

Рівненський державний гуманітарний університет

Філологічний факультет

Кафедра практики німецької та французької мов

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

«ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ ПРИ НАВЧАННІ ЛЕКСИКИ НА ПОЧАТКОВИХ РІВНЯХ»

Виконала: здобувачка 2 курсу
освітнього ступеня «магістр»
за ОП «Французька мова і література, друга
іноземна мова»
зі спеціальності 014 Середня освіта (Мова і
література (французька))
групи ІМ-61 денної форми навчання
Кулакова Ольга Русланівна

Керівник: к.пед.н., доц. **Палій В.П.**

Рецензент: к. філолог. наук, доц. Хайчевська
Т.М.

Рівне, 2023 р.

АНОТАЦІЯ

Кулакова О.Р. «Використання цифрових ресурсів при навчанні лексики на початкових рівнях» - Магістерська дипломна робота на правах рукопису.

Кваліфікаційна робота на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти за спеціальністю 014 «Середня освіта (французька мова та література)» Рівне, РДГУ. – 2023. Науковий керівник – доцент Палій В.П.

Об'єктом дослідження є процес навчання лексики на початкових рівнях з використанням цифрових ресурсів.

Предметом дослідження є аналіз та оцінка впливу цифрових ресурсів на процес вивчення лексики на початкових етапах навчання.

Метою роботи є аналіз та оцінка ефективності використання цифрових ресурсів у навчанні лексики на початкових рівнях, а також виявлення переваг та потенційних обмежень такого підходу.

Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного з цих розділів, загальних висновків та списку використаних джерел.

У *вступі* зазначені актуальність, наукова проблема, мета, завдання, об'єкт, предмет, матеріал дослідження, методи дослідження, наукова новизна й практичне значення дипломної роботи.

У *першому розділі* « Основні методологічні принципи навчання лексики іншомовного освітнього процесу» розглядається поняття методики викладання та лексичної компетенції, розглядаються основні підходи для вивчення лексичних одиниць, описується важливість інтеграції цифрових технологій в сучасну освіту.

У *другому розділі* «Рівень ефективності сучасних стартапів у процесі засвоєння лексичних одиниць» проаналізовано можливості використання трьох платформ, а також проведено ряд дослідження для визначення рівня їхньої ефективності.

У *висновках* систематизовано викладені результати проведеного дослідження.

Ключові слова: лексика, лексична компетенція, пам'ять, методика, вправа, початковий рівень, цифровий ресурс.

RÉSUMÉ

Kulakova O.R. *«L'utilisation des ressources numériques dans l'enseignement du vocabulaire au niveau débutant».*

L'objet de l'étude est le processus d'enseignement du vocabulaire au niveau débutant au moyen de ressources numériques.

Le sujet de l'étude est d'analyser et d'évaluer l'impact des ressources numériques sur le processus d'apprentissage du vocabulaire aux étapes initiales de l'apprentissage.

L'objectif de ce travail est d'analyser et d'évaluer l'efficacité de l'utilisation des ressources numériques dans l'enseignement du vocabulaire au niveau débutant, ainsi que d'identifier les avantages et les limites potentielles de cette approche.

La thèse se compose d'une introduction, de deux chapitres, de conclusions pour chacun de ces chapitres, de conclusions générales et d'une liste de références.

L'introduction expose la pertinence, le problème scientifique, le but, les objectifs, l'objet, le sujet, le matériel de recherche, les méthodes de recherche, la nouveauté scientifique et l'importance pratique de la thèse.

Le premier chapitre, intitulé «Principes méthodologiques de base de l'enseignement du vocabulaire dans le processus d'enseignement des langues étrangères», aborde les concepts de méthodes d'enseignement et de compétence lexicale, examine les principales approches de l'apprentissage des unités lexicales et décrit l'importance de l'intégration des technologies numériques dans l'enseignement moderne.

La deuxième chapitre, «Le niveau d'efficacité des startups modernes dans le processus d'apprentissage du vocabulaire», analyse les possibilités d'utilisation des trois plateformes et mène certaines études pour évaluer leur niveau d'efficacité.

Les conclusions résument les résultats de l'étude.

Mots clés: vocabulaire, compétence lexicale, mémoire, méthodologie, exercice, niveau débutant ressource numérique.

ABSTRACT

Kulakova O.R. *"The use of digital resources in teaching vocabulary at the beginner level"*.

The object of the study is the process of teaching vocabulary at the primary level using digital resources.

The subject of the study is the analysis and evaluation of the impact of digital resources on the process of learning vocabulary at the initial stages of learning.

The purpose of the study is to analyse and evaluate the effectiveness of using digital resources in teaching vocabulary at the primary level, as well as to identify the advantages and potential limitations of this approach.

The qualification work consists of an introduction, two chapters, conclusions to each of these chapters, general conclusions and a list of references.

The introduction states the relevance, scientific problem, purpose, objectives, object, subject, research material, research methods, scientific novelty and practical significance of the thesis.

The first chapter, "Basic Methodological Principles of Teaching Vocabulary in the Foreign Language Educational Process," discusses the concepts of teaching methods and lexical competence, examines the main approaches to learning lexical units, and describes the importance of integrating digital technologies into modern education.

The second chapter, "The Level of Efficiency of Modern Startups in the Process of Learning Vocabulary," analyses the possibilities of using the three platforms and conducts a series of studies to determine the level of their efficiency.

The conclusions summarise the results of the study.

Keywords: vocabulary, lexical competence, memory, methodology, exercise, primary level, digital resource.

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1 ОСНОВНІ МЕТОДОЛОГІЧНІ ПРИНЦИПИ НАВЧАННЯ ЛЕКСИКИ ІНШОМОВНОГО ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ	11
1.1 Методологічні засади навчання іноземній мові	11
1.2 Типологічні аспекти поетапної атуалізації процесів навчання лексичним одиницям	15
1.3. Загальна характеристика іншомовної лексичної компетентності	21
1.4. Активізація етапів формування лексичної компетентності	25
1.5. Імплікатура комп'ютерних технологій та інтерактивних вправ в навчанні лексиці учнів	29
Висновки до першого розділу	34
РОЗДІЛ II.....	36
РІВЕНЬ ЕФЕКТИВНОСТІ СУЧАСНИХ СТАРТАПІВ У ПРОЦЕСІ ЗАСВОЄННЯ ЛЕКСИЧНИХ ОДИНИЦЬ	36
2.1 Динаміка використання платформи QUIZLET у процесі навчання	37
2.1.1. Функціональні можливості додатку для розвитку мовленнєвих навичок	38
2.1.2. Способи засвоєння лексики за допомогою платформи Quizlet	42
2.1.3. Практичне застосування модулів платформи Quizlet на базі мовної школи	46
2.2 Динаміка використання платформи WordWall у процесі навчання	48
2.2.1 Функціональні можливості додатку для розвитку мовленнєвих навичок	50
2.2.2 Способи засвоєння лексики за допомогою платформи WordWall.....	54
2.2.3 Практичне застосування модулів платформи Wordwall на базі мовної школи.	63
2.3 Динаміка використання платформи LearningApps.....	67
2.3.1 Функціональні можливості додатку для розвитку мовленнєвих навичок	68
2.3.2 Способи засвоєння лексики за допомогою платформи LearningApps	71
2.3.3 Практичне застосування модулів платформи LearningApps на базі мовної школи	76
Висновки до другого розділу	83
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	85
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	87

ВСТУП

Процес глобалізації торкнувся усіх без винятку сфер життя. Світ стає прогресивнішим, з'являється незліченна кількість інновацій та векторів розвитку. Сучасна освіта змушена блискавично реагувати на нові запити суспільства, одним із яких є вільне спілкування іноземними мовами.

Минули часи, коли вивчення нової мови зводилося до опрацювання граматики та нудного заучування слів. Кардинальні зміни у кожній сфері життя підкреслили необхідність змін форм навчання. На жаль, наразі традиційних методів викладання мов не достатньо для досягнення високого рівня володіння мовою. Тож сучасна освіта змушена реагувати на нові запити суспільства, шукаючи нові та вдосконалюючи уже відомі методики. Необхідно розробляти та використовувати нові підходи та технології для підвищення рівня мотивації, а відповідно й підвищення рівня мовних компетенцій учнів.

Важливим пунктом у модернізації системи вивчення мови є використання цифрових ресурсів. Саме інтерактивні методи, які активізують творче мислення та ініціативність, мають пріоритетну роль в освіті. Вчителю відводиться роль фасилітатора, який сприяє навчанню та організовує та навчальний процес.

Навчання лексики є чи не найважливішим компонентом засвоєння іноземної мови. Лексика – це той арсенал, яким учні повинні майстерно й ефективно оперувати у процесі спілкування. Це важлива передумова для використання мови як ефективного засобу спілкування. Саме тому з'являється необхідність якісного навчання лексичної складової мови. Цифрові ресурси дають можливість не тільки підвищити зацікавлення учнів у вивченні мови, але й розвивають творчу діяльність, роблять учня активним учасником навчального процесу.

Актуальність вибору теми полягає в активному розвитку цифрових технологій та їхньому впливу на освіту. Використання цифрових ресурсів у вивченні лексики, особливо на початкових рівнях навчання, має велике

значення, оскільки це дозволяє зробити процес навчання більш інтерактивним, наочним та ефективним.

Об'єктом дослідження є процес навчання лексики на початкових рівнях з використанням цифрових ресурсів.

Предметом дослідження є цифрові платформи, що використовуються для вивчення та закріплення лексичних одиниць на початкових рівнях освіти.

