужі розробки під специфічні потреби та цілі власного курсу. Імпорт питань з таблиць Excel значно прискорює створення об'ємних квізів і дає можливість повторно використовувати питання з інших джерел.

Ключовим елементом, що перетворює Kahoot із засобу оцінювання на повноцінний засіб навчання, є можливість додавання пояснень до кожного питання для забезпечення миттєвого зворотного зв'язку. Налаштування часу на кожне питання дозволяє викладачу точно контролювати темп гри відповідно до складності матеріалу та загального рівня групи. Для забезпечення об'єктивності та запобігання запам'ятовуванню позицій відповідей, передбачені опції випадкового порядку відповідей та самих питань [66, с. 2].

Аналітичні спроможності Kahoot надають викладачам глибоку та детальну інформацію про навчальні здобутки як кожного окремого учасника, так і колективу в цілому. Звіти генеруються автоматично одразу після завершення гри та містять вичерпні відомості про точність відповідей кожного учня на кожне питання. Особливо важкі питання, на які більшість учасників відповіли неправильно, легко виявляються для подальшого, більш ретельного опрацювання на занятті. Аналіз часу реакції на кожне питання дає важливе розуміння про ступінь впевненості та автоматизації знань школярів.

Зіставлення результатів різних сесій дозволяє ефективно моніторити поступ групи у засвоєнні матеріалу протягом усього курсу навчання. Експорт даних у форматі Excel надає можливість для глибшого статистичного аналізу та зручної інтеграції підсумків у загальну систему оцінювання курсу. Додатково, функція "реакцій" від учнів дозволяє вчителю оцінити емоційний відгук на урок та суб'єктивне сприйняття складності навчального матеріалу.

Соціальний вимір використання Kahoot чітко проявляється у формуванні спільного досвіду навчання через активну групову участь у навчальних іграх. Змагальний характер формату стимулює здорову конкуренцію серед учасників та значно підсилює залученість навіть тих, хто зазвичай є пасивним на заняттях. Відкритий рейтинг після кожної вікторини створює моменти збудження, задоволення та соціального визнання, що емоційно забарвлюють освітній процес. Туровий режим ефективно організовує співпрацю у навчанні, де команди спільно розмірковують над відповідями перед їхнім поданням.

Вшанування переможців за допомогою музичного супроводу та яскравої анімації формує міцні позитивні асоціації з досягненнями у здобутті нових знань. Можливість грати з людьми з усього світу через опцію "челенджів" розширює соціальний контекст навчання поза межі традиційної аудиторії. Розгляд підсумків гри після її закінчення стимулює рефлексію школярів щодо власних помилок та ефективності обраних підходів до відповідей [54, с. 1].

Мотиваційні засади Kahoot базуються на комплексному поєднанні зовнішнього стимулювання через механізми змагання та сильної внутрішньої заохоченості завдяки насолоді від самого ігрового процесу. Основні елементи геймдизайну включають продуману систему очок, таблиці лідерів та динамічні візуальні ефекти для правильних рішень. Миттєва реакція після кожного питання задовольняє важливу психологічну потребу у впевненості та відчутті контролю над обставинами. Різноманітність стилів питань запобігає виникненню рутини та зберігає високу зацікавленість учнів протягом усієї навчальної сесії. Можливість покращити власний доробок у наступних спробах формує установку на прогрес, протидіючи фіксованому погляду на власні

здібності. Суспільне визнання через високі місця у рейтингу значно підносить самоповагу та переконаність учнів у своїх знаннях. Емоційне піднесення від участі у жвавій грі створює стійке позитивне емоційне тло для набуття знань та сприяє їх міцній асоціації з певним навчальним змістом.

Педагогічне використання Kahoot виходить за вузькі межі простого тестування знань та охоплює різноманітні функції в навчальному процесі. Актуалізація попередніх знань на початку заняття за допомогою короткого квізу готує необхідну когнітивну базу для сприйняття нового матеріалу. Формативне оцінювання безпосередньо під час заняття дозволяє викладачу оперативно коригувати темп та глибину пояснення, виходячи з поточного рівня розуміння групи. Закріплення вивченого матеріалу наприкінці заняття через підсумковий квіз сприяє консолідації знань у довготривалій пам'яті.

Повторення матеріалу перед контрольними роботами у форматі Kahoot робить підготовку менш напруженою і, як наслідок, більш результативною. Введення нового матеріалу може ефективно супроводжуватися квізом з інформаційними слайдами, що чергують питання та необхідні пояснення. Дискусійні питання на Kahoot стимулюють критичне мислення та необхідність аргументації власної позиції перед групою. Міждисциплінарні квізи допомагають інтегрувати знання з різних предметів і наочно демонструють зв'язки між навчальними дисциплінами.

Duolingo позиціонується як комплексна платформа для опанування чужих мов, яка вміло об'єднує розвиток усіх основних мовленнєвих умінь через глибоко гейміфікований досвід навчання. Заснована у 2011 році Луїсом фон Аном та Северіном Хакером, платформа ґрунтується на засаді демократизації доступу до високоякісної мовної освіти. Основна місія Duolingo — це надання безкоштовної освіти світового рівня кожній особі, незалежно від її фінансового стану чи географічного розташування. Методика навчання платформи базується на комунікативному підході, з особливим наголосом на практичному вживанню мови у реалістичних обставинах.

Структура курсу впорядкована за чітким тематичним принципом, де кожен урок подає нові лексичні та граматичні відомості, вбудовані у контекст змістовних речень. Ускладнення рівня завдань відбувається поступово і контролювано, що дозволяє учням впевнено рухатися від початкового рівня до високого володіння мовою. Візуальне оформлення платформи, центральним елементом якого є талісман у вигляді зеленої сови Duo, створює приязний та легкий образ навчання, що ефективно зменшує психологічні бар'єри перед початком мовоопанування.

Типи вправ на Duolingo охоплюють весь спектр мовної компетентності, від рецептивних (сприйняття) до продуктивних (творення) навичок. Вправи на переклад речень між рідною та цільовою мовами розвивають здатність до швидкої трансформації значення між різними мовними системами. Завдання на підбір пар слів та їхніх перекладів ефективно тренують швидкість розпізнавання лексичних одиниць. Аудіювання з вибором правильного варіанту серед запропонованих розвиває критично важливі навички сприйняття мови на слух.

Диктанти, де учні мають надрукувати почуте речення, інтегрують навички аудіювання та правопису. Вправи на говоріння з використанням мікрофону розвивають вимову та допомагають подолати психологічний бар'єр перед усним мовленням. Завдання на складання речення з набору слів тренують розуміння граматичної структури та правильного порядку слів. Вибір правильного зображення до почутого чи прочитаного речення забезпечує візуальний контекст для кращого та міцнішого запам'ятовування [60, с. 394]. Адаптивні алгоритми Duolingo ретельно аналізують помилки користувачів та автоматично коригують навчальний шлях до забезпечення максимально ефективного засвоєння матеріалу. Система періодичного повторення гарантує повторне представлення найскладніших слів та граматичних конструкцій через оптимальні проміжки часу, необхідні для закріплення в тривалій пам'яті. Слабкі навички, які тривалий час не тренувалися, візуально позначаються і пропонуються для повтору, щоб уникнути забування. Персоналізовані поради

щодо фокусних зон базуються на детальному аналізі конкретних зразків помилок користувача.

Динамічна складність завдань постійно підлаштовується під продемонстрований рівень володіння матеріалом, підтримуючи оптимальний когнітивний виклик. Система натяків надає учням необхідну допомогу у разі труднощів, проте робить це без повного розкриття відповіді, стимулюючи до самостійного знаходження рішення. Штучний інтелект платформи постійно аналізує мільйони відповідей користувачів для безперервного посилення ефективності навчальних алгоритмів.

Гейміфікація на Duolingo реалізована через розгорнуту систему мотивуючих механізмів, які сприяють підтримці регулярності навчання. Серії днів безперервного навчання візуалізують послідовність та дисциплінованість, створюючи потужний психологічний стимул не "розривати ланцюжок". Наробіток та щаблі візуалізують навчальний поступ через кількісні показники, що дає користувачу відчуття зростання та досягнення. Лінготи, як внутрішня валюта платформи, можуть бути витрачені на бонуси та додаткові можливості, формуючи своєрідну економічну систему в межах додатку.

Ліги та таблиці лідерів порівнюють результати користувача з іншими учнями, стимулюючи помірковану конкуренцію та соціальне залучення. Відкриття та відзнаки (ачівменти) винагороджують за виконання конкретних завдань або досягнення певних цілей, додаючи привабливий елемент колекціонування. Нагадування через push-повідомлення підтримують сталість навчання, хоча їхня частота може бути налаштована користувачем. Персонаж сови Duo виступає як емоційний супутнику навчанні, що створює відчуття соціальної присутності навіть в індивідуальному навчальному процесі [61, с. 301].

Duolingo English Test є окремим продуктом платформи, розробленим для засвідчення рівня володіння англійською мовою, і він визнається значною кількістю університетів по всьому світу. Адаптивний формат іспиту постійно коригує складність завдань відповідно до виявленого рівня претендента,

забезпечуючи точне вимірювання знань. Висока швидкість отримання результатів (протягом двох діб) та можливість складання тесту онлайн з дому роблять його зручною та гнучкою альтернативою традиційним випробуванням. Помірна ціна порівняно з TOEFL чи IELTS значно зменшує фінансові бар'єри для отримання міжнародно визнаного мовного сертифікату.

Відеоінтерв'ю та приклади письма надають закладам вищої освіти додаткову якісну інформацію про комунікативні вміння абітурієнта. Заходи безпеки іспиту включають посвідчення особи та нагляд за процесом тестування для запобігання шахрайству. Зростаюче прийняття тесту освітніми закладами посилює його легітимність як надійного засобу оцінки мовних здібностей.

Дієвість Duolingo як засобу вивчення мови є предметом численних наукових досліджень, які містять різноспрямовані висновки щодо досягнення високих рівнів володіння. Дослідження послідовно демонструють, що стале використання програми протягом декількох місяців може забезпечити початкову розмовну спроможність на рівні A2-B1 за Загальноєвропейськими рекомендаціями з мовної освіти (CEFR). Критики зазначають, що обмеженість контексту та домінування вправ на перекладі можуть бути недостатніми для формування справжньої комунікативної спроможності. Важливим фактором є брак змоги для вільного продуктивного мовлення, що стримує розвиток спонтанної усної та письмової комунікації. Найбільшу ефективність програма демонструє для новачків та учнів середнього рівня, тоді як досвідчені користувачі потребують додаткових, більш комплексних джерел. Регулярність та послідовність занять, які успішно підтримуються гейміфікацією Duolingo, є ключовим критерієм успіху незалежно від методики. Таким чином, Duolingo найкраще функціонує як цінне доповнення до інших методів опанування мови, а не як єдиний самодостатній спосіб досягнення високого рівня володіння.

Включення Duolingo у формальну освіту реалізується через спеціалізований сервіс Duolingo for Schools, розроблений для педагогів. Викладачі можуть легко формувати віртуальні класи та чітко визначати конкретні уроки чи вміння для опрацювання учнями. Слідкування за успіхами

групи через зручну панель викладача надає детальну інформацію про час, витрачений кожним учнем, та досягнуті ним підсумки. Використання Duolingo для домашніх завдань мотивує учнів через знайомий ігровий формат, що є привабливішим за класичні письмові завдання.

Розрізнення завдань для учнів різного рівня легко здійснюється через призначення різних блоків відповідно до їхніх індивідуальних потреб. Підбадьорення учнів через відзначення їхніх здобутків на платформі підвищує престиж цифрового навчання в очах тих, хто навчається. Зрештою, поєднання роботи на Duolingo з аудиторними заняттями формує змішану модель навчання, яка успішно інтегрує переваги обох освітніх підходів [52, с. 8].

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

2.1. Методичні підходи до інтеграції онлайн-платформ у навчальний процес

Додавання онлайн-платформ у процес викладання іноземної мови вимагає глибокого осмислення методологічних засад інтеграції традиційних та цифрових освітніх технологій. Метою цього злиття є створення цілісного та дієвого освітнього оточення [47, с. 236], яке поєднує переваги обох підходів. Цей процес не повинен зводитися до простого механічного додавання цифрових інструментів до існуючих методик. Натомість, він передбачає суттєве переосмислення ролі викладача та здобувача у динаміці освітньої взаємодії. Одним із вирішальних методологічних підходів до такої інтеграції є комунікативно-діяльнісний підхід. У межах цього підходу, цифрові технології (як-от Quizlet, Kahoot, Duolingo) стають не самоціллю, а інструментом досягнення практичних комунікативних завдань. Вони свідомо використовуються для стимулювання мовленнєвої активності учнів у реалістичному контексті. Комунікативно-діяльнісний підхід зосереджується на активній взаємодії учнів та моделюванні реальних життєвих обставин, де мова використовується природно для вирішення конкретних потреб та обміну знаннями. Таке методологічне спрямування докорінно змінює звичну парадигму навчання. Воно трансформує пасивне сприйняття відомостей у процес їх активного конструювання та практичного використання, роблячи навчання цілеспрямованим і застосовним у житті.

Основна увага приділяється також концепції змішаного навчання (Blended Learning), яка є комбінацією очного навчання з елементами онлайн-освіти, де частина контролю над часом, місцем, шляхом і/або темпом навчання передається учням [23, с. 101]. Таке поєднання дозволяє оптимально

використовувати переваги обох форматів: живе спілкування та групова робота в класі доповнюються гнучкістю, персоналізацією та доступом до необмежених ресурсів, що надають цифрові платформи. При цьому стратегічне значення має підхід, орієнтований на учня, який передбачає врахування індивідуальних стилів навчання, темпу та інтересів кожного, що особливо актуально в умовах формування персоналізованого навчання у сучасній мовній освіті [24, с. 153]. Онлайн-платформи дають змогу автоматично адаптувати навчальний матеріал під потреби учня, пропонуючи завдання різної складності та тематики.

Ще одним підходом є технологія інтерактивного навчання, яка розглядається як спосіб організації навчально-пізнавальної діяльності, що передбачає широку взаємодію учнів не лише з викладачем, але й один з одним [43, с. 8]. Цей метод, реалізований через функції онлайн-платформ (чати, форуми, спільні проєкти), сприяє розвитку навичок співпраці, критичного мислення та обміну знаннями, що є невід'ємною складовою успішного вивчення іноземної мови. Інтерактивні інструменти, такі як вікторини та ігрові елементи, підвищують мотивацію навчально-професійної діяльності учнів, перетворюючи рутинне засвоєння матеріалу на захоплюючий процес [17]. Таким чином, інтеграція цифрових платформ вимагає свідомого вибору педагогом відповідних методик, які відповідають навчальним цілям та віковим особливостям учнів середньої школи.

Загальнометодична концепція передбачає системні дослідження професійної педагогічної освіти, оскільки ефективне використання онлайн-платформ вимагає від викладача нових цифрових компетенцій [33, с. 1]. Педагог має не лише володіти технічними навичками, але й уміти критично оцінювати якість та дидактичну доцільність цифрових ресурсів для конкретної теми уроку. Перехід до цифрового викладання зумовлює потребу у глибокому розумінні педагогічних принципів роботи з технологіями, а також у здатності адаптувати навчальний контент до рівня підготовки учнів. Викладачеві необхідно створювати умови, у яких технології стають не самоціллю, а засобом розвитку пізнавальної активності. Онлайн-платформи сприяють формуванню

навичок самостійного навчання та критичного мислення, що відповідає сучасним вимогам освіти. Використання цифрових інструментів дозволяє підвищити гнучкість навчального процесу, надаючи можливість комбінувати традиційні та інноваційні методи. Це сприяє переходу до змішаного навчання, де поєднуються переваги очної та дистанційної взаємодії. Таким чином, загальнометодичний підхід формує основу для системного впровадження онлайн-платформ у навчальний процес.

Проектний підхід є однією з провідних методик, яка завдяки інтеграції онлайн-платформ набуває нових, значно розширених можливостей для реалізації міжпредметних зв'язків та групової співпраці [25, с. 281]. Цифрові ресурси дозволяють ефективно організовувати спільну діяльність учнів у форматі інтерактивних проєктів, які охоплюють дослідження, комунікацію та фінальне представлення результатів англійською мовою.

