

**Міністерство освіти і науки України
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка**

**Факультет іноземних мов
Кафедра англійської філології та методики навчання англійської
мови**

Кваліфікаційна робота

**ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ
АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ПРОФІЛЬНІЙ ШКОЛІ**

**Спеціальність: 014 Середня освіта
Предметна спеціальність 014.021 (Мова та зарубіжна література
(англійська))**

**Освітня програма «Середня освіта (Англійська мова,
німецька/французька мови та літератури, зарубіжна література)»**

**Здобувача другого (магістерського)
рівня вищої освіти
Підручняк Катерини Богданівни**

**НАУКОВИЙ КЕРІВНИК:
кандидат педагогічних наук, доцент
Дацків Ольга Павлівна**

**РЕЦЕНЗЕНТ:
кандидат педагогічних наук, доцент
М'яковський Михайло Євстахович**

ЗМІСТ

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ СКОРОЧЕНЬ.....	3
ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....	8
1.1. Інтерактивні методи навчання в контексті сучасних освітніх стандартів та їх вплив на процес навчання і результати.....	8
1.2. Поняття інтерактивних методик, їх типи та класифікація, роль у початковому процесі.....	13
1.3. Психолого-педагогічні аспекти застосування інтерактивних методів.....	24
Висновки до 1 розділу.....	28
РОЗДІЛ 2. ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ПРОФІЛЬНІЙ ШКОЛІ.....	29
2.1. Інтерактивні методи навчання англійської мови в старших класах.....	29
2.2. Використання рольових ігор, дискусій, мозкового штурму для розвитку комунікативних навичок учнів.....	42
2.3. Роль сучасних цифрових технологій у впровадженні інтерактивних методів навчання.....	53
Висновки до 2 розділу.....	63
РОЗДІЛ 3. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ПРОФІЛЬНІЙ ШКОЛІ.....	65
3.1. Організація та проведення експериментального дослідження.....	65
3.2. Оцінка результатів експерименту: аналіз ефективності інтерактивних методик у навчанні англійської мови.....	68
Висновки до 3 розділу.....	78
ВИСНОВКИ.....	79
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	82
ДОДАТКИ.....	90

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ СКОРОЧЕНЬ

АМ – англійська мова

ЕГ – експериментальна група

КГ – контрольна група

ВСТУП

Сучасна система освіти вимагає від учителя не лише глибоких знань з предмету, а й уміння організовувати навчальний процес так, щоб учні були активними учасниками цього процесу. Згідно з концепцією Нової української школи головна увага приділяється розвитку ключових компетентностей, серед яких іншомовна комунікативна компетентність займає важливе місце. Для її формування необхідно використовувати методи, що сприяють активній взаємодії, співпраці та залученню учнів до навчального процесу.

Актуальність теми дослідження пов'язана зі стрімким розвитком інформаційних технологій і трансформацією сучасної освіти, що зумовлюють необхідність упровадження інноваційних підходів до навчання. Одним із найефективніших напрямів модернізації освітнього процесу є інтерактивне навчання, яке передбачає постійний діалог між учителем і учнями, створення ситуацій спілкування, максимально наближених до реальних умов. Використання інтерактивних методів дозволяє не лише підвищити мотивацію до вивчення англійської мови (АМ), а й розвинути критичне мислення, креативність, комунікативні навички та здатність до самостійного прийняття рішень.

Інтерактивні технології у викладанні іноземної мови сприяють створенню навчального середовища, орієнтованого на особистісно-діяльнісний підхід, що забезпечує активну участь кожного учня у процесі навчання, формує вміння співпрацювати, аргументувати власну думку та ефективно взаємодіяти з іншими. Особливо це важливо в профільній школі, де АМ виступає не лише навчальним предметом, а й засобом подальшої академічної та професійної реалізації. Питання впровадження інтерактивних методів у процес навчання іноземних мов детально досліджували у своїх працях як вітчизняні, так і закордонні науковці-методисти, зокрема О. Пометун, Т. Цепко, О. Кравченко, Т. Коваль, У. Науменко, W. Rivers, K. Robertson та інші.

Попри наявність значної кількості наукових досліджень, присвячених питанням інтерактивного навчання, недостатньо уваги приділяється практичним аспектам використання інтерактивних методів саме у викладанні АМ в профільній школі. Такий підхід вимагає врахування специфіки навчального середовища, рівня мовної підготовки учнів та їхніх освітніх потреб.

Мета магістерської роботи полягає в теоретичному обґрунтуванні, практичній розробці та експериментальній перевірці методики застосування інтерактивних методів викладання АМ у профільній школі.

Реалізація поставленої мети передбачає розв'язання таких **завдань**:

- розглянути теоретичні аспекти інтерактивних методів навчання в контексті сучасних освітніх стандартів та їх вплив на процес і результати вивчення АМ учнями профільної школи;
- визначити типи та роль інтерактивних методів у процесі викладання АМ у профільній школі;
- розробити комплекс інтерактивних методів для розвитку комунікативних умінь учнів старших класів;
- експериментально перевірити ефективність розробленої методики.

Об'єктом дослідження є процес інтерактивного навчання АМ у профільній школі.

Предметом дослідження є інтерактивні методи навчання та їх вплив на ефективність викладання АМ у профільній школі.

Методи дослідження: критичний аналіз та синтез наукової психолого-педагогічної і методичної літератури; класифікація, конкретизація та систематизація основних положень задля розробки комплексу завдань; статистичний аналіз результатів проведеного експерименту; зіставлення та узагальнення результатів дослідження.

Наукова новизна дослідження полягає у тому, що у ньому набула подальшого розвитку розробка та перевірка ефективності інтерактивних методів навчання, які підвищують мотивацію та формують комунікативну компетентність учнів профільної школи.

Практичне значення полягає в можливості використання розробленого комплексу інтерактивних методів навчання в освітньому процесі профільних шкіл для підвищення ефективності викладання АМ, розробки методичних рекомендацій, дидактичних матеріалів та програм підвищення кваліфікації вчителів АМ.

Публікації. Частина теоретичних напрацювань нашого дослідження представлена у статті «Інтерактивні методи у навчанні іноземних мов» Магістерського наукового вісника Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка та тезах доповіді “Interactivity in the teaching of foreign languages” на IV Міжнародній науково-практичній конференції «Мова, освіта, наука сучасності: виклики міжкультурної комунікації» 22-23 листопада 2024 р., м. Тернопіль.

Структура дослідження визначена його метою та завданнями. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів із висновками, списку використаних джерел та додатків.

У **вступі** обґрунтовано актуальність теми, визначено мету, завдання, об’єкт та предмет дослідження, вказано методи, визначено наукову новизну та практичне значення магістерської роботи.

У **першому розділі** розкрито поняття інтерактивних методів навчання в контексті сучасних освітніх стандартів, описано їхні типи та класифікацію, охарактеризовано місце інтерактивних методів у навчальному процесі та розглянуто психолого-педагогічні передумови їх використання у викладанні АМ з урахуванням вікових особливостей старшокласників.

Другий розділ окреслює практичне застосування інтерактивних методів у викладанні АМ в профільній школі та містить розроблені нами приклади завдань і методичних рекомендацій, спрямованих на розвиток комунікативних умінь учнів 10-го класу.

У **третьому розділі** описана експериментальна перевірка методики використання інтерактивних методів у навчанні АМ старшокласників.

У **висновках** описано результати здійсненого дослідження, сформульовані основні теоретичні та практичні підсумки.

Список використаних джерел містить 77 найменування: 41 джерел українською мовою і 36 джерел іноземними мовами. Робота містить 18 рисунків і 3 таблиці.

Додатки включають тест для визначення рівня знань, зразки анкет для вчителів та учнів стосовно досвіду використання інтерактивних методів у процесі навчання англійської мови в профільній школі, завдання для передекспериментального та післяекспериментального зрізів знань та посилання на завдання створені на онлайн-платформах та у вебзастосунках.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

1.1. Інтерактивні методи навчання в контексті сучасних освітніх стандартів та їх вплив на процес навчання і результати

Сучасна освіта дедалі більше спирається на інформаційні, методичні та педагогічні технології, які забезпечують якісно новий рівень організації освітнього процесу. Така тенденція зумовлена прагненням педагогів і науковців знайти ефективні шляхи оновлення навчання відповідно до вимог часу. Для одних технологічний підхід у навчанні є закономірним етапом розвитку педагогічної науки, для інших – необхідною умовою модернізації та підвищення результативності навчальної діяльності [16, с. 3 - 4].

На нинішньому етапі розвитку освіти перед педагогами постають нові виклики. Головним завданням школи є підготовка особистостей, здатних критично мислити, ефективно спілкуватися в новому середовищі, швидко адаптуватися до змін і творчо вирішувати проблеми. Такі риси, як активність, самостійність, ініціативність і комунікативна компетентність, визначають успішність учня у сучасному світі [49, с. 200 - 201]. Формування цих якостей можливе лише за умов упровадження нових педагогічних підходів, серед яких важливе місце посідають інтерактивні методи навчання. Вони орієнтовані на залучення кожного учня до активної, змістовної взаємодії, що базується на принципах діалогу, співпраці, рефлексії та колективного прийняття рішень.

О. Пометун зазначає, що суть інтерактивного навчання полягає у створенні таких умов, за яких навчальний процес відбувається шляхом активної взаємодії всіх учасників. Це співнавчання, у процесі якого учні не лише засвоюють знання, а й розвивають власні компетентності та особистісні якості [30, с. 13].

У педагогічній практиці особлива увага приділяється створенню навчального середовища, орієнтованого на розвиток ключових компетентностей та особистісних умінь учнів. Це зумовлює перехід від традиційної моделі

навчання, зорієнтованої на запам'ятовування інформації, до моделі, де пріоритет надається активній взаємодії, співпраці та практичному застосуванню знань. Інтерактивні методи є засобом реалізації цього підходу, оскільки вони сприяють розвитку критичного мислення, комунікативних умінь та вмінь працювати в команді.

Таким чином, інтерактивні методи розглядаються не лише як засіб засвоєння навчального матеріалу, а й як спосіб організації спільної діяльності вчителя та учнів, що створює комфортне освітнє середовище, у якому кожен відчуває себе успішним і залученим до пізнавальної діяльності. Така взаємодія забезпечує глибше розуміння змісту навчання, розвиває критичне мислення та сприяє досягненню високих результатів.

Інтерактивні методи навчання узгоджуються із завданнями освітніх реформ, вони змінюють саму структуру навчального процесу, роблячи його суб'єктно-суб'єктним, де учень виступає активним учасником, а не пасивним споживачем інформації. Це сприяє розвитку навичок аналізу, синтезу, порівняння та узагальнення, що є необхідними для формування стійких знань і практичних умінь.

Результати сучасних досліджень доводять, що інтерактивне навчання не лише полегшує процес засвоєння нового матеріалу, а й забезпечує його більш тривале збереження у пам'яті. Встановлено, що за умов пасивного навчання учні засвоюють близько 30% отриманої інформації, тоді як під час інтерактивної діяльності цей показник може сягати 90%. Це пояснюється активною пізнавальною участю школярів, яка поєднує інтелектуальну, емоційну та практичну взаємодію з навчальним матеріалом [55, с. 547].

Інтерактивні технології сприяють підвищенню мотивації учнів завдяки використанню сучасних засобів і форм взаємодії, які забезпечують активне залучення дітей до навчального процесу та дозволяють їм безпосередньо працювати з навчальним матеріалом. Водночас ефективність таких технологій може знижуватися у випадках, коли учні мають низький рівень навчальної мотивації або відчувають труднощі у використанні цифрових засобів. Традиційні

методи навчання натомість є менш динамічними, а рівень зацікавленості школярів значною мірою залежить від педагогічної майстерності вчителя та особистої активності учнів [33, с. 350].

Інтерактивне навчання сприяє засвоєнню знань на всіх рівнях пізнавальної діяльності – від запам'ятовування та розуміння до аналізу, синтезу й оцінювання. Воно забезпечує розвиток критичного мислення, рефлексії, здатності до самостійного мислення й розв'язання проблем. Мотивація до навчання в умовах інтерактивності формується на основі пізнавальних інтересів учнів, їхньої ініціативи та залучення до спільної діяльності [50, с. 98].

Важливою перевагою інтерактивних методів є розвиток співпраці між учнями. Кооперативне навчання створює сприятливі умови для взаємодії школярів, сприяє формуванню вмінь працювати в команді, реалізує природну потребу дитини у спілкуванні та взаємній підтримці. Такий формат підвищує рівень засвоєння знань, формує навички взаємодопомоги, відповідальності за спільний результат і розвиває соціальну компетентність. У процесі спільної роботи учні навчаються висловлювати власні думки, слухати інших, шукати компроміс і підтримувати доброзичливу атмосферу в колективі. Подібна модель гармонійно поєднується з традиційними формами навчання та може ефективно застосовуватися на різних етапах освітнього процесу [31, с. 19].

Крім того, ще однією з переваг є налагодження емоційного контакту між учасниками навчального процесу, що сприяє формуванню атмосфери довіри, взаємоповаги та доброзичливості. Такий підхід забезпечує відкриту взаємодію між учнями та вчителем, сприяє активному залученню всіх до спільної роботи. Позитивний емоційний клімат підвищує зацікавленість у навчанні, покращує результати засвоєння знань і сприяє розвитку соціально-емоційних умінь школярів [59, с. 57].

Важливо зазначити, що інтерактивні технології вирізняються також своєю гнучкістю, яка дозволяє адаптувати навчальний процес до індивідуальних потреб, темпу та можливостей кожного учасника, а також поєднувати різні формати: онлайн і офлайн [33, с. 350]. Традиційна форма навчання натомість має

обмежені можливості для врахування індивідуальних особливостей учнів, адже здійснюється за єдиним розкладом і потребує постійної присутності в класі, що зменшує гнучкість та різноманітність навчального процесу.

Під час інтерактивного навчання змінюється характер взаємодії між учителем і учнями: замість традиційної моделі, де педагог є основним джерелом знань, на перший план виходить активність школярів [21, с. 88]. Навчальний процес відбувається завдяки постійній співпраці між учителем і учнями, а також між самими учнями, що створює умови для обміну досвідом, думками та спільного пошуку рішень. Основна мета педагога полягає у створенні сприятливих умов для розвитку самостійності, ініціативності та творчого мислення учнів.

У межах інтерактивного навчання вчитель виконує низку важливих ролей, спрямованих на активізацію участі школярів. Як організатор, він планує й проводить різноманітні види діяльності: від групових завдань до використання цифрових інструментів, забезпечуючи можливості для взаємодії та колективного навчання. Як наставник, педагог підтримує учнів, надає поради, конструктивний зворотний зв'язок і заохочує до активної участі в освітньому процесі. Виконуючи роль модератора, учитель спрямовує дискусії, допомагає кожному висловитися, стежить за рівновагою в спілкуванні та створює доброзичливу атмосферу довіри.

Таким чином, учитель перестає бути лише носієм знань і перетворюється на координатора, партнера й радника у спільній діяльності з учнями. Завдяки цьому учні стають рівноправними учасниками навчального процесу, а їхній досвід, погляди та творчі ідеї набувають особливої цінності. В результаті інтерактивного навчання постає як живий, динамічний процес спільного пізнання, що формує не лише знання, а й особистісні якості та комунікативні вміння школярів.

У процесі впровадження інтерактивних методів учитель має враховувати вікові особливості учнів, їхній рівень знань, попередній досвід та культурні особливості навчання. Лише після аналізу цих аспектів і визначення, який тип уроку найкраще відповідає потребам класу, педагог може обрати відповідні

способи подання навчального матеріалу. Такий підхід допомагає зробити навчання більш ефективним, цікавим і спрямованим на досягнення спільних цілей.

Для того щоб навчання мови було справді інтерактивним, і вчитель, і учні повинні цінувати індивідуальність кожного учасника навчального процесу, зокрема враховувати їхні потреби та особливості. Завдання педагога полягає не в тому, щоб керувати учнями чи визначати, як саме вони мають навчатися, а в тому, щоб підтримувати їх, заохочувати до активності, допомагати розкрити потенціал і зміцнювати впевненість у власних силах. Атмосфера співпраці, довіри й взаємоповаги є необхідною умовою ефективного мовного навчання, адже урок, де все контролює лише вчитель, не може бути справді інтерактивним. Взаємодія у навчанні повинна бути багатосторонньою: між учителем і учнями, а також між самими учнями, адже лише такий підхід сприяє живому спілкуванню та розвитку мовленнєвих умінь [69, с. 9].

Щоб забезпечити ефективний контроль за перебігом навчального процесу під час використання інтерактивних технологій, учитель повинен ретельно підготуватися до занять. Для цього необхідно глибоко опрацювати навчальний матеріал, включно з додатковими джерелами: різними текстами, зразками документів, прикладами, ситуаціями чи завданнями для роботи в групах. Важливо також детально спланувати структуру уроку: визначити тривалість, розподілити ролі між учнями, підготувати запитання та можливі варіанти відповідей, а також сформулювати критерії оцінювання результатів роботи. Не менш значущим є створення позитивної атмосфери в класі, налагодження доброзичливих взаємин із учнями, що сприяє їхній активності, зацікавленості та розвитку творчих здібностей [20, с. 352].

Отже, справжня взаємодія на уроці передбачає, що вчитель відходить від домінуючої ролі, даючи учням можливість активно брати участь у виконанні та обговоренні навчальних завдань. Педагог має приймати різні погляди, заохочувати вільне висловлення думок і з розумінням ставитися до помилок, адже саме через них відбувається справжнє навчання.

Сьогодні інтеграція інноваційних методів і засобів навчання стала ключовим чинником розвитку сучасної освіти. Використання таких підходів не лише підвищує ефективність засвоєння знань, а й позитивно впливає на ставлення учнів до процесу викладання [63, с. 57].

Інтерактивні методи навчання безпосередньо впливають на якість засвоєння знань, адже забезпечують активну участь кожного учня в процесі пізнання. Вони сприяють переходу від механічного запам'ятовування фактів до усвідомленого розуміння та практичного застосування здобутих знань. Учень не просто сприймає готову інформацію, а стає її співавтором: аналізує, ставить запитання, аргументує власну позицію. В процесі групових обговорень, рольових ігор чи проєктної діяльності знання набувають для нього особистісного значення, що підсилює внутрішню мотивацію до навчання та підвищує рівень пізнавальної активності.

У підсумку можна стверджувати, що інтерактивні методи навчання забезпечують комплексний розвиток учня – когнітивний, соціальний, емоційний і комунікативний. Вони сприяють не лише формуванню міцних знань і навичок, а й вихованню самостійності, відповідальності, критичного мислення та здатності до співпраці. Такий підхід відповідає ключовим цілям сучасної освіти, адже готує учнів до життя в суспільстві, де успіх визначається не лише рівнем знань, а й умінням ефективно взаємодіяти, мислити творчо та приймати рішення.

Отже, інтерактивні методи мають потужний вплив на навчальні результати, оскільки формують не лише академічну успішність, а й важливі життєві компетентності. Вони перетворюють процес навчання на динамічну взаємодію, де знання стають не кінцевою метою, а інструментом для розвитку особистості, самовираження та соціальної реалізації учня.

1.2. Поняття інтерактивних методик, їх типи та класифікація, роль у навчальному процесі

Сучасні виклики, такі як масовий перехід на дистанційне навчання під час пандемії та подальша адаптація освітньої політики в умовах повномасштабної

війни, суттєво прискорили переорієнтацію освіти від суто традиційних форм до більш гнучкого поєднання традиційних та інтерактивних методів. Це сприяло активнішому впровадженню цифрових ресурсів, які забезпечують якість навчання й доступність освіти для дітей у різних умовах.

У контексті компетентнісного підходу особливого значення набуває використання інтерактивних методик, які поєднують діяльнісний, комунікативний та технологічний аспекти навчання. Ефективність інтерактивного навчання залежить не лише від усвідомлення його сутності, а й від упорядкування методик за видами, формами та педагогічними цілями.

Сам термін «інтерактивна педагогіка», або «інтерактивне навчання», був уперше запропонований Г. Фріцем у 1975 році, він позначає методи навчання, що заохочують активну участь здобувачів освіти [60, с. 47]. Поняття «*interactive*» етимологічно походить з лат. *inter* («між, спільно») та *agere* («діяти»). На думку Г. Веллса, взаємодія – це спільна діяльність, у якій комунікація розгортається в «трикутнику» учасників: той, хто передає повідомлення, той, хто його сприймає, і обставини, в яких ця комунікація відбувається [73, с. 46 - 47].

Інтерактивне навчання розглядають як організацію освітнього процесу, у якій усі учасники перебувають у постійній, цілеспрямованій взаємодії, а пізнання відбувається через діалог і кооперацію. Визначення І. Ядика підкреслює «прямую взаємодію учнів з навчальним оточенням» як спосіб здобуття нового досвіду [41, с. 114].

О. Пометун і Л. Пироженко розглядають інтерактивне навчання як спосіб пізнання, що базується на діалогових формах взаємодії між усіма учасниками освітнього процесу. Науковці наголошують, що ефективність такого підходу забезпечується принципом «всі навчають кожного, і кожен навчає всіх», який сприяє формуванню навичок спільної діяльності, моделюванню ситуацій, взаємооцінюванню дій учнів та створенню атмосфери ділового співробітництва [31, с. 11].

На рівні термінів варто розрізняти «інтерактивні методи» і «методи інтерактивного навчання». У першому випадку йдеться про характеристики

самого методу, тоді як у другому про організацію навчання, що підтримує активність учня. Якщо припиняється дія методу, активність учасників зазвичай знижується, натомість у методах інтерактивного навчання активність зберігається завдяки створенню цілісного освітнього середовища, де вчитель виступає фасилітатором спільної діяльності. Узагальнюючи ці положення, можна підсумувати, що інтерактивне навчання ґрунтується на комунікації, співпраці та рефлексії, коли учні не лише отримують інформацію, а конструюють її в дії.

Таким чином, *інтерактивне навчання* – це особлива форма організації пізнавальної діяльності у комфортному, підтримувальному середовищі, де кожен учасник відчуває успішність та інтелектуальну спроможність. Основою інтерактивного навчання є постійне залучення всіх учасників до навчального процесу, де ніхто не залишається пасивним. Кожен залучається до активного здобуття знань через співпрацю [3, с. 13].

Загалом, у педагогічних словниках інтерактивне навчання окреслюють як процес взаємодії здобувача з навчальним середовищем, «полем» набутого досвіду [50, с. 69]. Педагогічна спільнота підкреслює, що інтерактивними можна вважати ті методи, які забезпечують активну участь усіх учасників освітнього процесу: коли учні не лише слухають чи спостерігають, а говорять, керують, моделюють, пишуть, малюють – тобто створюють освітню ситуацію самі, беручи безпосередню участь у навчанні.