Метою роботи є аналіз та оцінка ефективності використання цифрових ресурсів у навчанні лексики на початкових рівнях, а також виявлення переваг та потенційних обмежень такого підходу.

Для досягнення вищезгаданої мети були поставлені такі **завдання**:

1. Вивчення літератури та досліджень з теми навчання лексики та використання цифрових ресурсів у навчанні.
2. Оцінка функціональних можливостей пам'яті та важливості техніки повторення лексичних одиниць.
3. Аналіз різних типів цифрових ресурсів та їх застосування у вивченні лексики.
4. Оцінка ефективності цифрових інструментів у порівнянні з традиційними методами навчання та визначення рівню задоволення учнів.

Для досягнення поставленої мети використовуються такі **методи**: аналітичний метод для вивчення наукової літератури, статей та інших публікацій з теми; емпіричний метод - збір даних через тестування та опитування учні; компаративний аналіз для порівняння традиційних та цифрових методів навчання лексики; статистичний аналіз для обробки зібраних даних та виявлення тенденцій; описовий метод для охарактеризування можливостей інтеграції цифрових ресурсів у процес навчання лексики на початковому рівні.

Матеріалом дослідження є наукова література, результати досліджень, статті, що висвітлюють підходи до вивчення лексики та обґрунтовують питання використання цифрових ресурсів у навчанні. Безпосереднім

матеріалом дослідження стали платформи Quizlet, WordWall та LearningApps, а також емпіричні дані, як-от результати тестувань та опитувань.

Наукова новизна полягає у комплексному аналізі використання зазначених цифрових ресурсів на початкових рівнях навчання, виявленні конкретних методик і підходів, які є ефективними у вивченні лексики.

Практичне значення проведеного дослідження визначається можливістю використання його положень та висновків для поліпшення процесу навчання лексики за допомогою цифрових ресурсів у школах, підвищення ефективності освітніх методів, а також для подальших наукових розробок у сфері освітніх технологій.

Апробація. Результати дослідження були представлені у форматі тез на тему « Використання інтерактивних платформ у навчанні іншомовної лексики», що були опубліковані в збірнику наукових матеріалів здобувачів вищої освіти «Студентський дайджест», що дозволило отримати зворотний зв'язок від наукової спільноти та експертів у галузі освіти:

Кулакова О. Використання інтерактивних платформ у навчанні іншомовної лексики. . *Студентський дайджест: збірник наукових матеріалів здобувачів вищої освіти*. Рівне: РДГУ, 2023. № 7. С. 72-73.

Положення, що виносяться на захист:

- Поняття лексичної компетенції та важливість логічного та взаємопов'язаного підходу в її формуванні
- Ефективність використання цифрових ресурсів у навчанні лексики на початкових рівнях.
- Оптимальні методи та підходи до інтеграції цифрових технологій у освітній процес.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного з цих розділів, загальних висновків та списку використаних джерел. Основний зміст роботи викладений на 75 сторінках основного тексту і включає 7 таблиць та 18 рисунків. Кількість використаних

літературних джерел та інформаційних ресурсів – 32. Повний обсяг наукової роботи складає 90 сторінок.

У *вступі* зазначені актуальність, наукова проблема, мета, завдання, об'єкт, предмет, матеріал дослідження, методи дослідження, наукова новизна й практичне значення дипломної роботи.

У *першому розділі* «Основні методологічні принципи навчання лексики іншомовного освітнього процесу» розглядається поняття методики викладання та лексичної компетенції, розглядаються основні підходи для вивчення лексичних одиниць, описується важливість інтеграції цифрових технологій в сучасну освіту.

У *другому розділі* «Рівень ефективності сучасних стартапів у процесі засвоєння лексичних одиниць» проаналізовано можливості використання трьох платформ, а також проведено ряд дослідження для визначення рівня їхньої ефективності.

У *висновках* систематизовано викладені результати проведеного дослідження.

Список літератури налічує 32 джерела, що були використані в дипломній роботі.

РОЗДІЛ 1 ОСНОВНІ МЕТОДОЛОГІЧНІ ПРИНЦИПИ НАВЧАННЯ ЛЕКСИКИ ІНШОМОВНОГО ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

1.1 Методологічні засади навчання іноземній мові

Вивчення будь-якої іноземної мови вимагає володіння конкретним запасом слів цієї мови. Ці слова дозволяють нам називати речі та вчинки, описувати стани та явища. Лексичний аспект є ключовим у цьому процесі, оскільки учні мають вміти швидко та впевнено оперувати словниковим запасом під час комунікації. Відомий британський лінгвіст Девід Вілкінс стверджує, що «Без граматики можна передати дуже мало; без лексики не можна передати нічого». Схожої думки дотримувався й учений Майкл Льюїс, автор терміну «лексичний підхід». У своїй праці «The Lexical Approach» він всіляко відстоює думку про те, що лексичні одиниці є будівельними блоками мови. Загальна тематика його публікації зосередження навколо принципу про те, що лексика - це і є мова, а граматика - це тільки виробничі правила. Ми говоримо мовою завдяки лексиці, а не завдяки граматиці [24].

Саме тому дослідження методів навчання лексики та оцінка їх ефективності та результативності є актуальним завданням у сучасному освітньому процесі. Як зазначають С. Мартиненко та Л. Хоружа, у дидактиці метод навчання — це певний спосіб цілеспрямованої реалізації процесу навчання, досягнення поставленої мети. Правильний підбір методів відповідно до мети та змісту навчання, вікових особливостей учнів сприяє розвитку їхніх пізнавальних здібностей, озброєнню їх уміннями й навичками використовувати здобуті знання на практиці, готує учнів до самостійного набуття знань, формує їхній світогляд [12].

Результат аналізу науково-педагогічних джерел показав, що дослідження проблеми використання цифрових та ігрових методів навчання на уроках іноземної мови в різних типах навчальних закладів привертає увагу як вітчизняних, так і зарубіжних дослідників. Серед них - М. О. Бурлаков, О. В. Станішевська, Л. С. Панова, Н. М. Бібік, І. Д. Бех, С. Торнбері та інші.

Кожен із вчених розкриває власний підхід до вирішення проблеми ефективного використання методів під час навчання іноземної мови. Водночас, усі вони єдині у твердженні, що школа обов'язково повинна готувати учнів до спілкування в реальних життєвих ситуаціях та навчати їх самостійно здобувати знання. Саме з цього випливає необхідність широкого застосування інтерактивних форм навчання та ігрових методів під час уроків іноземної мови, що дозволяє учням максимально наблизитися до реальних умов спілкування.

Аналіз розвитку методики викладання іноземних мов дозволяє визначити її як науковий напрям, що ґрунтується на експериментальному та дослідницькому підходах. Цей напрям спрямований на розробку обґрунтованих стратегій навчання, що базуються на теорії пізнання, інформації з різних споріднених галузей та практичному досвіді.

Методика навчання іноземних мов — самостійна, комплексна, теоретична і прикладна наука, яка досліджує закономірності, цілі, зміст, методи і засоби навчання та виховання учнів на уроках іноземних мов [14, с.11].

Основні завдання методики як наукового напрямку полягають у здійсненні наукового синтезу даних інших наук, а також у визначенні власних методичних закономірностей. Вона також зосереджується на теоретичному обґрунтуванні цілей, змісту та принципів навчання, а також на практичному створенні ефективних методів, прийомів, форм і засобів навчання, що враховують конкретні умови навчального процесу та вікові особливості учнів.

В педагогічному контексті термін «методика» найчастіше має три значення:

1. «Методика» як педагогічна наука, яка досліджує загальні закономірності навчання, формулює нормативні вимоги до педагогічної діяльності вчителя та когнітивної діяльності учня.
2. В ширшому значенні «методика» досліджує різні форми, методи та прийоми навчання – суть «технології» практичної професійної діяльності вчителя або викладача. Це може охоплювати загальну теорію навчання

(дидактика) або стосується виключно конкретної навчальної дисципліни (часткової дидактики).

3. «Методика» як наукова галузь досліджує процес навчання іноземних мов та культури з урахуванням взаємодії всіх учасників цього процесу між собою та з мовою, яка є об'єктом навчання.

Методика як наука тісно пов'язана з концепцією навчального процесу, його основними компонентами, які й складають сукупність об'єктів вивчення та об'єктів дослідження. До основних компонентів навчального процесу відносяться: 1) навчаюча діяльність учителя; 2) навчальна діяльність учнів та 3) організація навчання [1, с. 43].

Початковим етапом навчання є активна роль вчителя в навчальній діяльності, але з часом ця роль зменшується на користь активності учнів. Вчитель виконує різні функції: надає навчальний матеріал, мотивує учнів, організовує та контролює навчання, надає орієнтацію в процесі навчання. Навчальна діяльність учня охоплює не тільки вивчення правил та виконання вправ, але й спонтанну практику спілкування з реальними співрозмовниками. Під терміном «організація навчання» ми розуміємо визначення цілей навчання, вибір змісту, методів та прийомів навчання, а також використання навчальних засобів.

У методиці викладання іноземних мов виділяють дві функціонально різні методики: загальну та спеціальну [15, с.16].

Загальна методика зосереджується на вивченні закономірностей та особливостей процесу навчання будь-якої іноземної мови в будь-якому типі навчального закладу. З іншого боку, спеціальна методика досліджує процес вивчення конкретної іноземної мови в конкретному типі навчального закладу, з урахуванням особливостей мови та мовлення учнів.