Проекти можуть бути повністю реалізовані в онлайн-середовищі, що включає створення віртуальних екскурсій, навчальних відеороликів, блогів або подкастів. Такий формат забезпечує автентичне використання мови, оскільки учні залучені до створення реального продукту, сприяючи розвитку як комунікативних, так і міжкультурних компетентностей. У ході роботи над проєктом учні здобувають цінні навички: розподіляти обов'язки, планувати діяльність та ефективно вирішувати проблеми у колективі.

Це сприяє формуванню у них відповідальності, організованості та ключового вміння працювати у команді. Роль викладача у цьому контексті змінюється на фасилітатора, який підтримує навчальний процес, спрямовуючи учнів до досягнення спільної, чітко визначеної мети. Такий формат взаємодії активно сприяє переходу від авторитарної до партнерської моделі навчання, де ініціатива та відповідальність розподіляються між учасниками. Інтерактивний підхід до інтеграції онлайн-платформ полягає у створенні умов для активної участі учнів у навчальному процесі через взаємодію з навчальними матеріалами, викладачем і однокласниками. Платформи на кшталт Kahoot або Quizlet забезпечують можливість миттєвого зворотного зв'язку, що підсилює

динамічність уроку. Завдяки ігровим елементам учні залучаються до процесу вивчення англійської мови з підвищеною зацікавленістю. Вони сприймають навчання не як обов'язок, а як форму пізнавальної гри, де можна демонструвати власні досягнення. Інтерактивність створює сприятливе середовище для розвитку комунікативних навичок, оскільки учні постійно взаємодіють між собою. Такий підхід також допомагає викладачеві оцінювати результати в реальному часі, аналізувати типові помилки й оперативно вносити корективи. Інтерактивне навчання з використанням цифрових платформ стимулює саморефлексію, оскільки учні отримують змогу бачити власний прогрес і розуміти, над чим потрібно працювати.

Комунікативний підхід є одним із базових у сучасній методиці викладання англійської мови, а інтеграція онлайн-платформ значно розширює його можливості. Платформи типу Duolingo або Speakly створюють умови для регулярної мовної практики за межами класу, що підсилює ефект занурення у мовне середовище. Учні мають змогу відпрацьовувати вимову, слухання, читання та письмо у зручному для себе темпі. Комунікативні онлайн-завдання, наприклад, створення діалогів або участь у відеоконференціях, сприяють розвитку мовленнєвої компетентності. У процесі такої діяльності формується здатність використовувати мову як засіб спілкування, а не лише як навчальний предмет. Підхід акцентує увагу на автентичності ситуацій, у яких застосовується мова, що допомагає учням оволодіти нею більш природно. Використання онлайн-платформ дозволяє розширити межі навчального простору та зробити процес більш гнучким і доступним [66, с. 23].

Компетентнісний підхід до інтеграції онлайн-платформ орієнтований на формування в учнів здатності застосовувати знання, уміння та навички в реальних життєвих ситуаціях. У процесі навчання англійської мови це означає розвиток комунікативної, соціальної, інформаційної та міжкультурної компетентностей. Онлайн-платформи допомагають реалізувати цей підхід через використання інтерактивних завдань, тестів і симуляцій, що моделюють автентичні ситуації спілкування. Викладач має організувати навчальний процес

так, щоб учні могли не лише запам'ятовувати матеріал, а й застосовувати його на практиці. Зміст діяльності повинен бути спрямований на розв'язання комунікативних проблем, характерних для реального життя. Такий підхід сприяє розвитку критичного мислення та уміння приймати самостійні рішення. У поєднанні з онлайн-платформами компетентнісний підхід забезпечує перехід від знаннєвої до діяльнісної парадигми освіти.

Інтегративний підхід до використання онлайн-платформ полягає у поєднанні різних методик та освітніх технологій для досягнення комплексного результату навчання. У процесі викладання англійської мови це може означати одночасне застосування елементів комунікативного, проєктного та інтерактивного навчання. Викладач створює навчальні сценарії, у яких кожен етап уроку підтримується відповідним цифровим інструментом. Наприклад, на етапі введення лексики можна використовувати Quizlet, для закріплення матеріалу – Kahoot, а для самостійної практики – Duolingo. Такий підхід сприяє цілісному розвитку мовних навичок і підтримує мотивацію учнів протягом усього процесу навчання. Крім того, інтегративність забезпечує диференціацію завдань відповідно до рівня підготовки кожного учня. Синергія традиційних та цифрових методів створює умови для ефективного та гармонійного засвоєння знань. У результаті навчальний процес стає більш адаптивним, гнучким і зорієнтованим на потреби сучасного учня.

Платформи сприяють реалізації принципу наочності через широке використання мультимедійних матеріалів, аудіо- та відео контенту, що значно підвищує якість сприйняття та розуміння матеріалу. В іноземній мові це дозволяє створювати насичене культурне середовище, де учні можуть чути носіїв мови та бачити автентичні приклади її використання. Завдяки цьому принципу, навчання стає більш чуттєвим і багатоканальним, залучаючи різні типи пам'яті та підвищуючи шанси на успішне засвоєння складних граматичних конструкцій і великих обсягів лексики. Цифрова наочність перевищує можливості традиційних підручників і плакатів.

Імплементація онлайн-платформ також тісно пов'язана з ідеєю інформатизації професійно-технічних навчальних закладів, оскільки сучасна освіта готує фахівців, які мають бути готовими до роботи в цифровому середовищі [13, с. 48]. Інтеграція платформ виступає як засіб розвитку інформаційно-комунікаційної компетентності учнів, що є однією з ключових вимог до випускника. Опанування навігацією, пошуком та критичною оцінкою інформації в цифровому просторі стає невід'ємною частиною вивчення мови, готуючи молодь до майбутньої професійної діяльності.

Таким чином, методичні підходи до інтеграції онлайн-платформ формують цілісну систему, що поєднує комунікативні цілі з технологічними можливостями для досягнення максимальної ефективності навчального процесу. Це вимагає відмови від монологічного викладання та прийняття парадигми діалогу та співпраці між усіма учасниками освітнього процесу, де технології виступають потужним каталізатором. Педагог повинен обирати не просто "модні" інструменти, а ті, що відповідають методиці викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах та сприяють досягненню конкретних навчальних результатів, визначених програмою [29, с. 328].

Окремий методичний блок стосується формування риторичної культури, оскільки онлайн-платформи надають інструменти для запису мовлення та отримання зворотного зв'язку щодо публічних виступів [9, с. 252]. Використання мікрофону та відеокамери дозволяє учням фіксувати свої спроби говоріння, аналізувати інтонацію, темп і лексичне наповнення, що є основою для розвитку ораторських навичок. Це дозволяє впроваджувати елементи інноваційних технологій у риторичній підготовці майбутніх фахівців уже на рівні середньої школи, забезпечуючи більш якісну підготовку до подальшого навчання та професійної діяльності [14, с. 214].

2.2. Можливості онлайн-платформ у формуванні мовних компетентностей учнів середньої школи

Онлайн-платформи відкривають широкі можливості для ефективного формування ключових мовних компетентностей учнів середньої школи, пропонуючи інструменти, що охоплюють усі чотири види мовленнєвої діяльності: читання, письмо, аудіювання та говоріння. Наприклад, для вдосконалення навичок аудіювання та розуміння на слух можуть використовуватися інтегровані в платформи відео- та аудіоматеріали з автентичною мовою, що відображає реальні ситуації спілкування, що є елементом використання ресурсів інтернету в умовах дистанційного навчання [11, с. 43]. Ці ресурси часто супроводжуються інтерактивними завданнями на перевірку розуміння, що дозволяє учням одразу отримувати зворотний зв'язок та працювати над помилками, прискорюючи процес засвоєння.

У сфері формування лексичної та граматичної компетенцій, платформи забезпечують трансформацію вивчення лексики завдяки використанню карток, тестів та ігрових вправ, які роблять процес запам'ятовування менш обтяжливим та більш ефективним [84, с. 436]. Багато застосунків використовують алгоритми інтервального повторення, що допомагає переводити нові слова з короткочасної пам'яті в довготривалу, посилюючи глибину засвоєння матеріалу. Для розвитку навичок письма учні можуть використовувати онлайн-інструменти для спільних проєктів, написання коротких есе чи повідомлень, отримуючи автоматизовану або колегіальну (peer-to-peer) коректуру, що сприяє розвитку риторичної культури фахівця вже на шкільному етапі [8, с. 1].

Особливе місце займає розвиток комунікативної компетенції, зокрема говоріння, яке є найбільш складним для реалізації в традиційних умовах. Платформи, оснащені функціями розпізнавання мовлення, дають змогу учням практикувати вимову та інтонацію, а також брати участь у віртуальних діалогах або записувати монологи, імітуючи живе спілкування. Використання онлайн платформ для інтерактивного навчання стимулює учнів до активної мовленнєвої взаємодії, підвищуючи їхню впевненість у використанні іноземної мови, а ігрові механіки, вбудовані в такі системи, залучають та мотивують [83, с. 103]. Отже, цифрові інструменти не просто доповнюють, а якісно розширюють можливості

педагога, дозволяючи систематично та інтегровано підходити до формування всіх мовних навичок.

Для формування соціокультурної компетентності онлайн-платформи надають доступ до автентичних матеріалів, таких як новини, блоги, подкасти та відео від носіїв мови з різних країн, що дозволяє вивчати мову в контексті її застосування. Це допомагає учням не лише засвоювати лінгвістичні одиниці, але й розуміти особливості менталітету, традицій та етикету англомовних країн, що є ключовим для ефективної міжкультурної комунікації. Онлайн-ресурси, як інформаційно-аналітичні портали про вищу освіту, можуть бути використані для організації пошукових завдань, де учні досліджують освітні системи чи культурні події, використовуючи при цьому англійську мову [3].

Можливості платформ у персоналізації навчання дозволяють вирішувати проблему різного рівня підготовки учнів у середній школі, оскільки вони можуть автоматично пропонувати адаптивні онлайн-платформи [22, с. 153]. Це означає, що учень, який має прогалини у граматиці, отримає більше вправ на цю тему, тоді як той, хто потребує розширення лексики, буде працювати переважно з картками та тематичними словниками. Такий індивідуалізований підхід є ефективнішим за фронтальну роботу, оскільки максимізує навчальний час, витрачений на потреби кожного учня.

Для розвитку навичок критичного мислення можуть використовуватися форуми та дискусійні платформи, де учні обговорюють актуальні теми, формують і аргументують власну позицію іноземною мовою. Такі форми роботи сприяють поглибленню аналітичних здібностей, умінню структурувати думки та знаходити логічні зв'язки між поняттями. Під час участі в онлайн-дискусіях учні вчаться слухати опонента, реагувати на його аргументи та відстоювати власну точку зору. Це забезпечує інтеракцію в освітньому процесі і сприяє формуванню культури академічного спілкування [18, с. 15]. Аналіз автентичних текстів або відео з критичної точки зору дозволяє поєднати мовне навчання з розвитком соціально-гуманітарних компетентностей. Наприклад, під час вивчення тем, пов'язаних із глобальними проблемами

суспільства, учні отримують змогу розширювати словниковий запас і вдосконалювати навички аргументації. Такі завдання створюють умови для глибшого розуміння контексту іншомовної культури та суспільних реалій. Таким чином, критичне осмислення змісту стає дієвим засобом розвитку мовленнєвої компетентності.

Онлайн-платформи створюють широкі можливості для розвитку мовленнєвих умінь через інтерактивні методи навчання [12, с. 2]. Ігрові елементи, тести, симуляції та віртуальні ситуації сприяють підвищенню залученості учнів до навчального процесу. Наприклад, рольові ігри, організовані у віртуальних кімнатах, дозволяють школярам моделювати ситуації спілкування – від замовлення в кафе до участі в конференції. Такі завдання сприяють подоланню мовного бар'єру, формують упевненість у власних силах і забезпечують поступове наближення навчального спілкування до реального. Використання цифрових платформ також дозволяє проводити індивідуалізоване навчання, коли кожен учень може обирати рівень складності завдань і темп роботи. Це створює атмосферу співпраці та саморозвитку. Залучення учнів до інтерактивних форм навчання підсилює мотивацію до спілкування англійською мовою. У результаті учні не лише вивчають мову, а й набувають досвіду ефективної комунікації.

Формування лексичної компетентності також значною мірою підтримується онлайн-платформами, такими як Quizlet чи Wordwall. Ці ресурси дозволяють створювати набори слів, тести, асоціативні вправи та візуальні карти для запам'ятовування нової лексики. Учні можуть самостійно повторювати слова, змагатися між собою у форматі вікторин або проходити вправи з поступовим ускладненням. Такий підхід формує не лише знання окремих лексичних одиниць, а й уміння використовувати їх у контексті. Регулярна робота з лексичними платформами сприяє розвитку навичок швидкого розпізнавання та використання нових слів у мовленні. Під час виконання інтерактивних завдань відбувається одночасна активація зорової, слухової та моторної пам'яті [65, с. 6]. Це підсилює ефективність засвоєння

мовного матеріалу та робить процес навчання більш природним. Лексичні платформи також підтримують учнів у формуванні автономності, оскільки дозволяють працювати поза межами класу.

Наприклад, під час вивчення нових слів (football pitch, goalkeeper, athletics, equipment, warm-up) учитель може застосувати Quizlet для створення набору карток із зображеннями та вимовою. Учні проходять інтерактивні режими «Learn», «Match» або «Gravity», що забезпечує багаторазове повторення й закріплення лексики. На платформі Wordwall можна додати вправи «Find the match» чи «Anagrams», де школярі працюють із ключовими спортивними термінами у формі гри. Для розвитку аудіювання учитель пропонує коротке відео на British Council Teens або YouTube Kids про популярні види спорту, після чого учні виконують завдання на перевірку розуміння: вибір правильної відповіді, заповнення пропусків або визначення істинності тверджень. Розвиток говоріння можливий через Flip (колишній Flipgrid): учні записують короткі відеомонологи на тему «My favourite sport» або створюють рольову ситуацію, наприклад інтерв'ю зі спортсменом. Для письма можна застосувати Google Classroom: учні пишуть міні-есе «Why sport is important for teenagers» з подальшим взаємним коментуванням. Такий комплекс інструментів дозволяє формувати всі аспекти мовної компетентності в межах однієї теми та демонструє практичну цінність цифрових платформ у навчанні.

Розвиток граматичної компетентності в контексті онлайн-навчання може реалізовуватися через платформи Duolingo, British Council Learning English або Grammarly. Ці ресурси пропонують різноманітні завдання, що охоплюють усі аспекти граматики – від базових конструкцій до складних синтаксичних структур. Учні отримують миттєвий зворотний зв'язок, який допомагає усвідомити помилки та виправити їх у процесі виконання вправ. Такий формат навчання сприяє самоконтролю й самокорекції, що підсилює автономність мовленнєвої діяльності. Крім того, граматичні тренажери дозволяють поступово переходити від теоретичного вивчення правил до практичного використання мовних структур у реальних ситуаціях. Викладач може використовувати

результати виконання завдань для моніторингу успішності учнів і планування подальшої роботи. Поступовість, системність і доступність завдань формують відчуття досягнення, що підтримує інтерес до предмета. У такий спосіб граматичні платформи поєднують навчання, самоперевірку та рефлексію в єдиний процес [85, с. 41].

Аудіювання та вимова є невід'ємними складовими мовної компетентності, і онлайн-платформи надають широкі можливості для їх удосконалення. Завдяки ресурсам на зразок BBC Learning English, TED-Ed або LingQ учні отримують доступ до автентичних матеріалів, що відображають реальне мовне середовище. Слухання подкастів, інтерв'ю та відеоінструкцій допомагає адаптувати сприйняття до різних акцентів і стилів мовлення. Використання автоматичних субтитрів і можливість повторного прослуховування сприяють кращому розумінню мовних структур. Деякі платформи пропонують функції розпізнавання мовлення, які дозволяють тренувати вимову та інтонацію. Такий тип навчання допомагає учням не лише покращити фонетичні навички, а й подолати страх спілкування з носіями мови. Регулярна практика аудіювання формує мовне чуття й розширює словниковий запас. Це забезпечує природне занурення в іншомовний контекст і формує основу для ефективного спілкування.