Інтерактивні технології в цьому контексті виступають ефективним засобом стимулювання учнів до активної мовленнєвої взаємодії. У навчанні іноземних мов вони реалізуються через творчі види діяльності, що поєднують комунікативні завдання й інтегрують знання, уміння, компетенції та досвід учнів у процесі засвоєння мовного і мовленнєвого матеріалу з різних сфер спілкування [32, с. 29 - 30]. В цілому інтерактивні технології належать до ширшої категорії педагогічних технологій, які визначаються як система послідовних процедур, що оновлюють професійну діяльність учителя і забезпечують досягнення запланованого результату [36, с. 42].

Отже, інтерактивні технології поєднують системність педагогічного підходу з творчістю та комунікативністю мовленнєвої практики, створюючи умови для активного та усвідомленого засвоєння іншомовного матеріалу. Це – ширше поняття, яке охоплює цілу систему організації навчання, тобто методи, прийоми, засоби, форми роботи та логіку взаємодії учасників. Воно відповідає на запитання «як побудований навчальний процес?» і «за якою педагогічною моделлю він реалізується?».

Інтерактивні технології, залежно від мети та змісту навчання, поділяються на чотири основні групи:

- технології кооперативного навчання;
- технології колективного та групового навчання;
- технології ситуативного навчання;
- навчання у формі дискусії [31, с. 33].

Технології кооперативного навчання передбачають роботу в парах або малих групах, яка може організовуватися під час засвоєння чи застосування знань, умінь і навичок. Такі форми взаємодії доречні після подання нового матеріалу, на початку уроку замість опитування, під час практичних занять або узагальнювальних уроків.

Технології колективного та групового навчання ґрунтуються на спільній діяльності всього класу, що забезпечує одночасну взаємодію між усіма учасниками освітнього процесу.

Технології ситуативного моделювання передбачають побудову навчального процесу на основі ігрових форм діяльності, спрямованих на досягнення певної навчальної мети.

Технології опрацювання дискусійних питань сприяють розвитку критичного мислення, формуванню власної позиції, уміння аргументовано її відстоювати, поглибленню знань із проблеми, що обговорюється, та вдосконаленню комунікативних умінь. Такі технології передбачають публічне обговорення спірного питання із застосуванням різних форм роботи [10, с. 45].

Інтерактивні технології є важливим елементом сучасної освітньої концепції, адже поєднують системність педагогічного підходу з творчістю та комунікативністю мовленнєвої практики. Вони забезпечують активне залучення всіх учасників навчального процесу, створюють умови для співпраці, розвитку критичного мислення та формування ключових компетентностей. Як зазначає Н. Волкова [3, с. 14], інтерактивні технології виступають поєднанням методів, засобів і форм організації освітньої діяльності, що забезпечують ефективну взаємодію учасників навчання, сприяючи досягненню конкретних дидактичних цілей. Їх основна мета полягає у створенні колаборативного освітнього середовища, орієнтованого на спільну діяльність, співтворчість та рефлексію.

Існує інша класифікація інтерактивних технологій за типами мислення та сприйняття нового матеріалу здобувачами освіти:

- для лінгвістичного типу мислення ефективними є групові дискусії, презентації, дебати тощо;
- для логіко-математичного типу мислення доцільно застосовувати метод «мозкового штурму»;
- для моторного типу мислення результативними виступають робота в групах, робота в парах, метод «Акваріум» та інші [7, с. 66].

Практика доводить, що впровадження інтерактивних технологій у навчальний процес старшокласників забезпечує поступовий перехід від засвоєння лексичного матеріалу до його активного використання у спілкуванні. Такі технології сприяють розвитку в учнів упевненості у власних силах, навичок співпраці, самостійності мислення та вміння аргументовано висловлювати власну думку. Вони допомагають не лише вдосконалити лексико-граматичні вміння, а й розширити мовленнєвий досвід, зробити навчання більш змістовним, практично орієнтованим і мотивуючим.

Інтерактивні методи, на відміну від технологій, конкретизують способи організації спільної діяльності учнів і вчителя під час уроку. Вони зосереджені на тому, як саме відбувається взаємодія, які дії виконують учні та які форми співпраці забезпечують найкраще засвоєння матеріалу. Застосування

інтерактивних методів дає змогу створити ситуації живого спілкування, спільного пошуку рішень, висловлення власної позиції та її аргументації.

У наукових джерелах поняття інтерактивних методів трактується по-різному. Так, О. Пишко підкреслює, що вони є спільною діяльністю вчителя й учнів, під час якої всі учасники взаємодіють, обмінюються інформацією, моделюють ситуації, аналізують власні дії та дії інших, залучаючись до співробітництва для розв'язання проблем [29]. Ю. Мальований визначає інтерактивні методи як форму організованої взаємодії між вчителем і здобувачами освіти, що відбувається у процесі активного навчання та постійного спілкування, сприяючи зануренню в різноманітні ситуації й накопиченню практичного досвіду [19, с. 9 - 10]. Н. Скляренко доповнює ці підходи, наголошуючи на важливості розширення взаємодії не лише у форматі «вчитель – учень», а й «учень – учень», що підсилює активну позицію здобувача освіти в навчальному процесі [37, с. 5].

Отже, усі дослідники сходяться на спільному розумінні: інтерактивний метод є ключовим засобом реалізації технології, який безпосередньо активізує процес взаємодії між учасниками освітнього середовища.

Інтерактивне навчання охоплює велике розмаїття методів і форм, що забезпечують активну участь учнів у спільній діяльності, сприяють розвитку комунікативних, соціальних і когнітивних умінь. Класифікація інтерактивних методик може здійснюватися за різними критеріями: за метою, формою організації, кількістю учасників, рівнем залучення чи характером мислення. Проте найпоширенішою в педагогічній практиці є типологія, яка виокремлює:

- фронтальні;
- парні;
- групові;
- ігрові методики.

Такий поділ відображає поступовий перехід від колективної взаємодії до більш індивідуалізованих і творчих форм роботи, що забезпечує комплексний розвиток учнів.

Фронтальні методики передбачають спільну діяльність всього класу під керівництвом учителя. Вони спрямовані на створення єдиного освітнього простору, у якому кожен учасник має змогу долучитися до колективного обговорення проблеми, висловити власну думку чи оцінку. До цієї групи належать такі методи, як «мозковий штурм», «мікрофон», «незакінчені речення», «коло ідей». Їхня педагогічна мета полягає у формуванні навичок публічного мовлення, уміння аргументувати свою позицію, розвивати критичне мислення та повагу до поглядів інших. Фронтальні методи ефективні на етапах актуалізації знань, мотивації або підбиття підсумків, коли важливо об'єднати думки всього класу.

Парні методики базуються на взаємодії двох учнів і є одними з найзручніших форм активного навчання, оскільки дають змогу залучити до роботи всіх одночасно. Така форма сприяє розвитку комунікативних умінь, самостійності, взаєморозуміння та підтримки. Прикладами є *Think-Pair-Share* (Подумай-Обговори в парі-Поділися), інтерв'ю в парах, обмін запитаннями, взаємоперевірка, діалогічне опрацювання матеріалу. Основна мета парної роботи – формування навичок ефективної співпраці, відповідальності за спільний результат, уміння слухати співрозмовника, швидко реагувати та висловлювати думки іноземною мовою.

Групові методики зорієнтовані на розвиток критичного мислення, лідерських якостей і вміння працювати в команді. Вони реалізують взаємодію у малих групах, зазвичай від двох до шести осіб, і передбачають спільне виконання завдань або розв'язання проблем. До цієї групи належать робота в малих групах, ротаційні трійки, «два – чотири – всі разом», метод «Акваріум», метод «Jigsaw». Метою є формування навичок колективної взаємодії, узгодження позицій, розподілу ролей і відповідальності, розвиток партнерства та взаємоповаги. Такі методи створюють атмосферу довіри й співпраці, що сприяє формуванню зрілих комунікативних і соціальних компетентностей.

Ігрові методики поєднують навчання з елементами моделювання реальних або уявних ситуацій, активізують емоційно-вольову сферу учнів, стимулюють

інтерес і підвищують мотивацію до навчання. До них належать рольові й імітаційні ігри, дебати, кейс-метод, проєктна діяльність, інтерактивні змагання. Їх педагогічна мета це розвиток творчих здібностей, ініціативності, уміння приймати рішення в нестандартних умовах, формування позитивної навчальної мотивації. Ігрові форми особливо ефективні на уроках іноземної мови, де створюють природне середовище спілкування, дозволяючи практикувати лексику та граматику в реалістичних контекстах. Сюди також належать цифрові освітні ігри та онлайн-платформи (*Kahoot!*, *Bamboozle*, *Wayground*, *Wordwall* тощо), які поєднують навчальну та змагальну складові, підвищуючи зацікавленість і залученість учнів у процес навчання.

Таким чином, різноманіття інтерактивних методик засвідчує їх гнучкість і багатофункціональність: вони можуть використовуватися на різних етапах уроку, поєднуватися між собою, адаптуватися до віку, рівня підготовки та освітніх цілей учнів. Раціональне поєднання різних типів методів створює умови для ефективного, осмисленого й творчого навчання, у якому кожен учень виступає активним учасником пізнавального і навчального процесу.

До неситуативних методів належать діалог, опитування, взаємоопитування тощо, оскільки вони передбачають індивідуальну або парну взаємодію без створення спеціально змодельованої ситуації. Ситуативні методи, навпаки, ґрунтуються на створенні умов, максимально наближених до реальних, що сприяє розвитку комунікативних умінь і критичного мислення. У межах ситуативних методів виокремлюють ігрові та неігрові. До неігрових належать аналіз ситуацій, аукціон ідей, різноманітні диспути, дебати, форуми, дискусії, «мозковий штурм». Вони сприяють розвитку вміння аргументувати позицію, висловлювати власну думку й знаходити оптимальні рішення. Ігрові ж методи поділяються на імітаційні (рольові та ділові ігри) та неімітаційні (модельовальні ігри, проєктні ігри, тренінги, обмін знаннями), які активізують творчий потенціал, комунікативну ініціативу та залучають учнів до практичного застосування знань у змодельованих ситуаціях [15, с. 5].

Ключова різниця між традиційним і інтерактивним навчанням полягає в тому, що в умовах інтерактивного підходу учень не тільки відтворює і закріплює знання, а й активно самостійно осмислює й поглиблює їх в процесі взаємодії [55, с. 546]. Саме тому використання інтерактивних технологій у старшій профільній школі підвищує ефективність засвоєння навчального матеріалу, особливо у вивченні іноземних мов (зокрема англійської). Активна участь дозволяє не тільки засвоювати новий матеріал, а й застосовувати його у наближених до реальних умовах ситуаціях, формуючи комунікативні та соціальні навички, необхідні сучасній молоді в умовах глобалізованого світу та зростаючої конкуренції.

Сучасне освітнє середовище розширює джерела знань. Крім учителя, це комп'ютер, телебачення, відеоматеріали та інші цифрові ресурси. Учні мають вміти не лише сприймати інформацію, а й критично її осмислювати, інтерпретувати, застосувати в конкретній ситуації і водночас висловлювати та аргументувати власну думку – і саме інтерактивні технології та методи створюють для цього природні умови. У цьому контексті, як зазначає Л. Голодюк, інтерактивне навчання є діалогічним процесом взаємодії вчителя й учня, спрямованим на створення комфортних умов, у яких учень відчуває успішність і зростання власної компетентності, що робить сам освітній процес продуктивним [6].

Важливо також підкреслити роль цифрових інструментів як «підсилювача» інтерактивності. Дослідження показують, що залучення технологій, від комп'ютерів і мобільних пристроїв до мультимедійних та соціальних застосунків, робить взаємодію більш усвідомленою, структурованою та продуктивною, тоді як крейда і дошка поступається за ефективністю організації спільної діяльності та якості залучення учнів. Технології доцільно розглядати не як самоціль, а як продовження та вдосконалення наявної методики навчання. Використання відео- та інших медіазасобів здатне оновити структуру уроку, зробивши його більш творчим і варіативним. Важливо сприймати технології як динамічний, постійно вдосконалювальний ресурс, що розширює

можливості для підвищення ефективності навчального процесу та сприяє досягненню учнями вищих освітніх результатів [77, с. 28].

Інтернет-ресурси додають інтерактивності завдяки доступу до автентичних текстів, відео та аудіо (онлайн-видання, відеохостинги, міжнародні новинні канали), спілкуванню з носіями мови, дистанційним курсам і вебінарам, електронним словникам і довідникам, сервісам машинного перекладу для первинного ознайомлення з текстом, а також онлайн-тестуванню. Дослідження підтверджують, що така форма організації навчання сприяє швидшому формуванню продуктивних мовленнєвих умінь, підвищує мотивацію, пізнавальну та творчу активність здобувачів освіти, а також забезпечує гнучкість навчання, особливо в умовах карантину чи надзвичайних ситуацій.

Варто окремо підкреслити лінгвокраїнознавчий аспект: вивчення мови відбувається через занурення в культуру, традиції, менталітет. Інтернет тут забезпечує природне середовище міжкультурного спілкування і реальний досвід взаємодії як під час очного навчання, так і дистанційно [12, с. 180 - 181].

Для ефективного орієнтування в цифровому навчальному середовищі доцільно класифікувати інструменти за їхніми функціональними можливостями. Зокрема, можна виокремити такі групи:

- вікторинні платформи (*Quizlet, Kahoot!*);
- засоби створення мультимедійного контенту (*Canva, Genially*);
- колаборативні дошки (*Padlet, Miro*);
- інструменти для гейміфікації навчання (*LearningApps, LiveWorksheets, Wordwall*).

Таке групування допомагає швидко підібрати інструмент під конкретну дидактичну мету уроку й тип мислення учнів.

Інтерактивні методики відіграють провідну роль у сучасному освітньому процесі, оскільки змінюють його підхід до навчання з «teacher-centered» на «learner-centered».

За словами О. Остапчук, інтерактивна діяльність створює умови для поєднання індивідуальних зусиль у спільній роботі, адже висловлювання одного

учня викликає реакцію інших, що забезпечує постійний обмін думками та розвиток пізнавальної активності [26, с. 9].

До основних переваг інтерактивних методів у порівнянні з традиційними підходами дослідники виділяють активну участь усіх учасників навчання, формування вміння працювати в команді, поваги до співрозмовників. Крім того, інтерактивне навчання створює «ситуацію успіху», сприяє розвитку толерантності, умінню шукати альтернативні рішення й ефективно засвоювати великий обсяг матеріалу за відносно короткий час [1, с. 113].

Ще одна важлива думка полягає в тому, що ефективність інтерактивного навчання істотно підвищується за умов гармонійного поєднання елементів конкуренції та співпраці. Такий баланс створює можливості для взаємного навчання, підтримки та розвитку креативності, допомагає уникнути ізолюваності та сприяє формуванню атмосфери партнерства й взаємоповаги. Щоб зберегти рівновагу між «здоровою конкуренцією» та співпрацею, доцільно поєднувати конкурсні формати з кооперативними завданнями, груповими проєктами та взаємонавчанням, що підвищує загальний рівень підготовки здобувачів освіти й запобігає ізолюваності. Крім того, запровадження системи рейтингів і нагород за навчальні досягнення може слугувати додатковим стимулом до активної участі, ініціативності та конкуренції за лідерство. Водночас важливо підтримувати співпрацю, обмін досвідом і партнерську взаємодію, адже саме вони забезпечують сталість позитивного навчального клімату й розвиток колективної відповідальності за результат [71, с. 227-228].

Використання цифрових інтерактивних методів розширює можливості навчання іноземних мов: вони сприяють розвитку уваги, фантазії, уяви, нестандартності мислення та інтересу до навчання. Додатково такі методи формують полікультурну особистість, виховують системність, логічність і креативність мислення, стимулюють самостійність, працездатність та пізнавальну активність. Завдяки цифровим технологіям учні вчаться мислити, творити, самостійно здобувати знання та застосовувати їх у практичній діяльності [14, с. 88].

Отже, інтерактивні методи – це «робочі механізми» інтерактивної технології, які переносять її логіку в конкретні дії на уроці й забезпечують активне, комунікативно насичене середовище. Вони відповідають сучасним освітнім підходам та підтримують розвиток мовленнєвих умінь, стійкої мотивації, уміння працювати в команді й толерантно взаємодіяти, водночас підсилюють рефлексію й відповідальність за спільний результат. Інтерактивні методики не лише модернізують навчальний процес, а й сприяють формуванню особистісних якостей учнів: критичного мислення, творчості, ініціативності та здатності до самоосвіти. Ефективність інтерактивних методів виявляється за умови їх систематичного застосування в щоденній педагогічній практиці, коли зростає мотивація, активність і пізнавальна самостійність учнів.

1.3. Психолого-педагогічні аспекти застосування інтерактивних методів

Ефективність інтерактивного навчання залежить не лише від методичного арсеналу вчителя, а й від урахування психологічних особливостей учнів. Інтерактивні методи базуються на закономірностях сприйняття, уваги, мислення, мотивації, емоцій та міжособистісної взаємодії, тому їх використання вимагає створення сприятливих психолого-педагогічних умов.

Водночас результативність інтерактивних технологій визначається тим, наскільки вчитель уміє організувати навчальну діяльність так, щоб вона не перетворювалася на «ігри заради самих ігор», а сприяла глибокому осмисленню матеріалу. Для цього педагог повинен ретельно планувати свою роботу: готувати учнів до занять, добирати вправи, що допомагають розкрити зміст теми, давати час для обдумування завдань і проводити подальше обговорення результатів. На одному занятті доцільно використовувати не більше однієї-двох інтерактивних вправ, аби уникнути перевантаження й поверхневого сприйняття інформації [20, с. 352].

Незважаючи на те, що інтерактивні методи мають багато переваг, їх надмірне використання може призвести до відсутності творчої зацікавленості,

якщо заняття повторюються або не мають дидактичного навантаження. Важливо урізноманітнювати види діяльності та гармонійно поєднувати інтерактивні методи з традиційними.

Особливо потрібно враховувати психолого-педагогічні особливості тих, хто бере участь у навчанні. Учень сприймає нову інформацію крізь призму власного досвіду, який ототожнює зі своєю особистістю. Тому будь-яке знецінення чи ігнорування цього досвіду сприймається як приниження або може викликати почуття образи. Учитель повинен створювати довірливі й відкриті стосунки, застосовувати прийоми, які підвищують пізнавальний інтерес і знімають упереджене ставлення до нового матеріалу. Навчальні ситуації, які демонструють практичну значущість нової інформації, є ефективним способом розвитку мотивації до навчання [40, с. 245].

Сучасні учні є частиною інформаційного суспільства, яке відрізняється швидкими змінами, різноманітністю та динамічністю. Кожен учень має свої особливості, включаючи стать, культуру, етнічну, релігійну ідентичність, інтелектуальний рівень, стиль навчання, сприйняття, запам'ятовування та способи пізнання. Таким чином, інтерактивне навчання є важливим засобом задоволення освітніх потреб кожної дитини та розвитку її потенціалу [28, с. 20].

Кожен учень має власну «зону комфорту», створену передбачуваним навчальним середовищем і звичними правилами. Цей емоційно-психологічний аспект також має бути врахований. Можна відчувати тривогу чи невпевненість, виходячи за межі своїх можливостей. Учитель повинен допомогти учням пристосуватися до нових умов, поступово розширюючи межі цієї зони [30, с. 19].

Одним зі способів подолання невпевненості є створення ситуацій успіху, коли навіть найменше досягнення вважається важливим. Учитель може використовувати такі методи, як «комплімент» (обмін позитивними висловлюваннями між учнями), «асоціативний куш» (обмін асоціаціями до певних ідей) і «коло думок» (вільне висловлення думок і вражень без критики). Такі завдання підвищують впевненість у власних силах, покращують динаміку групи та створюють позитивну психологічну атмосферу.

На емоційно-вольову сферу учнів також позитивно впливають інтерактивні методи. Активні форми роботи зменшують втому, допомагають розслабитися емоційно та зберігають увагу протягом заняття. Можливість брати участь у діяльності з однокласниками та проявити ініціативу викликають позитивні емоції, які підвищують інтерес до навчання та формують внутрішню мотивацію – бажання навчатися для себе. У такому середовищі розвивається наполегливість, цілеспрямованість і здатність долати труднощі. Отже, емоційно-вольова активізація учнів під час інтерактивного навчання є важливою для успішного засвоєння інформації, а також для розвитку особистої стійкості та самостійності в пізнавальній діяльності.

Якщо учень не боїться помилитися та вірить у свій внесок, він буде активним. Учні можуть експериментувати, знаходити власну роль у спільній роботі, розвивати самостійність і думати про те, що вони роблять, завдяки сприятливому психологічному середовищу, конструктивному ставленні до висловлювань і підтримці вчителів. Інтерактивне навчання буде ефективним, якщо існує баланс між діловими та соціально-психологічними аспектами навчання [30, с. 21].

Важливою психолого-педагогічною умовою є також правильна організація навчального простору. Правила поведінки й роботи, розташування меблів, дизайн кабінету, наочність і мультимедійні засоби можуть значно змінити динаміку заняття та допомогти створити чіткі межі взаємодії. Відкрите розташування парт (колом, літерою «П») сприяє діалогу й рівноправній взаємодії між учнями [30, с. 26 - 29]. Крім того, наочність також активізує різні канали сприйняття, підвищуючи рівень запам'ятовування матеріалу та задовольняючи потреби учнів із різними стилями навчання.

Щоб досягти відкритості та усвідомленої участі педагогу варто:

- на початку заняття ознайомлювати учнів із його цілями, щоб вони розуміли очікувані результати та могли оцінити свій прогрес;
- пояснювати мету та доцільність використання певних технологій, щоб уникнути почуття маніпуляції;

- розкривати причини вибору інтерактивних методів, наголошуючи, що вони спрямовані не на розвагу, а на глибше розуміння матеріалу;
- акцентувати увагу учнів на результатах, яких вони можуть досягти при свідомій участі [28, с. 21].

Не менш важливою складовою є емоційна рефлексія. Педагог має стежити за емоційним станом учнів під час заняття, щоб швидко помітити тривожність або байдужість. Це тому, що діагностика емоційного фону допомагає адаптувати навчальний процес і створювати сприятливу атмосферу. Коли учні обговорюють свої почуття та враження після виконання інтерактивних завдань, це не лише робить атмосферу в групі кращою, але й допомагає розвивати емоційний інтелект і взаєморозуміння між учнями [28, с. 21].

Рефлексія як завершальний етап будь-якої інтерактивної технології допомагає учням зрозуміти, що й як вони робили, оцінити результати та спланувати подальше використання знань. Саме рефлексія перетворює навчальний досвід із простого ігрового на осмислений і педагогічно цінний [28, с. 23].

Отже, психологічний комфорт, партнерська взаємодія, мотивація, довіра та рефлексія – це базові умови, які забезпечують ефективне впровадження інтерактивних методів у навчальний процес. Їх реалізація створює позитивне освітнє середовище, де учень не лише засвоює знання, а й розвиває емоційний інтелект, самостійність і здатність до співпраці.