Стрімкий розвиток методичної науки призвів до виникнення окремих спеціалізованих напрямів загальної методики, таких як історична методика (проаналізовані методичні концепції минулого), експериментальна методика (розробка теорії для реалізації наукових методичних досліджень), порівняльна

методика (дослідження особливостей навчання іноземних мов у різних країнах), методика використання технічних засобів навчання та інші.

Методика викладання іноземних мов як педагогічна наука тісно співпрацює з іншими науками, використовуючи встановлені ними закономірності та виявлені факти. До близьких з методикою можна віднести лінгвістику, психологію, психолінгвістику та педагогіку. Зв'язок з цими науками є цілком очевидним, адже методи навчання повинні базуватися на даних цих наук. Так, наприклад, лінгвістичні дослідження надають методиці викладання важливі знання про мову, її структуру, семантику та фонетику. Ці знання допомагають вчителям правильно підібрати матеріали для вивчення, наголосити на ключових мовних аспектах та спрямувати учнів на розвиток комунікативних навичок.

Методика — педагогічна наука, тож спирається на свої досягнення в питаннях освітнього та виховного процесу. Особливо важливими є дидактичні принципи і методи навчання. Педагогічні теорії та методи допомагають розробляти ефективні підходи до організації уроків, створення мотивації для навчання та розвитку педагогічних взаємодій. Власне лінгвістика та педагогіка об'єдналися у ще одну суміжну науку – педагогічну лінгвістику, яка займається розробкою теоретичних основ методики та прикладних проблем навчання конкретної мови, її аспектів та видів мовленнєвої діяльності [15].

У випадку з психологією, знання закономірностей функціонування процесів мислення та сприймання, мотивації та індивідуальних особливостей учня, допомагають педагогові раціонально підійти до вибору методів навчання мови. Психологічні принципи використовуються для розвитку сприйнятливості до мовного матеріалу, створення стимулюючого середовища та визначення оптимальних методів оцінювання.

Беручи до уваги тему нашої роботи, не варто оминати й важливість психолінгвістики при навчанні лексики. Володіння мовою – це володіння системою мовленнєвих навичок, тож навчання мови передбачає розвиток мовленнєвої діяльності. Психолінгвістика вивчає взаємозв'язок між мовою та

мисленням, а також психологічні аспекти вивчення та використання мови. Оволодіння вимовою та граматикою іноземної мови включає в себе засвоєння її формальних аспектів. Процес вивчення іноземної мови допомагає учням засвоювати нові засоби виразності для вираження своїх думок, а також розвиває їх здатність розуміти іншомовні тексти та аудіювання. Зміст мовлення передається через слова, тому основним етапом вивчення іноземної мови є набуття необхідного словникового запасу, що дозволить номінувати предмети, дії та стани. Психолінгвістичні дослідження допомагають зрозуміти, як індивідуальні психологічні характеристики впливають на сприйняття, засвоєння та використання мови. Методики викладання повинні враховувати різні типи мислення, стилі навчання та інші психологічні особливості учнів. Психолінгвістика допомагає розкрити принципи запам'ятовування та відтворення мовного матеріалу. Це допомагає розробляти ефективні методи підвищення навчальної продуктивності, включаючи використання повторень, асоціацій та інших психологічних стратегій.

Кожна наука має свої власні завдання, підходи та предмети дослідження. На підставі довготривалих досліджень навчання іноземних мов фахівці прийшли до висновку, що, відтворюючи основні принципи педагогіки, лінгвістики та психології, і розвиваючись у тісному взаємодії з ними, методика викладання іноземних мов має всі характеристики, які є визначальними для будь-якої самостійної науки. Вона має теоретичний фундамент, базу експериментальних досліджень, власні об'єкти дослідження, цілі та завдання, власну структуру та систему понять.

1.2 Типологічні аспекти поетапної атуалізації процесів навчання лексичним одиницям

Активна праця над засвоєнням лексичного матеріалу має важливе значення як для загальної освіти, так і для практичного застосування. Засвоєння лексики допомагає розширювати знання учнів про мову, ознайомлює їх з основною одиницею мови — словом, і є головним джерелом поповнення

словника учнів. Вивчення лексичного матеріалу сприяє розвитку уваги учнів до значень та використання слів у їхньому власному мовленні, спонукає до необхідності добору відповідного слова для точного вираження думок, а також поліпшує їхнє чуття мови. Такий підхід спонукає до зацікавленості лексикою та формує інтерес до мови в цілому.

Задля досягнень успішного результату, вчитель повинен мати глибоке розуміння словникової системи мови та процесів, які в ній відбуваються. Знання, які учні отримують на початковому етапі вивчення мови, є фундаментом для подальшого вдосконалення їхніх навичок висловлювання думок в усному й писемному мовленні. Однією з ключових умов розвитку мовлення є робота над поповненням та розширенням їхнього словника, а також формування вмінь використовувати слова точно та образно.

Всесвітньо визнаний науковець й автор низки наукових праць та багатьох статей про мову та викладання мови Скотт Торнбері наголошує на кількох основних моментах, коли йдеться про вивчення лексики:

1. Релевантність: лексика повинна відповідати потребам та інтересам учнів. Вивчення слів, які є значущими та корисними в їхньому повсякденному житті, підвищує мотивацію та запам'ятовування.

2. Контекстуалізація: слова слід вводити в контексті, а не ізольовано. Надання реальних життєвих ситуацій чи сценаріїв допомагає учням зрозуміти, як слова вживаються природно.

3. Частота: варто зосередитися на лексиці щоденного вжитку. Вивчення слів, які часто з'являються в різних контекстах, збільшує шанси виявити їх і використовувати.

4. Поділ на частини: викладання лексики у фразах або частинами, а не окремими словами, допомагає учням запам'ятовувати слова в контексті та сприяє більш природному мовленню.

5. Асоціації та зв'язки: варто пов'язувати нові слова із вже відомими словами, що сприяє глибшому розумінню зв'язків між ними.

6. Поетапне навчання: необхідно вводити лексику поступово, спираючись на те, що учні вже знають. Такий поступовий підхід допомагає запобігти перевантаженню учнів надто великою кількістю нових слів за один раз.

7. Повторення та перевірка: регулярне повторення вивчених раніше слів, допомагає закріпленню знань.

8. Різноманітність видів діяльності: застосування різних видів діяльності, які передбачають використання нової лексики в різних контекстах: говоріння, аудіювання, читання та письмо.

9. Персоналізація: заохочення учнів до використання нових слів у контексті власної персони, пов'язуючи лексику зі своїм особистим досвідом.

10. Автономне навчання: надання стратегій та інструментів для самостійного вивчення та дослідження.

11. Мультисенсорний підхід: залучення різних органів чуття та стилів навчання під час вивчення лексики за допомогою вправ, що включають візуальні, слухові та кінестетичні елементи [26].

Ці пункти відображають зосередженість Торнбері на тому, щоб зробити вивчення лексики релевантним, практичним та цікавим для тих, хто вивчає мову. Він наголошує на важливості контексту, взаємодії та повторення при вивченні слів. Торнбері також підкреслює значення активного використання лексики в реальних комунікативних ситуаціях для поглибленого засвоєння.

Звертаючись до пункту 9, варто згадати слова А. Вейлер, який зазначає, що в повсякденному житті ми не намагаємося запам'ятати щось навмисно, це відбувається без особливих зусиль, адже це стосується нас. Схожа схема має працювати і у вивченні іноземної мови. Учні варто знайти зв'язок з своїми реаліями життя; зробити так, щоб нова лексична одиниця «інтегрувалась» у його рутину. Чим частіше слово буде поєднуватися з реальним життям, тим легше воно запам'ятається [28].

На відміну від вивчення граматики, яка фактично представляє собою побудовану на правилах систему, знання лексики радше ґрунтується на набутті

та накопиченні окремих складових. За це відповідає пам'ять. Тож перед методологією викладання та вивчення іноземних мов постає цілком логічне питання – як працює пам'ять?

Дослідники розрізняють три типи пам'яті:

- 1) короткочасна пам'ять;
- 2) оперативна пам'ять;
- 3) довготривала пам'ять.

Короткочасна пам'ять передбачає «утримання» обмеженої кількості інформації протягом кількох секунд. Такий тип пам'ять категорично і цілком очевидно не підходить для освоєння іноземної мови. Аби конвертувати лексику в довготривалу пам'ять, необхідно виконувати різні типи операцій.

Оперативна або ж робоча пам'ять передбачає можливість роботи з необхідним матеріалом протягом періоду близько 20 секунд. При постійній роботі з наданою інформацією «таймер» оновлюється, а слово залишається в пам'ять протягом довшого часу.

Довготривала пам'ять має накопичувальний ефект, її «вміст» зберігається впродовж тривалого відрізка часу. Як зазначалось вище, аби нова інформація «переходила у режим» довготривалої, необхідно здійснювати первинні операційні процеси. У випадку із засвоєнням лексики можливі такі варіанти:

1. Повторення – чим частіше слово спливає перед учнем, тим більший шанс швидше та «надійніше» його засвоїти;
2. Відтворення - використання вивченого лексичного матеріалу у будь-якому вигляді – письмові завдання, говоріння, читання тощо;
3. Розподіл – краще вивчати лексику меншими «порціями», аніж усе відразу;
4. Темп – кожен учень має власний темп роботи, тож варто надавати кожному учневі можливість індивідуальної роботи в зручний спосіб;
5. Постійне використання — без постійної практики шанс лексичних одиниць «залишитися» у пам'ять на тривалий час катастрофічно знижується. Цей принцип ще називають «Use it or lose it» — використовуй або втрач;

6. Осмисленість – чим складнішим когнітивно є рішення, тим краще запам'ятовується слово;

7. Персоналізація – «особисте» використання значно збільшує шанси завчити слово;

8. Візуалізація – слова, образ яких легко вимальовується в уяві, там само легко запам'ятовуються;

9. Увага та мотивація - без свідомої уваги справді засвоїти слова неможливо. Лише кілька одиниць можуть закарбуватися в довгостроковій перспективі без відповідних зусиль.