Онлайн-платформи також сприяють розвитку письмової компетентності через інтерактивні вправи, блогінг, створення есе або спільних документів. Використання ресурсів типу Google Classroom або Padlet дозволяє організовувати колективне редагування текстів і обговорення змісту написаного. Такий підхід формує в учнів навички структурування тексту, логічного викладу думок та дотримання норм академічного письма. Крім того, онлайн-середовище забезпечує умови для самоперевірки – учні можуть скористатися інструментами автоматичного виправлення помилок або коментарями від викладача. Це сприяє рефлексії та вдосконаленню власного стилю письма. Залучення учнів до спільної творчої діяльності формує почуття відповідальності за кінцевий результат. Письмові завдання в онлайн-форматі дозволяють виявити

індивідуальні досягнення й поступово формувати академічну грамотність. У результаті поєднання цифрових технологій із традиційним навчанням створює умови для розвитку всіх аспектів мовної компетентності [41, с. 236].

Завдяки вбудованим інструментам автоматичного оцінювання та миттєвого зворотного зв'язку, платформи посилюють ефективність навчання граматики та лексики. Учні одразу бачать свої помилки та можуть їх виправляти, що мінімізує закріплення неправильних мовних моделей. Такий механізм самокорекції, описаний у дослідженнях про інтерактивне навчання, підвищує відповідальність учня за свій навчальний процес і сприяє швидшому прогресу [33, с. 8]. Це перетворює рутинну перевірку вправ на динамічний процес самовдосконалення.

Платформи забезпечують формування інформаційно-комунікаційної компетентності шляхом цілеспрямованого використання ІКТ [7, с. 412]. Учні вчаться не просто користуватися комп'ютером, а використовувати цифрові інструменти для вирішення конкретних навчальних завдань – від пошуку інформації до створення цифрового контенту іноземною мовою. Це є необхідною передумовою для професійного зростання педагогів в умовах цифрової освіти та підготовки учнів до життя у високотехнологічному суспільстві [40, с. 369].

Зрештою, можливості онлайн-платформ уможливлюють реалізацію інноваційних технологій у викладанні іноземної мови [21, с. 72]. Вони дозволяють застосовувати технології, які були недоступні в традиційному класі, наприклад, вивчення англійської мови через музику та пісні з інтерактивними субтитрами та вправами [6]. Таке поєднання розваги та навчання робить процес більш природним, приємним і, як наслідок, ефективнішим для учнів середньої школи.

2.3. Приклади використання платформ Quizlet, Kahoot і Duolingo на різних етапах уроку

Веб майданчики, як-от Quizlet, Kahoot та Duolingo, володіють відмінним функціоналом і можуть бути дієво впроваджені у різні фази заняття англійською мовою, кожна з яких має окремі педагогічні задачі. На стадії закріплення наявних знань або подання нової лексики незамінною є платформа Quizlet, яка насамперед славиться своєю функцією у засвоєнні словника [71]. Застосовуючи режими "Картки" (Flashcards) або "Навчання" (Learn), викладач здатен стрімко подати свіжу термінологію, а учні – незалежно опанувати її, отримуючи змогу візуального, слухового та рухового сприйняття матеріалу.

На етапі первинного закріплення та контролю доцільно застосовувати ігровий інструмент Kahoot!, який завдяки своїй динамічній та змагальній формі забезпечує цифровий ігровий ресурс для навчання [70, с. 49]. Ця платформа дозволяє проводити швидкі вікторини у форматі "запитання-відповідь" з обмеженим часом, що значно підвищує рівень залученості та мотивації учнів до повторення пройденого матеріалу. Сприйняття учнями впливу Kahoot! на навчання є переважно позитивним, оскільки змагання стимулює концентрацію уваги та миттєве прийняття рішень, перетворюючи контроль знань на захопливу гру [72, с. 1].

На етапі закріплення граматичної теми "Past Simple" вчитель створює у Kahoot! інтерактивну вікторину з 12 питань, що перевіряють уміння учнів утворювати та вживати минулий простий час. Перші 4 питання спрямовані на розпізнавання правильних форм дієслів: учні вибирають правильну форму з чотирьох варіантів (наприклад, "Yesterday I ____ to the cinema: go / goes / went / going"). Наступні 3 питання містять зображення ситуацій, де учні мають обрати речення, що правильно описує дію у минулому (картинка дитини, яка вчора їла морозиво, та варіанти відповідей: "She eats ice cream" / "She ate ice cream" / "She is eating ice cream" / "She will eat ice cream"). Питання 8-10 включають аудіофрагменти коротких речень, де учні мають визначити, чи використано Past Simple правильно. Останні 2 питання – це завдання на трансформацію, де учні бачать речення у Present Simple і мають обрати його правильну форму у Past Simple. Під час гри у класі панує атмосфера здорового змагання: учні активно

обговорюють свої відповіді, реагують на таймер та радіють, бачачи своє ім'я у таблиці лідерів. За результатами вікторини вчитель виявляє, що 85% учнів засвоїли правильні форми неправильних дієслів, однак лише 60% правильно використовують допоміжне дієслово "did" у питальних реченнях, що дозволяє скоригувати подальший план уроку та приділити додатковий час саме цій граматичній структурі.

Для самостійної роботи, домашнього завдання або розвитку мовленнєвих навичок поза межами класу ефективно використовується Duolingo, що функціонує як двомовний навчальний додаток [68]. Ця платформа дозволяє учням працювати у власному темпі, постійно практикувати граматику, лексику та навіть вимову завдяки вбудованим механізмам розпізнавання мовлення. Duolingo відмінно підходить для систематичного, щоденного повторення та розширення мовних знань, забезпечуючи індивідуальну траєкторію навчання. Таким чином, кожна платформа виконує свою унікальну функцію, дозволяючи педагогу гнучко структурувати навчальний процес відповідно до поставлених цілей.

На етапі перевірки домашнього завдання Quizlet може бути використаний у режимі "Тест" (Test), який автоматично генерує різні типи завдань (відповідність, множинний вибір, письмо) на основі раніше вивченого лексичного матеріалу. Це звільняє час викладача для більш змістовної комунікативної роботи в класі, перекладаючи рутинну перевірку в площину самостійного контролю та інтерактивного навчання [44, с. 30]. Функція оцінювання дозволяє учням одразу побачити свої прогалини та сфокусувати увагу на тих словах чи фразах, які вимагають додаткового опрацювання.

Kahoot! ідеально підходить для підсумкового контролю наприкінці розділу чи теми або для створення елемента розвантаження в середині уроку, оскільки це застосування онлайн платформи змагального характеру [27]. Учитель може підготувати запитання, які охоплюють граматичні правила, лексику або соціокультурні факти, вивчені протягом уроку, використовуючи різні формати відповідей. Завдяки яскравому дизайну та звуковому супроводу,

Kahoot! підвищує емоційне залучення учнів, роблячи процес тестування менш стресовим і більш захоплюючим.

Duolingo може бути інтегрований у навчальний процес як засіб для формування умінь читання та письма через проходження спеціалізованих занять, які зосереджені на будуванні речень і граматичних конструкціях. Наприклад, викладач може доручити учням пройти певний граматичний "Набір" (Skill) як обов'язкову складову домашнього завдання. Це стимулює індивідуалізоване навчання, оскільки система сама визначає прогалини учня та спрямовує його увагу на слабких місцях, гарантуючи персональну траєкторію розвитку [15, с. 153].

Для організації спільної роботи та взаємодії Quizlet пропонує режим "Live", де учні згуртовуються у команди та змагаються у знанні лексики, що перетворює індивідуальну підготовку на командну гру. Цей режим посилює елементи співробітництва та інтерактивних технологій та сприяє розвитку соціальної компетенції через спільне розв'язання завдань і обмін інформацією [36, с. 192]. Така діяльність допомагає закріплювати матеріал в ігровій формі, зменшуючи психологічний тиск.

Kahoot! також може використовуватися на етапі введення нового матеріалу для проведення "опитування знань" (Pre-test) перед поясненням теми. Така форма роботи дає змогу вчителю швидко оцінити початковий рівень підготовленості класу та визначити проблемні аспекти у сприйнятті попередніх тем. За допомогою інтерактивних запитань і миттєвого зворотного зв'язку педагог отримує об'єктивну картину навчальних досягнень учнів. Це дозволяє адаптувати зміст подальшого уроку до індивідуальних потреб школярів, роблячи навчальний процес більш гнучким і диференційованим. Використання Kahoot! у такий спосіб відповідає принципам діагностичного оцінювання та сприяє формуванню у школярів культури самоаналізу. Платформа створює позитивну атмосферу змагання, яка стимулює пізнавальну активність і підвищує рівень концентрації уваги. Водночас результати такого тестування допомагають учителю обґрунтовано планувати пояснення нової теми та

визначати доцільність повторення окремих розділів. Таким чином, Kahoot! виступає дієвим інструментом педагогічної аналітики у процесі викладання англійської мови.

Ефективність Kahoot! у навчанні англійської мови полягає в тому, що цей сервіс дозволяє розвивати всі види мовленнєвої діяльності через ігрову взаємодію. Учні, відповідаючи на запитання в режимі реального часу, активно залучаються до процесу пізнання та відчувають себе учасниками колективної діяльності. Такий формат дозволяє створити атмосферу емоційного піднесення, яка позитивно впливає на запам'ятовування матеріалу. Крім того, ігрова складова Kahoot! забезпечує мотиваційний ефект, оскільки учні сприймають навчання як цікаву діяльність, а не як обов'язок. Водночас платформа сприяє формуванню навичок швидкого мислення та мовної реакції, що особливо цінно під час розвитку усного мовлення. Вчитель може використовувати Kahoot! як засіб формувального оцінювання, що дозволяє фіксувати проміжні результати й коригувати навчальну траєкторію кожного учня. Систематичне застосування цього ресурсу підсилює інтерактивність занять і розвиває навички командної роботи. Завдяки цьому Kahoot! стає інструментом не лише контролю знань, а й формування комунікативної компетентності [76, с. 26].

Duolingo допомагає системно організувати та закріплювати знання завдяки своєму послідовному та повторному навчанню. Учні можуть проходити перевіірочні тести в додатку, щоб перевірити знання, які вони отримали протягом часу. Це допомагає регулярно повторювати матеріал і краще запам'ятовувати інформацію надовго. Платформа використовує адаптивні програми, які підлаштовуються під рівень кожного користувача, надаючи їм завдання на основі їхніх попередніх результатів. Це дозволяє кожному вчитися у своєму темпі, не турбуючись про показники інших. Duolingo допомагає виробити звичку щоденного навчання та самоконтролю, що є невід'ємною частиною самостійного навчання. На початку уроку, присвяченого темі "Daily Routine", обрали заздалегідь підготовлений набір карток у Quizlet, що містить 15 ключових дієслів: wake up, get up, have breakfast, brush teeth, go to school,

have lunch, do homework, watch TV, take a shower, go to bed тощо. Кожна картка містить зображення дії, транскрипцію слова та аудіозапис правильної вимови. Учні індивідуально працюють у режимі "Картки" протягом 5-7 хвилин, переглядаючи всі лексичні одиниці. Після цього вчитель активує режим "Live", розділяючи клас на 4 команди по 5-6 учнів. Команди отримують однакові завдання на співставлення англійських дієслів із зображеннями або українськими перекладами, при цьому кожен член команди відповідає за певну кількість слів. Така організація роботи забезпечує як індивідуальне засвоєння матеріалу, так і колективну відповідальність за результат. Завдяки таймеру та елементу змагання учні виявляють високу концентрацію уваги. Після завершення гри вчитель проводить короткий фронтальний опитування, перевіряючи вимову ключових слів, а учні демонструють значне покращення у запам'ятовуванні лексики порівняно з традиційними методами презентації.

Також, додаток Duolingo сприяє розвитку всіх основних мовних компетентностей – лексичної, граматичної, аудіативної та письмової – через індивідуалізований підхід. Завдяки коротким урокам і різноманітним видам вправ учні тренують навички сприйняття мови, перекладу та побудови речень. Система рівнів дає можливість поступово переходити від простих до складніших завдань, що створює відчуття поступового успіху. У процесі роботи з додатком формується здатність до самоконтролю, оскільки учень може самостійно відстежувати власний прогрес. Крім того, інтеграція Duolingo з іншими платформами дозволяє використовувати його як інструмент позаурочного навчання. Це створює безперервність освітнього процесу та сприяє закріпленню мовного матеріалу [16, с. 21]. Викладач може використовувати результати роботи учнів у Duolingo для оцінювання їхньої активності й досягнень. Платформа таким чином виступає не лише тренажером, а й аналітичним засобом у системі педагогічного моніторингу.

Quizlet займає особливе місце серед інструментів для опанування англійської мови, оскільки надає гнучке засвоєння лексики через різноманітні форми завдань. Викладачі можуть формувати набори слів із перекладом,

вимовою та прикладами використання, що сприяє учням глибше розуміти значущість. Застосування карток, перевірочних робіт та навчальних занять активізує зорову та асоціативну пам'ять, полегшуючи запам'ятовування нових термінів. Платформа дає змогу налаштовувати матеріал до певної теми заняття або рівня підготовки учнів. Завдяки опції спільного доступу учні можуть опрацьовувати слова разом або створювати власні добірки, що плекає навички самостійної праці. Quizlet також підтримує повторення за принципом "інтервального повторення", який сприяє продуктивному закріпленню матеріалу у довготривалій пам'яті. Такий метод робить платформу помічною як під час готування до контрольних завдань, так і для щоденного тренування лексики. У дуєті з іншими засобами Quizlet формує основу для подальшого вдосконалення мовленнєвих здібностей [1, с. 2].

Комплексне використання трьох онлайн-платформ – Quizlet, Kahoot! і Duolingo – дає змогу організувати повноцінний цифровий цикл навчання англійської мови. На першому етапі Quizlet використовується для введення й первинного засвоєння нового матеріалу, що формує лексичну базу. Далі Kahoot! виконує роль інструменту активного закріплення, перевірки знань і мотиваційного залучення учнів. Завершальним етапом є використання Duolingo, який забезпечує автономну практику та повторення матеріалу у позаурочний час. Такий підхід створює систему безперервного навчання, де кожен етап підсилює попередній. Взаємодія між платформами формує єдине інтерактивне середовище, що сприяє підвищенню ефективності навчання. Учні мають змогу самостійно управляти процесом свого розвитку, а викладач – здійснювати постійний моніторинг результатів. У результаті формується цілісний механізм навчання, що поєднує педагогічну керованість і автономію учня.

Однак, поряд із численними перевагами, використання онлайн-платформ має певні обмеження, які потрібно враховувати під час планування навчального процесу. Однією з головних проблем є надмірна залежність від технічних засобів і доступу до Інтернету, що може створювати нерівні умови для учнів. Крім того, не всі платформи адаптовані до вікових особливостей школярів, що

вимагає ретельного педагогічного добору контенту. Відсутність безпосереднього живого спілкування під час самостійної роботи може знижувати ефективність розвитку комунікативних навичок. У деяких випадках учні схильні виконувати завдання формально, орієнтуючись на отримання балів, а не на змістовне засвоєння матеріалу. Педагог має виступати координатором, який забезпечує баланс між цифровими й традиційними методами. Відіграє також педагогічна рефлексія, що дозволяє оцінювати ефективність застосованих інструментів. Усвідомлене використання платформ дозволяє перетворити потенційні недоліки на стимули для вдосконалення навчального процесу [10, с. 21].

2.4. Розробка системи вправ із використанням онлайн-платформ

Розробка системи вправ із використанням онлайн-платформ була здійснена на основі сформованих теоретичних засад інтеграції цифрових технологій у навчальний процес, враховуючи необхідність послідовного формування всіх видів мовленнєвої компетентності. Створена система ґрунтується на комунікативно-діяльнісному підході, де кожна вправа націлена на досягнення конкретної комунікативної мети, а самі платформи виступають як ефективне середовище для організації мовленнєвої практики [5, с. 8]. Це забезпечує плавний перехід від контрольованої, репродуктивної діяльності до вільного, продуктивного використання англійської мови. Система охоплює лексичні, граматичні та умовно-комунікативні вправи, структуровані відповідно до етапів засвоєння нового матеріалу.

Система починається з етапу презентації та первинного закріплення лексики, для чого розроблено серію вправ на платформі Quizlet. Тут були створені тематичні навчальні модулі ("сети") карток, які містять нові слова, їхні транскрипції, аудіосупровід та приклади вживання у реченнях. Ці вправи спрямовані на візуальне та аудіальне сприйняття лексичних одиниць, використовуючи режими "Картки" та "Заучування" [71]. Таким чином

забезпечується багаторазове повторення матеріалу в різних форматах, що сприяє його швидкому переходу з короткочасної до довготривалої пам'яті.