Висновки до 1 розділу

Сутність наукових результатів, отриманих у першому розділі магістерської роботи, полягає в узагальненні теоретичних основ інтерактивних методів у викладанні АМ та з'ясуванні їхньої ролі в контексті сучасних освітніх стандартів. Проаналізовано погляди вітчизняних і зарубіжних науковців, уточнено сутність понять «інтерактивне навчання», «інтерактивні технології» та «інтерактивні методи». Визначено, що інтерактивне навчання базується на принципах співпраці, діалогу, рефлексії та партнерства між учителем і здобувачами освіти, забезпечуючи активну участь кожного в процесі пізнання.

Аналіз наукових джерел дозволив систематизувати класифікації інтерактивних технологій за формою взаємодії (фронтальні, парні, групові, ігрові) та за логікою організації навчального процесу (ситуативні, неситуативні, ігрові, неігрові). Окреслено дидактичні можливості окремих методів: «мозковий штурм», «мікрофон», *Think-Pair-Share*, «Акваріум», *Jigsaw*, кейс-метод, дебати, проєктна діяльність. З'ясовано, що цифрові інструменти (*Kahoot!*, *Canva*, *Padlet*, *Wordwall* тощо) виступають ефективним засобом посилення інтерактивності, сприяють гнучкості навчання та розвитку мовленнєвих умінь учнів.

У процесі дослідження розкрито психолого-педагогічні умови успішного впровадження інтерактивних методів: створення позитивного емоційного клімату, урахування індивідуальних і вікових особливостей, організація «ситуацій успіху», підтримка довіри та співпраці в колективі. Показано зміну ролі педагога – від носія знань до фасилітатора й партнера у процесі пізнання. Визначено, що ефективність інтерактивного навчання забезпечується поєднанням творчих, діяльнісних і рефлексивних компонентів.

У процесі опрацювання теоретичних джерел доведено, що інтерактивні методи сприяють розвитку критичного мислення, комунікативних і соціальних компетентностей, формують стійку мотивацію до навчання та відповідальне ставлення до спільного результату. Вони не лише підвищують академічну успішність, а й сприяють формуванню особистісних якостей: ініціативності, самостійності, толерантності та здатності до співпраці.

РОЗДІЛ 2.

ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ПРОФІЛЬНІЙ ШКОЛІ

У цьому розділі ми розробили приклади завдань до кожного з інтерактивних методів навчання, описаних нижче, з урахуванням вікових, когнітивних і соціальних особливостей старшокласників. Розробка здійснювалася на основі календарно-тематичного планування з предмета «Англійська мова» для 10 класу за підручником Gateway to the World B2 [11]. Такий підхід забезпечив практичну спрямованість дослідження, оскільки дозволив продемонструвати як інтерактивні технології можуть бути інтегровані в реальний освітній процес відповідно до змісту навчальних тем, мовних цілей і вимог чинної програми з англійської мови.

2.1. Інтерактивні методи навчання англійської мови в старших класах

Сучасна школа стоїть перед завданням не лише забезпечити засвоєння учнями певного обсягу знань, але й навчити їх мислити критично, працювати в команді, адаптуватися до змін і взаємодіяти в багатокультурному середовищі. У цій ситуації вивчення АМ має виходити за межі суто академічного процесу, перетворюючись на засіб особистісного розвитку та соціальної інтеграції. Знання іноземної мови вже давно є важливою частиною культурної, професійної та громадянської компетентності, а не лише показником рівня освіти.

Навчання АМ в старших класах має свої особливості, пов'язані з віком, когнітивними та соціальними особливостями учнів. На цьому етапі школярі вже володіють базовими мовними знаннями та навичками – засвоїли основи граматики, лексику та мають певний рівень сформованих умінь аудіювання, читання, письма і говоріння. Вони можуть розуміти нескладні тексти, підтримувати діалог, описувати події та висловлювати власну думку. Тому головне завдання вчителя полягає не лише в покращенні граматичних і лексичних знань учнів, а насамперед у розвитку їхніх комунікативних навичок,

включаючи навички ефективного використання мови в реальних ситуаціях спілкування, розвиток критичного мислення, соціальної активності та самостійності.

У старшому шкільному віці активно розвивається абстрактно-логічне мислення, здатність до порівняння, аналізу та узагальнення, а також потреба висловлювати власну позицію і знаходити сенс у навчанні. Зростає інтерес до міжособистісних стосунків, проблем суспільства та ідентичності. На цьому етапі важливою є внутрішня мотивація учнів, оскільки вони починають використовувати АМ як засіб спілкування, самовираження та культурного обміну. З цієї причини традиційні репродуктивні методи вже не задовольняють їхні потреби, натомість ефективними стають технології, які стимулюють активну участь, співпрацю, дискусію, співтворчість і рефлексію.

Однією з ефективних інтерактивних технологій є *Think-Pair-Share* (Подумай-Обговори-Поділися), що передбачає три етапи: індивідуальне осмислення питання, парне обговорення і групове представлення ідей. За К. Робертсоном, така послідовність дозволяє кожному учню сформулювати власну позицію, уточнити її в діалозі з партнером і лише потім висловити перед класом, що зменшує страх помилитися та підвищує впевненість [70]. Також здібності до комунікації, здатність слухати інших, обґрунтовувати свої думки та аргументовано відповідати на запитання розвиваються завдяки цій технології. [57, с. 4]. Цей метод заохочує навіть тих учнів, які зазвичай пасивні під час фронтальної роботи, оскільки створює атмосферу взаємопідтримки та самостійності.

Think-Pair-Share належить до групових методів навчання, оскільки передбачає взаємодію учнів і водночас формує їхню відповідальність за власне навчання. На етапі «Подумай» учні записують свої ідеї, що допомагає їм бути більш самостійними і запобігає пасивному очікуванню допомоги від партнера. Етап «Обговори» включає обмін ідеями, уточнення та узгодження позицій. У цей момент учитель може спостерігати за роботою пар, давати їм поради та виявити можливі проблеми. Під час обговорення один учень може пояснювати своє

рішення, а інший ставити уточнювальні запитання, допомагаючи зрозуміти матеріал глибше. Така взаємодія вчить уважно слухати, аргументувати свої думки та коригувати їх у процесі спілкування. В результаті учні не просто відтворюють інформацію, а осмислюють її, що підвищує якість засвоєння знань і формує вміння логічно та послідовно висловлюватися.

Переваги цього методу – простота організації, швидкість виконання, відсутність складної підготовки та висока мотиваційна складова. *Think-Pair-Share* дозволяє вчителям вибирати різні види запитань і залучати навіть найсором'язливіших учнів до роботи. Учні не відчують тиску з боку однокласників, коли висловлюються в безпечному та доброзичливому середовищі.

Завдання “*Dangerous jobs discussion*”

На етапі *Think* учні індивідуально думають про три професії, які вони вважають найбільш небезпечними, та в чому саме полягає ризик кожної з них. На етапі *Pair* у парах учні обмінюються думками, ставлять запитання, наприклад, *Would you ever try this job? What makes it dangerous or exciting?*, порівнюють їх та визначають, яка з перелічених професій, на їхню думку, є найризикованішою. На завершальному етапі *Share* пари презентують результати обговорення класу, створюючи спільний рейтинг “*Top 5 most dangerous jobs*”.

Завдання “*Money matters*”

На етапі *Think* учні індивідуально обирають три речі, на які вони зазвичай витрачають гроші, та розмірковують, чи є ці витрати необхідними. Вони також пригадують одну з ідіом про гроші, які опрацьовували під час вивчення теми, і записують речення з нею, що стосується їхньої ситуації. На етапі *Pair* учні обговорюють свої приклади з партнером, ставлячи запитання: *Do you agree this is a good way to spend money? What would you save for instead?* і діляться порадами, як можна економніше користуватися грошима. На етапі *Share* пари презентують свої висновки перед класом, обґрунтовуючи, які способи витрачання грошей вони вважають найдоцільнішими та чому.

Завдання “*The role of sport in society and people's lives*”

На етапі *Think* учні індивідуально складають речення про роль спорту в їхньому житті, використовуючи граматичні конструкції *Third conditional* та *I wish/If only* для вираження уявних або гіпотетичних ситуацій. На етапі *Pair* у парах учні обговорюють свої записи, порівнюють погляди, визначають спільні ідеї та роблять короткі висновки про значення спорту в житті людини. На завершальному етапі *Share* пари презентують результати обговорення перед класом, узагальнюючи роль спорту у формуванні здорового способу життя.

Метод **проектів** є не менш важливим і популярним засобом інтерактивного навчання, який ґрунтується на виконанні самостійних дослідницьких і творчих завдань, спрямованих на розв'язання конкретної проблеми та створення кінцевого продукту. Він поєднує елементи пошукової, аналітичної та комунікативної діяльності, сприяючи розвитку мовних, соціальних, інформаційних і культурних навичок. Іноземна мова є не просто предметом вивчення під час проекту, а насамперед засобом спілкування, обміну думками та реалізації ідей, що значно підвищує бажання учнів навчатися.

Проектна діяльність створює умови для формування таких якостей, як самостійність, ініціативність, відповідальність, співпраця та емпатія [25, с. 119]. Учні вчаться планувати свою роботу, розподіляти ролі, аргументувати позиції, приймати рішення разом і презентувати результати. Проекти охоплюють всі види мовленнєвої діяльності – читання, аудіювання, говоріння та письмо, забезпечуючи комплексний розвиток комунікативної компетентності.

Проекти можуть бути різних типів:

- дослідницькі (пошук і аналіз інформації);
- творчі (створення власного продукту (відео, подкаст, буклет));
- рольово-ігрові (моделювання життєвих ситуацій);
- інформаційні (узагальнення матеріалу з подальшою презентацією);
- практико-орієнтовані (створення рішень, корисних для навчального чи соціального середовища) [37, с. 118].

Інтерактивний потенціал методу проектів полягає в тому, що він забезпечує особистісно зорієнтований і диференційований підхід до навчання, розвиває

креативність і внутрішню мотивацію, роблячи процес вивчення іноземної мови цікавим та допомагає у самовираженні. Наведемо приклади різних видів проєктів для профільної школи.

Дослідницький проєкт “*Education in (country)*”. Учні діляться на групи по три особи і готують мініпроєкт на тему “*Education in ...*”, обравши будь-яку країну. Вони збирають інформацію про: *типи шкіл у цій країні; обов’язкові предмети; систему оцінювання; позакласну діяльність; інші особливості освіти у вибраній країні; відмінності системи освіти в Україні*. Учні представляють свої проєкти у вигляді презентації або інфографіки.

Творчий проєкт “*My eco-friendly journey*”. Учні об’єднуються у групи по 3-4 особи. Їхнє завдання – створити коротке відео (2-3 хвилини) англійською мовою на тему “*Eco-friendly journey*”. У відео вони мають показати, як можна подорожувати, дбаючи про довкілля. Відео можуть бути зняті у форматі репортажу, інтерв’ю або туристичного блогу. У своїх висловлюваннях школярі повинні використати лексику з теми “*Transport and travel*” та конструкції для вираження порад (*should/shouldn’t, it’s better to, try to avoid*).

Інформаційний проєкт “*Do video games cause violence?*”. Учні виконують завдання самостійно. Їхнє завдання – створити постер англійською мовою про вплив відеоігор на поведінку людини, зокрема підлітків. Учні мають показати як позитивні, так і негативні сторони відеоігор.

Серед методів, що відповідають потребам старшокласників у профільній школі, є метод *кейс-стаді (case study)*. Він заснований на аналізі конкретних проблемних ситуацій, і його основна мета полягає в тому, щоб учні розглядали реальні життєві ситуації, аналізували їх, обговорювали можливі шляхи рішення та аргументували свою позицію англійською мовою [9, с. 309]. Такий тип роботи розвиває аналітичне мислення, логічно побудоване висловлювання, здатність приймати рішення та взаємодіяти в групі.

Тематика кейсів обирається з урахуванням інтересів старшокласників, профілю навчання та міжпредметних зв’язків. Цей метод ідеально підходить для підлітків, оскільки він відповідає їхнім пізнавальним інтересам, рівню

самостійності та потребі в практичному застосуванні знань. Обговорення кейсів розвиває мовні, соціальні та аналітичні навички, виховує готовність працювати разом і навчає аргументовано відстоювати власну думку. Учні розуміють, наскільки важливо володіти мовою, оскільки вона стає інструментом для вирішення проблем у житті.

Кейс “*Choosing the right university*”

Учні працюють в парах.

Ситуація:

A high school student, Anna, has to choose a university. She has received offers from three places:

- *a university in her hometown (close to family, but limited program options);*
- *a big city university abroad (more opportunities, but expensive);*
- *an online university (flexible, but less social life).*

Anna feels confused and asks her friends for advice.

Завдання для учнів: проаналізувати ситуацію Анни та визначити, які переваги й недоліки має кожен із запропонованих варіантів навчання. Обговорити, які фактори слід враховувати при виборі навчального закладу (*вартість навчання, якість освіти, відстань від дому, можливості для майбутньої кар’єри тощо*). Запропонувати власну рекомендацію для Анни, аргументуючи свій вибір англійською мовою. Представити рішення перед класом у формі короткої усної доповіді.

Кейс “*Ethical dilemma*”

Учні працюють у групах по 4 особи, розподіляючи ролі: *вчитель, учень, батьки, директор школи*.

Ситуація:

During a final English exam, several students were caught secretly using their smartphones to translate or check answers online. Some argue that technology helps them understand better, while others say it’s dishonest and unfair. The school needs to decide how to respond and what rules to introduce for the future.

Завдання для учнів: ознайомитись із ситуацією та визначити головну етичну проблему, пов'язану з використанням смартфонів під час іспитів. Обговорити позицію кожної ролі – як *вчитель, учень, батьки та директор* ставляться до цього питання. Розробити правила про використання мобільних телефонів під час тестів і занять. Підготувати спільну заяву англійською мовою (3-5 *речень*), у якій коротко представити рішення своєї групи, та презентувати результати у формі усної презентації або рольової дискусії.

Кейс “*The friendship test*”

Учні працюють у парах або малих групах.

Ситуація:

Two close friends have a disagreement. One of them shared a personal secret that the other asked to keep private. The secret spread around school, and now their friendship is at risk. Both feel hurt and unsure whether they can trust each other again.

Завдання для учнів: визначити, у чому полягає головна проблема. Обговорити, чому люди порушують довіру в дружбі та як це впливає на стосунки. Запропонувати кілька можливих рішень для цієї ситуації, як друзі можуть відновити довіру, уникнути конфлікту й навчитися спілкуватися відкрито. Наприкінці сформулювати коротку рекомендацію англійською мовою (3-5 *речень*) про те, *what makes a true friend*.

Метод «*зустріч експертів*» (*expert groups або Jigsaw*) є ще однією з інтерактивних технологій, що сприяють глибшому опрацюванню матеріалу і розвитку комунікативних навичок старшокласників. Його основна ідея полягає в тому, що кожен учень вивчає певну частину теми, стає «експертом» у своїй галузі, а потім передає свої знання іншим членам своєї «домашньої» групи. Такий тип навчання вимагає уважності, відповідальності, співпраці, уміння пояснювати матеріал, що розвиває мовні та соціальні навички учнів [17].

У профільній школі цей метод є особливо корисним, оскільки він відповідає потребам старшокласників у спілкуванні, самостійності, командній

роботі та обміні думками. Учні отримують краще розуміння матеріалу, працюючи в «експертних» групах, тому що вони не просто слухають пояснення вчителя, а активно створюють власні знання. Після обговорення у своїй групі вони пояснюють матеріал іншим, які конспектують і запам'ятовують нову інформацію. Такий підхід дозволяє швидко опанувати значний обсяг змісту та отримати повне розуміння теми [31, с. 113].

Додатковою перевагою методу є розвиток навичок читання та розуміння тексту АМ, адже учні активно взаємодіють у групах, обговорюють і пояснюють прочитане. Спілкування іноземною мовою таким чином допомагає краще засвоїти лексику, краще зрозуміти контекст і розвинути впевненість у володінні мовою. Постійна взаємодія під керівництвом вчителя допомагає учням покращувати навички читання з розумінням та аналітичне ставлення до тексту [64, с. 84].

Учасники не лише засвоюють нову інформацію, а й набувають навичок узагальнення, логічного викладу та активного слухання. Ці навички сприяють розвитку аналітичного мислення та впевненості у своїх знаннях. Коли «експерти» обмінюються досвідом, вони працюють разом, створюють атмосферу співпраці і відчують свою значимість та відповідальність за результат. Продумана організація групи, рівномірний розподіл ролей і створення умов, у яких навіть пасивні учні є активними, забезпечують ефективність методу [27, с. 40 - 41].

Завдання “*Jigsaw reading*”

Учні діляться на 4 експертні групи. Кожна з них отримує один із напрямів зі статті “*How to spot AI images on social media*” [46]:

- Група А: “What are AI images?” – що таке згенеровані ШІ зображення, як вони створюються.
- Група В: “How to spot AI images?” – ознаки, за якими можна виявити, що зображення створене ШІ.
- Група С: “Why does it matter?” – чому ці зображення мають значення для соціальних мереж і суспільства (фейкові новини, маніпуляції тощо).

- Група D: “What can we do about it?” – поради та дії користувачів, як поводитися з такими зображеннями, що робити.

Далі вони повинні прочитати свій фрагмент і обговорити у своїй групі основні ідеї розділу, 2-3 ключові думки і приклади з розділу. Після обговорення у своїй групі учні переходять до «домашніх груп» (так, щоб у кожній такій групі був представник від кожної експертної групи) та діляться інформацією, занотовують почуте і пізніше створюють спільну усну презентацію або мапу думок.

Завдання “*Who would you choose?*”

Учні діляться на 4 групи, кожна з яких отримує риси характеру (*Personality adjectives*) для аналізу:

- Group A – Positive qualities (*loyal, reliable, generous, outgoing...*)
- Group B – Negative qualities (*selfish, big-headed, untrustworthy, jealous...*)
- Group C – Leadership qualities (*considerate, resilient, organized, fair...*)
- Group D – Teamwork qualities (*helpful, patient, cooperative, respectful...*)

Учасники групи обговорюють свою категорію і обирають 3 найважливіші якості, пояснюють чому та занотовують свої висновки. Нові групи формуються з представників кожної категорії (A, B, C, D). Кожен “експерт” пояснює іншим три найважливіші риси зі своєї групи. Після обміну думками учні мають вирішити спільно, які 5 рис характеру найважливіші для успішної особистості. Кожна група представляє результати у форматі:

“*A good person should be... because...*”

Завдання “*Create your own series*”

Учні діляться на 4 експертні групи, кожна з яких має свою роль у створенні серіалу:

- Group A – Writers (вигадують основну ідею сюжету);
- Group B – Character designers (описують 2-3 головних персонажів);
- Group C – Setting experts (вирішують, де й коли відбуваються події);
- Group D – Promotion team (створюють короткий рекламний слоган і пояснюють, чому серіал варто подивитися).

Після того як експертні групи обговорили свої частини, учні переходять у змішані групи, тепер у кожній є представник із кожної ролі (*A, B, C, D*). Вони об'єднують свої ідеї та створюють новий серіал. Через випадкове поєднання ідей може вийти смішна або несподівана комбінація. Кожна група презентує свою “new series idea” усно або як мініпостер/афішу.

Інноваційним напрямом у навчанні іноземних мов є технологія **«перевернутого навчання»** (*flipped classroom*), яке поєднує елементи традиційного та дистанційного навчання. Основна мета цієї моделі полягає в тому, щоб змінити традиційну структуру уроку: учні самостійно опановують основний зміст до заняття – переглядають навчальні відео, слухають подкасти або читають тексти, а під час уроку застосовують здобуті знання на практиці. Таким чином, навчальний час у класі не витрачається на пояснення нового матеріалу та теорії, а натомість він використовується для розвитку мовленнєвих навичок, виконання інтерактивних завдань, участі в дискусіях і групових проєктах, що робить уроки АМ більш практичними, цікавими та результативними [8, с. 105 - 106].

У *«перевернутому класі»* учні отримують доступ до навчальних матеріалів поза межами школи, щоб час у класі присвячувати дослідницькій і практичній діяльності, а не пасивному слуханню. Такий метод дозволяє учням працювати разом з однокласниками під керівництвом учителя та отримувати пряме пояснення складних питань [53, с. 2].

Завдяки гнучкості та індивідуалізації цього методу учні можуть самостійно контролювати процес засвоєння матеріалу, повертатися до складних моментів і працювати у власному темпі [47, с. 22]. Це сприяє розвитку автономії, відповідальності та саморегуляції в навчанні, що особливо важливо для старшокласників, які більше самостійно навчаються.

Окрім цього, перевернуте навчання є ефективним і для учнів з особливими освітніми потребами. Оскільки основний матеріал подається у вигляді відео чи подкастів, такі учні можуть переглядати пояснення стільки разів, скільки потрібно, призупиняти або повертатися до складних моментів, не відчуючи

темпового тиску в класі. Це знімає стрес, пов'язаний із необхідністю швидко занотовувати матеріал, і дозволяє зосередитися на розумінні змісту. У цій моделі вчитель є не просто джерелом інформації, а й партнером у навчанні, готовим підтримувати індивідуальний темп і стиль засвоєння знань разом з учнями [47, с. 23 - 24]. Завдяки такому підходу перевернутий клас стає інклюзивним освітнім середовищем, у якому кожен учень може використовувати свої сильні сторони для успіху та отримувати постійну підтримку від вчителів і однокласників.

За допомогою «перевернутого класу» вчитель отримує можливість приділити більше часу практичному використанню мови, наприклад, спілкуванню, обговоренню проблемних питань, створенню проєктів, виконанню ситуативних або рольових завдань. Такий тип роботи підвищує критичне мислення, стимулює когнітивну активність і поглиблює взаємодію «учитель-учень» і «учень-учень». Це тому, що вчитель є не просто джерелом знань для учнів, а тим, хто організовує співпрацю в класі [47, с. 27]. Наведемо приклади послідовності виконання завдань за методикою «перевернутого класу».

Послідовність виконання завдань “*Passive in action*”

Етап 1. Учні переглядають grammar presentation video про Passive Voice вдома з навчальних матеріалів комплексу Gateway to the World B2 (Unit 8).

- Завдання після перегляду: написати в зошит 3 приклади речень у Passive voice із відео; сформулювати власне правило *When do we use the passive voice?*; підготувати 2 речення у Active Voice, які потім потрібно буде перетворити у Passive.

Етап 2 (робота в класі). Учитель демонструє 5-6 коротких речень (наприклад, *They built this bridge in 2010. / This bridge was built in 2010.*) Учні визначають, у якому стані вжито дієслова (*Active чи Passive*), та пояснюють різницю.

- Далі завдання: “*School news report*”. Учні діляться на пари, де вони грають ролі журналістів і мають підготувати короткий репортаж (до 10 речень), використовуючи Passive Voice щодо такої ситуації: “*During an*

online Zoom lesson, someone changed the teacher's background to a meme. The screenshot was shared in every class group".