Вперше постулат про прямий зв'язок між навчанням і повторенням довів німецький психолог і філософ Герман Еббінгауз наприкінці XIX-го століття. Одним із його найважливіших відкриттів була «крива забування». Крива забування Еббінгауза вказує на те, як швидко інформація забувається з часом після того, як була вивчена [11].

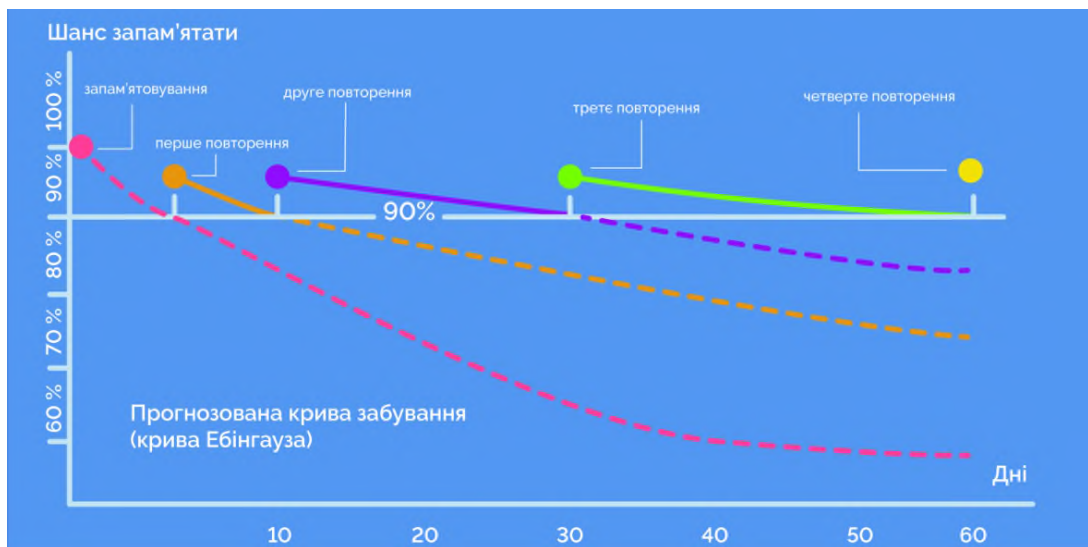


Рис. 1.1. Показники «кривої забування» Г.Еббінгауза

В ході експерименту вчений визначив коли саме потрібно повторювати слова, аби вони залишалися у пам'яті надовго чи навіть назавжди. В результаті було доведено, що людина починає забувати інформацію майже одразу після отримання — 2/3 обсягу забуваються протягом першої доби. Цікавим є те, що

надалі процес забування значно сповільнюється і через місяць залишок становить 1/5 всього обсягу.

Важливо зазначити і те, що інформація, що піддається смисловій обробці, легше і довше зберігається у пам'яті, тоді як «неосмислений» матеріал забувається дуже швидко.

На основі кривої забування Еббінгауза визначено етапи оптимального повторення нової інформації, так зване інтервальне повторення:

1. Відразу після отримання нової інформації;
2. Через 20-30 хвилин після першого повторення;
3. Через 1 день після другого повторення;
4. Через 2-3 тижні після третього повторення;
5. Через 2-3 місяці після четвертого повторення [2].

Знання про криву забування може бути корисним при розробці методів навчання мови та меморизації лексики. Наприклад, вчителям та здобувачам освіти може бути корисною інформація про те, як правильно розподіляти повторення слів у часі, щоб зберегти їх в пам'яті на довший термін.

У 1970-х роках австрійський науковий журналіст Себастьян Лейтнер зумів систематизувати відкриття Еббінгауза. У своїй книзі «So lernt man lernen» («Так вчаться вчитися») він запропонував власне бачення процесу навчання, яке нині відоме як система Лейтнера. Вона працює з класичним з питанням з одного боку та відповіддю з іншого. У контексті вивчення лексики питанням чи то завданням може бути переклад слова на рідну чи іноземну мову. Також можливим варіантом є малюнок, визначення, пошук антонімів чи синонімів. Загалом функціональність таких карток у вивченні лексики надзвичайно велика. Це один з найпоширеніших методів запам'ятовування нових лексичних одиниць на початковому рівні, коли шанс логічного та контекстуального розуміння та запам'ятовування слова надзвичайно низький.

В ідеалі, Ви зберігаєте картки в коробці, розділеній на 5 блоків, щоб відстежувати, коли Вам потрібно вивчити кожен набір. Кожна картка починається з блоку 1. Якщо Ви правильно відповіли на картку, Ви

перекладаєте її до наступного відділення. Якщо ж картка неправильна, ви або пересуваєте її на одне відділення вниз, або залишаєте у блоці 1 (якщо вона вже там). Кожна коробка визначає, скільки часу Ви будете вивчати кожен набір карток, відповідно до наступного розкладу:

- Кожен день - Блок 1;
- Кожні два дні - Блок 2;
- Кожні чотири дні - Блок 3;
- Кожні дев'ять днів - Блок 4;
- Кожні 14 днів - блок 5 [7].

Основна ідея полягає в тому, щоб повторювати матеріал неодноразово, використовуючи щоразу більший інтервал між повтореннями [27].

1.3. Загальна характеристика іншомовної лексичної компетентності

Слово - центральною мовна одиниця, носій значень. У ньому, на думку лінгвістів, реалізуються, звукова, семантична і граматична складові мовної системи [8]. Слово - засіб номінації реалій навколишнього світу.

Широкий словниковий запас надає можливість вибору лексики і більш точного, виразного й оригінального оформлення думки. Саме тому кількісний обсяг словникового запасу, його різноманітність, упорядкованість та активне використання розглядаються сучасною методичною наукою як передумова успішного розвитку мовленнєвих навичок учнів.

Активний лексичний мінімум – це ЛО, якими учні користуються для вираження своїх думок в усній і письмовій формі, при говорінні та письмі, а також розуміють думки інших при аудіюванні та читанні. Пасивний лексичний мінімум – це ЛО, які учні розуміють під час сприймання думок інших в усній (аудіювання) і письмовій формі (читання) [1, с. 221].

Розрізняють реальний та потенційний лексичний запас. Реальний словниковий запас є підґрунтям для розбудови потенційного словника. Потенційний словник включає незнайомі лексичні одиниці, значення яких читач або слухач може вгадати.

До потенційного словника відносяться:

1. Інтернаціональні слова, що мають схожу вимову і/або написання зі словами рідної мови та мають подібне значення.
2. Складні та похідні слова, які складаються з компонентів, вже відомих учням.
3. Конвертовані слова.
4. Нові значення відомих багатозначних слів
5. Слова, що можуть бути розгадані з контексту [1, с. 223].

Нерідко обсяг лексики, що забезпечує розуміння при читанні та аудіюванні, за рахунок потенційного словника може збільшитися у 5-6 разів . Поповнення потенційного словника відбувається шляхом перенесення значень відомих слів на інші суміжні поняття [19]. Важливим джерелом потенційного словника є лексична здогадка. Зазвичай це можливо у контексті, адже це полегшує розуміння загальної думки, а можливості зрозуміти лексику, що не вивчалася, зростають в контексті. Дослідники цього явища виділяють три групи підказок лексичної здогадки:

- Внутрішньомовні — відношення слова до граматичної категорії
- Міжмовні — запозичення, інтернаціоналізми
- позамовні — знання фактів, не пов'язаних з лінгвістичною наукою.

Лексичні мінімуми формуються авторами навчальних програм та розробниками підручників, які визначають обсяг слів та їх включення до активного або пасивного мінімуму. Завдяки тому, що цілі та умови навчання є змінними, адаптованими до вимог суспільства, кількісний склад лексичних мінімумів також може змінюватися.

Для відбору лексичних мінімумів використовуються такі ключові критерії:

1. Сполучуваність: це здатність слів поєднуватися з іншими лексичними одиницями у мовленні.
2. Семантична цінність : висловлення думок за допомогою важливих понять з різних сфер діяльності

3. Стилiстична нейтральнiсть: вибiр слiв, якi пiдходять для використання в будь-якому стилi мовлення, без пiдкреслення переваги якого-небудь конкретного стилю.

Додатковими показниками є:

4. Частотнiсть вживання у мовленнi
5. Багатозначнiсть
6. Словотворча здатнiсть

Починаючи роботу над новим лексичним матерiалом, вчитель повинен враховувати його призначення - поповнення активного чи пасивного словникового запасу. Оскiльки навчальнi цiлi та потреби змiнюються залежно від вимог суспiльства, кiлькiсть та склад лексичних мiнiмумiв може коливатися вiдносно обсягу та специфiки навчання.

Одним iз основних завдань вивчення iноземної мови є формування мовної компетенцiї i лексичної компетенцiї зокрема. Компетенцiя (лат. *competentia*, від *compe-te* — взаємно прагну; вiдповiдаю, пiдходжу) — сукупнiсть предметiв вiдання, завдань, повноважень, прав i обов'язкiв державного органу або посадової особи, що визначаються законодавством [4].