На етапі граматичного тренування акцент був зроблений на використанні адаптивних тестів у Duolingo, які дозволяють автоматично відстежувати прогрес учня та коригувати складність завдань. Вправи тут включають трансформацію речень, заповнення пропусків та вибір правильних граматичних форм, при цьому система забезпечує миттєвий зворотний зв'язок [51]. Це дає можливість учням самостійно виявляти та виправляти помилки, зосереджуючись на тих граматичних явищах, які викликають найбільші труднощі. Ефективність цього підходу полягає в персоналізації навчальної траєкторії, адаптуючи навчальний контент до індивідуальних потреб.[4, с. 13]

Для інтенсивного закріплення матеріалу та контролю була розроблена серія змагальних вікторин на платформі Kahoot!, які використовуються наприкінці уроку або розділу. Питання цих вікторин охоплюють як лексичний, так і граматичний матеріал, вимагаючи від учнів швидкої реакції та прийняття рішень під час інтерактивної діяльності [73, с. 1]. Спеціально розроблені сценарії Kahoot! включали зображення та аудіофрагменти для перевірки аудіювання та візуальної асоціації [82, с. 49]. Цей ігровий елемент значно підвищує мотивацію та знижує рівень стресу, пов'язаного з оцінюванням, перетворюючи його на захоплююче змагання.

Система вправ передбачає окремий блок на розвиток навичок говоріння, використовуючи можливості Duolingo для тренування вимови та інтонації через функцію розпізнавання мовлення. Додатково були розроблені завдання для учнів на запис коротких умовно-комунікативних монологів (наприклад, "Опиши свій ідеальний день") та їхнє взаємне оцінювання (peer-assessment) поза межами платформ. Це сприяє подоланню мовного бар'єра та формуванню риторичної культури шляхом регулярної практики та аналізу власного мовлення. [68, с. 82]. Для розвитку навичок читання були створені вправи у Quizlet Live на основі автентичних текстів, де команди мають швидко знайти лексичні відповідності або ключові фрази з тексту. Це завдання поєднує індивідуальну роботу з

лексикою та командне співробітництво, що робить процес читання більш динамічним[45, с. 192]. Система включає також завдання на пошук інформації на зовнішніх англомовних веб-ресурсах з подальшим обговоренням знайденого, тренуючи навички критичного осмислення прочитаного.

Блок вправ, орієнтований на письмову комунікацію, включає завдання в Duolingo на переклад фраз і складання простих речень, а також більш складні завдання, що вимагають написання коротких есе або постів у віртуальних "класних кімнатах". Такі завдання дозволяють учням не лише відпрацьовувати граматичні структури, а й формувати власний стиль письмового мовлення. Систематична робота з письмовими текстами розвиває логічне мислення, уміння структурувати інформацію та дотримуватися норм англомовного письма. Письмові завдання інтегрують знання, здобуті під час роботи з лексичними та граматичними вправами, створюючи єдину когнітивну систему засвоєння матеріалу. Крім того, цифровий формат виконання робіт дозволяє учням швидко отримувати відгуки від учителя або однокласників, що сприяє розвитку навичок рефлексії. Платформа Duolingo забезпечує можливість повторного виконання завдань, що допомагає вдосконалювати текстові навички на основі попереднього досвіду [48, с. 168]. Такі вправи формують у школярів розуміння функціонального використання мови у письмовому спілкуванні. У результаті підвищується рівень самостійності та впевненості учнів у власних мовленнєвих здібностях.

Письмова практика на базі Duolingo може бути доповнена елементами спільного писання у спільних цифрових осередках. Учні мають змогу працювати над створенням колективних текстів, наприклад спільних блогів, шкільних вістей або коротких описів культурних подій. Така взаємодія сприяє розвитку соціальної компетентності, адже школярі учаться домовлятися, виправляти тексти інших і приймати спільні рішення. Вони не лише виконують завдання, а й долучаються до процесу комунікації, що наближає навчання до реального вживання мови. Цифровий формат дає змогу легко зберігати, коригувати та аналізувати створені тексти, що допомагає викладачу

відслідковувати індивідуальний поступ. У контексті письмової взаємодії платформи стають засобом розвитку академічної грамотності. Поступове ускладнення завдань сприяє переходу від репродуктивних до творчих форм праці. Це забезпечує формування навичок продуктивного письма, потрібного для подальшого навчання та спілкування.

Для вивчення теми "Спорт" використовується комплексний підхід із залученням трьох основних платформ. На початковому етапі у Quizlet створюється навчальний набір із 25-30 карток, що містять назви популярних видів спорту (football, basketball, swimming, tennis, cycling тощо), спортивного інвентарю (ball, racket, helmet, goggles) та дієслів руху (run, jump, throw, catch, kick). Кожна картка супроводжується зображенням, транскрипцією та прикладом речення: "I play football every Saturday" або "She enjoys swimming in the pool". Учні працюють у режимі "Картки" для первинного ознайомлення, після чого переходять до режиму "Заучування", де система автоматично відбирає слова, що потребують додаткового повторення. На наступному етапі використовується режим "Тест" для перевірки засвоєння лексики через різні типи завдань: множинний вибір, з'єднання термінів та їх визначень, письмове введення перекладу.

Для граматичного тренування у Duolingo учні виконують вправи на утворення речень із Present Simple для опису регулярних спортивних занять ("I play tennis twice a week", "He runs every morning") та Present Continuous для опису дій у момент мовлення ("They are playing football now", "She is swimming in the pool"). Платформа пропонує адаптивні завдання на переклад, вибір правильної форми дієслова, аудіювання коротких діалогів про спорт та запис власного мовлення з правильною вимовою спортивних термінів. Система автоматично коригує складність завдань відповідно до успішності учня, забезпечуючи індивідуальну траєкторію навчання. Завершальним етапом роботи над темою стає проведення інтерактивної вікторини у Kahoot!, яка містить 15-20 питань різного типу: ідентифікація виду спорту за зображенням, вибір правильного дієслова для опису спортивної дії, складання речень із

запропонованих слів, питання на аудіювання коротких описів спортивних подій. Ігровий формат із музичним супроводом, таймером та рейтинговою таблицею створює атмосферу змагання, підвищуючи мотивацію та емоційне залучення учнів.

Для вдосконалення письма розроблені спеціальні завдання, які передбачають взаємоперевірку робіт учнями з використанням стандартизованих критеріїв оцінювання. Такий підхід сприяє формуванню критичного мислення та об'єктивності під час оцінювання чужих і власних текстів. Учні навчаються аналізувати структуру, логіку викладу, граматичну точність та стилістичну відповідність написаного. Сам процес взаємоперевірки активізує метакогнітивні механізми, що сприяють глибшому засвоєнню мовного матеріалу. Крім того, співвіднесення власних результатів із критеріями підвищує рівень самоконтролю та відповідальності. Викладач виступає в ролі модератора, який координує процес і забезпечує зворотний зв'язок. Такий тип взаємодії формує у школярів уміння аргументовано висловлювати зауваження та пропозиції. У результаті учні не лише вдосконалюють письмові навички, а й розвивають комунікативні й аналітичні здібності. [67, с. 48]

Особливе місце у розробленій системі посідають вправи на міжкультурну комунікацію, які ґрунтуються на використанні автентичного контенту, інтегрованого у платформи або здобутого через зовнішні джерела. Такі завдання сприяють учням занурюватися у реальні культурні контексти, збагачуючи уявлення про носіїв англійської мови. Наприклад, учням пропонується обговорити відмінність між британською та американською лексикою, застосовуючи набори карток Quizlet. Іншим варіантом може бути розбір коротких відео з Duolingo, де демонструються культурні особливості поведінки чи мовних обертів. Завдяки цьому учні опановують розпізнавання культурних відмінностей, пов'язаних з лексикою, граматикою чи стилем спілкування. Такі вправи формують у школярів толерантність та розуміння культурної різноспрямованості англomовного світу. Міжкультурна комунікація у поєднанні

з мовною практикою розвиває не лише мовні, а й соціальні здібності. Це уможливорює формування всебічно розвиненої мовної особистості [61, с. 10].

Міжкультурне завдання в онлайн-середовищі сприяє формуванню соціокультурної компетентності учнів, яка є складовою комунікативної компетентності. Виконуючи такі завдання, учні не лише оволодівають новими мовними зразками, але й починають розуміти, як ці зразки використовуються в різних культурних контекстах. Це допомагає їм краще розуміти мову і її зв'язок із культурою. Один із прикладів може бути робота з відео чи статтями на таких платформах, як Duolingo. Це дозволяє досліджувати мовні відмінності між різними варіантами англійської мови. Наприклад, учні можуть порівнювати вимову, лексику і граматичні конструкції, що використовуються в британській, американській, австралійській та інших варіантах англійської.

Обговорення цих матеріалів у групових чатах або на інтерактивних дошках стимулює розвиток навичок ведення дискусій, де учні можуть обмінюватися своїми думками, ідеями та спостереженнями. Такий обмін думками сприяє кращому розумінню різних точок зору та розвиває критичне мислення. Цифрові платформи, які використовуються в навчанні, створюють чудові можливості для практики міжкультурного діалогу. Учні, які беруть участь у таких діалогах, вчаться адекватно реагувати на культурні особливості в комунікації, що, в свою чергу, підвищує ефективність їхньої міжособистісної взаємодії. Вони стають більш чутливими до культурних відмінностей і навчаються ефективно спілкуватися з людьми з різним культурним походженням. Включення таких завдань у навчальний процес робить урок англійської мови більш насиченим. Це сприяє формуванню в учнів відкритості, толерантності та готовності до міжкультурного спілкування. Вони навчаються поважати інші культури, стають більш терпимими до відмінностей і готові до співпраці з людьми з різних куточків світу.

Ключовим елементом розробленої системи є систематичне використання зворотного зв'язку та самоконтролю, які є вбудованими функціями онлайн-платформ. Після кожної вправи учні отримують автоматизований звіт

про успішність, що дає змогу оцінювати власний прогрес і визначати напрямки подальшого вдосконалення [32, с. 320]. Такі звіти виконують функцію формувального оцінювання, яке орієнтоване не на оцінку результату, а на підтримку процесу навчання. Крім того, автоматичний зворотний зв'язок зменшує часові витрати викладача, дозволяючи зосередитися на індивідуальній підтримці учнів. Учні мають можливість переглядати власні помилки, аналізувати їх і повторно виконувати завдання для покращення результату. Ця технологія сприяє розвитку рефлексивних умінь та відповідального ставлення до навчання. Викладач може використовувати узагальнені дані для моніторингу динаміки успішності всього класу. Такий підхід забезпечує ефективну взаємодію між учнем і педагогом, базовану на даних і об'єктивному оцінюванні.

Крім індивідуального зворотного зв'язку, система вправ передбачає періодичну підсумкову перевірку знань у формі інтегрованих тестів. Наприкінці кожного навчального тижня учням пропонується пройти підсумковий тест, який поєднує елементи Quizlet і Kahoot! для комплексного оцінювання засвоєного матеріалу. Такий формат дозволяє поєднати аналітичну й ігрову складові навчання, створюючи позитивний емоційний фон для перевірки знань. Участь у колективному тестуванні мотивує школярів до активної участі та самовдосконалення [50, с. 20]. Підсумкові результати обговорюються спільно з викладачем, що стимулює рефлексію та осмислення власних досягнень. Тести охоплюють усі основні види мовленнєвої діяльності, забезпечуючи всебічне оцінювання сформованих компетентностей. Отримані результати використовуються для подальшого коригування навчальних планів і завдань. Такий підхід робить процес оцінювання невід'ємною частиною навчального циклу, що сприяє підвищенню ефективності освітнього процесу.

Таким чином, розроблена система вправ являє собою комплексний дидактичний інструментарій, що забезпечує послідовну і цілеспрямовану роботу над усіма компонентами мовної компетентності, ефективно поєднуючи традиційні та цифрові освітні технології [30, с. 236]. Вона дозволяє реалізувати принципи гнучкості, персоналізації та інтерактивності, перетворюючи вивчення

англійської мови на динамічний та високо мотивуючий процес для учнів середньої школи. Ця система створює основу для подальшого експериментального впровадження та підтвердження її ефективності.

РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

3.1. Організація та етапи експериментального дослідження

Протягом одного навчального семестру було проведено дослід, аби з'ясувати, чи допомагають інтернет-платформи краще опановувати англійську мову. У вивченні брали участь учні середньої школи віком від 13 до 16 років із різних класів. Набрали 28 учнів і поділили їх на дві групи: дослідну (15 осіб) та контрольну (13 осіб). Дослідна група застосовувала інтернет-платформи як допоміжний спосіб вивчення, а контрольна група навчалася за типовою шкільною програмою, без застосування онлайн-засобів. Учні були довільно розподілені по групах, щоб гарантувати неупередженість результатів. Перед початком дослідження ми провели перевірку, аби дізнатися стартовий рівень англійської мови у всіх учасників. Тест охоплював завдання з граматики, словникового запасу, слухання та письма. Завданням цього початкового вимірювання було визначення базового рівня знань англійської мови в обох колективах перед початком дослідження. Це дало змогу неупереджено оцінити будь-які зрушення в їхніх знаннях після закінчення дослідження, беручи до уваги початкові розбіжності між учасниками. Тест був складений таким чином, щоб охопити різні складові мовної майстерності, що є потрібним для точного визначення загального рівня володіння англійською мовою.

Застосування інтернет-платформ у дослідницькій групі було вдумливо сплановано. Учні мали доступ до інтерактивних матеріалів, онлайн-вправ, майданчиків для обговорень та відеоуроків. Їм також надавалася можливість отримувати персоналізований зворотний зв'язок від учителя через цю платформу. Порівняльна група, зі свого боку, відвідувала звичайні уроки, де

застосовувалися усталені підручники та традиційні методи викладання. Основний наголос робився на поясненні граматичних правил, читанні текстів, виконанні письмових завдань та участі в усних бесідах. Протягом семестру систематично збиралася інформація про успішність учнів у обох групах. Це включало оцінювання їхніх письмових робіт, результати перевірок та діяльність на заняттях (для порівняльної групи) та на інтернет-платформі (для дослідницької групи). Також проведено анкетування, щоб дізнатися про їхнє ставлення до різних способів навчання та їхню спонуку до вивчення англійської мови. Наприкінці семестру проведено кінцеве тестування, подібне до початкового, щоб порівняти зміни у рівні володіння англійською мовою в обох групах. Висновки цих тестів, а також інші зведені дані, були використані для визначення дієвості запровадження інтернет-платформ у процес опанування англійської мови.

Попередній етап дослідження тривав два тижні та передбачав створення потрібних умов для проведення експерименту. Учитель провів вступні заняття для учнів експериментальної групи, під час яких демонструвалися спроможності обраних платформ. Учасники отримали докладні настанови щодо реєстрації на платформах Duolingo, Quizlet та BBC Learning English. Кожен учень сформував власний обліковий запис та налаштував індивідуальний профіль згідно зі своїм рівнем знань. Учитель склав розклад користування платформами, який передбачав щоденні завдання тривалістю 20-30 хвилин. Технічна допомога забезпечувалася через створення спільної групи у месенджері, де учні могли ставити запитання та отримувати підказки. Також було проведено тестове заняття, під час якого перевірялася технічна готовність усіх учасників.

Ключовий етап експерименту стартував із третього тижня та тривав дванадцять тижнів. Учні експериментальної групи щодня виконували завдання на вибраних платформах, які охоплювали усі аспекти вивчення мови. Платформа Duolingo використовувалася для формування основних граматичних умінь та збільшення словникового запасу через ігрові вправи. Quizlet

застосовувався для запам'ятовування нової лексики за допомогою карток та інтерактивних ігор. BBC Learning English пропонувала справжні матеріали для розвитку навичок аудіювання та читання. Учитель щотижня здійснював нагляд за активністю учнів на платформах через вбудовані системи аналізу. Контрольна група протягом цього ж періоду відвідувала типові уроки без застосування цифрових засобів.