- Учні презентують свої репортажі.

Етап 3 (рефлексія). Учні завершують речення:

Today I learned that passive voice is useful when...

The most difficult thing for me was...

- Учитель коротко узагальнює правила та дає онлайн-тест або завдання на платформі (наприклад, Quizlet/Kahoot!) для самоперевірки.

Послідовність виконання завдань "*Career decisions*"

Етап 1. Учні вдома переглядають відео з YouTube "*Day in the Life of a Forensic Scientist*" [76].

- Завдання після перегляду: записати 3 факти про професію, яку показано у відео; визначити, які навички потрібні для цієї професії; дати письмову відповідь (3-4 речення) на запитання: *Would you like to have a similar job in the future? Why or why not?*

Етап 2 (робота в класі). У парах учні обмінюються записаними фактами з відео й пояснюють, які риси або навички вони вважають найважливішими для цієї професії. Також обговорюють запитання: *What skills do you already have? Which ones would you like to develop?*

- Далі завдання: "*Career consultant*". Учні об'єднуються в групи по 4 особи. Кожна група отримує рольову ситуацію: *They were approached by a high school student who couldn't decide what profession to choose.*
- Вони мають: обрати одну професію (наприклад, *graphic designer, journalist, nurse, software engineer*) і пояснити, які обов'язки має представник тої чи іншої професії, які навички потрібні для успіху та які переваги/недоліки має ця робота.

Етап 3 (рефлексія). Учні завершують речення:

Today I learned that choosing a career is important because...

The most interesting thing I learned about jobs was...

The skill I want to develop most is...

Послідовність виконання завдань “*What might have happened?*”

Етап 1. Учні вдома переглядають grammar presentation video про modal verbs of speculation and deduction (past) з навчальних матеріалів комплексу Gateway to the World B2 (Unit 5).

- Завдання після перегляду: записати по одному прикладу з відео для кожного з чотирьох модальних дієслів (*must have / might/may have / could have / can't have*); коротко сформулювати правило, коли вживається кожна форма; скласти по одному власному реченню з модальними дієсловами (пов'язаному зі шкільними або життєвими ситуаціями).

Етап 2 (робота в класі). Учитель роздає аркуші з 5 ситуаціями:

1. *The teacher's laptop suddenly stopped working before the lesson.*
2. *Someone ordered food online, but it was delivered to the wrong address.*
3. *A celebrity suddenly deleted all their photos from Instagram.*
4. *Your friend didn't reply to your messages for two days.*
5. *A plane was delayed for three hours, but no one explained the reason.*

- Завдання для учнів: написати по 1-2 речення для кожної ситуації, використовуючи *must have / might/may have / could have / can't have*.
- Учні презентують свої версії та ставлять питання (*наприклад, Which of your guesses seems most realistic? Which one sounds funny or impossible?*)

Етап 3 (рефлексія). Учні завершують речення:

Today I realised that modal verbs...

The easiest/hardest modal for me to use was...

- Учитель коротко узагальнює правила та дає онлайн-тест або завдання на платформі (*наприклад, Quizlet/Kahoot!*) для самоперевірки.

Таким чином, використання інтерактивних технологій у старшій школі забезпечує активну участь учнів у навчальному процесі, сприяє розвитку їхньої комунікативної, особистісної і соціальної компетентності. Такі методи відповідають принципам сучасної освіти, орієнтованої на партнерство, креативність і саморозвиток, а АМ стає не просто предметом вивчення, а засобом

спілкування, самовираження та реалізації власного потенціалу в навчальній, культурній та соціальній сферах.

2.2. Використання рольових ігор, дискусій, мозкового штурму для розвитку комунікативних навичок учнів

Однією з головних цілей навчання іноземної мови у профільній школі є розвиток навичок спілкування. Для цього потрібні не лише знання граматики та лексики, але й здатність ефективно спілкуватися в різних ситуаціях, висловлювати власну думку, реагувати на репліки інших, домовлятися та переконувати. У прикладній лінгвістиці мовлення часто розглядають як взаємодію, що відбувається в соціальному контексті, адже спілкування завжди пов'язане з певною ситуацією, ролями учасників та культурними нормами. Це також одна з ключових навичок, яку необхідно розвивати в суспільстві XXI століття. Тому для досягнення цих цілей особливу роль відіграють інтерактивні методи навчання, зокрема рольові ігри, дискусії та мозковий штурм, які забезпечують практичне використання мови в контексті реального спілкування.

Одним із найефективніших засобів формування комунікативної компетентності учнів під час навчання АМ є *рольова гра (role-play)*. Вона сприяє створенню автентичного мовного середовища, у якому учні можуть практично застосовувати свої знання, здобуті під час опрацювання лексичного і граматичного матеріалу. Рольові ігри впливають на розвиток мовленнєвих умінь, оскільки вони сприяють переходу від механічного засвоєння мовного матеріалу до реального спілкування.

В освітньому середовищі рольова гра визначається як метод навчання, у якому учні беруть на себе певні ролі та відтворюють поведінку персонажів у змодельованих або реальних ситуаціях. Рольова гра, яка є ефективною, повинна включати такі елементи, як:

- чіткий сценарій, який відповідає навчальній меті;
- розподіл ролей між учасниками;
- зв'язок між ролями;

– підтримку, яка допомагає зберегти навчальний фокус і мотивацію [45].

У такий спосіб рольові ігри перетворюють урок на інтерактивний процес, де учні є активними учасниками, а не пасивними слухачами.

Рольові ігри в освіті мають спільні риси з рольовими іграми у психологічній та соціальній практиці, оскільки вони дозволяють учням підготуватися до реальних життєвих ситуацій, розвиваючи когнітивні, емоційні та соціальні навички [74, с. 2]. Учні вчаться приймати рішення, слухати інших, аргументувати свої думки та змінювати своє мовлення відповідно до комунікативного контексту. Таким чином, рольова гра виконує подвійну функцію: є одночасно засобом навчання мови та інструментом соціального розвитку.

Рольова гра є однією з найрезультативніших форм активного, ігрового та соціально орієнтованого навчання. Вона розвиває емпатію, самовираження, внутрішню мотивацію та впевненість у спілкуванні. У процесі рольової гри учні вживаються в образи, що відрізняються від їхніх традиційних соціальних ролей, досліджують інші погляди, світогляд і цінності. Це поглиблює розуміння мовних і культурних аспектів спілкування [44, с. 161].

Крім того, рольова гра дає можливість вийти за межі власного досвіду та спілкуватися в новому, уявному контексті, що робить її універсальним педагогічним інструментом. Вона поєднує вербальну та невербальну комунікацію, учні активно використовують міміку, жести, інтонацію, що робить їхнє мовлення більш природним і виразним. Завдяки цьому рольові ігри розвивають не лише навички говоріння, але емоційну грамотність, а також здатність контролювати свою поведінку та ефективно реагувати на різні комунікативні ситуації.

Залежно від навчальної теми, цілей уроку та рівня мовної підготовки учнів, рольові ігри можуть проводитися в профільній школі в різних форматах. Вони моделюють як побутові, так і професійні чи соціальні ситуації, що дозволяє учням тренувати говоріння в максимально наближених до реальності умовах.

Такі види діяльності покращують словниковий запас та розвивають спонтанне висловлення думок.

Загалом рольова гра є надзвичайно ефективним способом навчити старшокласників говорити англійською. Вона робить навчальний процес емоційно насиченим, наближеним до реального світу, а також сприяє розвитку критичного мислення, емпатії, самостійності та співпраці. Завдяки цьому АМ перестає бути лише навчальним предметом і стає інструментом особистісного самовираження та міжкультурної взаємодії. Наведемо приклади ролевих ігор.

Рольова гра “*Job interview*”

Учні працюють у парах, розподіляючи ролі: *роботодавець (employer)* та *кандидат на посаду (jobseeker)*.

Ситуація:

The company is looking for a new employee for one of the following positions: office assistant, SMM-manager, tour guide, IT support specialist or event manager.

The employer conducts an interview to determine who is the most suitable candidate for the job. The applicant prepares a short CV and answers typical interview questions, trying to convince the interviewer of their competence.

Завдання для учнів: підготувати коротке CV з основною інформацією про освіту, навички, досвід, захоплення; опрацювати 5-6 типових запитань для співбесіди, наприклад:

- *Can you tell me about yourself?*
- *Why do you want this job?*
- *What are your strengths and weaknesses?*
- *Have you ever worked in a team?*
- *Where do you see yourself in five years?*

Провести рольову гру «співбесіда», використовуючи фрази-кліше ввічливого спілкування (*Good morning, it's nice to meet you... / Thank you for your time...*).

Після інтерв'ю роботодавець коротко оцінює кандидата: чи підходить він на посаду, обґрунтовуючи свій вибір.

Рольова гра “*Who am I?*”

At school, a “Living Museum” exhibition is opening – an event where famous figures from history, art, music, film and modern culture come to life. Each student chooses a well-known person (for example, Leonardo da Vinci, Lady Gaga, William Shakespeare, Steve Jobs, Albert Einstein). The task is to prepare a short role-play presentation and recreate the character, his/her manner of speaking, gestures or behavior.

Учні мають підготувати короткий монолог (до 10 речень) від імені обраної знаменитості: розповісти про головні досягнення, професію, стиль, епоху, вплив на суспільство; уникати прямого називання імені, натомість давати натяки через факти, звички або цитати.

За бажанням можна підготувати елементи костюму, реквізит або предмет, який асоціюється з цією особою (наприклад, пензель художника, гітара музиканта...).

Після виступу інші учні намагаються вгадати особистість. Якщо це важко, вони ставлять запитання англійською, щоб отримати більше підказок, наприклад: *Are you famous for your inventions or your music? Did you live in the 20th century?*

Рольова гра “*Personality type*”

Учні працюють у групах по 4-5 осіб.

Ситуація:

A new therapist has recently become very popular in town. During group sessions, the therapist and the clients analyze people’s behavior and discuss the best strategies for understanding different personality types.

One student takes on the role of the therapist, while the others act as clients and observers. Each client describes a person (real or imaginary) — their daily habits, reactions, strengths, weaknesses, and social behavior.

One student takes on the role of a therapist, while the others act as observers and clients. Each client describes a person (real or imaginary) – their daily habits, reactions, strengths, weaknesses and social behavior.

Після опису людей учасники обговорюють, до якого типу особистості може належати кожна з них (*наприклад, introvert, extrovert, perfectionist, creative type тощо*). Вони наводять аргументи на основі почутого опису.

Після обговорення психолог підсумовує думки учасників групи та дає коротку пораду, як краще взаємодіяти з такою людиною (*наприклад: If you want to get along with him, try to listen carefully and give him more personal space.*).

Опорні фрази, які можна використовувати:

- *He seems to be rather...*
- *She tends to...*
- *I would describe him as...*
- *Maybe he's the type who...*
- *She might be someone who...*
- *If you want to get along with him/her, you should...*

Дискусія є одним із дієвих інтерактивних методів, що сприяє розвитку комунікативних і соціальних навичок учнів. Згідно з О. Мудрик [23, с. 185 - 186], дискусія не тільки заохочує до навчання, але й формує культуру мовлення, уміння слухати співрозмовника, аргументовано відстоювати власну думку та з повагою реагувати на контраргументи. Вона сприяє свідомому ставленню до обговорення проблеми, розвитку логічного мислення, критичного аналізу та пошуку суперечливих рішень. Завдяки обговоренню актуальних тем учні не лише практикують лексико-граматичні структури, але й розвивають критичне мислення та соціальні навички. Багато факторів впливають на ефективність дискусії: правильний вибір теми, активна участь всіх учнів і висока мотивація. У процесі дискусії вчитель є фасилітатором, який заохочує школярів аргументувати свою позицію, висловлюватися логічно та відповідати на аргументи інших. Він втручається двома способами: створює позитивну атмосферу в групі та використовує уточнювальні запитання, щоб знайти істину [24, с. 8 - 9].

Хочемо окреслити такі форми дискусії: *дебати, «Акваріум», inside/outside circles, «Мікрофон»*.

Однією з найрезультативніших форм дискусії є **дебати** – структуроване обговорення, у якому учні змагаються, захищаючи протилежні позиції. Школярі вчаться логічно вибудовувати свою промову, використовувати докази для підкріплення своїх аргументів, уважно слухати своїх опонентів і бути толерантними [56, с. 40]. Дебати дозволяють цілеспрямовано використовувати іноземну мову, оскільки кожне висловлювання має комунікативну мету: захистити власну позицію чи спростувати думку опонента. Це спонукає до використання граматично правильних, точних і різноманітних мовних структур [54, с. 2434].

Для старшокласників дебати мають особливу педагогічну цінність, оскільки саме в цьому віці активізуються процеси самоствердження, формується почуття власної гідності, прагнення до лідерства й незалежності. Такі психологічні особливості часто викликають суперечки, непорозуміння чи навіть конфлікти в спілкуванні. У багатьох випадках взаємодія між підлітками супроводжується прагненням боротися, довести правильність своїх суджень або не приймати чужі думки. У процесі спільної діяльності можуть виникнути конфлікти через ці відмінності в характерах, способі мислення та емоційній зрілості.

Саме тому метод дебатів набуває важливого значення у профільній школі, оскільки створює безпечне середовище для конструктивного висловлення власної позиції та навчання культури спілкування. Старшокласники вчаться контролювати свої емоції, висловлювати аргументи логічно, слухати опонентів і поважати протилежну точку зору.

Метод «Акваріум» – це різновид організації дискусії, спрямований на розвиток умінь аргументовано висловлювати власну думку та вдосконалення навичок ведення діалогу АМ. Після короткого обговорення в групах один представник від кожної команди бере участь у публічній дискусії, тоді як інші учасники можуть підтримати його порадами. Цей метод добре працює в малих групах (по 3–5 осіб), де учні добре знають одне одного та комфортно працюють разом. Школярі діляться на підгрупи, кожна з яких отримує комунікативне

завдання, наприклад, обговорити проблему, запропонувати рішення ситуації або висловити аргументи «за» і «проти» певної думки. Далі члени кожної підгрупи по черзі беруть участь у дискусії перед класом, тоді як решта учнів слухає, оцінює та долучається до обговорення результатів. Після виступів кожної групи клас разом із вчителем підбиває підсумки, аналізує висловлені аргументи та визначає найбільш переконливі [13, с. 4].

Мета методу «Акваріум» полягає у створенні умов для природного спілкування, у вмінні навчитися дискутувати, аргументувати свою позицію англійською, слухати інших і працювати разом у команді. Його використання підвищує активність учнів, формує логічне мислення та розвиває здатність до критичного аналізу.

Переваги цього методу включають розвиток вміння вести дискусію, висловлювати власні думки та аргументувати їх АМ; активна дискусія покращує розуміння навчального матеріалу, дає можливість залучити всіх учнів до процесу, оскільки кожна група бере участь у спільній роботі, вчить поважати різні точки зору [2, с. 220].

Техніка inside/outside circles (внутрішнє та зовнішнє коло) передбачає активну рухову взаємодію між учнями, коли вони стають у два кола, внутрішнє і зовнішнє, та обмінюються інформацією або думками з партнером навпроти. Після короткого обміну думками зовнішнє коло рухається, утворюючи нові пари. Такий формат дозволяє партнерам постійно змінюватися, що сприяє динамічній взаємодії та розвитку спонтанного мовлення [75, с. 103 - 104]. Метод особливо ефективний на етапі закріплення лексики чи граматики, коли учні багаторазово повторюють і застосовують новий матеріал у різних комунікативних ситуаціях.

Метод «Мікрофон» полягає в тому, щоб кожен учень послідовно висловив свою думку щодо конкретного питання. Учні висловлюються по черзі в межах 1-2 хвилин, після чого передають «мікрофон» (реальний або умовний предмет) наступному учаснику. Спочатку вчитель пояснює правила та пропонує тему для обговорення, потім учні коротко планують свої відповіді і по черзі висловлюють власні ідеї, обґрунтовують їх і слухають однокласників. Після завершення вправи

вчитель проводить коротке обговорення. Метод сприяє розвитку критичного мислення, мовленнєвої активності, уміння слухати інших і поважати різні думки. Його також можна застосовувати на заключному етапі уроку для підбиття підсумків та рефлексії [5, с. 30].

Ще однією ефективною формою дискусії та розвитку комунікативних навичок є *метод мозкового штурму (brainstorming)*, який дає кожному учню можливість висловити свої ідеї та взяти участь у колективному вирішенні проблеми.

Мозковий штурм або *brainstorming* – це вільна форма обговорення, мета якої полягає в тому, щоб група людей придумала якомога більше ідей для вирішення певної проблеми. Цей метод дозволяє швидко залучити всіх учасників до активної роботи, адже кожен має можливість висловити власні думки, не боячись критики. Під час мозкового штурму цінуються будь-які ідеї, навіть найсміливіші або нестандартні, оскільки саме вони можуть стати основою для творчого рішення [18, с. 501].

Зазвичай процес роботи поділяють на кілька етапів. Спочатку вчитель організовує простір для спільної роботи, учні сідають у коло або у форму літери «П», щоб кожен міг бачити одне одного, дошку та вчителя. Далі вчитель озвучує проблему або запитання в доступній формі, пояснює правила й закликає учнів вільно висловлювати свої думки. На цьому етапі головне – кількість ідей, а не їхня якість, тому всі пропозиції приймаються без оцінювання чи критики. На першому етапі учні активно генерують ідеї, а вчитель або призначений учасник записує їх у вигляді коротких фраз або ключових слів на дошці чи великому аркуші, оскільки послідовне фіксування ідей дає змогу простежити, як одна ідея породжує інші. Після завершення етапу збору ідей вчитель оголошує невелику перерву, після якої розпочинається обговорення. На другому етапі учні аналізують ідеї: групують схожі думки, уточнюють їх зміст, обговорюють практичну цінність і можливість їх реалізації. Важливо, щоб усі учасники мали можливість долучитися до аналізу, висловити підтримку або зробити зауваження. Завершується мозковий штурм підбиттям підсумків, де клас обирає найкращі,

найоригінальніші або найдоцільніші ідеї. Учитель узагальнює результати і разом з учнями складає готовий перелік ідей, які можна використати для подальших завдань чи проєктів [58, с. 421 - 422].

Використання методу *brainstorming* у навчанні англійської є ефективним способом подолання мовного бар'єру та розвитку вміння спілкуватися. Через обмежений словниковий запас або страх зробити помилку учні часто відчують невпевненість. Така форма роботи створює комфортну атмосферу, у якій кожен може висловитися без страху критики, що сприяє формуванню впевненості та позитивного ставлення до мовлення. Активна взаємодія під час мозкового штурму стимулює мислення, креативність і допомагає вільніше висловлювати думки англійською мовою [65, с. 213 - 214].

Дух змагання, притаманний цьому методу, активізує розумову діяльність і заохочує виходити за межі стандартного мислення. Ефект співпраці посилюється інтерактивною взаємодією, оскільки спільне обговорення сприяє генеруванню нових ідей, боротьбі зі стереотипами та пошуку продуктивних рішень. Мозковий штурм забезпечує максимальну участь учнів у процесі навчання, тому його можна використовувати на різних етапах уроку, наприклад, для введення нового матеріалу, перевірки засвоєння матеріалу або закріплення знань [35, с. 265]. Наведемо приклади.

“Forced debates”

Учні працюють у парах. Тема дебатів: *“Money can buy happiness.”*

*One side argues **for**, claiming that financial security brings comfort. The other side argues **against**, insisting that happiness depends on other things.*

Школярі мають 3-4 хвилини для підготовки аргументів і прикладів. Кожен виступає зі своєю позицією (*1-2 хвилини*) та відповідає на аргументи партнера. Наприкінці пара разом підсумовує:

- *What makes people truly happy?*
- *Can money really buy happiness?*

Опорні фрази:

- *I strongly believe that...*

- *The main reason is that...*
- *On the other hand...*
- *I see your point, but I disagree because...*
- *We should remember that...*
- *To sum up, I would say that...*

“Future inventions”

Учні сидять у колі, щоб усі могли бачити одне одного. Вони працюють у малих групах (по 3-5 осіб): дві групи розташовуються в центрі класу («акваріум») і ведуть дискусію, тоді як третя група спостерігає, слухає та робить нотатки, щоб пізніше дати підсумкові коментарі.

Ситуація:

Breaking news!

Scientists have invented a microchip that can record and replay human thoughts. Some people believe it's a great step for science and communication, while others think it's dangerous for privacy and freedom.

Ролі груп:

- *Group A (pro-innovation)* – support the invention. Argue that this technology can improve people's lives, make communication easier, help in medicine and education.
- *Group B (privacy defenders)* – oppose the invention. Explain that it may violate human rights, threaten privacy and create social problems.
- *Group C (observers)* – listen carefully, take notes on the main arguments for and against, and later share which group was more persuasive and why.

Завдання для учнів: підготувати 3-4 аргументи для підтвердження своєї позиції; використати фрази для вираження згоди/незгоди та аргументації (наприклад, *I believe that..., That may be true, but..., One of the main advantages is..., I completely disagree because...*); провести дискусію у форматі “акваріуму”: групи А і В дискутують у центрі, інші слухають, спостерігають та оцінюють.

Після завершення обговорення спостерігачі діляться враженнями, визначають найпереконливіші аргументи та коментують мовленнєві вміння учасників.

Зрештою вчитель підбиває результати дискусії разом із класом, звертаючи увагу на аргументацію, командну роботу та використання англійської мови в реальному спілкуванні.

“Brainstorming. Survival plan”

Учні працюють у малих групах (по 4–5 осіб), сидять у колі, щоб усі могли брати участь у спільному обговоренні. Вчитель пояснює правила мозкового штурму.

Ситуація:

A massive natural disaster (earthquake, hurricane, or flood) has just happened in your city. There is no electricity, limited water, and no internet connection. You must survive for the next 48 hours and help others.).

Хід роботи: вчитель ставить запитання – *“What should people do first to stay safe?”*

Кожна група має 10-15 хвилин, щоб запропонувати якомога більше дій для виживання та допомоги іншим. Один учень у групі записує всі ідеї на аркуші (*наприклад: find clean water, stay calm, look for safe shelter, help injured people, listen to the radio/TV, prepare first aid kit*).

Обговорення: групи вибирають 5 найважливіших ідей і презентують свій *“Survival plan”*. Учитель або інші учні можуть поставити уточнювальні запитання (*Why is this step important? How can we do it safely?*).

Підсумовуючи, вчитель разом із класом аналізує представлені ідеї, визначає найоригінальніші та найбільш реалістичні пропозиції й робить висновок.