Лексична компетентнiсть - це частина мовної компетентностi, яка вiдображає здатнiсть особи розумiти, використовувати та вiдтворювати лексичнi одиницi (слова та словосполучення) мови згiдно з контекстом i комунікативною метою. Це включає в себе знання лексичних одиниць, їх значень, вживання в рiзних контекстах, створення текстiв, розумiння вiдтiнкiв значень слiв тощо. Лексична компетенцiя як компонент комунікативної компетенцiї означає знання i здатнiсть використовувати мовний словниковий запас.

Компонентами лексичної компетенцiї є ***лексична навичка, лексичнi знання та лексична усвiдомленiсть.***

Лексична навичка – це автоматизована репродуктивна або рецептивна дiя, яка забезпечує коректне лексичне оформлення власного мовлення та адекватне сприйняття лексичного оформлення мовлення iнших.

Одиницею навчання лексичного матеріалу є лексична одиниця (ЛО), яка може бути не лише словом, але й сталим словосполученням і навіть так званім «готовим реченням» (тобто таким, що не змінюється у мовленні).

Розрізняють рецептивні й репродуктивні лексичні навички. Рецептивна лексична навичка — це автоматизоване сприймання й розуміння ЛО в усному та писемному мовленні, а саме:

1. Впізнавання, диференціація та ідентифікація усної і письмової форм ЛО;
2. Співвіднесення ЛО з відповідним об'єктом чи явищем;
3. Обґрунтована здогадка про значення ЛО.

Репродуктивна лексична навичка – це автоматизоване вживання ЛО в усному та писемному мовленні, а саме:

1. Виклик ЛО із довготривалої пам'яті;
2. Відтворення ЛО у зовнішньому мовленні;
3. Миттєве сполучення ЛО з іншими словами, що утворюють синтагму і фразу за правилами лексичної сполучуваності;
4. Вибір відповідного стилю (офіційний/неофіційний) [1, с. 216].

Лексичні знання — це акумульовані знання про слова, їх значення, вживання, асоціації та інші аспекти, пов'язані з лексикою конкретної мови. Це включає знання про семантичні відтінки слів, їх синоніми, антоніми, колокації (типові сполучення слів), стилістичні особливості та інші нюанси вживання слів у різних контекстах.

Лексична усвідомленість — це розуміння лексичних структур мови, включаючи здатність аналізувати слова та словосполучення на рівні їхньої будови, значень, стилістичних відтінків та відношень між ними. Це також означає свідомий підхід до вивчення лексики, включаючи зусилля для поповнення словникового запасу, розвитку лексичних знань і вміння використовувати ці знання у комунікативних ситуаціях.

Лексична правильність мовлення визначається сталістю лексичних мовленнєвих навичок.

Враховуючи різні пласти матеріалу та його характер (рецептивний, продуктивний) необхідно сформувати такі види навичок:

- Репродуктивні — правильне вживання ЛО активного мінімуму залежно від мети комунікації (усна та письмова складова);
- Рецептивні — розпізнавання і розуміння ЛО активного і пасивного мінімумів (при читанні та аудіюванні);
- Навички обгрунтованої здогадки — ЛО потенційного словника при аудіюванні та читанні;
- Навички користування різними видами словників.

Робота з ЛО має комплексний характер, адже зрештою в свідомості учня повинен бути як звуковий образ слова, так і графічний. Разом з роботою над словником відбувається й відпрацювання фонетики та граматики. Більшість експертів з методики навчання вважають, що вивчати слова та словосполучення краще як єдину систему з трьох аспектів: лексичний, граматичний і фонетичний.

1.4. Активізація етапів формування лексичної компетентності

На думку дослідника Семенчук Ю.О., ефективне формування лексичної компетенції передбачає використання загальнодидактичних і спеціальних принципів, у яких містяться основні підходи до організації навчального процесу та навчання лексики зокрема [17]. Це принципи наочності, свідомості, активності та міжпредметної координації, а також принципи комунікативності, взаємопов'язаного навчання різних видів іншомовної мовленнєвої діяльності та орієнтації на професійні навички. Оволодіння лексичним матеріалом – це тривалий процес. Спочатку учневі необхідно «осягнути» та певною мірою «зрозуміти» нову невідому лексичну одиницю, а потім «усвідомити» її місце в лексичній системі. Вона може об'єднуватися у сполучення лише з певними лексичними одиницями. Важливим є оволодіння тими сполученнями, які відіграють загальну роль в мовленні, і включають такі види сполучень, як дієслівний, іменний та обставинний зв'язок. Під час першого вивчення

лексичного матеріалу необхідно враховувати його призначення (збільшення активного або пасивного словникового запасу), а також його класифікацію (структурно – службова лексика чи повнозначне слово). Спочатку формуються навички роботи з лексикою, після чого відбувається етап їхнього вдосконалення, і тільки після цього розпочинається процес розвитку умінь використання лексичних одиниць у мовленнєвій діяльності. На основі цього формується послідовність засвоєння матеріалу учнем.

Традиційна методика викладання іноземних мов передбачає два ключові етапи роботи: 1) етап ознайомлення з новими ЛО або ж етап семантизації; 2) етап автоматизації дій із засвоєними ЛО. У свою чергу в етапі автоматизації розрізняють ще два етапи: а) автоматизація на рівні слоформи, вільного словосполучення та фрази; б) автоматизація на понадфразовому рівні – діалогічної та монологічної єдності [15, с. 98]. Подальшим етапом можна назвати удосконалення дій з ЛО, активне використання та контекстне розуміння.

Семантизація — процес виявлення іншомовного слова і розкриття його значення, а також його подальше запам'ятовування. Автоматизація, з іншого боку, розглядається як процес використання слів у мовленні для досягнення вміння володіти ними. Важливо відзначити, що семантизація може включати себе в презентацію матеріалу. У даному контексті існують два основних способи семантизації: безперекладні (неперекладні) і перекладні, кожен з яких має свої особливості, переваги і недоліки.

Перекладні способи розкриття значень ЛО включають :

- Однослівний переклад (фр. Un ciel – небо, utiliser – використовувати);
- Багатослівний переклад (фр. Aller – йти, їхати; voler – літати, красти);
- Пофразовий переклад (фр. Faire le lit – застеляти ліжко);
- Тлумачення і/або пояснення рідною мовою (фр. Préférer – надавати перевагу, partir – йти, відправлятися з певної точки, померти);
- Дефініція (фр. Un cordon bleu – висококласний кухар, une canne blanche – незряча людина, une montre – годинник, що носять на руці).

Безперекладними способами розкриття значень ЛО є:

- Наочна семантизація – демонстрація зображень, предметів, жестів тощо;
- Мовна семантизація: а) за допомогою контексту (Mon ordinateur ne fonctionne plus, il est cassé, il est tombé en panne); зіставлення з відомими словами за допомогою синонімів чи антонімів (фр. Rapidement - vite; sucré – salé);
- Дефініція – пояснення за допомогою уже відомих слів (фр. Un sans-abri est une personne qui n'a pas de logement et qui vit dans la rue)
- Тлумачення іноземною мовою (фр. Bateau-mouche - bateau de passagers (touristes) sur la Seine, à Paris).

Обираючи спосіб, важливо зважати на належність слова до активного чи пасивного мінімуму, рівень та вікові особливості учня. На початковому етапі провідна роль у розкритті значень слів належить саме викладачеві, зазвичай це простий однослівний переклад або наочність. Безперечно, доцільно об'єднувати або чергувати два чи більше способів. Викладач стимулює учнів до активного набуття знань, використовуючи різні підходи до осмислення матеріалу, такі як розмова, розповідь, реальні ситуації та самостійне вивчення слів при читанні або прослуховуванні тексту. Важливо, щоб він правильно та чітко проголошував нові слова в контексті, оскільки перше сприйняття має великий психологічний вплив, і подальша корекція може бути надзвичайно важкою або, навіть, неможливою.

Наступним етапом є активізація застосування нової ЛО учнем. Основою цього етапу є рецептивно-репродуктивні та продуктивні умовно-комунікативні вправи. Зазвичай учень сприймає зразок мовлення та виконує з ним певні дії:

- Відповіді на загальні питання;
- Імітація;
- Вживання ЛО у власному реченні;
- Об'єднання зразків мовлення у монологічній чи діалогічній діяльності;
- Підстановка ЛО у зразок мовлення тощо.

Проте окрім продуктивних умовно-комунікативних вправ застосовуються й некомунікативні вправи: а) на засвоєння форми і значення лексичних одиниць; б) на засвоєння сполучуваності слів [10, с. 6].

Аби засвоїти форму та значення лексичну одиницю часто використовуються вправи, де потрібно згрупувати слова за формальними ознаками, обрати зайве слово з ряду, заповнити пропуски в реченнях відповідно до контексту, підібрати антонім або ж назвати усі видові поняття тощо. Задля усвідомлення сполучуваності слів варто складати власні речення, розширювати речення за рахунок означень до виділених іменників, додатків до дієслів-присудків тощо.

Зазвичай вищенаведені підходи освоєння нових ЛО застосовуються саме задля активізації активного словникового запасу. Робота з одиницями потенційного та пасивного словника передбачає переважно некомунікативні вправи. Можливими варіантами є вправи, у яких необхідно заповнити пропуски опираючись на контекст та передбачаючи наступні кроки; вибір ключових слів з тексту; робота з інтернаціоналізмами; визначення значень складних слів на основі їх складових; здогадка за контекстом тощо.