Методологічну основу дослідження становило анкетування як основний метод збору даних про ставлення учнів до використання онлайн-платформ. Анкетування дозволяє отримати структуровану інформацію від великої кількості респондентів за короткий проміжок часу. Цей метод характеризується можливістю стандартизації питань, що забезпечує порівнянність отриманих відповідей. Анонімність анкетування сприяє отриманню більш щирих та об'єктивних відповідей від учасників. Письмова форма опитування дає респондентам час для обдумування відповідей, що підвищує якість зібраної інформації. Анкета може містити різні типи питань: закриті, відкриті, напівзакриті, що дозволяє отримати як кількісні, так і якісні дані. Метод анкетування економічно вигідний і не вимагає значних ресурсів для проведення [31, с. 78].

Розробка анкети здійснювалася відповідно до принципів педагогічного дослідження та психометрії. Принцип доцільності передбачав включення лише тих питань, які безпосередньо стосувалися предмета дослідження. Принцип зрозумілості вимагав формулювання питань простою мовою без використання складної термінології. Принцип послідовності означав логічний порядок питань від загальних до конкретних. Принцип нейтральності забороняв формулювання питань, які могли б навіяти бажану відповідь. Принцип повноти охоплення передбачав включення питань про всі суттєві аспекти досліджуваної проблеми. Принцип оптимальної довжини вимагав обмеження кількості питань для уникнення втоми респондентів. Принцип етичності забезпечував конфіденційність персональних даних учасників.

Структура анкети включала три основні розділи, кожен з яких мав конкретну дослідницьку мету. Вступна частина містила пояснення мети опитування та гарантії конфіденційності відповідей. Основна частина складалася з 25 питань, які охоплювали досвід використання онлайн-платформ, оцінку їх ефективності та суб'єктивні враження учнів. Заклучна частина включала демографічні питання про вік, стать та попередній досвід вивчення мови. Питання були представлені у різних форматах: шкала Лайкерта для оцінки ступеня згоди з твердженнями, множинний вибір для визначення переваг, відкриті питання для збору детальних коментарів. Анкета пройшла попереднє тестування на малій групі з п'яти осіб для виявлення неясних формулювань. Після коригувань остаточний варіант був затверджений науковим керівником.

Процедура проведення анкетування здійснювалася на трьох етапах експерименту: до початку, в середині та після завершення. Перше анкетування проводилося на підготовчому етапі для з'ясування попереднього досвіду учнів та їхніх очікувань. Проміжне опитування відбувалося після шести тижнів використання платформ для моніторингу поточних проблем та коригування процесу. Підсумкове анкетування проводилося наприкінці експерименту для оцінки загальної ефективності впровадження. Всі опитування здійснювалися в онлайн-форматі через Google Forms, що полегшувало процес збору та обробки даних. Учні отримували посилання на анкету через електронну пошту з детальними інструкціями. Термін заповнення анкети обмежувався трьома днями для забезпечення своєчасного отримання відповідей. Перед початком кожного анкетування учитель нагадував про добровільність участі та можливість відмови.

Контроль за виконанням завдань на онлайн-платформах здійснювався через декілька механізмів. Учитель щотижня отримував автоматичні звіти про активність кожного учня з платформ Duolingo та Quizlet. Ці звіти містили інформацію про кількість виконаних вправ, часу, проведеного на платформі, та досягнутий прогрес. Учні зобов'язувалися робити скріншоти своїх досягнень та

надсилати їх у спільну групу. Раз на два тижні проводилися групові обговорення, під час яких учасники ділилися досвідом використання платформ. Учитель фіксував всі технічні проблеми та труднощі, про які повідомляли учні. Індивідуальні консультації надавалися тим учасникам, які демонстрували низький рівень активності або стикалися з труднощами [34, с. 145].

Для оцінки навчальних досягнень проводилося систематичне тестування обох груп. Кожні три тижні учні виконували стандартизовані тести, які перевіряли засвоєння нового матеріалу. Тести включали завдання на граматику, лексику, читання та аудіювання. Всі завдання були розроблені відповідно до рівня складності навчальної програми. Оцінювання здійснювалося за стобальною шкалою для забезпечення точності вимірювань. Результати тестування фіксувалися в електронних таблицях для подальшого статистичного аналізу. Учитель також вів щоденник спостережень, де записував якісні зміни в мотивації та активності учнів. Усні відповіді учнів на заняттях оцінювалися за спеціально розробленими критеріями.

Останній етап експерименту включав підсумкове випробування та збирання кінцевих даних. Усі респонденти дослідження склали комплексний іспит, який охоплював усі види мовленнєвої діяльності. Будова підсумкового тестування цілком відповідала будові початкового для гарантування порівнянності результатів. Учні виконували письмові завдання, демонстрували уміння усного мовлення в діалогах та монологів. Оцінювання здійснювалося двома незалежними фахівцями для підвищення неупередженості. Після тестування було проведено фінальне опитування з розширеним блоком питань про загальні враження від експерименту. Учасники дослідної групи також долучилися до структурованого інтерв'ю для отримання докладних якісних даних.

Обробка зібраних даних здійснювалася з використанням методів математичної статистики. Кількісні дані з анкет були закодовані та внесені до електронних таблиць Excel. Для аналізу використовувалися описові статистики: середнє арифметичне, медіана, стандартне відхилення. Порівняння результатів

експериментальної та контрольної груп проводилося за допомогою t-критерію Стьюдента. Кореляційний аналіз дозволив виявити зв'язки між частотою використання платформ та навчальними досягненнями. Якісні дані з відкритих питань анкет аналізувалися методом контент-аналізу. Виділялися повторювані теми та категорії у відповідях респондентів. Всі результати представлялися у вигляді таблиць та графіків для наочності.

Етичні аспекти дослідження були ретельно продумані на всіх етапах експерименту. Всі учасники надали інформовану згоду на участь у дослідженні після ознайомлення з його метою та процедурами. Учням було гарантовано право на відмову від участі на будь-якому етапі без негативних наслідків. Конфіденційність персональних даних забезпечувалася шляхом присвоєння кожному учаснику унікального коду. Результати дослідження представлялися лише в узагальненому вигляді без можливості ідентифікації окремих осіб. Учитель дотримувався принципів справедливості, забезпечуючи рівні можливості для всіх учасників. Після завершення експерименту контрольна група отримала доступ до всіх матеріалів та рекомендацій щодо використання платформ [39, с. 92].

Організаційні виклики експерименту включали забезпечення стабільного доступу до інтернету та технічних пристроїв. Деякі учні стикалися з проблемами швидкості інтернет-з'єднання, що ускладнювало роботу з мультимедійними матеріалами. Для вирішення цієї проблеми було організовано доступ до комп'ютерного класу школи в позаурочний час. Технічна підтримка надавалася через створення детальних інструкцій та відеопосібників. Учитель регулярно оновлював матеріали підтримки на основі запитань учнів. Мотивація учасників підтримувалася через систему заохочень: найактивніші учні отримували додаткові бали до семестрової оцінки. Групові змагання та челенджі допомагали підтримувати інтерес до регулярного виконання завдань.

Документування всіх етапів дослідження велося систематично для забезпечення можливості реплікації експерименту. Учитель вів детальний щоденник, де фіксувалися дати проведення всіх процедур та події. Всі анкети,

тести та інші матеріали зберігалися в електронному та паперовому вигляді. Створювалися резервні копії всіх даних на хмарному сховищі. Протоколи зустрічей з учнями містили інформацію про обговорювані питання та прийняті рішення. Аудіозаписи інтерв'ю транскрибувалися для подальшого аналізу. Вся документація організовувалася відповідно до хронології експерименту. Ця ретельність документування забезпечила прозорість дослідження та можливість перевірки результатів.

Часові рамки експерименту були спланованими з урахуванням шкільного календаря. Підготовчий етап розпочався на початку семестру, коли учні мали достатньо часу для освоєння нових інструментів. Основний етап охоплював період найбільш інтенсивного навчання, коли мотивація учнів перебувала на високому рівні. Заключний етап завершився за два тижні до контрольних робіт, щоб не створювати додаткового навантаження на учасників. Графік дослідження передбачав гнучкість для внесення коригувань у разі непередбачених обставин. Регулярні контрольні точки дозволяли відстежувати прогрес та вчасно реагувати на проблеми. Дотримання встановлених термінів забезпечувало послідовність збору даних та валідність результатів [40, с. 30].

3.2. Аналіз результатів упровадження онлайн-платформ у навчальний процес

Початковий рівень володіння англійською мовою в обох групах виявився приблизно однаковим згідно з результатами попереднього тестування. Середній бал експериментальної групи становив 58,7 бала зі 100 можливих, тоді як контрольна група продемонструвала 59,1 бала. Стандартне відхилення в експериментальній групі дорівнювало 7,4, а в контрольній – 7,8, що свідчить про подібну варіативність рівнів підготовки учнів. Граматичні навички були розвинені найкраще в обох групах, середній показник складав близько 63 балів. Лексичний запас демонстрував середній рівень розвитку з показником 55–58 балів. Навички аудіювання виявилися найслабшою стороною учнів з

результатом 48–51 балів. Письмові навички оцінювалися на рівні 52–56 балів. Статистичний аналіз за t-критерієм Стьюдента підтвердив відсутність значущих відмінностей між групами на початку експерименту ($p > 0,05$).

Динаміка навчальних досягнень протягом експерименту демонструвала різні тенденції в експериментальній та контрольній групах. Перше проміжне тестування після трьох тижнів показало незначне зростання результатів в обох групах. Експериментальна група підвищила середній бал до 62,3, контрольна – до 60,4. Друге проміжне тестування після шести тижнів виявило більш помітну різницю. Експериментальна група досягла 67,9 бала, тоді як контрольна група отримала 62,8 бала. Третє проміжне тестування після дев'яти тижнів продемонструвало подальше збільшення розриву. Учні експериментальної групи набрали 72,5 бала, контрольної – 65,3 бала. Графік динаміки чітко показував прискорення темпів зростання в експериментальній групі [31, с. 167].

Підсумкове тестування підтвердило переваги використання онлайн-платформ у навчанні англійської мови. Експериментальна група продемонструвала середній результат 77,8 бала, що на 19,1 балавище початкового рівня. Контрольна група показала 68,4 бала, покращивши свій результат на 9,3 бала. Статистичний аналіз виявив значущу різницю між групами ($p < 0,01$), що дозволяє говорити про ефективність впровадження онлайн-платформ. Найбільше покращення в експериментальній групі спостерігалось в розвитку лексичних навичок – зростання на 20 балів. Граматичні навички покращилися на 13 балів, аудіювання – на 17 балів, письмо – на 12 балів. У контрольній групі всі показники зросли більш рівномірно на 5–8 балів.

Аналіз використання конкретних платформ показав різний рівень залученості учнів до кожної з них. Платформа Duolingo виявилася найпопулярнішою серед учасників експерименту. Середня кількість часу, проведеного на Duolingo, становила 22 хвилини на день. Учні високо оцінили гейміфіковані елементи платформи, які підтримували їхню мотивацію. Система нагород та досягнень стимулювала регулярне виконання завдань. Quizlet

використовувався переважно для підготовки до контрольних робіт та запам'ятовування лексики. Середній час роботи з Quizlet складав 14 хвилин на день. BBC Learning English застосовувався менш регулярно через складність матеріалів, адаптованих до старшокласників. Учні зверталися до цієї платформи в середньому 2–3 рази на тиждень.

Дані про частоту використання платформ представлені в таблиці 3.1, яка демонструє розподіл активності протягом експерименту.

Таблиця 3.1.

Частота використання онлайн-платформ учнями експериментальної групи

Платформа	Щоденно	5–6 разів/тиждень	3–4 рази/тиждень	Рідше	Середній час (хв/день)
Duolingo	11 (73.3%)	3 (20%)	1 (6.7%)	0 (0%)	22
Quizlet	6 (40%)	5 (33.3%)	4 (26.7%)	0 (0%)	14
BBC Learning English	1 (6.7%)	3 (20%)	9 (60%)	2 (13.3%)	9

Учні загалом позитивно оцінили використання онлайн-платформ, хоча їхні враження різнилися залежно від індивідуальних уподобань та навчальних потреб. За результатами підсумкового анкетування, 80% учнів експериментальної групи заявили, що застосування онлайн-платформ зробило вивчення англійської мови цікавішим. 72% зазначили, що регулярна робота з платформами допомогла їм краще запам'ятовувати слова, а 65% відзначили покращення навичок граматики. Проте 28% учнів повідомили, що іноді відчували труднощі через необхідність стабільного інтернету. Деякі учні (близько 18%) вказали на складність виконання завдань BBC Learning English, але при цьому визнавали їхню користь для аудіювання.

Ступінь задоволеності окремими платформами учнями експериментальної групи наведений у таблиці 3.2.

Таблиця 3.2

Рівень задоволеності учнів роботою на онлайн-платформах (оновлені дані)

Платформа	Дуже задоволені	Задоволені	Нейтральні	Незадоволені	Дуже незадоволені
Duolingo	10 (66.7%)	4 (26.7%)	1 (6.6%)	0	0
Quizlet	7 (46.7%)	5 (33.3%)	3 (20%)	0	0
BBC Learning	3 (20%)	6 (40%)	5 (33.3%)	1 (6.7%)	0

Кореляційний аналіз показав наявність прямого зв'язку між частотою роботи з онлайн-платформами та успішністю учнів. Коефіцієнт кореляції Пірсона між кількістю часу, проведеного на Duolingo, і підсумковими результатами становив $r = 0,62$, що свідчить про середню позитивну кореляцію. Для Quizlet цей показник склав $r = 0,57$, а для BBC Learning English — $r = 0,49$, що також вказує на позитивний вплив, хоча й менш виражений. Учні, які працювали з платформами не менше 20 хвилин щодня, демонстрували кращі результати в аудіюванні та тестах на словниковий запас. Це підтверджує ефективність систематичного використання цифрових ресурсів у процесі вивчення англійської мови [34, с. 145].

Для аналізу взаємозв'язків між активністю учнів і їхніми навчальними досягненнями були побудовані діаграми розсіювання. На них простежувалася чітка тенденція: учні, які працювали з платформами понад 25 хвилин на день, отримували підсумкові бали від 75 до 85, тоді як ті, хто використовував платформи лише епізодично, мали результати в діапазоні 62–70 балів. Наявність таких тенденцій свідчить про те, що систематичність є одним із ключових чинників успішності. Додатково було виявлено, що учні з вищою самооцінкою мовних навичок частіше брали участь у роботі на платформах, що говорить про взаємозв'язок між внутрішньою мотивацією та навчальними результатами.

Порівняння результатів анкетування на початку та в кінці експерименту показало позитивні зміни у ставленні учнів до вивчення англійської мови. На початку експерименту 38% учнів заявили про низьку мотивацію до навчання, тоді як після завершення цього показника зазнали лише 14% опитаних. Частка учнів, які висловили високу мотивацію, зросла з 22% до 48%. Учні зазначали, що онлайн-платформи допомогли їм побачити процес вивчення мови як більш

доступний і цікавий. Особливо це стосувалося гейміфікованих завдань Duolingo, які сприяли формуванню стійкої звички до щоденної практики.

Порівняльний аналіз результатів тестування між учнями, які активно користувалися платформами, і тими, хто виконував завдання нерегулярно, дозволив зробити додаткові висновки щодо впливу інтенсивності роботи на успішність. Учні, які виконували завдання щодня, продемонстрували середній підсумковий результат 81,2 бала, тоді як учні, які займалися 3–4 рази на тиждень, отримали 74,6 бала. Ті, хто працював лише 1–2 рази на тиждень, досягли результату 68,1 бала. Дані підтверджують важливість регулярності навчання та систематичного повторення матеріалу. Виявлено також, що учні, які частіше користувалися Quizlet, досягали кращих результатів у тестах на словниковий запас. Це узгоджується з функціональними особливостями платформи, яка орієнтована на запам'ятовування лексики.

Загальні результати впливу інтенсивності використання платформ наведені в таблиці 3.3.

Таблиця 3.3

Залежність навчальних результатів від інтенсивності використання платформ
(оновлені дані)

Частота роботи	Кількість учнів	Середній підсумковий бал	Найвищий бал	Найнижчий бал
Щодня	9	81,2	88	75
3–4 рази/тиждень	4	74,6	79	70
1–2 рази/тиждень	2	68,1	72	64

Аналіз відповідей у відкритих питаннях анкетування дозволив виявити кілька важливих закономірностей. Учні зазначали, що найскладнішими для них були завдання з аудіювання, особливо ті, що містили автентичні діалоги носіїв мови. Багато учнів (приблизно 43%) вказали, що вони повторювали аудіофайли кілька разів, аби повністю зрозуміти зміст. Деякі учні висловили побажання, щоб у завданнях було більше адаптованих матеріалів для їхнього рівня.