Таким чином, рольові ігри, дискусії та мозковий штурм є інтерактивними методами, які доповнюють один одного та сприяють розвитку комунікативних навичок старшокласників. Вони розвивають критичне та творче мислення, слухання, співпрацю, аргументацію та культурне спілкування. Застосування цих

методів у профільній школі дозволяє перетворити урок АМ на простір діалогу, взаєморозуміння та творчої взаємодії, де кожен учень має змогу не лише опанувати мову, а й проявити себе як активного учасника комунікативного процесу. Інтерактивні форми роботи роблять навчання динамічним, цікавим і наближеним до реальних життєвих ситуацій, що підвищує мотивацію до вивчення АМ. Таким чином, учні розвивають як мовні, так і соціальні навички, необхідні для ефективної комунікації в сучасному світі.

2.3. Роль сучасних цифрових технологій у впровадженні інтерактивних методів навчання

Учні звикли до різноманіття джерел і методів навчання, а також до швидкого і постійного оновлення інформації завдяки розвитку інноваційних технологій. Протягом останніх років, в умовах вимушеного та тривалого дистанційного навчання, цифрові технології стали незамінним інструментом навчальної взаємодії. Вони не тільки дозволили забезпечити безперервність освітнього процесу, але й створили нові можливості для впровадження інтерактивних методів навчання, спрямованих на співпрацю, діалог і розвиток автономії учня.

Більшість здобувачів освіти належать до візуального типу сприйняття, тому вони краще засвоюють інформацію через візуалізацію, а поєднання зорового та слухового сприйняття підвищує ефективність запам'ятовування. Таким чином, використання мультимедійних засобів навчання стає надзвичайно корисним інструментом у процесі викладання. Презентації, інтерактивні платформи, відео- та аудіоматеріали підвищують мотивацію та зацікавленість учнів і дозволяють глибше зануритися в матеріал. Особливо важливо, щоб цифрові технології забезпечили варіативність, динамічність і наочність подання навчального матеріалу.

Інформаційні технології відкривають безліч творчих можливостей для учнів та педагогів. Вчитель більше не є єдиним джерелом знань, а виступає організатором навчального процесу, який заохочує учнів до активної участі,

підтримує співпрацю в групі та спонукає до взаємодії. Комп'ютер, планшет чи смартфон став своєрідним партнером у навчанні, який полегшує спілкування та сприяє більш глибокому залученню до навчання [4, с. 172].

Для створення інтерактивного навчального середовища активно використовують онлайн-платформи для спілкування, такі як *Zoom*, *Google Meet* і *Microsoft Teams*. Такі функції в *Zoom*, як chat box, polling, annotation tools, whiteboard і breakout rooms, забезпечують ефективну організацію групової роботи, дискусій і «мозкових штурмів». За допомогою чату можна швидко проводити опитування чи збирати ідеї, у «кімнатах» працювати в малих групах, а «дошка» дозволяє створювати спільні нотатки чи схеми під час заняття. Отже, можна підтримувати активну взаємодію, командну динаміку та позитивний емоційний клімат у класі навіть під час дистанційного навчання [34, с. 203 - 204]. Крім того, *Zoom* і *Google Meet* поєднують синхронні та асинхронні форми взаємодії, що робить навчання гнучким. Учні можуть брати участь у живих онлайн-заняттях, обговореннях і консультаціях, а також обмінюватися матеріалами, виконаними завданнями чи коментарями після заняття. Таким чином, ці відеоплатформи створюють повноцінне інтерактивне середовище, яке підтримує співпрацю, формує мовну компетентність і розвиває навички цифрової комунікації [66, с. 3343].

Ігрові методи та компоненти гейміфікації стали більш поширеними завдяки впровадженню цифрових технологій у процес навчання, що робить навчальне середовище цікавим, динамічним і мотивуючим. **Гейміфікація** означає використання принципів і механізмів гри у неігровому середовищі, що сприяє підтриманню інтересу та мотивації здобувачів освіти. Використання таких елементів, як бали, рейтинги, нагороди, швидкий зворотний зв'язок і можливість повторного виконання завдань, робить навчальний процес більш динамічним і стимулюючим. Такий підхід сприяє індивідуалізованому навчанню, у межах якого кожен учень може навчатися у власному темпі, отримувати особисті результати та взаємодіяти з однокласниками [72, с. 419 - 420].

Цифрові інструменти, такі як *Kahoot!*, *Bamboozle*, *Wayground*, *Wordwall*, *LearningApps*, *LiveWorksheets*, включають елементи гейміфікації, тобто гри. Вони активно застосовуються під час вивчення іноземних мов і поєднують тестові завдання, елементи змагання, миттєвий зворотний зв'язок і систему балів, що підвищує мотивацію та залученість. Наприклад, у *Kahoot!* учні відповідають у реальному часі, отримуючи бали за швидкість і точність, тоді як *Wayground* дозволяє виконувати завдання у власному темпі, одразу бачити правильні відповіді, що допомагає рефлексувати та усвідомити свій прогрес. Це підвищує інтерес і створює ситуацію «успіху», особливо для тих, хто зазвичай менш активний на уроці.

Учні під'єднуються до тесту за допомогою QR-коду або посилання, використовуючи власні смартфони чи планшети. У процесі виконання завдань кожен учень працює у власному темпі, одразу бачить правильні відповіді та свій поточний результат, що допомагає рефлексувати й усвідомлювати власний прогрес (див. Рис. 2.1.).

Під час гри вчитель може спостерігати за результатами в режимі реального часу, відстежувати правильність відповідей і загальний відсоток успішності класу (див. Рис. 2.2.). Це дозволяє швидко реагувати на типові помилки, аналізувати успішність та підтримувати елемент здорової конкуренції між учнями.

Рис. 2.1. Приклад інтерактивного тесту на платформі *Wayground*

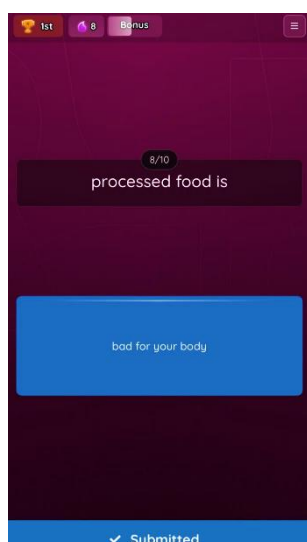
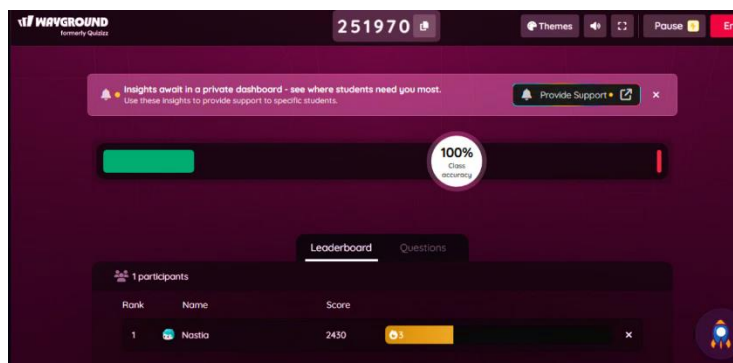


Рис. 2.2. Вигляд екрана вчителя під час тестування учнів через платформу *Wayground*



Для закріплення лексики та граматики з розділу *Unit 2 “A job well done”* підручника Gateway to the World B2 можна використати готовий інтерактивний тест у Kahoot! (див. Рис. 2.3.).



Рис. 2.3. Онлайн-вікторина в *Kahoot!*

У цій грі учні відповідають на запитання в режимі реального часу, змагаючись між собою за кількістю правильних відповідей і швидкість реагування. Такий формат створює ефект «живої» взаємодії, активізує знання, а також сприяє розвитку лексико-граматичної компетентності, зосереджуючи увагу на ключових структурах теми.

Платформа ***Kahoot!*** також пропонує безліч можливостей для створення вікторин, опитувань і дискусій у режимі реального часу. Щоб підвищити активність і створити атмосферу змагання, система оцінювання враховує швидкість і точність відповідей. Анонімна участь учасників зменшує хвилювання та створює безпечне середовище, де кожен може брати участь без страху зробити помилку. Такі особливості підвищують рівень залученості здобувачів освіти та формують позитивне ставлення до навчального процесу [42, с. 6 - 7].

Wordwall дозволяє створювати різноманітні інтерактивні завдання, такі як вікторини, кросворди, вправи на відповідність чи пошук пари, обертання колеса тощо. Завдяки великій кількості шаблонів вчитель може швидко адаптувати вправи до теми уроку та рівня підготовки учнів.

Під час вивчення теми “*Gerunds and infinitives*” можна застосувати інтерактивну гру, створену у форматі “*Spin the wheel*”. Учні по черзі обертають віртуальне колесо, на якому випадково з’являються запитання (див. Рис. 2.4.).

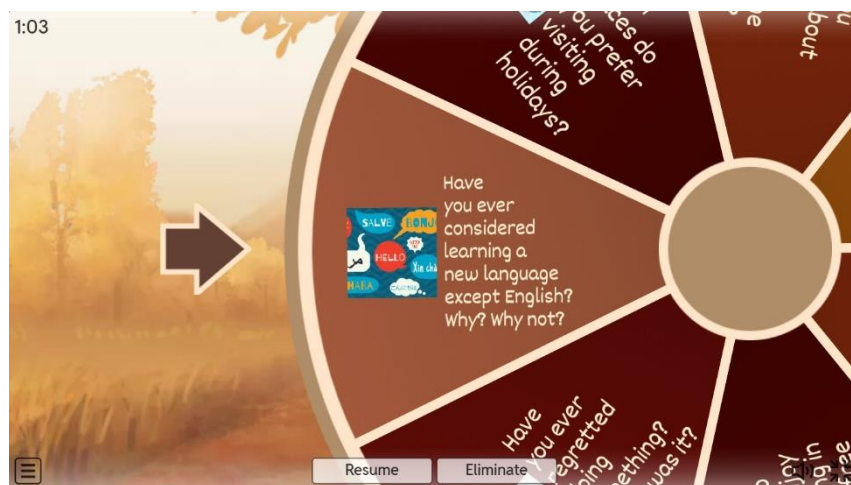


Рис. 2.4. Інтерактивне завдання “*Spin the Wheel*” у *Wordwall*

Такі завдання спонукають до усного висловлювання, активізують вживання дієслів з герундієм або інфінітивом у реальному контексті спілкування, а також розвивають навички спонтанного мовлення. Ігровий формат підтримує елемент несподіванки, викликає інтерес і позитивні емоції, а також допомагає закріпити граматичний матеріал через контекстне використання, розвиваючи мовленнєву впевненість і комунікативну компетентність старшокласників.

Bamboozle відрізняється командним форматом гри, який особливо корисний для повторення лексики або граматичних структур. Учні відповідають на запитання, відкриваючи «поля-цифри» на інтерактивній дошці. Крім того, випадкові бонуси або штрафи підвищують емоційне залучення та активність під час заняття завдяки елементу несподіванки.

Для повторення лексики з теми “*Personality adjectives*” можна використати гру “*Personality quiz*” (див. Рис. 2.5.).

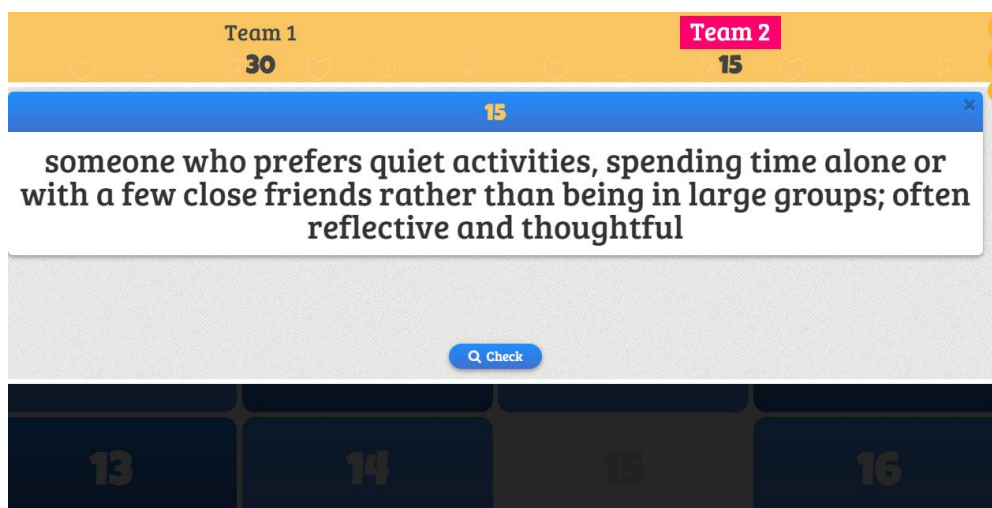


Рис. 2.5. Командна гра “Personality quiz” у *Bamboozle*

Учні діляться на дві команди та по черзі обирають номер на інтерактивному полі. Після вибору з’являється запитання або визначення, а команда повинна назвати відповідне слово. За правильну відповідь учні отримують бали, а випадкові бонуси або штрафи створюють ефект непередбачуваності. Такий формат гри сприяє закріпленню тематичної лексики, активізує мислення, швидкість реакції та комунікативну взаємодію між учнями, формуючи позитивну мотивацію до навчання.

LearningApps пропонує короткі інтерактивні вправи, які можна використовувати як додатковий матеріал або для перевірки засвоєння теми. Учні працюють у власному темпі, одразу отримуючи результат, що сприяє формуванню навичок самоконтролю та відповідальності за навчання.

Під час повторення теми “*Negative prefixes*” у 10 класі можна використати інтерактивне завдання “*Find words with prefixes: -im, -in, -il, -ir, -un, -dis*”, виконану у форматі “*Word Grid*” (див. Рис. 2.6.).

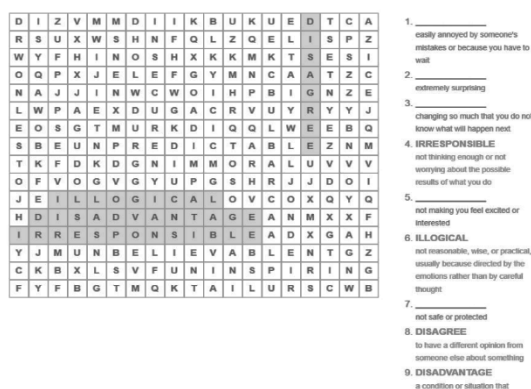


Рис. 2.6. Завдання на знаходження слів у сітці у *LearningApps*

Учні можуть виконувати це завдання як у класі (індивідуально або в парах), так і вдома для самостійного повторення. Такий тип роботи допомагає закріпити знання про способи творення слів, розвиває орфографічну пильність і логічне мислення. Завдяки миттєвому зворотному зв'язку учні одразу бачать свої результати, що сприяє самоконтролю та підвищує впевненість у власних силах.

Основною метою *LiveWorksheets* є перетворення традиційних робочих аркушів на інтерактивні онлайн-завдання. Платформа дає змогу створювати цифрові практичні вправи, домашні завдання та формувальні перевірки, зосереджуючись на перетворенні статичних матеріалів у динамічні навчальні активності. Завдяки цьому учні можуть виконувати завдання онлайн, перевіряти відповіді автоматично та відразу бачити свій результат, що робить навчання більш зручним, наочним і сучасним.

На платформі можна створювати інтерактивні завдання у вигляді тесту, який поєднує кілька типів діяльності. Такий формат роботи сприяє розвитку лексичних і граматичних навичок, формує вміння працювати з контекстом, а також забезпечує миттєвий зворотний зв'язок, який допомагає учням оцінити власний прогрес і виправити помилки.

Використання онлайн-ігор у навчальному процесі є ефективним прикладом поєднання технологій та освіти. Ігри роблять навчальне середовище гнучким і адаптованим, дозволяючи учням вибирати свій власний темп і стиль навчання. Миттєвий зворотний зв'язок мотивує школярів завершувати завдання й концентруватися на результаті. Гра стимулює внутрішню мотивацію та інтерес до навчання, даючи почуття виклику, а не тиску [68, с. 66].

Для ефективного використання ігрових технологій у процесі навчання необхідно враховувати низку педагогічних умов. Гра має бути зрозумілою, безпечною та позитивною, відповідати віковим особливостям і рівню знань учнів. Її головною метою є не розвага, а поглиблення знань, розширення словникового запасу й розвиток комунікативної компетентності. Ігрові технології урізноманітнюють навчальний процес, підвищують інтерес до предмета та сприяють розвитку мовних і соціальних навичок [22, с. 44].

До цифрових інструментів, які підтримують колаборацію та інтерактивність, належать **Padlet** і **Google Docs**. Вони дозволяють усім учням одночасно й анонімно висловлювати свої думки, створювати спільні тексти або презентації, що підсилює почуття колективної відповідальності та спільного результату [62, с. 11]. Ще один легкий інструмент для співпраці, який можна сюди віднести це **Miro**, віртуальна дошка для колективної роботи, що сприяє розвитку креативності та командної взаємодії. Її можна використовувати для обговорень, проєктних завдань, мап думок і «мозкових штурмів». Учні можуть створювати власні дошки, які можна використовувати як «цифрові робочі зошити», доповнювати їх текстами, зображеннями чи відео, що розвиває автономність і самостійність у навчанні [43, с. 85 - 86].

Одним із прикладів використання **Miro** може бути створення mind map на тему “*How can we help our planet*”. Учні працюють у групах, створюючи спільну мапу думок (див. Рис. 2.7.). Кожна група відповідає за одну з гілок, доповнюючи її ілюстраціями, короткими описами та прикладами дій. Мета завдання полягає в усвідомленні зв’язку між діями людини і станом природи, розвитку екологічної свідомості й комунікативних навичок, повторенні лексики з теми та формуванні відповідального ставлення до довкілля.

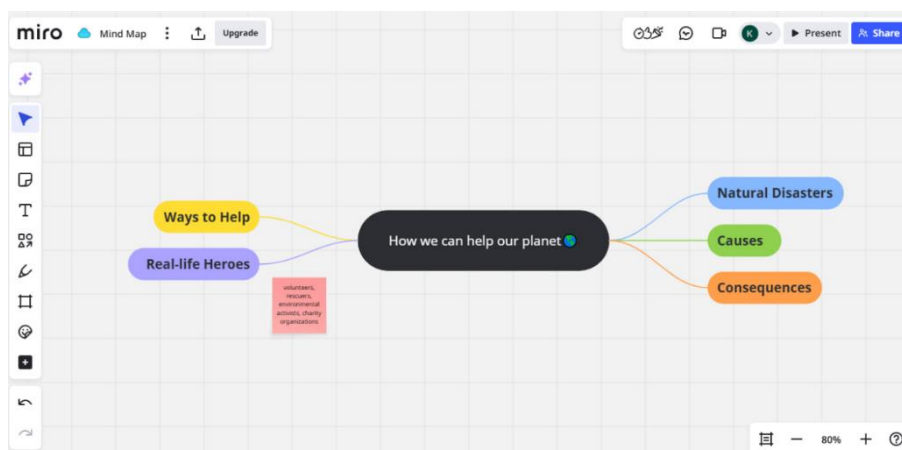


Рис. 2.7. Приклад мапи думок, створеної в **Miro**

У процесі викладання іноземної мови важливим є також розвиток візуального мислення, тому інструменти **Canva** та **Genially** набувають особливого значення. У **Canva** можна створювати плакати, презентації, інфографіки та візуальні карти понять, що підвищує якість подання інформації

та сприяє розвитку цифрової грамотності. **Genially** дозволяє поєднувати текст, відео, аудіо, інтерактивні кнопки й тести, перетворюючи матеріал на динамічну мультимедійну історію. Такі інструменти підтримують творчі завдання, проєктні роботи, сторітелінг і підсумкові презентації.

Одним із прикладів використання *Genially* є інтерактивне завдання у вигляді настільної гри “*Grammarpoly*”, спрямована на закріплення граматичного матеріалу з теми *Present Perfect Simple and Present Perfect Continuous* (див. Рис. 2.8.). Гра побудована за принципом популярної гри “*Monopoly*”, де кожен учень обирає колір і отримує фішку та будиночки. Гравці по черзі кидають віртуальні кубики та пересуваються полем. На кожній клітинці розташоване завдання: визначити правильну форму дієслова, доповнити речення, виправити помилку, впорядкувати слова чи дати відповідь на запитання. Якщо відповідь правильна, учень ставить свій будиночок на клітинку, що символізує її «покупку». Перемагає гравець, який наприкінці має найбільшу кількість будиночків на полі. Таке завдання дозволяє урізноманітнити вивчення граматики, формує змагальний інтерес, сприяє закріпленню правил утворення та вживання часу *Present Perfect Simple / Continuous* у практичних ситуаціях, а також розвиває навички командної роботи та критичного мислення.

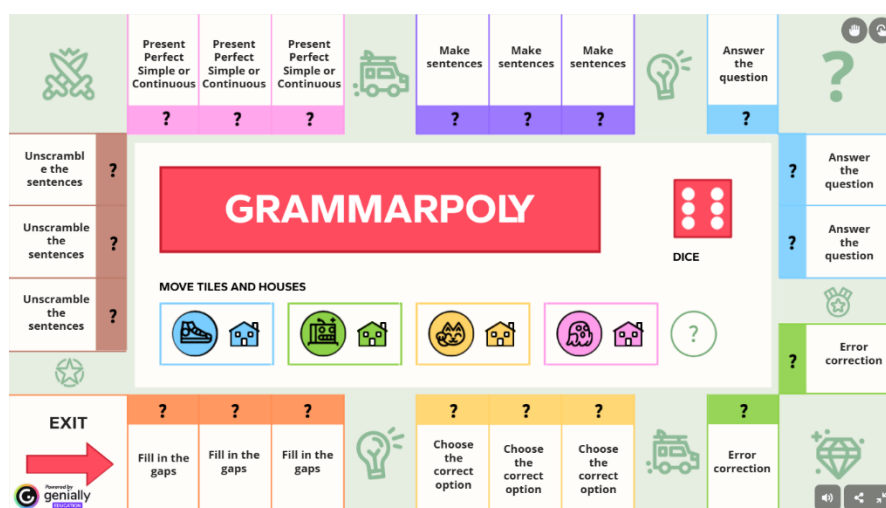


Рис. 2.8. Інтерактивна гра “*Grammarpoly*” у *Genially*

Отже, використання цифрових технологій у процесі навчання АМ має багато переваг. Вони роблять уроки більш захопливими та наочними, сприяють двосторонній комунікації між вчителем і учнями, економлять час на пояснення

матеріалу, підвищують якість засвоєння знань і розвивають самостійність. Крім того, мультимедійні засоби формують позитивне ставлення до навчання та розширюють педагогічні можливості вчителя, дозволяючи йому приділяти більше уваги індивідуальним потребам учнів.

Висновки до 2 розділу

У другому розділі розглянуто практичне застосування інтерактивних методів у навчанні АМ старшокласників та показано їх вплив на розвиток комунікативної компетентності учнів. Доведено, що використання таких методів, як *Think-Pair-Share*, *метод проєктів*, *case study*, «зустріч експертів», «перевернутий клас», *рольові ігри*, *дебати*, «Акваріум», «Мікрофон», *inside/outside circles* і *мозковий штурм*, допомагає створити активне та партнерське середовище в класі, у якому учні дійсно спілкуються та приймають рішення разом.