Як було вказано раніше, основною ціллю вивчення іноземних мов на цьому етапі є здатність до іншомовного спілкуванн. Мовні ситуації стають наступним етапом у процесі автоматизації та освоєння лексичних одиниць. Комунікативний фон послідовно відкриває сферу застосування лексичних одиниць і пропонує ілюстрації їх «комунікативних можливостей». Різні мовні ситуації мають одну ціль: продемонструвати, як слово може використовуватися в реальному спілкуванні, і визначати шляхи його засвоєння.

Під час вивчення лексики важливо брати до уваги контекст. Всі слова і вирази повинні вивчатися відповідно до теми, що допомагає створити початкові асоціації. Викладач повинен надавати яскраві приклади, які зафіксуються у пам'яті учнів, наприклад цікаві історії, ілюстрації, відеоматеріали, комічні картинки з Інтернету та інше.

У підсумку можна зазначити, що на початковому етапі акцент робиться на усних безперекладних комунікативних вправах, які проводяться під керівництвом викладача і включають широке використання групової роботи, лексичних ігор, використання зображень і предметів для наглядного представлення матеріалу. Крім того, частина завдань передбачає письмове виконання як у класі, так і вдома.

1.5. Імплікатура комп'ютерних технологій та інтерактивних вправ в навчанні лексики учнів

Використання комп'ютерних технологій в навчанні лексики учнів є важливою і актуальною практикою в сучасній освіті. Це дозволяє покращити якість і ефективність навчання лексичних одиниць, а також зробити процес більш цікавим та захоплюючим для учнів.

Опанування комунікативними та міжкультурними навичками неможливе без активної практики спілкування. Використання Інтернет-ресурсів під час занять іноземною мовою є надзвичайно корисним і необхідним. Віртуальне середовище Інтернету відкриває нові можливості, дозволяючи учням спілкуватися з реальними співрозмовниками на актуальні теми, без обмежень в часі та просторі. Крім того, використання Інтернету сприяє розвитку не лише мовних, а й соціальних та психологічних навичок учнів, підвищує їх впевненість у собі та здатність працювати в колективі, створюючи сприятливу атмосферу для навчання через інтерактивний підхід.

Перевагами є:

1. **Візуалізація:** Комп'ютерні технології дозволяють створювати інтерактивні графічні зображення, відео та анімацію, що сприяє кращому запам'ятовуванню слів та фраз. Учні можуть бачити слова в контексті, розглядаючи їх у зв'язку з конкретними ситуаціями або картинками;
2. **Зручність та доступність:** Комп'ютери та мобільні пристрої доступні більшості учнів, тому вони можуть вивчати лексику в будь-який

зручний для них час і місце. Це дозволяє розширити можливості самостійного навчання;

3. **Інтерактивність:** Спеціальні навчальні програми і платформи можуть пропонувати вправи та тести для перевірки знань, а також відгуки і поради для поліпшення навичок вживання слів;

4. **Автоматизація повторення:** Деякі цифрові ресурси можуть автоматично відслідковувати прогрес учнів і надавати повторення тих слів, які ще не були вивчені належним чином. Це допомагає зміцнити навички використання лексики;

5. **Індивідуалізація:** Цифрові ресурси дають змогу пристосовуватися під індивідуальні потреби кожного учня. Їх легко адаптувати під рівень та інтереси учня, а також можна скорегувати важкість завдань;

6. **Мультимедіа та інтернет-ресурси:** Інтернет багатий на різноманітні ресурси, які можуть бути корисними для навчання лексики. Відеоуроки, аудіопрограми, онлайн-словники та ігри можуть стати важливими допоміжними засобами для розширення словникового запасу.

Використання інформаційно-комунікаційних технологій збільшує ефективність процесу вивчення іноземної мови, особливо використання мультимедійних програм при навчанні лексики. Мультимедіа дозволяє одночасно працювати з різними типами інформації, такими як нерухомі та динамічні зображення (відео, анімація), текст та аудіо. Це синхронний вплив на зорову та слухову аналітичність людини сприяє збільшенню обсягу та швидкості засвоєння інформації за одиницю часу.

Вивчення слів включає в себе аналіз їх форми, значення та способів вживання. Використання комп'ютера дозволяє формувати графічний образ слова одночасно з його звуковим і моторним чином. Під час навчання на екрані відображаються слова, супроводжуючись відповідними зображеннями, та одночасно надається можливість послухати їх вимову. Цей поєднаний зоровий та слуховий підхід сприяє більш активному та осмисленому засвоєнню лексичного матеріалу [5].

Інтернет дає необмежені можливості для отримання інформації. Навчаючи іноземній мові, Інтернет та його ресурси допомагають сформувати вміння і навички розмовної мови, а також лексики та граматики, тримаючи увагу учня, а отже гарантуючи ефективність. Окрім цього розвиваються навички важливі не лише для опанування нової мови. Наприклад, покращуються вміння аналізу та синтезу будь-якої інформації, ідентифікації, а також розвивається впевненість у собі, вміння працювати в колективі.

Застосування цифрових ресурсів значно підвищує інтенсивність навчального процесу. У такий спосіб учень має змогу засвоїти набагато більше матеріалу аніж за допомогою традиційних методик. Крім того матеріал засвоюється краще.

Для яких цілей у вивченні лексики можна застосовувати цифрові ресурси?

1. Формування рецептивних навичок;
2. Формування продуктивних навичок;
3. Контроль та оцінка якості знань;
4. Збагачення потенційного та пасивного словників.

Сучасні підходи до вивчення лексики іноземною мовою нерідко акцентуються на інтерактивності, доступності та особистому підході до кожного учня. Тим не менше, традиційні методи також можуть бути корисними, особливо для тих, хто віддає перевагу структурованому підходу до навчання. Найкращий варіант залежить від індивідуальних вподобань та потреб учня, комбінування різних методів дозволяє досягти найкращих результатів.

На думку дослідниці О. Тітової, під час навчання лексики рекомендується використання різноманітних ігор. Гра під час уроків іноземної мови створює ситуативні можливості для повторного ознайомлення з лексичним матеріалом. Лексичні ігри сприяють більш ефективному і стійкому запам'ятовуванню іноземних слів, виразів та речень, особливо коли знання цього матеріалу є ключовим для успіху в грі [18].

Використання прийомів гейміфікації має вирішальне значення для підвищення залученості учнів. За таких умов здобувачі більш уважні до процесу, адже вважають його приємним. Як показали інші дослідження, ігри також допомагають набутти впевненості в собі і досягти кращих результатів, оскільки їх використання допомагає легше сконцентруватися на поставленій цілі. Ігри є чудовим навчальним інструментом, оскільки вони представляють учням вигадане середовище, в якому вони можуть експериментувати з різними варіантами без страху невдачі. Учні отримують більше можливостей для виправлення своїх помилок, що, у свою чергу, може підвищити зацікавленість учнів у вивченні мови. Завдяки використанню ігрової навчальної платформи здобувачі також можуть покращити свої когнітивні здібності.

Уроки побудовані за допомогою цифрових технологій впливають не лише на результативність навчання учнів, а й на професійний ріст педагога, що в свою чергу сприяє підвищенню якості освіти, а отже й вирішує головну проблему освітньої діяльності. Вчителеві важливо зрозуміти, що комп'ютер у навчальному процесі не «заміна» учителя, а засіб, що розширює можливості для якісного освітнього процесу.

Використання інформаційних технологій дає змогу:

- Підвищити мотивацію учнів;
- Демонструвати естетичні матеріали та працювати з емоційним сприйняттям;
- Урізноманітнити робочий процес для обох сторін;
- Підвищити об'єм та ефективність роботи;
- Покращити процес контролю знань;
- Отримати швидкий доступ до різних словників, бібліотек тощо.

Сучасний вчитель має в своєму арсеналі чимало цифрових ресурсів: інтерактивні дошки, електронні довідники та словники, освітні ресурси, спеціалізовані платформи для вивчення іноземних мов, доступ до автентичних ресурсів тощо. За таких умов важливо знайти грань, яка дає змогу створити

справді пізнавальний та розвиваючий урок, не перенаситивши його сучасними технологіями.

Використання цифрових ресурсів мережі Інтернет доволі новий напрям у дидактиці на методиці викладання, а отже інтенсифікує абсолютно усі сторони навчального процесу, починаючи від вибору прийомів та методів роботи, закінчуючи встановленням нових вимог до роботи та рівня знань учня.

Проте важливо пам'ятати, що Інтернет — це лише інструмент, і для досягнення максимальних результатів, його використання має бути ретельно інтегрованим в навчальний процес. Використання вправ залишається основним методом навчання на будь-якому етапі вивчення іноземної мови.

На першому етапі введення лексики за допомогою комп'ютера можна показати картинки, що стосуються теми, а далі проговорити та записати з перекладом. На початковому етапі вивчення мови переклад відіграє важливу роль, адже самостійне інтерпретування через інші одиниці у більшості випадків неможливе. Важливо також приділити достатньо уваги вимові слова. Більш класичний варіант повторення за вчителем можна покращити за допомогою відео, словників з аудіо та програм з вбудованою функцією озвучення. Крім цього чимало сайтів пропонують функцію запису та відтворення власної вимови, що дає змогу учневі працювати самостійно та порівнювати оригінальний запис зі своїм.