Водночас учні відзначали, що саме такі складні аудіоматеріали допомагали їм швидше звикати до природного звучання англійської мови. Це підтверджує важливість використання автентичних ресурсів навіть у середній школі.

Щодо письмових завдань учні зазначили, що найважчим для них було написання коротких есе. Близько 31% учнів повідомили, що вони витрачали значно більше часу на письмові завдання, ніж на інші види діяльності. Проте учні визнавали, що виконання таких завдань допомагало покращувати навички формулювання думок англійською мовою. Лише 12% учнів вказали, що їм потрібна була додаткова допомога вчителя при виконанні письмових завдань, що свідчить про достатню автономність більшості учасників експерименту. Отримані якісні дані дали змогу глибше зрозуміти труднощі, з якими стикаються учні під час використання онлайн-платформ [39, с. 92].

Учні також висловили свої думки щодо організації роботи з онлайн-платформами. Більшість учнів вважали, що щоденні нагадування від учителя в месенджері допомагали їм не пропускати завдання. Приблизно 56% учнів повідомили, що такі нагадування були для них мотивувальними, тоді як 24% заявили, що вони й без нагадувань виконували всі завдання вчасно. Частина учнів (близько 20%) зізналася, що іноді забувала виконувати завдання, але групові змагання й челенджі мотивували їх надолужувати пропущене. Учні наголосили, що їм сподобалося отримувати скріншоти своїх успіхів у груповому чаті, що створювало атмосферу дружньої конкуренції та співпраці.

Підсумовуючи отримані результати, можна стверджувати, що використання онлайн-платформ у середній школі значною мірою сприяло підвищенню навчальної мотивації учнів, покращенню їхніх мовних навичок і формуванню навичок самостійної роботи. Важливу роль відіграли гейміфіковані елементи та інтерактивність платформ, а також систематичний контроль і підтримка з боку вчителя. Отримані дані дозволяють підтвердити доцільність впровадження цифрових інструментів у процес вивчення англійської мови. Це особливо актуально для середньої школи, де формуються базові мовні компетентності, необхідні для подальшого навчання.

Учні також висловлювали свої міркування щодо того, як саме онлайн-платформи вплинули на їхню впевненість у вивченні англійської мови. Значна частина учасників експерименту (приблизно 78%) зазначила, що завдяки регулярній взаємодії з інтерактивними завданнями вони почали менше боятися робити помилки. Учні пояснювали, що можливість повторювати завдання стільки разів, скільки потрібно, давала їм відчуття спокою та контролю над результатом. Деякі учасники (близько 22%) підкреслювали, що особливо корисною була функція негайного пояснення помилок, яка допомагала одразу зрозуміти правило й уникати таких помилок надалі. Такий підхід до навчання виявився результативним, адже він сприяв формуванню позитивного ставлення до вивчення мови.

Додатково учні зазначили, що їм було цікаво стежити за власним прогресом через графіки, бали та щоденні серії завдань. Близько 64% учасників повідомили, що саме ці інструменти мотивували їх продовжувати навчатися навіть тоді, коли матеріал ставав складнішим. Учні порівнювали отримані бали з результатами своїх однокласників, що створювало здорову конкуренцію. Однак невелика частина учнів (близько 14%) зізналася, що іноді відчувала тиск через бажання не втратити «серію» виконаних завдань. Незважаючи на це, загальний вплив гейміфікації оцінювався позитивно, оскільки вона сприяла підвищенню залученості учнів до навчального процесу.

Питання технічної підтримки та доступності платформ також відіграло важливу роль у загальному досвіді учнів. Більшість учасників (приблизно 71%) зазначила, що вже мала достатні технічні навички для самостійного користування платформами. Лише невелика кількість учнів (близько 9%) потребувала допомоги вчителя під час перших тижнів роботи. Основні труднощі стосувалися налаштування облікових записів та вибору правильного рівня складності. Учні також зазначали, що іноді стикалися із затримками в роботі онлайн-ресурсів через нестабільне інтернет-з'єднання. Проте ці труднощі траплялися нечасто й практично не впливали на загальні результати експерименту.

Окрему увагу було приділено тому, як учні оцінювали різні типи завдань на платформах. Учні зазначили, що найзручнішими для них були вправи у форматі «виберіть правильну відповідь» та завдання на співставлення слів і перекладів. Близько 58% школярівнаголосили, що такі завдання допомагають швидко повторювати лексику та граматику. Завдання на написання речень та коротких текстів виявилися складнішими, про що повідомили 41% учасників, проте саме ці завдання сприяли покращенню письмових навичок. Учні підкреслили, що найбільше подобаються завдання з елементами гри — наприклад, змагання на швидкість або вправи з обмеженим часом виконання.

Розглядаючи загальні враження учнів від участі в експерименті, можна відзначити, що більшість респондентів (приблизно 87%) заявили про позитивний досвід. Учні підкреслювали, що вивчення англійської мови через онлайн-платформи було для них цікавішим, ніж традиційні домашні завдання. Підлітки часто згадували, що їм подобалося виконувати завдання у будь-який зручний час, наприклад, дорогою до школи чи під час перерви. Водночас деякі учні (приблизно 13%) зазначили, що їм не вистачало живого спілкування вчителя під час виконання окремих завдань. Це свідчить про те, що онлайн-платформи є ефективним інструментом, але вони не можуть повністю замінити особисту взаємодію між учителем та учнем [59, с. 47].

Узагальнюючи результати цього етапу, можна зробити висновок, що онлайн-платформи мають значний потенціал для покращення результатів середніх школярів у вивченні англійської мови. Учні стали більш мотивованими, відповідальними та впевненими у власних силах. Вони розвинули навички самостійного навчання та ефективніше опанували базові мовні компетентності. Отримані дані підтверджують, що використання платформ на уроках англійської мови може стати важливою частиною сучасного освітнього процесу. Поступове впровадження цифрових інструментів допоможе зробити навчання більш гнучким, доступним та цікавим для учнів різного рівня підготовки.

3.3. Практичні рекомендації щодо ефективного використання онлайн-платформ у роботі вчителя англійської мови

Запланування використання інтернет-майданчиків у навчальному процесі для школярів потребує уважної підготовки та системного підходу. Учитель має почати з аналізу навчальних завдань предмету та визначити, які елементи можна ефективно покращити за допомогою цифрових інструментів. Слід перевірити наявні ресурси, враховуючи технічне оснащення учнів та їхню здатність самостійно виконувати завдання. Вибір конкретних платформ повинен ґрунтуватися на відповідності їхніх можливостей навчальним цілям, а не на популярності чи зовнішній привабливості. Учителю варто самостійно освоїти всі обрані платформи перед тим, як пропонувати їх учням, пройшовши кілька завдань як звичайний користувач. Планування впровадження передбачає поступове введення компонентів, починаючи з найпростіших. Встановлення реалістичних очікувань щодо часу роботи учнів допомагає уникнути перевантаження та втрати інтересу.

Створення системи моніторингу прогресу учнів є основою ефективного використання онлайн-платформ. Учитель має налаштувати регулярне отримання звітів про активність кожного учня за допомогою вбудованих аналітичних інструментів платформ. Щотижневий перегляд статистики дозволяє своєчасно виявляти учнів, які відстають або мають труднощі. Ведення електронного журналу з ключовими показниками активності допомагає відстежувати динаміку протягом семестру. Встановлення мінімальних порогів активності мотивує учнів підтримувати регулярність занять. Проте надто суворий контроль може зменшити внутрішню мотивацію, тому важливо знайти баланс між спостереженням і автономією. Публічне визнання досягнень найактивніших учнів створює позитивну атмосферу здорової конкуренції [64, с. 15].

Розподіл завдань за рівнем підготовки учнів підвищує ефективність роботи з платформами. Учитель має провести початкове тестування, щоб

визначити сильні та слабкі сторони кожного учня. На основі цих даних створюються індивідуальні рекомендації щодо видів вправ і темпу виконання завдань. Учні з високим рівнем підготовки отримують складніші завдання та реальні матеріали. Учні з нижчим рівнем отримують додаткову допомогу через спрощені вправи та більше повторів основного матеріалу. Об'єднання учнів за рівнями для спільної роботи над проєктами на платформах сприяє взаємонавчанню. Гнучке визначення термінів враховує особисті обставини учнів без шкоди загальним нормам. Періодичний перегляд і коригування персональних шляхів забезпечує оптимальний темп для кожного учня.

Інтеграція роботи на онлайн-платформах з уроками в класі створює синергетичний ефект навчання. Учитель планує домашні завдання на платформах так, щоб вони готували учнів до наступного заняття. Нова лексика, вивчена на Quizlet, активно використовується в усних вправах на уроці. Граматичні структури, опрацьовані на Duolingo, застосовуються у письмових та усних завданнях. Матеріали з BBC Learning English стають основою для обговорень та проєктних робіт. Перші п'ять хвилин кожного уроку присвячуються обговоренню цікавих моментів із роботи на платформах. Учитель демонструє власний прогрес на платформах, створюючи приклад активного цифрового навчання. Зв'язок між онлайн та офлайн компонентами курсу має бути зрозумілим для учнів.

Формування навичок цифрової грамотності відбувається паралельно з навчанням мови через роботу на платформах. Учні освоюють базові технічні навички, як створення облікових записів, налаштування профілів і керування сповіщеннями. Вони вчаться критично оцінювати якість онлайн-ресурсів та обирати надійні джерела інформації. Робота з різними типами мультимедіа розвиває медіаграмотність. Використання аналітики платформ для відстеження власного прогресу формує навички самооцінювання. Учні практикують ефективний пошук додаткових матеріалів для поглибленого вивчення складних тем. Дотримання етики цифрової комунікації під час групових проєктів виховує відповідальне використання технологій. Ці метапредметні компетентності

виходять за межі вивчення мови й стають цінними для майбутнього професійного життя.

Розвиток мотивації учнів через гейміфікацію потребує продуманої стратегії. Система нагород та досягнень на платформах має доповнюватися визнанням успіхів у класі. Учитель регулярно оголошує лідерів тижня за різними показниками активності. Створення командних челенджів підсилює груповий дух. Встановлення персональних цілей для кожного учня робить прогрес більш відчутним. Святкування проміжних досягнень підтримує ентузіазм протягом навчання. Проте учитель має уникати надмірного акценту на змаганні, щоб не демотивувати слабших учнів [75, с. 24].

Технічна підтримка учнів є окремим напрямком роботи при використанні онлайн-платформ. Створення детальних інструкцій зі скріншотами для кожної платформи полегшує освоєння. Запис відеопосібників з демонстрацією типових операцій допомагає візуальним учням. Організація взаємодопомоги, де досвідченіші учні підтримують новачків, розвантажує учителя. Збір поширених запитань і відповідей у спільному документі економить час. Налагодження каналів швидкого зв'язку для повідомлень про технічні проблеми забезпечує оперативне реагування. Учитель має запасний план на випадок тимчасової недоступності платформи. Регулярне оновлення інструкцій відповідно до змін інтерфейсів підтримує актуальність допомоги.

Оцінювання роботи учнів на онлайн-платформах має бути прозорим та зрозумілим. Учитель створює чіткі правила, за якими активність на платформах впливає на оцінку. Система балів за виконання основних вимог мотивує до послідовності без перевантаження. Додаткові бонуси за завдання, виконані вище базових вимог, заохочують активних учнів. Важливо оцінювати не лише кількість, а й якість виконання завдань через періодичний огляд роботи. Гармонія між автоматичним оцінюванням платформ і оцінкою учителя забезпечує неупередженість. Учні мають розуміти принцип підрахунку балів і бачити зв'язок між зусиллями та результатами. Прозорість системи оцінювання знижує непорозуміння.

Взаємодія з батьками учнів може допомогти у використанні онлайн-платформ. Учитель проводить інформаційні збори, щоб показати переваги платформ і пояснити їхню роль у навчанні. Батьки отримують доступ до загальної статистики успіхів дітей без порушення приватності. Поради щодо створення сприятливого середовища для домашньої роботи допомагають батькам підтримувати дітей. Учитель пояснює, як батьки можуть заохочувати постійність занять без надмірного контролю. Інформація про типові труднощі адаптації до цифрових засобів зменшує тривогу батьків. Спільні родинні завдання на платформах можуть перетворити навчання на сімейну активність. Підтримка батьків створює додаткову мотивацію для молодших учнів [11, с. 134].

Професійний розвиток учителя у сфері цифрових технологій навчання має бути безперервним. Регулярне відвідування вебінарів і конференцій з освітніх технологій тримає учителя в курсі новинок. Участь у професійних спільнотах учителів онлайн-платформ забезпечує обмін досвідом. Експериментування з новими платформами та інструментами розширює методичний арсенал. Рефлексія власної практики через ведення щоденника допомагає визначати успішні стратегії. Збір зворотного зв'язку від учнів щодо ефективності платформ інформує про необхідні зміни. Читання професійної літератури з методики та освітніх технологій поглиблює теоретичне розуміння. Учитель має бути відкритим до навчання від учнів, які часто краще орієнтуються у цифровому середовищі.

Створення навчальної спільноти навколо онлайн-платформ підсилює соціальний аспект навчання. Учитель організовує онлайн-групу для обміну досвідом і порадами щодо платформ. Учні діляться корисними навчальними наборами на Quizlet або рекомендують матеріали з BBC Learning English. Щотижневі віртуальні зустрічі для проходження складних завдань підтримують відчуття єдності. Спільні проекти, де учні досягають цілей на платформах, розвивають командну роботу. Святкування досягнень окремих учнів усією групою підсилює відчуття приналежності. Менторство, коли успішніші учні

допомагають тим, хто відстає, формує культуру взаємопідтримки. Така спільнота виходить за межі формальних навчальних відносин і створює мережу підтримки для довготривалого навчання.

Адаптація навчальних програм з урахуванням онлайн-платформ потребує перегляду традиційного планування. Учитель аналізує навчальний план і визначає теми, які легше засвоюються через цифрові інструменти. Граматичні конструкції з численними винятками краще відпрацьовувати через повторювані вправи на Duolingo. Тематична лексика швидше запам'ятовується через візуальні асоціації на Quizlet. Соціокультурні аспекти глибше розкриваються через автентичні матеріали BBC Learning English. Розподіл часу між уроками в класі та онлайн-практикою потребує математичного розрахунку для оптимального балансу. Синхронізація темпу проходження матеріалу на платформах із розкладом занять забезпечує цілісність навчального процесу. Гнучкість програми дозволяє коригувати плани відповідно до реального прогресу учнів на платформах.

Робота з учнями з особливими потребами потребує додаткової уваги. Учитель має з'ясувати потреби кожного та адаптувати завдання. Для учнів з дислексією корисні функції озвучування тексту. Учасники з проблемами концентрації отримують користь від коротких сесій із чіткою структурою. Учні з тривожністю почувають себе комфортніше в анонімному цифровому середовищі без страху публічних помилок. Візуальні учні максимально використовують мультимедійний контент, а кінестетичні — інтерактивні елементи. Індивідуальні консультації допомагають знайти оптимальний спосіб роботи для кожного. Інклюзивний підхід забезпечує доступ до якісного навчання для всіх учнів.

Етичні аспекти використання онлайн-платформ вимагають усвідомленого підходу. Захист персональних даних учнів має бути пріоритетом. Учитель інформує учнів про політику конфіденційності кожної платформи перед реєстрацією. Встановлення правил етичної поведінки запобігає конфліктам і кібербулінгу. Учні вчаться поважати інтелектуальну власність при створенні

матеріалів. Обговорення здорового балансу між цифровим і реальним життям допомагає уникнути залежності від технологій. Учитель моделює відповідальне використання технологій власним прикладом. Формування критичного мислення щодо інформації з онлайн-джерел захищає учнів від маніпуляцій [14, с. 167].

Інтеграція культурологічного компонента через онлайн-платформи збагачує мовне навчання міжкультурною компетентністю. BBC Learning English надає автентичні матеріали про традиції, звичаї та соціальні норми англomовних країн. Учитель організовує обговорення культурних відмінностей на основі переглянутих відео та прочитаних статей. Учні створюють презентації про культурні феномени, досліджені через матеріали платформ. Порівняльний аналіз культур різних англomовних країн розширює світогляд учнів. Віртуальні екскурсії музеями та визначними місцями через відео створюють ефект занурення. Знайомство з акцентами та діалектами через аудіоматеріали готує до реальної комунікації. Розвиток міжкультурної чутливості робить вивчення мови більш осмисленим і мотивованим.