Застосування інтерактивних методів дозволяє урізноманітнити форми роботи, розвивати критичне та творче мислення, формувати навички співпраці, толерантності та відповідальності. Такі методи забезпечують перехід від пасивного засвоєння матеріалу до активної участі в навчальному процесі, розвивають навички аргументованого висловлення, ведення діалогу і співпраці.

Використання сучасних цифрових інструментів, таких як *Zoom*, *Google Meet*, *Kahoot!*, *Bamboozle*, *Wayground*, *Wordwall*, *LearningApps*, *LiveWorksheets*, *Padlet*, *Google Docs*, *Miro*, *Canva*, *Genially*, є важливою частиною інтерактивного навчання. Вони підвищують мотивацію учнів, підтримують індивідуальне навчання, створюють умови для зворотного зв'язку та інтерактивної взаємодії між вчителем і учнями. Використання мультимедійних ресурсів робить навчання більш наочним, варіативним і гнучким, засвоєння матеріалу стає більш доступним і захопливим.

Підсумовуючи викладене, можна сказати, що використання інтерактивних методів разом з сучасними цифровими технологіями значно підвищує ефективність навчання АМ у профільній школі. Такий підхід робить освітній процес сучасним, динамічним і наближеним до реальних потреб учнів. У межах розділу було запропоновано приклади завдань і послідовності їх виконання на основі підручника *Gateway to the World B2*, що ілюструють можливості інтеграції інтерактивних методів у вивчення англійської мови. Це підтверджує практичну цінність інтерактивних технологій, які не лише формують мовну компетентність,

а й розвивають комунікативні, соціальні та когнітивні навички, які є важливими для успішного спілкування та самореалізації учнів у майбутньому.

РОЗДІЛ 3

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ПРОФІЛЬНІЙ ШКОЛІ

3.1. Організація та проведення експериментального дослідження

Проаналізувавши науково-методичну літературу, ми висунули гіпотезу, що рівень сформованості комунікативної компетентності учнів профільної школи зросте за умови системного впровадження інтерактивних методів навчання – *Think-Pair-Share*, *рольових ігор*, *методу «Акваріум»*, *«зустрічі експертів» (Jigsaw)*, *дебатів* та *«перевернутого класу»* і застосування цифрових інструментів. Метою експериментального дослідження є перевірка ефективності застосування інтерактивних методів під час вивчення англійської мови у старших класах та визначення їх впливу на розвиток мовленнєвих навичок і пізнавальної активності учнів.

Завдання експерименту:

- 1) провести передекспериментальний зріз з метою визначення вихідного рівня комунікативної компетентності учнів 10-го класу (уміння висловлювати думку, аргументувати позицію, взаємодіяти в парах і групах) та проаналізувати його результати, щоб оцінити можливості проведення експериментального навчання;
- 2) відібрати найефективніші інтерактивні методи та розробити приклади завдань відповідно до тем підручника;
- 3) провести експериментальне навчання, що передбачає застосування інтерактивних методів і цифрових інструментів (*Canva*, *Wordwall*, *Bamboozle*, *Genially*, *Wayground*, ...) під час вивчення тем Units 3 - 4;
- 4) провести післяекспериментальний зріз рівня мовленнєвих умінь і порівняти результати контрольної та експериментальної груп;
- 5) проаналізувати отримані дані за допомогою елементів математичної статистики й зробити висновки щодо ефективності розробленої методики.

Експериментальне навчання проведене на базі Тернопільського класичного ліцею. Учасниками експерименту були 20 учнів 10-го класу. Стосовно формату навчання, 10 учнів входили до складу експериментальної групи (ЕГ) – працювали за розробленою методикою з використанням інтерактивних методів навчання, інші 10 учнів виступили контрольною групою (КГ), яка навчалася за традиційною методикою.

Рівень сформованості комунікативної компетентності було визначено на основі результатів тестування рівня знань з англійської мови (Додаток А). На основі набраних балів визначено такі рівні сформованості комунікативної компетентності:

- високий рівень – 4 учні (32-40 балів);
- достатній рівень – 6 учнів (26-31 бал);
- середній рівень – 8 учнів (20-25 балів);
- низький рівень – 2 учні (до 19 балів).

Загальний рівень мовної компетентності визначено як середній (B1-B1+).

Оцінювання результатів перед- і післяекспериментальних зрізів здійснювалося за відсотком правильності виконання тестових завдань: високий рівень – понад 85% правильних відповідей (34-40 бали), достатній – 70-84% (28-33 бали), середній – 50-69% (20-27 бали), низький – менше 50% (менше 20 балів).

Тривалість експерименту становила 4 тижні. Перший тиждень був діагностувальний (вхідне тестування та анкетування). З другого по четвертий тиждень проводилося навчання з використанням інтерактивних методів, спрямованих на розвиток говоріння, аудіювання, співпраці в парах і групах на основі підручника “Gateway to the World B2” авторів Д. Спенсера, А. Теннант, видавництво “Macmillan”.

Теоретичним підґрунтям експерименту стало припущення, що інтерактивне навчання АМ буде результативним за дотримання таких умов:

- узгодження методів із метою, навчальними цілями, структурою уроку та рівнем мовної підготовки учнів;
- чіткого інструктажу та поетапного виконання завдань;

- урахування вікових і психологічних особливостей старшокласників;
- створення сприятливого освітнього середовища, яке стимулює ініціативу, креативність і взаємодію;
- застосування інтерактивних методів разом з цифровими технологіями, що забезпечують гнучкість, наочність і рефлексію результатів.

Експериментальна перевірка ефективності використання інтерактивних методів навчання АМ учнів профільної школи складалася з трьох етапів:

1. Підготовчий етап:

- створення гіпотез, мети, завдань експериментального дослідження;
- добір навчальних тем і матеріалів відповідно до рівня підготовки учнів;
- розроблення системи інтерактивних завдань із використанням цифрових ресурсів;
- підготовка анкет для учнів і спостережних карт для вчителя з метою фіксації рівня участі, активності та співпраці;
- створення організаційних умов для проведення експериментального навчання.

2. Формувальний етап:

- проведення опитування вчителів англійської мови, спрямованого на з'ясування їхнього ставлення до інтерактивних методів навчання, умов і труднощів їх упровадження в профільній школі;
- анкетування учнів щодо їхнього досвіду участі в інтерактивних формах роботи, рівня зацікавленості та мотивації до вивчення предмета;
- проведення перед- і післяекспериментального зрізів знань;
- поділ учнів на експериментальну та контрольну групи;
- проведення парних, групових і колективних видів роботи, спрямованих на розвиток комунікації, критичного мислення та співпраці між учнями;
- спостереження за активністю й динамікою участі учнів у навчальному процесі, фіксація результатів;

- порівняння результатів експериментальної та контрольної груп із метою визначення ефективності впровадженої методики;
- переконання в істинності гіпотези, що оцінюється під час експериментального навчання.

3. Підсумковий етап:

- підбиття підсумків проведеного експерименту з метою визначення ефективності запропонованої методики використання інтерактивних методів у процесі навчання англійської мови в профільній школі.

Важливим елементом експериментального навчання стало опрацювання питань, пов'язаних із розробкою планів уроків, доббором інтерактивних методів та визначенням оптимальної послідовності їх застосування у процесі навчання АМ в експериментальній та контрольній групах. Також важливим етапом стала попередня підготовка учнів, що передбачала ознайомлення їх із метою експерименту, принципами організації інтерактивної роботи, правилами взаємодії під час парних і групових завдань, а також з анкетами та очікуваними результатами після завершення дослідження.

Отже, у цьому підрозділі ми окреслили мету, завдання, базу експерименту, його тривалість, кількість учасників експериментальної та контрольної груп, вказали необхідні умови ефективного впровадження інтерактивних методів у навчальний процес з АМ для старшокласників, а також визначили етапи процесу перевірки ефективності створених прикладів інтерактивних завдань.

3.2. Оцінка результатів експерименту: аналіз ефективності інтерактивних методик у навчанні англійської мови

Однією з основних цілей педагогічного експерименту було не лише перевірити ефективність упровадження інтерактивних методів навчання англійської мови у профільній школі, а й з'ясувати ставлення педагогів до таких методів. Саме тому формувальному експерименту передувало анкетування вчителів (Додаток Б), здійснене за допомогою програмного забезпечення Google Forms та месенджерів Telegram/Viber. Онлайн-опитування здійснювалось серед 8

вчителів Тернопільського класичного ліцею. Відповіді вчителів на питання анкети впевнили нас у доцільності та актуальності обраної тематики дослідження. Аналіз отриманих даних свідчить, що найпоширенішою формою інтерактивної діяльності серед вчителів англійської мови є використання інтерактивних онлайн-платформ, які застосовують усі опитані педагоги. Досить часто вчителі впроваджують проєктну діяльність, адже її зазначили шість вчителів. Роботу в парах використовують п'ятеро вчителів, а мозковий штурм - четверо. Троє педагогів віддають перевагу таким формам, як групова робота, дискусії або дебати, а також рольові ігри (див. Рис. 3.1.):



Рис 3.1. Форми інтерактивної діяльності, що використовуються вчителями під час проведення уроку ІМ

Щодо ефективності інтерактивних методів у розвитку комунікативних навичок учнів, більшість опитаних педагогів відзначили проєктну роботу як найбільш результативну форму діяльності. Групову дискусію вважають ефективною 75% вчителів. Рольові ігри, дебати та інтерактивні презентації отримали однакову підтримку – по 50% педагогів (див. Рис. 3.2.):



Рис. 3.2. Ефективність інтерактивних методів для розвитку комунікативних навичок учнів

Аналіз результатів опитування щодо чинників, які впливають на ефективність застосування інтерактивних методів, показує, що найважливішим фактором вчителі вважають рівень підготовки самого педагога. Значну роль також відіграють мотивація учнів, рівень володіння англійською мовою та якість навчальних матеріалів, які створюють сприятливі умови для активного навчання. Дещо меншим, але все ж важливим чинником педагоги визначили доступ до цифрових ресурсів, тоді як кількість учнів у класі не вважається вирішальною для ефективності використання інтерактивних методів (див. Рис. 3.3.):

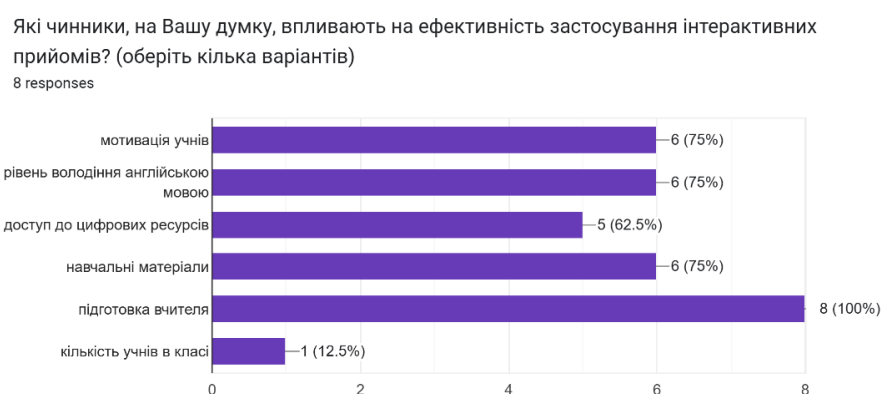


Рис. 3.3. Чинники ефективності інтерактивних методів

Водночас педагоги визначили певні труднощі, з якими стикаються під час впровадження інтерактивних методів. Більшість зазначили нестачу часу на уроці, що ускладнює повноцінну реалізацію інтерактивних завдань. Досить поширеними є також труднощі, пов'язані з недостатнім рівнем підготовки учнів та технічними обмеженнями. Відсутність навчальних ресурсів чи підтримки адміністрації не розглядаються педагогами як значні перешкоди (див. Рис. 3.4.)



Рис. 3.4. Труднощі впровадження інтерактивних методів

Крім того, важливою метою було виявити ставлення учнів 10-го класу до інтерактивних форм навчання, визначити рівень їхньої зацікавленості у вивченні англійської мови, а також досвід використання ними інтерактивних методів під час навчання на уроках англійської мови. Анкетування (Додаток В) було здійснено на основі раніше згаданого програмного забезпечення Google Forms та месенджерів Telegram/Viber. В опитуванні брало участь 20 учнів.

Опираючись на отримані результати (див. Рис. 3.5.), можна зазначити, що найчастіше учні використовували на уроках англійської мови роботу в парах чи групах, а також онлайн-тести й квізи – ці види діяльності зазначили майже всі опитані. Досить поширеними серед школярів є також обговорення, дискусії та інтерактивні презентації. Натомість рольові ігри та мозковий штурм згадувалися значно рідше.

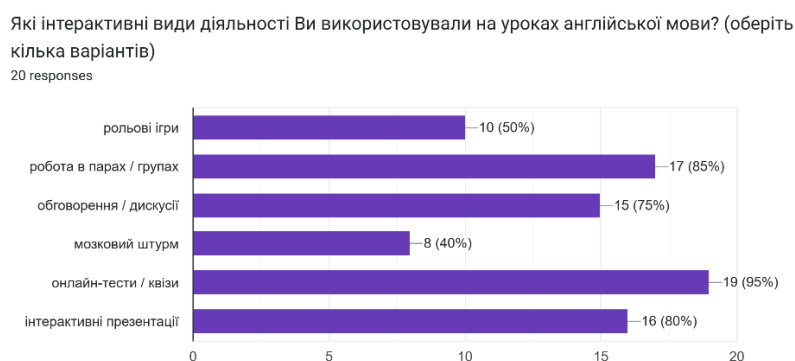


Рис. 3.5. Інтерактивні види діяльності

Більшість опитаних старшокласників (75%) зазначили підвищення мотивації до вивчення англійської мови під час використання інтерактивних методів, тоді як 25% учнів визнали, що їхня мотивація не змінюється, незалежно від застосування інтерактивних форм роботи (див. Рис. 3.6.).



Рис. 3.6. Вплив інтерактивних методів на мотивацію учнів

Наступним кроком нашого дослідження була оцінка наявного рівня сформованості лексико-граматичної та комунікативної компетентностей учнів з теми Unit 3 “Departure time” із використанням тестових завдань (Додаток Д) з цієї теми (див. Табл. 3.1.).

Табл. 3.1.

Результати передекспериментального зрізу з теми “Departure time”

Групи		Кількість допущених помилок				
		0-3	4-6	7-9	10-12	13+
ЕГ	К-сть учнів	1	2	4	2	1
	%	10	20	40	20	10
КГ	К-сть учнів	-	2	3	3	2
	%	-	20	30	30	20

Виконання учнями завдань передекспериментального зрізу оцінювалося за кількістю допущених помилок. Для цього використовувалася бальна система, де кожна помилка зменшувала загальний бал учня, а сумарна кількість помилок визначала категорію результату: *високий, достатній, середній* або *низький рівень*. Після підрахунку помилок учнів було розподілено по групах у таблиці, що дозволило порівняти рівень сформованості лексико-граматичної та комунікативної компетентностей у ЕГ та КГ.

Проаналізувавши результати передекспериментального зрізу знань, можна зробити висновок, що рівень сформованості лексико-граматичної та комунікативної компетентностей старшокласників загалом був достатнім. Водночас учні обох груп продемонстрували певні труднощі у використанні лексики та граматики в контексті, аргументації власної думки, а також у взаємодії в парах, що свідчить про необхідність систематичного впровадження інтерактивних методів навчання для підвищення рівня комунікативних умінь.

Формувальний етап експерименту передбачав апробацію розробленої системи інтерактивних завдань і методів, спрямованих на розвиток комунікативних умінь. Під час експериментального навчального процесу учні

експериментальної та контрольної груп брали участь у виконанні всіх навчальних завдань. Для реалізації навчальних цілей використовувалися такі методи, як Think-Pair-Share, “Акваріум”, “зустріч експертів” (Jigsaw), дебати, “перевернутий клас”, рольові ігри, а також цифрові інструменти (Canva, Wordwall, Baamboozle, Genially, Kahoot, Wayground).

Особливістю навчання експериментальної групи (ЕГ) було те, що близько 50% завдань виконувалися у форматі інтерактивної діяльності з використанням онлайн-платформ і цифрових ресурсів, що давало учням можливість активно обговорювати теми, працювати в парах і групах та моделювати реальні комунікативні ситуації. У контрольній групі (КГ), яка навчалася виключно за традиційною методикою, учні виконували завдання письмово або усно без використання цифрових інструментів та інтерактивних вправ.

Завдяки систематичному застосуванню інтерактивних завдань протягом чотирьох тижнів учні експериментальної групи мали можливість активно працювати в парах та групах, обговорювати мовний матеріал, виконувати рольові та комунікативні завдання. Це сприяло більш глибокому засвоєнню лексико-граматичного матеріалу, розвитку навичок аргументації та ефективної взаємодії під час групових завдань. Також спостерігалось, що учні стали більш впевненими в тому, як вони використовують мову, швидше знаходили правильні форми та вирази у спілкуванні, активніше залучалися до обговорень, демонструючи готовність висловлювати свої думки та слухати інших. Це свідчить про позитивний вплив інтерактивних методик на формування не лише мовних, а й соціально-комунікативних навичок старшокласників.

Результати аналізу післяекспериментального зрізу знань (Додаток Е) свідчать, що в експериментальній групі (ЕГ) на високому рівні наприкінці експериментальної перевірки опинилися 4 учні (40%) порівняно з 2 учнями (20%) на початку, тобто спостерігається збільшення на 20%. На достатньому рівні – 6 учасників експерименту (60%), що також свідчить про помітне покращення лексико-граматичних навичок та комунікативних вмінь старшокласників (див. Табл. 3.2.).

Табл. 3.2.

Результати перед- та післяекспериментальної перевірки в ЕГ

№	Прізвище, ім'я учня	Правильність виконання завдань	
		перед експериментом	після експерименту
1	Л-ів Андрій	високий	високий
2	Н-ас Віктор	середній	достатній
3	П-ак Яна	середній	достатній
4	П-ук Анастасія	достатній	достатній
5	Р-ак Тімур	середній	достатній
6	Р-юк Дар'я	достатній	високий
7	С-да Анна	достатній	високий
8	С-ез Володимир	середній	достатній
9	Ш-ук Анастасія	середній	достатній
10	Ш-ич Вікторія	високий	високий

У контрольній групі (КГ) післяекспериментальний зріз знань засвідчив, що істотних змін у рівні сформованості лексико-граматичної та комунікативної компетентностей старшокласників не відбулося. Учні продовжували демонструвати труднощі у використанні мовного матеріалу в контексті, аргументації власної думки та взаємодії під час парної та групової роботи. Результати показали, що на середньому рівні залишилися 5 учнів (50%), а 3 учні (30%) продемонстрували лише помірний прогрес порівняно з передекспериментальними показниками (див. Табл. 3.3.).

Табл. 3.3.

Результати перед- та післяекспериментальної перевірки в КГ

№	Прізвище, ім'я учня	Правильність виконання завдань	
		перед експериментом	після експерименту
1	Б-як Олександр	низький	середній

2	Б-аш Вікторія	достатній	достатній
3	Б-ук Катерина	середній	середній
4	Б-ик Матвій	середній	середній
5	В-ич Аделіна	середній	середній
6	Д-ів Роксолана	високий	високий
7	Д-ай Денис	низький	середній
8	Д-уш Денис	достатній	достатній
9	Д-ай Мар'яна	середній	достатній
10	К-як Анжеліка	достатній	достатній

Отримані дані свідчать про те, що традиційний підхід до навчання, який використовувався в КГ без систематичного впровадження інтерактивних завдань, забезпечив лише незначний розвиток комунікативних навичок та лексико-граматичних умінь.

Порівняльний аналіз результатів анкетування учнів експериментальної групи дозволяє простежити зміни у ставленні до інтерактивних методів навчання. У ЕГ до проведення експерименту 60% учнів оцінювали навчання з інтерактивними методами як цікаве, 40% – нецікаве (див. Рис. 3.7.). Після експериментального навчання всі учні ЕГ (100%) відзначили зацікавленість у вивченні англійської мови з використанням інтерактивних методів (див. Рис. 3.8.).

Як Ви вважаєте, чи цікаво вивчати англійську мову з використанням інтерактивних методів?
10 responses

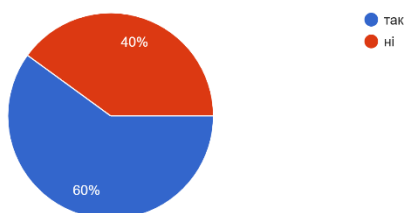


Рис 3.7. Ставлення учнів ЕГ до інтерактивних методів на початку дослідження

Як Ви вважаєте, чи цікаво вивчати англійську мову з використанням інтерактивних методів?
10 responses

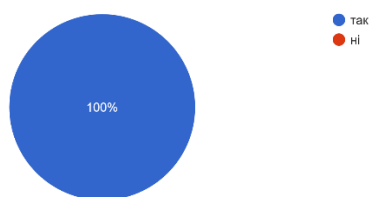


Рис. 3.8. Ставлення учнів ЕГ до інтерактивних методів наприкінці дослідження

Щодо вподобань інтерактивних видів діяльності, у ЕГ до експерименту рольові ігри обирали 3 учні (30%), роботу в групах – 5 учнів (50%), дискусії – 4 учні (40%), онлайн-інструменти – 9 учнів (90%), відео/аудіо з подальшими завданнями – 4 учні (40%), проєкти/презентації – 5 учнів (50%) (див. Рис. 3.9.). Після експерименту спостерігалось суттєве зростання популярності майже всіх видів діяльності: рольові ігри – 5 учнів (50%), робота в групах – 8 учнів (80%), дискусії – 6 учнів (60%), онлайн-інструменти – 10 учнів (100%), відео/аудіо – 6 учнів (60%), проєкти/презентації – 7 учнів (70%) (див. Рис. 3.10.).