Закріплення та тренування лексики на будь-якому рівні передбачає виконання вправ. Інтерактивні ігрові форми вправ зменшують напругу, зацікавлюють та мотивують. Зорове і слухове сприйняття лексичних одиниць допомагає учнів швидко та свідомо засвоїти необхідний лексичний матеріал.

Найчастіше використовуються такі типи цифрових вправ:

- З вибором правильної відповіді. Учні обирають один із запропонованих варіантів відповіді на запитання комп'ютера;
- Заповнення пропусків в тексті. Вчитель готує текст з пропусками, і учні повинні заповнити їх, користуючись підказками у вигляді слів рідною

мовою, а потім перекладати їх на іноземну мову у потрібній формі. Або ж слова, які потрібно в текст, стосуються вивченої теми;

- Вправи для самоконтролю знань. Такі завдання можуть включати порівняння списків слів для перекладу, пошук еквівалентних пар слів у різних мовах або співставлення синонімів та антонімів серед іноземних слів;
- Кросворди зі слів, що стосуються тем;
- Вправи, у яких потрібно із запропонованих букв скласти слово;
- Рольові ігри. Учень називає номер картки, «клікає» та «отримує» слово, яке необхідно використати у ході діалогу чи монологу;
- Опис фото, предметів навколо, ситуації із життя тощо у вільній формі, задля відтворення вивчених одиниць;
- Ментальні карти або Mind Map;
- Квізи з балами та призовими місцями.

Урок повинен бути побудований таким чином, щоб вивчення нових слів відбувалось легко, але водночас продуктивно.

Висновки до першого розділу

Розділ I присвячений методиці викладання лексики в процесі вивчення іноземної мови, зокрема, лексичній компетентності, як ключовому аспекту у навчанні мови. Визначено, що вивчення іноземної мови вимагає глибокого розуміння її лексики, яка є ключовим елементом комунікації. Лексика є фундаментом мови, переважаючи над граматику. Важливість вивчення лексики в сучасному освітньому процесі підкреслюється не тільки науковцями, але й педагогами, які вважають правильний підбір методів викладання ключовим для розвитку пізнавальних здібностей учнів.

У педагогічному контексті термін «методика» має тривимірне значення: як педагогічна наука, ширша теорія навчання, та наукова галузь, що досліджує процес навчання іноземних мов та культур. Роль вчителя у цьому процесі з часом зменшується, збільшується акцент на активність учнів. Вивчення

методів навчання лексики та оцінка їх ефективності є важливими у сучасному освітньому процесі. Також наголошується на тісному взаємозв'язку методики з лінгвістикою, психологією, психолінгвістикою та педагогікою, адже знання з цих наук є ключовими для ефективного викладання мови.

Акцентується також на важливості контексту, взаємодії та повторення при вивченні слів. Підкреслюється значення активного використання лексики в реальних комунікативних ситуаціях для поглибленого засвоєння.

Підхід до вивчення лексики включає розуміння механізмів різних типів пам'яті: короткочасної, оперативної та довготривалої. Ефективне запам'ятовування передбачає повторення, відтворення, розподіл, індивідуальний темп, постійне використання, осмисленість, персоналізацію, візуалізацію тощо. Описано систему Лейтнера, яка застосовує принцип інтервального повторення, де матеріал переглядається з певними інтервалами часу для підвищення ефективності запам'ятовування.

Окреслено значення активного та пасивного лексичного мінімуму, а також стратегії їх розвитку. Значну увагу приділено підходам до навчання лексики, включаючи традиційні та сучасні методики, зокрема використання комп'ютерних технологій та інтерактивних вправ у процесі навчання. Лексична компетентність визначається як здатність особи розуміти, використовувати та відтворювати лексичні одиниці в контексті.

Визначено важливість розуміння різниці між реальним та потенційним словниковим запасом, а також методів їх поповнення через різні види навичок, як-от обгрунтована здогадка та використання словників. Ефективне формування лексичної компетенції передбачає застосування комбінованих підходів, що охоплюють візуалізацію, інтерактивність, автоматизацію повторення, індивідуалізацію та збагачення словникового запасу через різноманітні ресурси. Сучасний підхід до навчання лексики включає інтеграцію цифрових технологій, які забезпечують більшу ефективність та залученість учнів у навчальний процес.

РОЗДІЛ II

РІВЕНЬ ЕФЕКТИВНОСТІ СУЧАСНИХ СТАРТАПІВ У ПРОЦЕСІ ЗАСВОЄННЯ ЛЕКСИЧНИХ ОДИНИЦЬ

Інтернет на сьогоднішньому етапі є потужним каталізатором оволодіння іноземною мовою, виступаючи джерелом величезного вибору навчального матеріалу. Комп'ютеризоване навчання, реалізоване, зокрема, у використанні альтернативних освітніх платформ, здатне сприяти формуванню стійких фонетичних, граматичних і лексичних навичок, що у результаті має призвести до вирішення головного завдання вивчення іноземної мови – формування комунікативної компетентності [16].

Сучасний здобувач освіти не зник обмежуватися традиційним рукописним словничком розділеним на дві колонки для вивчення нових слів. Такий спосіб значно програє у ефективності мобільним додаткам та онлайн-сервісам, що заповнили Інтернет. Значна частина цих сервісів пропонує інтерактивні вправи та ігри, які опираються на принцип повторення. Ігрова активність, максимальна активізація учня та поглиблення знань дозволяють ефективніше та якісніше закріплювати нові мовні одинці.

Крім мобільних додатків та онлайн-сервісів, цифрові технології можна використовувати для створення інтерактивних електронних підручників та книг. Такі підручники можуть містити аудіо- та відеоматеріали, інтерактивні завдання та ігри, що допомагають учням більш ефективно вивчати нову лексику [9]. Окрім цього сучасні електронні видання часто оснащені функціями, які дають змогу опрацьовувати та вивчати нову інформацію самостійно, без підтримки вчителя.

Платформ для запам'ятовування нових лексичних одиниць справді багато. Деякі з них давно давно увійшли в інвентар сучасного вчителя, продемонструвавши свою ефективність у роботі. Є й чимало стартапів, що

лише починають проникати в освітнє життя. Найпопулярнішими ж традиційно вважаються Quizlet, Wordwall та Learning Apps.

2.1 Динаміка використання платформи QUIZLET у процесі навчання

Платформа Quizlet – один з найпопулярніших інструментів для поповнення словникового запасу, має понад 50 мільйонів активних користувачів щомісяця. Така популярність легко пояснюється зростанням важливості інформаційних та комунікаційних технологій у всіх сферах життя. Сучасні підлітки звикли користуватися смартфонами та іншими пристроями з доступом до Інтернету для виконання багатьох щоденних завдань. Крім того, Quizlet сприяє активному навчанню як у класі, так і вдома. У класі режим "живого навчання" стимулює співпрацю між учнями, оскільки вони обмінюються інформацією, що робить навчання більш кооперативним.

Quizlet – це мобільний веб-додаток, який використовує навчальні модулі, що складаються з лексичних одиниць (слова, вирази чи навіть цілі речення) та їх визначень або описів. Учням надається кілька режимів навчання, які включають картки, ігри, спільні завдання та вікторини, що допомагають опанувати різні теми, зокрема мови та словниковий запас [9]. Однією з проблем, які виникають перед учнями під час процесу вивчення нової лексики, є відсутність мотивації. Часто ця проблема особливо актуальна для учнів з низьким рівнем самосвідомості та самоефективності, які не усвідомлюють свого справжнього потенціалу та не можуть подолати труднощі, з якими вони зіштовхуються під час навчання. Такий тип учнів легко опускає руки після кількох невдач – вони упевнені що не до кінця вивчивши набір слів з першого разу чи неправильно використавши його в процесі комунікації, шансу на успіх вже немає. Більшість учнів також намагаються запам'ятовувати словниковий запас «ізолюваними» методами, такими як складання списків або оформлення невеликих нотаток під час читання або прослуховування текстів.

Додаток Quizlet може стимулювати мотивацію учнів. Перш за все, в Quizlet доступні різні режими: картки, ігри, спільна діяльність та вікторини. Ці

режими передбачають різноманітні завдання, наприклад встановлення відповідностей, питання з варіантами відповідей, письмове виконання завдань, запис голосу та аудіювання тощо. Вони розширюють можливості учнів у вивченні лексики і надають їм доступ до різних інструментів для покращення свого словникового запасу. Це може сприяти підвищенню їхньої самооцінки, оскільки вони усвідомлюють, що володіють більшим потенціалом у вивченні цільової мови. По-друге, Quizlet дає учням можливість засвоювати словниковий запас, виконуючи різні завдання, одночасно гейміфікуючи весь процес [25]. Ігровий процес допомагає знизити рівень тривожності та підвищити мотивацію, оскільки навчання сприймається як розвага, а не як жорсткий навчальний процес.

Quizlet – навчальне середовище з миттєвим зворотним зв'язком, автономією та веселощами, що підвищує базовий рівень володіння цільовою мовою. Таким чином, учні залучають процес вивчення мови до свого повсякденного життя. Чим більше учні вивчають у новій мові, тим легше можуть послуговуватися нею у колі своїх інтересів, навчаючись у власному темпі та самостійно контролюючи свій прогрес [21].

2.1.1. Функціональні можливості додатку для розвитку мовленнєвих навичок

Активізація навчального матеріалу для засвоєння починається з утворення нового навчального модуля. Користування інструментом надзвичайно просте та логічне. Все, що вам потрібно зробити, це створити список понять, які ви хочете вивчити. Ви можете додати назву, опис і навіть назву навчального закладу, щоб цей список з'явився в інвентарі відповідної установи. Також є надзвичайно зручна функція імпорту необхідних елементів з файлу Word, Excel або Google Docs (див. рис. 2.1).