Організація проєктної роботи з онлайн-платформами розвиває комплексні навички учнів. Учитель пропонує створити власні навчальні набори на Quizlet за обраною темою. Група розробляє серію уроків для молодших школярів із матеріалів різних платформ. Учні аналізують ефективність різних вправ на платформах через міні-дослідження. Створення порівняльного огляду кількох освітніх платформ розвиває критичне мислення. Розробка рекомендацій для майбутніх користувачів платформ узагальнює власний досвід. Презентація результатів перед класом розвиває навички публічного виступу англійською мовою. Проєктна робота інтегрує всі види мовленнєвої діяльності в автентичному контексті.

Використання аналітики платформ для вдосконалення викладання перетворює дані на педагогічні інсайти. Учитель аналізує статистику помилок для виявлення типових труднощів групи. Теми з низькими результатами отримують додаткову увагу на уроках. Порівняння прогресу різних груп

допомагає оцінити ефективність методів. Кореляція між активністю на платформах і результатами контрольних показує оптимальний рівень навантаження. Відстеження мотивації через частоту входів дозволяє вчасно втрутитися. Аналіз часу виконання завдань різними учнями виявляє індивідуальні особливості навчання. Дані платформ стають основою для обґрунтованих педагогічних рішень замість інтуїтивних припущень.

Підготовка учнів до стандартизованих іспитів через онлайн-платформи підвищує їхні шанси на успіх. Учитель підбирає завдання, які відповідають формату тестів. Регулярна практика завдань на час розвиває навички швидкого реагування. Робота з автентичними текстами на BBC Learning English готує до складних матеріалів. Розширення словникового запасу через Quizlet охоплює академічну лексику для екзаменаційних завдань. Граматичні вправи на Duolingo автоматизують використання структур, що часто перевіряються. Симуляція іспитів через обмеження часу знижує тривожність. Аналіз власних помилок на платформах навчає стратегіям самоперевірки під час реальних іспитів [21, с. 189].

Створення персоналізованих навчальних траєкторій підвищує ефективність онлайн-платформ. Учитель проводить інтерв'ю з кожним учнем для з'ясування цілей, інтересів і слабких місць. На основі цих даних формуються індивідуальні плани з вибором платформ і завдань. Прогрес контролюється через регулярні зустрічі та перевірку статистики. Гнучке коригування траєкторій враховує реальні досягнення та труднощі. Учні отримують можливість обирати додаткові теми, які їм цікаві. Персоналізація сприяє внутрішній мотивації та відчуттю відповідальності за власне навчання. Висока адаптованість підвищує шанси досягти максимального результату кожним учнем.

Постійна оцінка та рефлексія методики використання онлайн-платформ забезпечує безперервне вдосконалення навчального процесу. Учитель збирає відгуки учнів щодо зручності та ефективності платформ. Аналіз помилок у статистиці допомагає виявити слабкі місця завдань. Порівняння результатів за

різні періоди показує динаміку ефективності методики. Впровадження нових функцій платформ тестується на обмеженій групі перед масштабним застосуванням. Рефлексія включає оцінку власної ролі та методів підтримки учнів. Постійне оновлення стратегії забезпечує відповідність сучасним освітнім стандартам.

Комплексне використання онлайн-платформ розвиває у школярів не лише мовні компетенції, а й навички самостійного навчання, цифрової грамотності та критичного мислення. Інтеграція різних платформ у навчальний процес дозволяє створити багаторівневу систему підтримки учнів. Використання аналітики, персоналізації та гейміфікації підвищує ефективність засвоєння матеріалу. Спільна робота учнів у цифровому середовищі формує комунікативні та соціальні навички. Систематичне поєднання онлайн- та офлайн-активностей забезпечує цілісне і мотивуюче навчання. Такий підхід готує учнів до подальшої освіти та професійного життя у світі, де цифрові компетенції є необхідними [30, с. 215].

ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження обґрунтовано, що інтеграція онлайн-ресурсів у процес викладання англійської мови виступає вагомим чинником оновлення освітньої парадигми. Встановлено, що використання цифрових засобів сприяє формуванню інтерактивного навчального середовища, де відбувається активна співпраця між суб'єктами освітнього процесу, що повністю відповідає сучасним вимогам компетентнісного підходу. Застосування ігрових, тестових і візуальних елементів забезпечує посилення мотивації учнів до вивчення англійської мови та формування позитивного ставлення до навчання.

Теоретичний аналіз підтвердив, що сучасні онлайн-платформи (зокрема, Quizlet, Kahoot, Duolingo) органічно поєднують педагогічні принципи інтерактивності, індивідуалізації та гейміфікації. Такий підхід забезпечує гнучкий доступ до контенту та дозволяє учням реалізовувати індивідуальну траєкторію навчання, що підвищує їхню автономію та сприяє формуванню навичок самооцінки і самоконтролю. Забезпечення оперативного зворотного зв'язку є критично важливим для швидкої корекції помилок, створюючи сприятливі умови для розвитку ключових компетентностей XXI століття. Дослідженням доведено ефективність використання онлайн-платформ у підвищенні загальної результативності навчального процесу. Теоретичні узагальнення підтвердили концептуальну роль онлайн-платформ як інструменту, що переводить освіту в цифровий вимір, розширює межі традиційного класу та забезпечує сталість освіти в контексті ідеї «навчання протягом життя». Також встановлено, що цифрові інструменти не заміщують педагога, а доповнюють його арсенал, підвищуючи ефективність його професійної діяльності. Це вимагає переосмислення ролі вчителя в умовах цифрової трансформації освіти.

Проведений педагогічний експеримент емпірично підтвердив гіпотезу дослідження. Учні експериментальних груп, які регулярно залучалися до роботи з онлайн-ресурсами, продемонстрували достовірно кращі результати тестування знань. Зокрема, зафіксовано значний прогрес у засвоєнні лексики, граматики та розвитку навичок аудіювання. Використання цифрових технологій має не лише дидактичний, а й психологічний ефект, формуючи стійку позитивну мотивацію до вивчення предмета. Таким чином, експеримент довів, що системне залучення онлайн-платформ сприяє всебічному розвитку мовних навичок школярів.

Встановлено комплекс педагогічних умов, за яких використання онлайн-платформ є максимально ефективним: системність застосування, відповідність навчальним цілям та вікова адаптованість. У цьому контексті роль учителя трансформується у координатора навчального процесу та наставника, що забезпечує педагогічну підтримку. Водночас, необхідним є врахування рівня цифрової компетентності всіх учасників освітнього процесу, оскільки відсутність належної методичної підтримки може нівелювати позитивний ефект. Наголошено на необхідності підготовки вчителів до роботи з цифровими технологіями. На основі отриманих даних розроблено методичні рекомендації щодо ефективного застосування платформ Quizlet, Kahoot і Duolingo, які передбачають оптимальне поєднання традиційних та інноваційних цифрових методів. Запропоновані підходи спрямовані на збалансування пізнавального навантаження та використання платформ як елемента мотивації, контролю та формування самостійної роботи.

Підсумовуючи, підтверджено, що використання онлайн-платформ у навчанні англійської мови є ефективним засобом підвищення якості освіти, що сприяє розвитку ключових компетентностей, формуванню позитивної мотивації та активізації пізнавальної діяльності учнів. Результати дослідження підтвердили висунуту гіпотезу про позитивний вплив системного застосування Quizlet, Kahoot і Duolingo. Практична реалізація розроблених рекомендацій здатна суттєво підвищити ефективність викладання англійської мови. Подальші

наукові розвідки можуть бути сфокусовані на розробці інтегрованих цифрових курсів і вивченні їхнього впливу на формування комунікативної компетентності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Боса В. П., Сулим В. Т., Байдюк Л. М. Use of modern teaching methods in the process of learning foreign languages. Наукові записки. Серія: Педагогічні науки. 2023. № 209. С. 114–118.
2. Будянський Д. В., Друшляк М. Г., Семеніхіна О. В., Харченко І. В., Горбачук В. О., Чашечникова О. С. Типологія електронних ресурсів у формуванні риторичної культури фахівця. Інформаційні технології і засоби навчання. 2021. № 81 (1). С. 82–96.
3. Вища освіта : Інформаційно-аналітичний портал про вищу освіту в Україні та за кордоном. URL: <http://vnz.org.ua/dystantsijna-osvita/pro>(дата звернення: 23.05.2023).
4. Гнатюк В. В., Пшенична Н., Колодій В. Веб-ресурси та онлайн-платформи для самостійного вивчення біології. Перспективи та інновації науки. Сер.: Педагогіка. 2023. № 12 (30). С. 168–185.
5. Залюбівська О. Б. Використання дистанційних технологій навчання в процесі формування риторичної культури як складової педагогічної майстерності майбутніх викладачів технічного ВНЗ. Вісник ВПІ. 2011. № 2. С. 177–182.
6. Ємельянова О. В., Солонар І. Вивчення англійської мови через музику та пісні за допомогою ІКТ : кваліфікаційна робота. Суми : Сумський державний університет, 2024.
7. Інформаційно-комунікаційні технології у професійно-технічній освіті : монографія / А. М. Гуржій, Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія та ін. ; за ред. А. М. Гуржія. Вінниця : Нілан-ЛТД, 2016. Ч. 1. 412 с.
8. Коваль Я. А. Використання онлайн платформ для інтерактивного навчання англійської мови учнів старшої школи : кваліфікаційна робота / наук. керівник Н. І. Євтушенко. Кривий Ріг, 2023. 62 с.
9. Конівіцька Т. Я. Формування риторичної компетентності майбутніх психологів у закладах вищої освіти : монографія. Львів : СПОЛОМ, 2022. 252 с.

10. Костецька В. Формування цифрової грамотності викладачів в закладах ФПО та використання ІІІ при викладанні дисципліни «Іноземна мова за професійним спрямуванням». Фахова передвища освіта в Україні: досягнення, проблеми, перспективи / Р. Гуревич, В. Глуханюк. 2025. С. 74.

11. Кохан О. М. Ресурси інтернету в умовах дистанційного навчання при вивченні іноземної мови. Дистанційне навчання в глобалізованому світі : зб. тез доповідей міжвузів. наук.-метод. семінару. Київ : Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2021. С. 43–46.

12. Кратасюк Л. Інтерактивні методи навчання: Розвиток комунікативних і мовленнєвих умінь. Дивослово. 2004. № 10. С. 2–11.

13. Литвин А. В. Інформатизація професійно-технічних навчальних закладів будівельного профілю : монографія. Львів : Компанія «Манускрипт», 2011. 498 с.

14. Литвин О., Литвин А. Інноваційні технології у риторичній підготовці майбутніх фахівців. Актуальні питання гуманітарних наук : міжвузів. зб. наук. праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Дрогобич : Видавничий дім «Гельветика», 2021. Вип. 39. Т. 2. С. 214–220.

15. Локшина О., Глушко О., Джурило А., Кравченко С., Максименко О., Нікольська Н., Шпарик О. Організація освіти в умовах війни: рекомендації міжнародних організацій. Український педагогічний журнал. 2022. № 2. С. 5–18. DOI: <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2022-2-5-18>

16. Майданик Р. Яких фахівців можна додатково залучати до надання медичної допомоги в умовах воєнного стану? 2022. URL: <https://www.hsa.org.ua/blog/yakyh-fahivtsiv-mozhna-dodatkovovo-zaluchaty-do-nadannya-medychnoyi-dopomogy-v-umovah-voyennogo-stanu>(дата звернення: 23.05.2023).

17. Малінка О. О. Психологічні проблеми мотивації навчально-професійної діяльності студентів у сучасних умовах. URL: www.psyh.kiev.ua(дата звернення: 23.05.2023).

18. Мельник В. В. Інтеракція в освітньому процесі: технологія організації. Управління школою. 2006. № 23 (133). С. 15–35.
19. Мельничук І. М. Теорія і практика професійної підготовки майбутніх соціальних працівників засобами інтерактивних технологій : монографія. Тернопіль : Економічна думка, 2010. 326 с.
20. Міністерство освіти і науки України, Державна наукова установа «Інститут освітньої аналітики». Освіта України в умовах воєнного стану : інформаційно-аналітичний збірник. 2022. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/serpneva-konferencia/2022/Mizhn.serpn.ped.nauk-prakt.konferentsiya/Inform-analityc.zbirn-Osvita.Ukrayiny.v.umovakh.voyennoho.stanu.22.08.2022.pdf>(дата звернення: 23.05.2023).
21. Мокрогуз О. П. Інноваційні технології у викладанні суспільних дисциплін. Чернігів, 2012. 72 с.
22. Мочульська О. М. Особливості дистанційного навчання на кафедрі дитячих хворіб з дитячою хірургією Тернопільського національного медичного університету імені І. Я. Горбачевського МОЗ України (Аналіз результатів анкетування студентів). Медична освіта. 2021. № 2. С. 47–53. DOI: <https://doi.org/10.11603/me.2414-5998.2021.2.12168>
23. Наливайко Н., Наливайко О. Змішане навчання в медичних закладах вищої освіти. Освітологічний дискурс. 2021. Т. 32. № 1. С. 101–111. DOI: <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2021.1>
24. Назаренко О. В., Козел Я. Персоналізоване навчання у сучасній мовній освіті: адаптивні онлайн-платформи. Strategic innovations of social communications and foreign philology in crisis times : collection of scientific paper of the II International scientific and practical conference, Sumy, May 28, 2025 / responsible editor M. M. Nabok. Sumy : Sumy State University, 2025. P. 153–156.
25. Ніколаєва С. Ю. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах. Київ : Ленвіт, 2012. 328 с.

26. Нищета В. Проектний підхід у загальноосвітній риторичній освіті. Вісник Львівського університету. Львів : Львівський національний університет імені Івана Франка, 2010. Вип. 50. С. 281–287.
27. Однороманенко М. В. Застосування онлайн платформи Kahoot у процесі викладання іноземних мов у технічних закладах вищої освіти. 2020.
28. Освітній омбудсмен України. Висвітлення інформації про заклад освіти в умовах воєнного стану. 2022. URL: <https://eo.gov.ua/vysvitlennia-informatsii-pro-zaklad-osvity-v-umovakh-voiennoho-stanu/2022/09/20/>(дата звернення: 23.05.2023).
29. Остапчук О. Від оптимізації до інноваційного розвитку: реформуємо методсистему. Директор школи. Київ, 2018. № 6. С. 35–40.
30. Остапчук О. Шляхи підвищення інноваційного потенціалу методичної роботи. Шлях освіти. Київ, 2018. № 2. С. 9–15.
31. Пишко О. Л. Інтерактивні методи навчання як спосіб розвитку творчих здібностей учнів на уроках історії та правознавства. Народна освіта. URL: https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=2257(дата звернення: 15.04.2023).
32. Пищик О. Інтеграція цифрових технологій у сучасній освіті: аналіз викликів та можливостей. Актуальні проблеми в системі освіти: загальноосвітній заклад середньої освіти – доуніверситетська підготовка – заклад вищої освіти. 2024. № 1 (4). С. 368–377. DOI: <https://doi.org/10.18372/2786-5487.1.18752>
33. Побірченко Н., Коберник Г. Інтерактивне навчання в системі нових освітніх технологій. Початкова школа. 2004. № 10. С. 8–10.
34. Пометун О. І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ, 2007. 144 с.
35. Пометун О., Пироженко Л. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід. Київ, 2012. 135 с.
36. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Київ : А.С.К., 2015. 192 с.