Які з перелічених видів діяльності Вам найбільше подобаються? (оберіть кілька варіантів)
10 responses

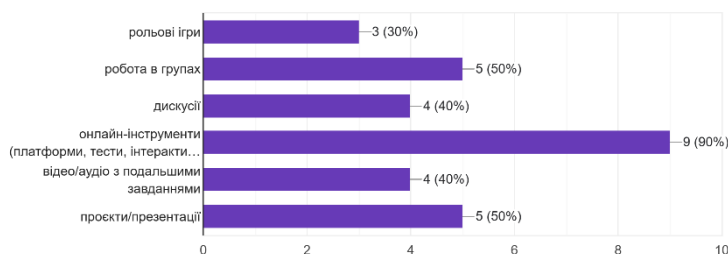


Рис. 3.9. Вподобання інтерактивних видів діяльності учнями ЕГ на початку дослідження

Які з перелічених видів діяльності Вам найбільше подобаються? (оберіть кілька варіантів)
10 responses

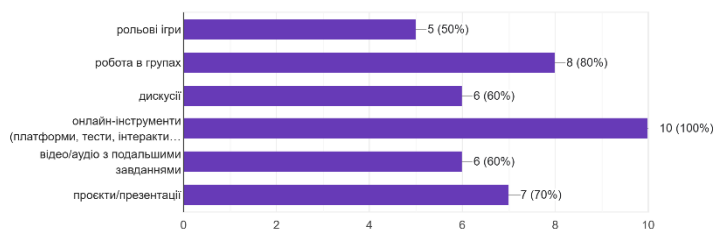


Рис. 3.10. Вподобання інтерактивних видів діяльності учнями ЕГ наприкінці дослідження

Результати проведеного експерименту свідчать про те, що систематичне використання інтерактивних методик у навчанні АМ старшокласників є ефективним засобом підвищення мотивації, лексико-граматичних та комунікативних умінь учнів. Крім оцінки результатів з боку учнів, важливо відзначити і спостереження вчителя. Використання методів дозволяло активніше залучати учнів до навчального процесу, спостерігати за їхнім рівнем самостійності та оперативно коригувати завдання відповідно до потреб класу. Учні відзначали, що інтерактивні завдання роблять уроки цікавішими і більш динамічними та із задоволенням брали участь у різних видах діяльності. Багато учнів висловлювали позитивні враження від можливості самостійно знаходити рішення завдань і відчували мотивацію до подальшого поглибленого вивчення англійської мови.

Результати післяекспериментального зрізу показали, що учні експериментальної групи не лише покращили рівень володіння мовним матеріалом, але й стали більш активними, впевненими у використанні АМ в реальних комунікативних ситуаціях, ефективніше взаємодіяли під час групових та парних завдань. У той же час контрольна група продемонструвала лише незначне покращення, що підкреслює перевагу інтерактивного підходу.

Таким чином, можна зробити висновок, що систематичне використання інтерактивних методик на уроках англійської мови не лише покращує навчальні досягнення учнів, але й сприяє формуванню їхньої позитивної мотивації, активності та готовності до комунікації. Ці дані підтверджують доцільність подальшого впровадження інтерактивних методів у навчальний процес серед старшокласників профільних шкіл.

Висновки до 3 розділу

У розділі проведено експериментальну перевірку ефективності інтерактивних методів навчання англійської мови у профільній школі та продемонстровано справедливість гіпотези магістерської роботи.

Вивчивши інформацію, отриману в процесі експериментальних досліджень, ми дійшли висновку, що:

- 1) процес навчання АМ учнів 10 класу з використанням інтерактивних методик сприяє підвищенню ефективності освітнього процесу, зокрема розвитку комунікативної компетентності учнів;
- 2) залучення учнів до інтерактивної діяльності формує позитивну мотивацію до вивчення англійської мови, підвищує рівень пізнавальної активності та сприяє розвитку навичок співпраці;
- 3) впровадження цифрових ресурсів у поєднанні з інтерактивними методами допомагає краще візуалізувати матеріал, підвищує зацікавленість старшокласників і робить навчальний процес динамічним та сучасним.

ВИСНОВКИ

У нашому дослідженні було розглянуто актуальне питання використання інтерактивних методів навчання у викладанні англійської мови в профільній школі, що є одним із пріоритетних напрямів модернізації сучасної освіти. Зазначено, що потреба у впровадженні інтерактивних методик зумовлена необхідністю формування в учнів не лише мовних знань, а й умінь ефективної комунікації, критичного мислення, самостійності та креативності, що відповідає вимогам концепції Нової української школи.

Мета нашої магістерської роботи полягала в теоретичному обґрунтуванні, практичній розробці та експериментальній перевірці ефективності застосування інтерактивних методів навчання англійської мови в профільній школі. Для досягнення цієї мети ми поставили і розв'язали конкретні завдання, а саме:

1) розглянуто теоретичні аспекти інтерактивних методів навчання в контексті сучасних педагогічних стандартів та їх вплив на процес і результати вивчення АМ учнями профільної школи. Ми з'ясували, що інтерактивне навчання базується на співпраці між вчителем та учнями, створенні умов для активної участі кожного учня, обміну думками, спільного пошуку рішень та розвитку комунікативних умінь. Ми довели, що інтерактивна взаємодія та доброзичлива атмосфера сприяє ефективнішому засвоєнню навчального матеріалу, підвищенню мотивації до вивчення іноземної мови та формуванню ключових компетентностей;

2) визначено типи та роль інтерактивних методів, що використовуються у викладанні англійської мови. Ми з'ясували, що до найефективніших належать групові та парні форми роботи, рольові ігри, дискусії, «мозковий штурм», метод «перевернутого навчання», проєктна діяльність, інтерактивні онлайн-засоби (*Kahoot!*, *Padlet*, *Wayground*, *Canva* тощо). Визначено, що інтерактивні методи сприяють розвитку не лише мовних, а й соціокультурних компетентностей, формують критичне мислення, уміння працювати в команді та аргументувати власну позицію;

3) розроблено комплекс інтерактивних методів для розвитку комунікативних умінь учнів 10-го класу, який включає групові дискусії, дебати, рольові ігри, ситуативні завдання, навчальні проєкти та інтерактивні онлайн-завдання. Цей комплекс сприяє підвищенню рівня мовленнєвої активності, покращенню лексико-граматичних навичок і формуванню впевненості у власних мовленнєвих можливостях;

4) експериментально перевірено ефективність розробленої методики в процесі навчання англійської мови старшокласників. Проведене дослідження показало, що систематичне використання інтерактивних методів у освітньому процесі позитивно впливає на мотивацію до вивчення мови, сприяє розвитку мовленнєвих компетентностей і підвищує якість навчальних результатів. Учні експериментальної групи виявили більшу активність, самостійність і зацікавленість у навчанні порівняно з контрольною групою.

Крім того, ми теоретично обґрунтували, що інтерактивне навчання виконує в освітньому процесі низку важливих функцій: навчальну, комунікативну, розвивальну, мотиваційну, виховну, соціальну та рефлексивну. Це забезпечує формування не лише мовної, а й соціокультурної компетентності, допомагає подолати мовленнєві бар'єри, сприяє створенню атмосфери співробітництва, рівноправності та творчості.

На основі аналізу наукової, психолого-педагогічної та методичної літератури визначено основні принципи організації інтерактивного навчання: особистісно орієнтований підхід, системність, активна участь учнів, рефлексивність, співпраця, практична спрямованість навчання.

У роботі також сформульовано психолого-педагогічні умови ефективного використання інтерактивних методів, серед яких: урахування вікових особливостей учнів, оптимальне поєднання традиційних та інтерактивних методів, створення доброзичливої атмосфери, використання цифрових ресурсів для підтримки навчальної діяльності.

Ефективність розробленої системи інтерактивних методів навчання та завдань оцінювалася в ході експериментального дослідження, яке проводилось у

три етапи: підготовка експериментальних матеріалів, організація експериментального навчання та аналіз результатів експериментальної діяльності.

Результатом нашого дослідження є підтвердження, що впровадження інтерактивних методів сприяє суттєвому підвищенню рівня володіння англійською мовою, зокрема розвитку навичок говоріння, читання, аудіювання та письма, а також удосконаленню лексико-граматичних компетентностей. Експеримент, проведений серед учнів 10-го класу Тернопільського класичного ліцею, довів ефективність використання таких інтерактивних методів як рольова гра, дискусія, робота в парах і групах, «мозковий штурм», навчальний проєкт, а також цифрових інструментів *Kahoot!*, *Bamboozle*, *Wayground*, *Canva* тощо. Ця методика є корисною для навчання АМ в профільній школі і може бути використана у практичній діяльності вчителів, які працюють з старшокласниками профільних шкіл та хочуть покращити процес навчання АМ.

Отже, наша робота підтверджує, що інтерактивні методи навчання є дієвим засобом підвищення ефективності викладання англійської мови у профільній школі, тому що вони активізують навчальну діяльність учнів, формують у них стійку мотивацію до вивчення мови, забезпечують розвиток комунікативних умінь і сприяють формуванню ключових компетентностей, необхідних для подальшої освіти та професійного самовдосконалення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Антонян І., Попович Н. Використання інтерактивних методів навчання при викладанні іноземних мов у закладах вищої освіти. *Лінгвістика Луганського національного університету імені Тараса Шевченка : Педагогічні науки*, 2019. С. 108 - 117.
2. Боднарук С., Венгрин Ю., Колісник Р. Інтерактивні методи навчання математики: досвід впровадження та аналіз результативності. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія «Педагогічні науки»*, 2025. №2. С. 212 - 222.
3. Волкова Н. П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навчально-методичний посібник. Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля, 2018. 360 с.
4. Воронцова Т. Ю. Використання нових інформаційних технологій в процесі вивчення іноземної мови. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка*, 2014. С. 171 - 174.
5. Герман В., Устименко О. Методика формування риторичної компетентності учнів старшої школи. *Молодий вчений*, 2023. №10. С. 28 - 32.
6. Голодюк Л. В. Інтерактивні методи навчання на уроках англійської мови. URL: <https://naurok.com.ua/interaktivni-metodi-navchannya-na-urokah-angliysko-movi-263727.html>
7. Гончаров С. Інтерактивні технології навчання в кредитно-модульній системі організації навчального процесу. Рівне, 2006. 172 с.
8. Довгань Л. “Перевернуте навчання” як студентоцентризований підхід до викладання іноземних мов. *Молодь і ринок*, 2021. №5 - 6 (191-192). С. 104 - 108.
9. Зубенко О. Застосування інтерактивних технологій у викладанні англійської мови за професійним спрямуванням у закладах вищої освіти, *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2022. Вип. 48. Т. 1. С. 307 - 311.

10. Зубченко О. Особливості сучасного етапу розвитку західноєвропейських педагогічних технологій. Рідна школа, 2004. 66 с.
11. Календарно-тематичне планування до НМК Gateway to the World 5.
URL: <https://www.scribd.com/document/905195865/Kalendarno-Tematichne-Planuvannya-Gateway-to-the-World-b2-Nova-Programa-Recovered>
12. Коваленко В., Пилипюк Л. Використання комп'ютерно-інформаційних технологій у вивченні іноземної мови. *Інноватика у вихованні*, 2022. №15. С. 178 - 186.
13. Ковалівська А. Інтерактивні технології як шлях підвищення ефективності знань з математики. Студентська звітна конференція. Суми, 2023. №17. С. 41 - 45.
14. Коваль Т. Інтерактивні технології навчання іноземних мов у вищих навчальних закладах. *Continuing Professional Education: Theory and Practice*, 2011. №1. С. 86 - 92.
15. Коваль Т. І., Кочубей Н. П. Інтерактивні технології навчання іноземних мов. *Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Психолого-педагогічні науки*. Ніжин, 2011. №7. С. 25 - 37.
16. Комар О. А. Інтерактивні технології: теорія та методика. Умань-Київ, 2008. № 94. С. 3 - 4.
17. Кравченко Ю. О. Про деякі інтерактивні методи на заняттях англійської мови. *Молодий вчений*, 2017. №3. С. 89 - 117.
18. Литвинчук О. Мозковий штурм як сучасна освітня технологія. *Актуальні проблеми освітнього процесу в контексті європейського вибору України: збірник матеріалів VII Міжнародної конференції*. Київ, 2023. С. 501 - 503.
19. Мальований Ю. І. Форми навчання в школі. Освіта. Київ, 1992. 176 с.
20. Мельник Л. Застосування інтерактивних технологій у процесі формування пізнавальної активності під час вивчення іноземної мови. Вінниця, 2014. С. 350 - 354.

21. Мельник Л. Сутність інтерактивного навчання та особливості його впровадження у навчальний процес. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи*, 2007. №23. С. 86 - 90.
22. Мірошник С. О. Використання ігрових технологій на заняттях з іноземної мови для удосконалення іншомовної лексичної компетентності студентів філологічних спеціальностей. *Педагогічна інноватика: сучасність та перспективи*, 2024. №5. С. 41 - 45.
23. Мудрик О. Дискусія як метод формування комунікативних навичок на заняттях з англійської мови. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 2023. №60. С. 184 - 189.
24. Найдюк І., Козарь О., Рейс Т. Роль інтерактивних методів навчання в процесі розвитку міжнародної STEAM-діяльності. *Академічні візії*, 2023. №23. 13 с.
25. Науменко У. В. Інноваційні методи навчання англійської мови у вищій школі в умовах модернізації. *Молодий вчений*, 2018. №3.1. С. 118 - 122.
26. Остапчук О. Шляхи підвищення інноваційного потенціалу методичної роботи. *Шлях освіти*. Київ, 2002. №2. С. 9 - 15.
27. Павлик О. А. Інтерактивне навчання: проблеми та перспективи. *Освітнянські обрії: реалії та перспективи*. Київ, 2007. №3. С. 39 - 42.
28. Пахолюк Н. П. Інтерактивні методи як засіб організації навчальної діяльності молодших школярів. 26 с.
URL: <https://vseosvita.ua/library/interaktivni-metodi-ak-zasib-organizacii-navcalnoi-dialnosti-molodsih-skolariv-182122.html>
29. Пишко О. Л. Інтерактивні методи навчання як спосіб розвитку творчих здібностей учнів на уроках історії та правознавства. *Народна освіта*, 2014. №1.
URL: http://narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=2257
30. Пометун О. І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ, 2007. 142 с.
31. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Київ, 2004. 192 с.

32. Редько В. Інтерактивні технології навчання іноземної мови. *Рідна школа*, 2011. №8 - 9. С. 28 - 35.
33. Семенишина, І. В., Савастру Н. І. Сучасні тенденції у вищій освіті: роль інтерактивних технологій у покращенні освітнього процесу. *Суспільство та національні інтереси*, 2025. №12. С. 340 - 354.
34. Сергеева Г. Інтерактивні методи у викладанні іноземної мови онлайн. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Харків, 2023. №61. С. 200 - 205.
35. Синіцька Н. Особливості використання інтерактивних методів у процесі навчання математики. *Іноватика у вихованні: збірник наукових праць*. Рівне, 2023. №17. С. 263 - 268.
36. Сисоева С. Педагогічні технології у неперервній професійній освіті. Київ, 2001. 504 с.
37. Скляренко Н. К. Як навчати сьогодні іноземних мов (концепція). *Іноземні мови*. Київ, 2015. №1. С. 5 - 9.
38. Староста В. Технології інтерактивного навчання: сутність, класифікація. *Науковий вісник МНУ імені В. О. Сухомлинського. Педагогічні науки*, 2019. №1. С. 232 - 237.
39. Цепко Т. Застосування інтерактивних технологій у викладанні англійської мови. *Молодь і ринок*, 2018. №12 (167). С. 116 - 120.
40. Шевчук О. С., Шевчук С. П. Психолого-педагогічні умови інтерактивного навчання. *Науковий вісник Миколаївського національного університету імені ВО Сухомлинського. Серія: Психологічні науки*, 2014. С. 244 - 248.
41. Яцик І. С. Використання інтерактивних методів навчання при викладанні гуманітарних дисциплін з метою виховання толерантності. *Вісник ВПІ*, 2008. №4. С. 114 - 118.
42. Afra S. F. Students Perception on the Use of Quizizz and Kahoot! As Learning Media. PhD thesis. Universitas Islam Indonesia, 2024. 39 p.
43. Allah R. K. The Use of Miro in Teaching Practice. *Exchanges: The Interdisciplinary Research Journal*, 2023. Vol. 10. No. 3. P. 77 - 91.

44. Aura I., Järvelä S., Hassan L., Hamari J. Role-play experience's effect on students' 21st century skills propensity. *The Journal of Educational Research*, 2023. Vol. 116. No. 3. P. 159 - 170.
<https://doi.org/10.1080/00220671.2023.2227596>
45. Bawa A. Role-Play. *The Students' Guide to Learning Design and Research*, 2020.
URL: <https://edtechbooks.org/studentguide/roleplay>
46. BBC. How to spot AI images on social media.
URL: <https://www.bbc.co.uk/bitesize/articles/z6s4239>
47. Bergmann J., Sams A. Flip your classroom: reach every student in every class everyday. International Society for Technology in Education. Washington DC, 2012. 124 p.
48. Bilan N., Netreba M. Role-playing games are an interactive method of “event communication” learning in higher education institutions. *INTED2021 Proceedings*. IATED, 2021. P. 2025 - 2032.
<https://doi.org/10.21125/inted.2021.0443>
49. Bilyk, V., Banak R., Bardadym O., Sokal M., Anichkina O. Introduction of interactive teaching methods in modern schools, 2023. *Revista Eduweb*, Vol. 17. No. 2. P. 200 - 201.
<https://doi.org/10.46502/issn.1856-7576/2023.17.02.17>
50. Blyznyuk T., Kachak T. Benefits of interactive learning for students' critical thinking skills improvement. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*, 2024. Vol. 11. No. 1. P. 94 - 102.
<https://doi.org/10.46502/issn.1856-7576/2023.17.02.17>
51. Dash B. B. Digital tools for teaching and learning English language in 21st century. *International Journal of English and Studies*, 2022. Vol. 4. No. 2. P. 8 - 13.
52. Dewi R. S., Kultsum U., Armadi A. Using Communicative Games in Improving Students' Speaking Skills. *English language teaching*, 2017. Vol. 10. No. 1. P. 63 - 71.

53. Egbert J., Herman D., Lee H. Flipped instruction in English language teacher education: A design-based study in a complex, open-ended learning environment. *The Electronic Journal for English as a Second Language*, 2015. Vol. 19. No. 2. 23 p.
54. El Majidi A., De Graaff R., Janssen D. Debate as a pedagogical tool for developing speaking skills in second language education. *Language Teaching Research*, 2024. Vol. 28. No. 6. P. 2431 - 2452.
55. Giorgdze M., Dgebuadze M. Interactive teaching methods: challenges and perspectives. *International E-journal of Advances in Education*, 2017. Vol. 3. No. 9. P. 544 - 548.
56. Habibah S. M., Fauzi M. A. N. Interactive Debate Model as an Effort to Develop Conflict Resolution Skills in Students. *Journal of Student-Centered Learning*, 2025. Vol. 2. No. 1. P. 39 - 50.
57. Kaddoura M. Think pair share: a teaching-learning strategy to enhance students' critical thinking. *Educational Research Quarterly*, 2013. Vol. 36. No. 4. P. 3 - 24.
58. Khan A. N., Ashraf S. Brainstorming as a promising tool for teaching languages. *Journal of Emerging Technologies and Innovative Research*, 2021. Vol. 8. No. 8. P. 420 - 423.
59. Kustovska O., Svidenyuk A. Interactive learning: advantages and disadvantages. *Землеустрій, кадастр і моніторинг земель*, 2016. P. 53 - 58.
60. Miroshnyk S. et al. Current problems of improving the quality of education and philology: theory, innovative technologies: collective monograph. International Science Group. Boston: Primedia eLaunch, 2023. 275 p. <https://doi.org/10.46299/ISG.2023.MONO.PED.3>
61. Misir H. Digital literacies and interactive multimedia-enhanced tools for language teaching and learning. *International Online Journal of Education and Teaching*, 2018. Vol. 5. No. 3. P. 514 - 523.
62. Moorhouse B. L., Yan L. Use of digital tools by English language schoolteachers. *Education Sciences*, 2023. 15 p.

<https://doi.org/10.3390/educsci13030226>

63. Muthuswamy V., Pavithra J. Interactive teaching materials' impact on students' perception of teaching quality: Mediated by engagement. *Foro de Educación*, 2024. Vol. 22. No. 2. P. 44 - 65.
64. Nurbianta N., Dahlia H. The effectiveness of Jigsaw method in improving students reading comprehension. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 2018. Vol. 9. No. 1. P. 70 - 86.
65. Octarina H., Rizal S., Zasrianita F. The use of brainstorming strategy to improve students' speaking ability. *Jadila: Journal of Development and Innovation in Language and Literature Education*, 2021. Vol. 2. No. 2. P. 212 - 223.
66. Perez Peguero L. The Impact of Technology-Enhanced Language Learning on Bilingual Education. *International Journal of Scientific Research and Management (IJSRM)*. 2024. Vol. 12. No. 4. P. 3340 - 3350.
<https://doi.org/10.18535/ijssrm/v12i04.el05>
67. Pradono S., Astriani M. S., Moniaga J. A method for interactive learning. *CommIT (Communication and Information Technology) Journal*, 2013. Vol. 7. No. 2. P. 46 - 48.
68. Pujiani T., Sukmawati I. D., Pradana A. B. A. Enriching EFL Classroom Activities with Online Games. In Conference on English Language Teaching, 2023. P. 65 - 83.
69. Rivers W. M. Interactive language teaching. Cambridge Language Teaching Library. Cambridge University Press, 1987. 219 p.
70. Robertson K. Increase student interaction with "Think-Pair-Shares" and "Circle Chats". Colorin: Colorado.
URL: <https://www.colorincolorado.org/article/increase-student-interaction-think-pair-shares-and-circle-chats>
71. Sharova T., Kolomoiets H., Malechko T. The use of interactive teaching methods in educational institutions. *Problems of Education*, 2024. Vol. 2. No. 101. P. 221 - 243.
<https://doi.org/10.52256/2710-3986.2-101.2024.15>

72. Szabó F., Kopinska M. Gamification in foreign language teaching: A conceptual introduction. *Hungarian Educational Research Journal*, 2023. Vol. 13. No. 3. P. 418 - 428.
73. Wells G. Learning through interaction. The study of language development. Cambridge University Press. New York, 1981. 304 p.
74. Winardy G. C. B., Septiana E. Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education. *Social Sciences & Humanities Open*, 2023. Vol. 8. No. 1. 9 p.
<https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100527>
75. Wita N., Roza V. The Effectiveness of Inside-Outside Circle Technique in Teaching Speaking at Vocational High School. *FOSTER: Journal of English Language Teaching*, 2021. Vol. 2. No. 4. P. 101 - 112.
76. YouTube. Day in the Life of a Forensic Scientist.
https://youtu.be/9BRi-jyk-pI?si=Pr2oxWG_k_YFkXWE
77. Zarei N., Fabregas I. D. The incorporation of technology in teaching the English language. *Asian Journal of Social Science Research*, 2023. Vol. 5. P. 27 - 33.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10437747>

ДОДАТКИ

Додаток А

Placement test

для визначення рівня комунікативної компетентності

Grammar.

1. Choose the correct alternatives to complete the sentences.

1. Will you be finishing/have finished the assignment by Friday?
2. If it hadn't rained, we would have gone/go to the park.
3. Have had you/Have you had your hair cut?
4. I was lying/had laid in bed when I heard a strange noise.
5. The train leaves/is going to leave at 11.30.

/ 5

2. Complete the story with one word or two words in each space.

Something strange happened to me the other day. I (1) _____ been to the pool and when I got home, I realised my mobile phone wasn't in my bag. I rang the pool, but they said that (2) _____ had found it. I was upset because it was (3) _____ an expensive phone! Anyway, the following week I went back to the pool, opened a locker and there it was! It must (4) _____ there all the time, but if I hadn't used the same locker again by chance I (5) _____ have known!

/ 5

Vocabulary. Complete the text with these words. There are three extra words.

(different, dislike, end, give, sensitive, similar, tired, unlike)

Your name is something you can't choose, but it's more important than you think. According to experts, if you are (1) _____ of your name, it can have a negative impact on the way you feel. Having an unusual name can be particularly difficult when you're young because children are often very (2) _____. They want to be (3) _____ to their friends. Some people who really (4) _____ their name change it later in life. Others (5) _____ up getting used to it!

/ 5

Reading. Read the article about the language of text messages. Five sentences have been removed from the article. Choose the best sentences (A–F) to complete the article. There is one extra sentence.

Reading, writing and ... texting!

Next time one of your parents tells you to stop sending text messages to your friends, you can tell them that you're actually doing something educational. Recent research suggests that using 'textese' – the language of texting and social media communication – might not be as bad for you as they think. (1) _____.

A study carried out in the UK found that young people who frequently sent text messages also had a good command of standard English. (2) _____. They then compared them with their general spelling and grammatical abilities. They discovered that those who frequently used abbreviations like 'wanna'

and '2nite' in their messages were able to use correct spellings and grammatical forms in other contexts.

This research has several implications as far as text messaging and language learning are concerned. First of all, it seems that users of 'textese' are aware of how to write complete words and sentences in English, but choose not to do so when they are sending messages. (3) _____ .

What's more, it seems that using this kind of language may actually improve literacy skills. One possible explanation for this is that in order to shorten words, you have to understand how the sounds of a word relate to its spelling. (4) _____ . Similarly, in order to work out the meaning of a shortened word, you need the same kind of skills that you need to read any word in English.

This is good news for parents and teachers who have been worried that 'textese' is damaging children's ability to read and write properly. It now seems that texting may give students valuable practice in these skills and could even be used in an educational context. (5) _____ . However, there is no reason why they shouldn't let them use this form of English if they need to record information quickly – when taking notes during lessons, for example

A For example, you can only use 'gr8' to mean 'great' if you know that 'great' rhymes with the number 'eight'.

B That's why most young people prefer using 'textese' to standard English.

C In fact, being able to communicate in this way may be a sign of creativity and language ability.

D It's understandable that teachers may still want students to switch their phones off in the classroom.

E Researchers at the University of Coventry looked at the text messages sent by 234 primary, secondary and university students.

F Since the purpose of a text message is to communicate information as quickly as possible, this seems quite sensible.

/ 5

Listening.

1. Listen to two people talking about money. Are these statements True (T), False (F) or is the information Not Mentioned (NM)?

- | | |
|---|---------------|
| 1. Amy thinks Sophie may be able to find a bargain at the shops. | T/F/NM |
| 2. Sophie usually enjoys shopping. | T/F/NM |
| 3. Amy thinks it will be easy for Sophie to stop spending money. | T/F/NM |
| 4. Sophie says she won't give people anything on their birthdays. | T/F/NM |
| 5. Amy thinks Sophie's parents will disagree with her plan. | T/F/NM |

/ 5

2. Listen again and choose the best answer, A, B, C or D.

1. The woman Sophie read about . . .

- A stopped spending money completely.
 B only bought things that she really needed.
 C couldn't afford to spend more than a pound a day.
 D bought herself something expensive at the end of the experiment.
2. For one year, Sophie intends to . . .
 A save a pound a day.
 B buy things for other people, but not herself.
 C do things that don't cost money.
 D have no entertainment.
3. Sophie may use the money she saves to . . .
 A help other people.
 B buy a present for her parents.
 C pay for something she needs.
 D buy herself something special.
4. Sophie mentions a day when people . . .
 A give money away.
 B spend less money than usual.
 C don't spend any money.
 D can't go shopping.
5. Amy feels . . .
 A worried about her friend's finances.
 B proud of what her friend wants to do.
 C excited by the idea of reducing her own spending.
 D uninspired by her friend's plans.

/ 5

Speaking. Compare and contrast the two photographs. Make brief notes about how the people are feeling before you start talking.

- What are the people doing in each photo?
- How are they feeling?
- Which activity would you prefer to do and why?



/ 10

Анкетування вчителів

Зразок анкети

Шановні вчителі!

Просимо Вас висловити свою думку щодо використання інтерактивних методів навчання у викладанні англійської мови в профільній школі.

Інформація, отримана з цієї анкети, буде використана виключно з науковою метою в межах магістерського дослідження «Використання інтерактивних методів навчання у викладанні англійської мови у профільній школі».

Просимо Вас дати відповіді письмово або поставити «✓» біля обраного Вами варіанта.

Щиро вдячні за співпрацю!

1. Стаж педагогічної діяльності:
 - _____ років
2. Які форми інтерактивної діяльності Ви найчастіше використовуєте під час викладання англійської мови? (оберіть кілька варіантів)
 - робота в парах
 - групова робота
 - дискусії / дебати
 - рольові ігри
 - мозковий штурм
 - проєктна діяльність
 - інтерактивні онлайн-платформи (*Kahoot, Wordwall тощо*)
 - інше: _____
3. Які з інтерактивних методи Ви вважаєте найбільш ефективними для розвитку комунікативних навичок учнів? (оберіть кілька варіантів)
 - рольові ігри
 - групова дискусія
 - проєктна робота
 - дебати
 - інтерактивні презентації
 - інше: _____
4. Як часто Ви застосовуєте інтерактивні методи на своїх уроках?
 - на кожному уроці
 - декілька разів на тиждень
 - раз на тиждень
 - рідко
 - не використовую

5. Які чинники, на Вашу думку, впливають на ефективність застосування інтерактивних методів? (оберіть кілька варіантів)
 - мотивація учнів
 - рівень володіння англійською мовою
 - доступ до цифрових ресурсів
 - навчальні матеріали
 - кількість учнів в класі
 - підготовка вчителя
 - інше: _____
6. Чи проходили Ви додаткове навчання або курси з інтерактивних методик викладання англійської мови?
 - так
 - ні
 - → Якщо так, то які саме? _____
7. Чи використовуєте Ви цифрові інструменти для інтерактивної роботи з учнями?
 - так, регулярно
 - іноді
 - ні
 - → Якщо так, вкажіть які: _____
8. Які труднощі Ви зустрічаєте під час впровадження інтерактивних методів? (оберіть кілька варіантів)
 - нестача часу на уроці
 - недостатній рівень підготовки учнів
 - технічні обмеження
 - відсутність навчальних ресурсів
 - відсутність підтримки адміністрації
 - інше: _____
9. Чи впливає використання інтерактивних методів на зацікавленість учнів у навчанні англійської мови?
 - так, значно
 - так, частково
 - не впливає
 - важко сказати
10. Як Ви оцінюєте ефективність інтерактивних методів у розвитку таких навичок учнів: (оцініть за шкалою від 1 до 5, де 1 – неефективно, 5 – дуже ефективно)

Навичка	Оцінка
Говоріння (Speaking)	_____
Аудіювання (Listening)	_____
Читання (Reading)	_____
Письмо (Writing)	_____
Критичне мислення	_____

Навичка
Співпраця в групі

Оцінка

11. Яку роль, на Вашу думку, мають інтерактивні методи у підготовці учнів профільної школи до НМТ?
- позитивну – допомагають покращити навички
 - нейтральну – не впливають суттєво
 - негативну – відволікають від основної програми
 - важко сказати
12. Чи маєте Ви можливість самостійно обирати інтерактивні методи, що відповідають потребам Ваших учнів?
- так, завжди
 - іноді, за погодженням з адміністрацією
 - ні
13. Ваші побажання або рекомендації щодо удосконалення інтерактивного навчання в школі:

Анкетування учнів

Зразок анкети

Шановні учні!

Просимо Вас дати відповіді на запитання анкети щодо використання інтерактивних методів на уроках англійської мови.

Анкетування є частиною наукового дослідження «Використання інтерактивних методів навчання у викладанні англійської мови у профільній школі».

Дайте, будь ласка, відповіді на запитання в письмовій формі або поставте «✓» біля обраного Вами варіанту відповіді.

Уся інформація буде використана анонімно та лише в наукових цілях.

Щиро вдячні за співпрацю!

Вкажіть, будь ласка:

Вік: _____

Клас: _____

Ваш рівень володіння англійською мовою:

- початковий
- середній
- вище середнього
- просунутий

1. Як Ви вважаєте, чи цікаво вивчати англійську мову з використанням інтерактивних методів?

- так
- ні

2. Які інтерактивні види діяльності Ви використовували на уроках англійської мови? (оберіть кілька варіантів)

- рольові ігри
- робота в парах / групах
- обговорення / дискусії
- мозковий штурм
- онлайн-тести/вікторини
- інтерактивні презентації
- інші (вкажіть): _____

3. Які з перелічених видів діяльності Вам найбільше подобаються? (оберіть кілька варіантів)

- рольові ігри
- робота в групах

- дискусії
 - онлайн-інструменти (платформи, тести, інтерактивні вправи)
 - відео/аудіо з подальшими завданнями
 - проєкти/презентації
4. Як Ви вважаєте, інтерактивні методи допомагають краще: (оберіть кілька варіантів)
- запам'ятовувати нову лексику
 - покращити розуміння мови на слух
 - розвивати навички говоріння
 - бути активними на уроці
 - не допомагають
5. Як часто на уроках англійської використовуються інтерактивні методи?
- щодня
 - кілька разів на тиждень
 - раз на тиждень
 - рідко
 - ніколи
6. Які труднощі Ви відчуваєте під час інтерактивної роботи?
- боїтесь виступати перед класом
 - важко працювати в групі
 - не розумієте інструкцій
 - не вистачає часу
 - не відчуваєте користі
 - не виникає труднощів
 - інше: _____
7. Чи хотіли б Ви, щоб таких інтерактивних уроків було більше?
- так
 - ні
 - байдуже
8. Як Ви оцінюєте власну активність під час інтерактивних видів діяльності?
- завжди беру участь
 - часто беру участь
 - інколи беру участь
 - майже не беру участі
 - взагалі не беру участі
9. Чи змінюється Ваша мотивація до вивчення англійської мови, коли використовуються інтерактивні методи?
- так, мені цікавіше
 - ні, байдуже

- зменшується бажання працювати
10. Які цифрові інструменти/платформи Ви використовували на уроках англійської? (оберіть, що знайоме)
- Kahoot
 - Quizlet
 - Wordwall
 - Baamboozle
 - Canva
 - LiveWorksheets
 - Padlet
 - інше: _____
 - не використовували жодного
11. Чи вмієте Ви працювати з такими платформами самостійно?
- так
 - частково
 - ні
12. Чи готові Ви самостійно виконувати інтерактивні завдання (онлайн-тести, роботу в парі, підготовку презентацій тощо)?
- так
 - ні
 - залежить від завдання
13. Чи вважаєте Ви, що інтерактивні методи допомагають підготуватися до майбутнього навчання/професії?
- так
 - ні
 - не знаю
14. Чи хотіли б Ви брати участь у виборі форм і тем інтерактивних завдань на уроках англійської мови?
- так, завжди
 - іноді
 - мені все одно
 - ні
15. Чи хотіли б Ви отримати більше самостійності у навчанні англійської мови (самостійно обирати завдання, формувати цілі тощо)?
- так
 - ні
 - не знаю

Передекспериментальний зріз знань

Зразок тестування для учнів

PART 1. Vocabulary

A. Choose the correct word or phrase.

1. The train to Liverpool leaves from _____ 6.
A port B gate C platform
2. Magda _____ from Brighton to London to work every day.
A commutes B overtakes C misses
3. The plane _____ from Heathrow airport at 15.35.
A got off B launched C took off
4. The _____ by car takes about three hours.
A journey B voyage C cruise
5. Can you give me a _____ to the sports centre this evening?
A fare B lift C catch

B. Read the sentences and use the word given in capitals to form a word that fits the gap.

1. Everyone thought Sarah's explanation was crazy – it was completely _____
(BELIEVABLE)
2. He was _____ of making a decision. (CAPABLE)
3. Charlie had been _____ for six months when he got the job.
(EMPLOYED)
4. Eddie _____ how much sugar he would need. (CALCULATE)
5. It was completely _____ to suggest we could finish the book in two days. (PRACTICAL)

Total / 10

PART 2. Grammar

A. Choose the best alternative to complete the sentences.

1. Look at those dark clouds. I think it'll / 's **going to** rain.
2. I hope that there **won't / isn't going to** be lots of traffic on the roads this evening.
3. The sun **will / is going to** rise at 5.15 am tomorrow morning.
4. I think everyone **will / 's going to** own driverless cars in 2050.
5. Look out! That car **won't / isn't going to** stop.

B. Complete the mini-dialogues with the present simple, present continuous, *will* or *be going to* form of the verbs given.

1. **Ana:** We haven't got any milk.
Ben: Don't worry. I _____ (get) some when I go shopping later.
2. **Tom:** What are your plans for the summer?

- Alf:** I _____ (**study**) for the exams in the autumn.
3. **Sue:** What time is your flight tomorrow?
May: It _____ (**depart**) at 6.25 am. I hope I won't miss it.
4. **Jon:** Are you busy this evening?
Bea: Yes, George and I _____ (**play**) badminton.
5. **Ali:** Have you spoken to Granny this week?
Dan: Not yet, but I think I _____ (**phone**) her tomorrow.
6. **Cat:** _____ (**you / watch**) the tennis final on TV later on?
Sam: Yes, I am. I hope it _____ (**be**) a good match.
7. **Ed:** The film _____ (**start**) at 8 pm.
Tim: OK, I _____ (**meet**) you outside the cinema at 7.45 pm.
Ed: Good idea.

Total / 10

PART 3. Reading

Copenhagen, one of the world's happiest cities After I spent a few days in Denmark's capital city, Copenhagen, I wasn't surprised to learn that the Danes are among the happiest people in the world and the city, one of the greenest. Could it be because less than 30% of households own a car and 55% of people in the city cycle to work or school every day? Perhaps it's because in Denmark, people love to create a friendly, warm and cosy atmosphere and enjoy the good things in life wherever they go. And they've certainly succeeded in doing so in Copenhagen. They even have a word for it, 'hygge' (pronounced hoo-ga).

In Copenhagen, it isn't difficult to find your very own 'hygge'. You can start each morning with a delicious sweet Danish pastry, such as a boss snail in one of the many colourful cafés in Nyhavn. Then why not take a boat ride around the harbour and along the quiet canals? You'll see a very different side to the city.

If you prefer to travel on land, getting around the city is both easy, healthy and eco-friendly if you use a bike. You can hire one from one of the city's many cycle shops or borrow one of the new electric 'smart' bikes that you'll find all over the city. There are over 350 km of cycle paths where cars are prohibited and it's been voted the best city in the world for cycling.

Visitors to Copenhagen must take a trip to Tivoli Gardens, which is the perfect place for either a quiet walk or something more exciting. There are the beautiful gardens filled with exotic plants and interesting architecture to see, as well as one of the world's oldest theme parks with rollercoasters both old and new. And if you go in the evening, thousands of coloured lights create an amazing atmosphere.

After a day's sightseeing, you'll probably be thinking about dinner and there's no better place to experience traditional Danish food and 'hygge' than at home with a Danish family. But don't worry if you haven't got any Danish friends as there's now a website that will introduce you to local people who will cook for you in their home. It's well worth it.

As well being a city for cycling, what makes Copenhagen one of the greenest cities in the world is what is happening away from the canals, the cafés and the gardens. Copenhagen gets very cold in winter, so to keep its population warm, it has a central heating system that supplies over 98% of homes with large amounts of renewable, clean energy.

Keeping cool in the summer is also important and recently, the city has developed a unique, central air conditioning system that uses the cold water from the canals and harbour to help do that.

So if you're looking for a green, healthy and happy place to visit where you're sure to find your 'hygge', you're going to love Copenhagen. I'll see you there!

Read the article about Copenhagen. Are the sentences True (T) or False (F)?

1. More people who live in Copenhagen commute by bicycle than by any other type of transport. **T / F**
2. Boss snail is the name of a café in Nyhavn. **T / F**
3. Cars are allowed to use much of the 350 km of cycle paths in Copenhagen. **T / F**
4. Tivoli Gardens looks particularly beautiful after dark. **T / F**
5. It is possible for tourists to have dinner in a Danish family's home. **T / F**
6. Water from the canal is used to heat people's homes. **T / F**

/ 10

PART 4. Speaking

Work in pairs and do the tasks.

Student A, do the task below using the photos. **Student B**, listen to your partner.

Compare the photos and talk about the advantages and disadvantages of each way of travelling.



Student B, do the task below using the photos. **Student A**, listen to your partner.

Compare the photos and say why the people are travelling in these different ways.



/ 10

Total / 40

Післяекспериментальний зріз знань

Зразок тестування для учнів

PART 1. Vocabulary

A. Match the personality adjectives to the sentences they describe.

(adjectives: *calm, considerate, creative, modest, outgoing, selfish, talkative, untrustworthy*)

1. Linda is a really good pianist and violinist, but she never boasts about it. _____
2. Liz is one of those people who can chat for hours. _____
3. Daniel only ever thinks about himself. It's really annoying. _____
4. Monica always comes up with interesting ideas for stories and songs. _____
5. Javi is the life and soul of the party. He's always singing, dancing and having fun. _____

B. Read the interview and use the words given to form a word that fits in the gap.

Pierre: When did you know that you wanted to become a 1 _____ (music)?

Edita: I knew from a very young age that 2 _____ (create) was going to be a part of my life, even though I had no 3 _____ (involve) in music until I was a teenager.

Pierre: Can you tell us how you write your music?

Edita: My 4 _____ (prefer) is to be somewhere quiet. In fact, I do most of my writing in the mountains. I have a small cottage in the Alps where there are no 5 _____ (distract) and I can find a 6 _____ (connect) with nature. I feel there is a sense of 7 _____ (free) in the mountains that I don't feel in the city, and that inspires me greatly.

Pierre: That's really interesting.

Total / 10

PART 2. Grammar

A. Complete the sentences with the words and phrases.

(*being able to, can, could, couldn't, didn't, manage to, managed to, succeeded in, will be able to*)

1. When she was fifteen, Mia _____ running her first marathon.
2. Matteo _____ swim quite well by the time he is ten.
3. Although she was strong, Alejandra _____ carry the boxes all the way up the stairs.
4. Since moving to the coast, Sergio loves _____ swim every day.
5. Dita says she _____ help me fix my bike this weekend.
6. _____ you hear the birds singing every morning when you lived in the countryside?

7. Juan was happy that he _____ find his keys and open the door before it started raining.
8. I _____ speak English very well until I moved to the US when I was 12.

B. Complete the text with *a*, *an*, *the* or *(-)*.

Women who helped change the world

1 _____ history of science is mostly about men. But the contribution of women has been vital to 2 _____ discoveries and inventions that 3 _____ humans have made.

Ada Lovelace was 4 _____ mathematician, and she worked with 5 _____ inventor of the mechanical computer, Charles Babbage, in the 19th century. While working for Babbage, she made a series of notes, which some experts think was the first computer program ever written.

Not many people realise that 6 _____ woman helped discover DNA. Her name was Rosalind Franklin and she was 7 _____ chemist and her photographs helped Francis Crick and James Watson identify 8 _____ DNA in 1953.

Finally, not many people knew at the time that the calculations of Katherine Johnson, 9 _____ African American mathematician, ensured the Apollo 11 space rocket was able to get the first men to the Moon in July 1969. But she was as important as any of the scientists who worked on this project.

Total / 10

PART 3. Reading

Extraordinary stories of survival

A In June 1972, Dougal Robertson and his family were sailing across the Pacific Ocean, 17 months into a round-the-world voyage, when something terrible happened. Orcas hit their wooden yacht, which quickly sunk, leaving the family to survive on two small boats. After six days, their food and water ran out, so they survived by eating turtles and fish they managed to catch. After 17 days, one of their boats became unusable, so the six of them had to move into the smaller boat. Things got worse when sharks circled them, and Dougal had to hit them with his hands to protect his family. But eventually, 38 days after their yacht sank, they were rescued by a Japanese fishing ship, very thirsty, hardly able to speak, but alive.

B In late June 2018, 12 boys and their coach from a football team got trapped inside a giant cave in Thailand. They had gone exploring after football practice one afternoon, but heavy rain soon filled up the cave and blocked their way out. Cave divers and rescue experts from around the world flew in to help the Thai army to organise the rescue. But the caves were quickly filling with water, and no one knew where the boys were. Nine days later, two British divers found the boys and their coach alive almost 3 km down in the caves. But the danger wasn't over yet, as the divers had to quickly find a way to get the boys out of the cave before it filled with water. On 7th July, two weeks after the boys had gone missing, the rescue began. Over 100 divers worked for three days to bring the boys safely out.

C When a passenger plane crashed over the Peruvian rainforest on Christmas Eve 1971, 17-year-old Juliane Koepcke was the only survivor. With a broken bone in her neck and cuts to her arms, amazingly, she was able to walk. With some knowledge of how to survive in the rainforest, Juliane looked for water and soon found a stream. This provided her with fresh water to drink and a natural

path in the thick forest, and she also knew that it would eventually lead to a larger river and people. For nine days, she walked and swam until she found a hut and a boat. Soon, some men found her and helped look after her before taking her down the river in their boat to a place where she could be flown to hospital

D *On 31st March 2016, after taking a few wrong turns in her car, Ann Rodgers, a 72-year-old woman from Tucson, Arizona, found herself on a tiny road in the Arizona desert, with no fuel and no mobile phone signal. After spending the night in her car, she decided to leave it and look for help. For the next nine days, she was alone in the desert. Fortunately, Mrs Rodgers had taken lessons in survival. She drank water from a pond, found plants to eat, and even cooked a turtle over a fire. She also made a large sign with sticks and stones that said 'HELP'. It was this action that saved her life, as it was spotted by a pilot flying over the area, and nine days after she went missing, Mrs Rodgers was rescued alive and well.*

In your opinion, who do you think was the luckiest person to survive in the four texts? Give three reasons for your answer.

/ 10

PART 4. Speaking

Work in pairs. Give a presentation to your partner about a person that you know well that you admire today. Explain what your relationship is to them, how long you've known them and why you admire them.

/ 10

Total / 40

**Посилання на завдання створені на онлайн-платформах та у
вебзастосунках**

1. <https://wayground.com/admin/quiz/69132769277dcc57e6c26a4a>
2. <https://create.kahoot.it/details/5b4e0204-94a4-496c-8053-b64e0018dfa0>
3. <https://wordwall.net/uk/resource/101789068>
4. <https://www.baamboozle.com/game/3820323>
5. <https://learningapps.org/watch?v=pztqbj05525>
6. <https://view.genially.com/69136f220daf1242458c792f/interactive-content-present-perfect-simple-continuous>