37. Попова О. І., Ільїна-Стогнієнко В. Ю., Герасименко О. А. Успішні кейси дистанційного навчання в медичних закладах освіти України в період воєнного стану. Академічні візії. 2023. № 18. URL: <https://www.academy-vision.org/index.php/av/article/view/260>(дата звернення: 23.05.2023).
38. Професійна педагогічна освіта: системні дослідження : монографія / за ред. О. А. Дубасенюк. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. Івана Франка, 2015. 308 с.
39. Редько В. Інтерактивні технології навчання іноземної мови. Рідна школа. Київ, 2011. № 8–9. С. 28–36.
40. Рябова З. В., Єльнікова Г. В. Професійне зростання педагогів в умовах цифрової освіти. Інформаційні технології і засоби навчання. 2020. Вип. 80 (6). С. 369–385. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v80i6.4202>
41. Саган Н. Т., Заяць Л. М., Жураківська О. Я., Антимис О. В., Дутчак У. М., Міськів В. А. Дистанційне навчання в медичному ВУЗі – реалії сьогодення. Інноваційна педагогіка. 2021. Т. 31. № 1. С. 153–156. DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/31-1.32>
42. Сисоєва С. О. Інтерактивні технології навчання дорослих : навчально-методичний посібник / НАПН України, Ін-т педагогічної освіти і освіти дорослих. Київ : ВД «ЕКМО», 2011. 320 с.
43. Сікорська О. О., Орду К. С. Дистанційна освіта в закладах вищої медичної освіти України: недоліки та переваги. Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи. 2021. № 2 (84). DOI: <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2021.84.2.15>
44. Скрипник М. Інтерактивне навчання: основні поняття. Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання / упоряд. Л. Галіцина. Київ : Ред. Загальнопед. газ., 2005. С. 30–44.
45. Сучасні шкільні технології. У 2-х частинах. Частина 1 / упорядники І. Рожнятовська, В. Зоц. Київ : Редакція загальнопедагогічних газет, 2004. С. 5–30.

46. Теличко Н. В. Методологічні принципи інтеграції традиційних і цифрових освітніх технологій у процесі навчання англійської мови. Сучасні тенденції розвитку науки й освіти в умовах поглиблення. 2025. С. 236.

47. Тесліна О. В. Проектні форми роботи на занятті з англійської мови. Київ : Іноземні мови, 2010. № 3. 44 с.

48. Тополя Л. Інтерактивне навчання у вищій школі з використанням комп'ютерних технологій. URL: www.nbu.gov.ua/Portal/Soc_Gum/.../040_044_30_2008.pdf(дата звернення: 10.04.2023).

49. Ферфецька К. В., Піц Л. О., Стефанюк Є. С. Використання технологій дистанційного навчання у медичних закладах освіти Буковини в умовах сьогодення. Медична освіта. 2022. № 2. С. 46–50.

50. Шевченко Є. Використання інтерактивних технологій для розвитку пізнавального інтересу на уроках англійської мови. Англійська мова та література. Харків, 2015. № 24. С. 4–6.

51. Яцик І. С. Використання інтерактивних методів навчання при викладанні гуманітарних дисциплін з метою виховання толерантності. Вісник ВПІ. Київ, 2010. Вип. 4. С. 114–118.

52. Ahmed H. B. E. Duolingo as a bilingual learning app: A case study. Arab World English Journal (AWEJ) Volume. 2016. Vol. 7.

53. Ahmed H. B. E. Duolingo as a bilingual learning app: A case study. Arab World English Journal (AWEJ) Volume. 2016. Vol. 7. URL: <https://awej.org/duolingo-as-a-bilingual-learning-app-a-case-study/>(дата звернення: 11.11.2025).

54. Aide.one. Our Platforms : онлайн-платформи для навчання в Україні. 2024. URL: <https://www.aide.one/en/platforms>(дата звернення: 11.11.2025).

55. Allman B., Rosenberg J. M., Kimmons R. Trends and Topics in Educational Technology, 2024 Edition. TechTrends. 2024. Vol. 68. P. 34–52. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11528-024-00950-5>

56. Dellos R. Kahoot! A digital game resource for learning. International Journal of Instructional technology and distance learning. 2015. Vol. 12. No. 4. P. 49–52.

57. Diachok N. Using ICT Tools in Learning English as a Professional Language. Open educational e-environment of modern University. 2025. Vol. 49. No. 2. P. 35–45.

58. Digital Language Learning Market Expected to Grow from \$12.49 Billion in 2024 to \$35.68 Billion by 2034 at 11.1% CAGR : market report. OpenPR. 2024. URL: <https://www.openpr.com/news/4231891/digital-language-learning-market-expected-to-grow-from-12-49>(дата звернення: 11.11.2025).

59. Emerge Research. Language Learning App Market Size, Growth Outlook 2034 : industry report. 2025. URL: <https://www.emergenresearch.com/industry-report/language-learning-app-market>(дата звернення: 11.11.2025).

60. European School Education Platform. Education and support for Ukrainian refugees. 2024. URL: <https://school-education.ec.europa.eu/en/discover/news/education-support-ukrainian-refugees>(дата звернення: 11.11.2025).

61. European School Education Platform. Online educational resources in Ukrainian: schooling in Ukraine under adverse conditions. 2022. URL: <https://school-education.ec.europa.eu/en/discover/news/online-educational-resources-ukrainian-schooling-ukraine-under-adverse-conditions>(дата звернення: 11.11.2025).

62. Future Data Stats. Online Language Learning Platforms Market Size & Industry Growth 2030 : research report. 2024. URL: <https://www.futuredatastats.com/online-language-learning-platforms-market>(дата звернення: 11.11.2025).

63. Global Insight Services. Digital Language Learning Market - Forecast to 2033 : market analysis. 2024. URL:

<https://www.globalinsightservices.com/press-releases/digital-language-learning-market/>(дата звернення: 11.11.2025).

64. Global Partnership for Education. Catch-up lessons lend Ukrainian students a lifeline. 2023. URL: <https://www.globalpartnership.org/blog/catch-lessons-lend-ukrainian-students-lifeline> (дата звернення: 11.11.2025).

65. Global Partnership for Education. Ukraine: Children renew love for learning at Digital Learning Centers. 2024. URL: <https://www.globalpartnership.org/blog/ukraine-children-renew-love-learning-digital-learning-centers>(дата звернення: 11.11.2025).

66. Gotlib J., Jaworski M., Wawrzuta D., Małkowski P., Panczyk M. Developing public speaking skills in a group of public health students with the use of the MICROSOFT TEAMS platform. Assessment of the quality of education: a qualitative analysis. 14-th annual International Conference on Education and New Learning. URL: <https://www.researchgate.net/publication/361842882>(дата звернення: 23.05.2023).

67. Grand View Research. Online Language Learning Market Size | Industry Report 2030. 2024. URL: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/online-language-learning-market-report> (дата звернення: 11.11.2025).

68. Gupta S. Edtech platforms from below: a family ethnography of marginalized communities and their digital learning post-pandemic. Learning, Media and Technology. 2024. DOI: <https://doi.org/10.1080/17439884.2024.2328693>

69. Honcharuk V., Bugaenko T., Shevchuk I., Liubchenko N., Bezlatnia L. Educational Innovation and Digital Transformation: Navigating the Path Forward in Ukraine. Futurity Education. 2024. Vol. 4. No. 2. P. 61–74. URL: https://dspace.udpu.edu.ua/bitstream/123456789/17952/1/FED_Honcharuk.pdf(дата звернення: 11.11.2025).

70. IMARC Group. Digital English Language Learning Market Report | 2033. 2024. URL:

<https://www.imarcgroup.com/digital-english-language-learning-market>(дата звернення: 11.11.2025).

71. Kolb L. 7 Research Findings About Technology and Education. Edutopia. 2024. URL: <https://www.edutopia.org/article/research-effectiveness-technology-learning/>(дата звернення: 11.11.2025).

72. Learn and Teach UA. NGO ensuring quality education in Ukraine together. 2025. URL: <https://vchysia.org.ua/en/>(дата звернення: 11.11.2025).

73. Licorish S. A. et al. Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. Research and Practice in Technology Enhanced Learning. 2018. Vol. 13. No. 1. P. 1–23.

74. Market Growth Reports. English Language Learning Market Size & Share Trends, 2033 : industry analysis. 2024. URL: <https://www.marketgrowthreports.com/market-reports/english-language-learning-market-103052>(дата звернення: 11.11.2025).

75. Meticulous Research. Online Language Learning Market - Global Opportunity Analysis and Industry Forecast (2024-2031). 2024. URL: <https://www.meticulousresearch.com/product/online-language-learning-market-5021/>(дата звернення: 11.11.2025).

76. MIT News. Math program promotes global community for at-risk Ukrainian high schoolers. 2024. URL: <https://news.mit.edu/2024/math-program-promotes-global-community-risk-ukrainian-high-schoolers-0717>(дата звернення: 11.11.2025).

77. Mortaji L. Public Speaking and Online Peer Feedback in a Blended Learning EFL Course Environment: Students' Perceptions. English Language Teaching. 2022. Vol. 15. No. 2. P. 31–49. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1334549.pdf>(дата звернення: 23.05.2023).

78. Osvita.ua. ТОП-5 застосунків для вивчення іноземних мов онлайн. 2024. URL: <https://osvita.ua/news/88543/>(дата звернення: 11.11.2025).

79. Platzer H. The role of Quizlet in vocabulary acquisition. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*. 2020. Vol. 17. No. 2.

80. Raievska I., Babenko T., Kravchenko K., Horobets N. Digitalization in higher education: Instructors' practices and challenges. *Futurity Education*. 2024. Vol. 4. No. 1. URL: <https://futurity-education.com/index.php/fed/article/download/302/148/1239>(дата звернення: 11.11.2025).

81. Sippel L. Quizlet. *CALICO Journal*. 2022. Vol. 39. No. 3. P. 393–402.

82. Teske K. Duolingo. *Calico Journal*. 2017. Vol. 34. No. 3. P. 393–401.

83. Wagner E. Duolingo English test, revised version July 2019. *Language Assessment Quarterly*. 2020. Vol. 17. No. 3. P. 300–315.

84. Wang A. I., Tahir R. The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*. 2020. Vol. 149. 103818.

85. Wright B. A. Transforming vocabulary learning with Quizlet. *Transformation in language education*. Tokyo : JALT, 2016. P. 436–440.

ДОДАТКИ

Додаток А

Анкета для дослідження використання онлайн-платформ у вивченні англійської мови

Мета опитування: З'ясувати досвід та враження учнів щодо використання онлайн-платформ для вивчення англійської мови. Всі відповіді конфіденційні та використовуються тільки для дослідження.

Розділ 1. Досвід використання онлайн-платформ

1. Як часто ви використовуєте онлайн-платформи для вивчення англійської мови?
 - о Щодня
 - о 2–3 рази на тиждень
 - о Раз на тиждень
 - о Рідше
2. Які платформи ви використовуєте? (можна обрати кілька варіантів)
 - о Duolingo
 - о Quizlet
 - о BBC Learning English
 - о Інші (будь ласка, вкажіть) _____
3. Наскільки легко вам користуватися обраними платформами? (1 – Дуже складно, 5 – Дуже легко)
 - о 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
4. Чи отримуєте ви регулярні завдання від учителя через онлайн-платформи?
 - о Так
 - о Ні
5. Чи допомагають онлайн-платформи покращувати ваші навички англійської мови? (1 – Зовсім не допомагають, 5 – Дуже допомагають)
 - о 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐

6. Які аспекти навчання вам подобаються найбільше? (можна обрати кілька)
- o Граматика
 - o Лексика
 - o Аудіювання
 - o Читання
 - o Інтерактивні ігри/тести
7. Що вам найбільше заважає ефективно навчатися онлайн?
- o Відкрите питання: _____
8. Чи відчуваєте ви мотивацію займатися онлайн-курсами самостійно?
- o Так
 - o Частково
 - o Ні
9. Скільки часу на тиждень ви зазвичай витрачаєте на онлайн-навчання?
- o Менше 1 години
 - o 1–3 години
 - o 4–6 годин
 - o Більше 6 годин

10. Чи користуєтеся ви мобільними додатками для навчання англійської?
- Так
 - Ні

Розділ 2. Оцінка ефективності та враження

11. Онлайн-платформи роблять навчання цікавішим. (шкала Лайкерта 1–5)
- 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
12. Я можу легко повторювати матеріал, коли забуваю.
- 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
13. Платформи допомагають готуватися до уроків.
- 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐
14. Гейміфікація мотивує мене займатися частіше.
- 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐

15.Завдання на платформах відповідають моєму рівню.

- 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐

16.Онлайн-платформи допомагають мені краще сприймати новий матеріал.

- 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐

17.Чи відчуваєте ви покращення своїх навичок після використання платформ?

- Так
- Частково
- Ні

18.Які функції онлайн-платформ ви вважаєте найкориснішими?

- Відкрите питання: _____

19.Що можна покращити у роботі онлайн-платформ?

- Відкрите питання: _____

20.Як ви оцінюєте загальну ефективність онлайн-платформ для вивчення англійської? (1 – зовсім не ефективно, 5 – дуже ефективно)

- 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐

Розділ 3. Демографічні дані

21.Вік: _____ років

22.Стать:

- Чоловіча
- Жіноча

23.Скільки років ви вивчаєте англійську мову?

- Менше 1 року
- 1–2 роки
- 3–5 років
- Більше 5 років

24.Чи користувалися ви раніше онлайн-платформами для навчання інших предметів?

- Так
- Ні

25. Додаткові коментарі щодо вашого досвіду використання онлайн-платформ:

- Відкрите питання: _____

Тест з теми "Спорт" для учнів 6 класу**Блок 1: Лексика - Назви видів спорту (5 питань)****Питання 1** (з зображенням м'яча та кошика)

- What sport is it?
 - A) Basketball ✓
 - B) Volleyball
 - C) Football
 - D) Tennis

Питання 2 (з зображенням басейну)

- Which sport do you do in the pool?
 - A) Cycling
 - B) Swimming ✓
 - C) Running
 - D) Skating

Питання 3

- You need a racket and a shuttlecock for...
 - A) Badminton ✓
 - B) Tennis
 - C) Table tennis
 - D) Golf

Питання 4 (аудіо: звуки футбольного матчу)

- What sport can you hear?
 - A) Basketball
 - B) Volleyball
 - C) Football ✓
 - D) Hockey

Питання 5

- What sport uses skates and ice?
 - A) Skiing
 - B) Ice hockey ✓
 - C) Snowboarding
 - D) Cycling

Блок 2: Граматика - Present Simple (4 питання)**Питання 6**

- My brother ____ football every Saturday.
 - A) play
 - B) plays ✓
 - C) is playing
 - D) are playing

Питання 7

- ____ you like swimming?
 - A) Does
 - B) Are
 - C) Is
 - D) Do ✓

Питання 8

- She ____ tennis on Mondays and Wednesdays.
 - A) don't play
 - B) doesn't plays
 - C) doesn't play ✓
 - D) isn't play

Питання 9

- We ____ to the gym twice a week.
 - A) goes
 - B) go ✓

- o C) are going
- o D) is going

Блок 3: Граматика - Present Continuous (3 питання)

Питання 10 (з зображенням: хлопчик грає в баскетбол зараз)

- What is he doing now?
 - o A) He plays basketball
 - o B) He play basketball
 - o C) He is playing basketball ✓
 - o D) He are playing basketball

Питання 11

- Look! They ____ in the pool.
 - o A) swim
 - o B) swims
 - o C) are swimming ✓
 - o D) is swimming

Питання 12

- Choose the correct sentence:
 - o A) I am run in the park now
 - o B) I running in the park now
 - o C) I runs in the park now
 - o D) I am running in the park now ✓

Блок 4: Словосполучення та контекст (3 питання)

Питання 13

- Complete: Let's ____ a bike ride!
 - o A) do
 - o B) play
 - o C) make
 - o D) go ✓

Питання 14

- Match the equipment: You kick a ____ in football.
 - o A) racket
 - o B) ball ✓
 - o C) bat
 - o D) stick

Питання 15(аудіо: короткий діалог)

- "Do you play any sports?" - "Yes, I ____ yoga every morning."
 - o A) play
 - o B) go
 - o C) do ✓
 - o D) make

Додатковий тест на платформі Quizlet (режим "Test")

Частина 1: Множинний вибір

1. A person who plays football is a...
 - o footballer ✓
2. You wear these on your feet when you play football
 - o boots ✓
3. The place where you play tennis
 - o court ✓

Частина 2: Письмові відповіді

4. Write the translation: плавання
 - o **swimming**
5. Write the translation: бігати
 - o **run / to run**
6. Write the translation: спортивний зал
 - o **gym / gymnasium**

Частина 3: З'єднання

7. Match: play → football, tennis, basketball
8. Match: go → swimming, cycling, skiing

9. Match: do → yoga, karate, judo

Частина 4: True/False

10. You play swimming. → **False** (You go swimming)

11. She does karate twice a week. → **True**

12. They are play football now. → **False** (They are playing)