Créer une nouvelle liste

Entrez un titre, comme « Biologie, chapitre 22 : l'évolution »

TITRE

Ajoutez une description...

DESCRIPTION

+ Importer

+ Ajouter un diagramme

Рис. 2.1. Схема створення навчального матеріалу

Нижче запропоновано дві колонки, для введення необхідної лексики (див. рис. 2.2).

1	TERME	DÉFINITION	IMAGE
2	TERME	DÉFINITION	IMAGE

Рис. 2.2. Схема систематизації лексичного матеріалу

Згодом лексичні одиниці буде розміщено на картках - термін з одного боку і його значення з іншого (див. рис. 2.3).

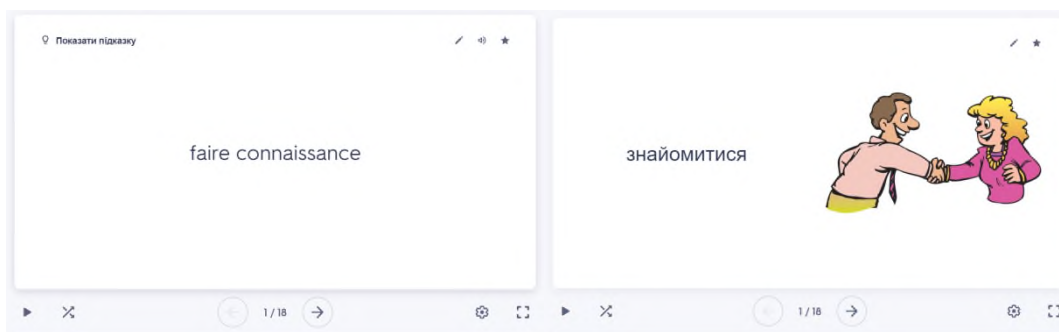


Рис. 2.3. Схема демонстрації лексичних одиниць

Створений модуль можна робити доступним лише за посиланням, тобто приватним, а також можна поділитися ним з членами вашої школи, класу чи загалом спільноти Quizlet, щоб навчання було спільним.

На початковому рівні однією з болючих точок кожного учня є правила читання. Існує ризик прочитати та завчити слово неправильно. Тож величезною перевагою платформи Quizlet є можливість прослуховування слова, що у свою чергу допомагає розвинути й навичку розуміння мови на слух. На платформі є вбудований голос, який доволі добре справляється зі своїм завданням. Це допомагає запам'ятовувати правопис і вимову одночасно. Ні для кого не секрет, що використання декількох органів чуття також допомагає краще запам'ятовувати.

Згідно з статистикою, понад 35% населення землі — візуали. Це люди, які сприймають зовнішній світ через образи, фантазію, уяву [20]. Саме тому платформа Quizlet дає змогу додати зображення для кожної з карток. Візуальне сприйняття допомагає нам краще запам'ятовувати, створюючи певні образи та асоціації. Quizlet має власний «банк зображень», яким можна легко скористатися. Існує навіть можливість вибору, що власне є хорошою ідеєю, адже кожен може обрати найбільш близький та логічний для себе варіант.

Окрім карток та інших доступних режимів, усі терміни та їх переклади чи дефініції доступні у формі звичного всім списку з двох колонок. Учень одночасно бачить пару слів, а також має можливість прослухати звучання натиснувши на відповідну іконку.

Зазвичай одна «порція» слів називається модулем. Учитель має змогу створювати власні курси з кількох модулів, доступні за посиланням. Усі модулі можна групувати по папках залежно від теми, рівня, призначення тощо.

З боку учня все максимально просто – варто авторизуватися за допомогою облікового запису Google та перейти за посиланням вчителя. Також на сайті можна знайти модулі конкретної людини, вказавши її нікнейм, або ж скористатися уже готовим модулем слів за необхідною темою.

Фактично Quizlet це цифровізована версія вже згаданої системи Лейнтера та кривої забування Еббінгауза. Платформа у відсотках демонструє успішність запам'ятовування модуля залежно від частоти повторювання. Завантаживши додаток на смартфон, система надсилає сповіщення з нагадуваннями про той чи інший модуль. Щоденна робота з різними модулями дає змогу продовжувати ланцюжок занять. Слід зауважити, що роблячи велику паузу, втрачається прогресивний поступ засвоєння навчального матеріалу. У такий спосіб легше зберігати мотивацію та не забувати про повторення різних модулів (див. рис. 2.4-2.5).

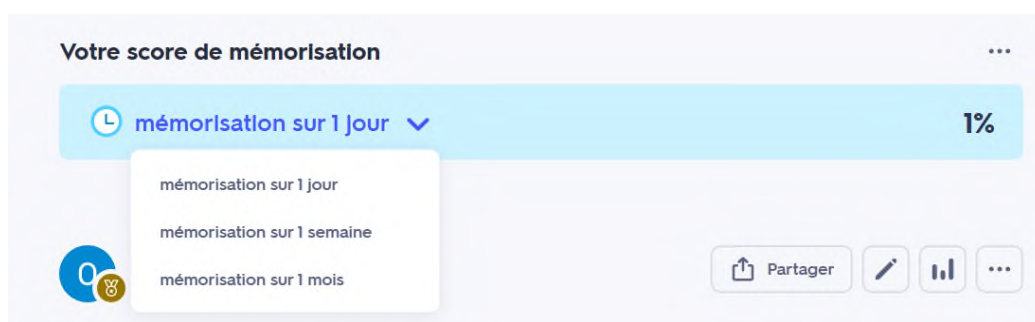


Рис. 2.4. Показники рівня пам'яті



Рис. 2.5. Показники успішності запам'ятовування

Для стимулювання мотивації учнів платформа має власні так звані «ачівки». Ачівка — скорочення від англійського слова «achievement» — досягнення. Частіше всього використовується у контексті ігор, де гравець виконуючи певні, часто неочевидні або несподівані, дії отримує «досягнення» у формі якогось тексту або значка у своєму профілі. «Ачівки» є формою визнання досягнень учня, адже коли учень бачить, що його/її зусилля визнаються та відзначаються, це стимулює відчуття гордості та власної компетентності. Погоня за ачівками може створювати конкурентну атмосферу серед учнів, що

збільшує їхній інтерес та бажання досягти більших успіхів. Коли учні мають чітку ціль (наприклад, отримати певну відзнаку), це може стати путівником для їхніх навчальних зусиль. Крім цього, успіхи в отриманні ачівок можуть підвищити самооцінку учнів. Вони починають вірити у свої можливості та впевнюються у власних навичках, що спонукає їх до подальшого саморозвитку і вдосконалення своїх навичок (див. рис. 2.6).

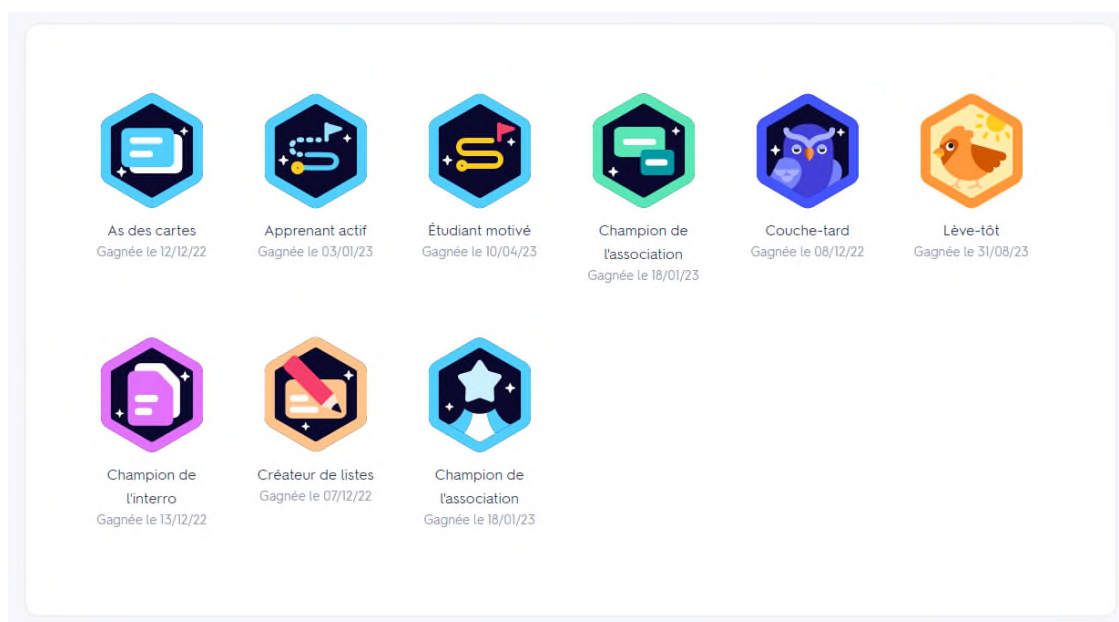


Рис. 2.6. Формат «ачівки»

Варто зазначити, що платформа Quizlet пропонує як безкоштовну, так і платну версії. Платна версія дає повну картину успішності класу – вчитель бачить статистичні дані про кожного учня, а також є можливість додавати до карток власне аудіо, діаграми та фотографії. Проте безкоштовного функціоналу більш, ніж достатньо для справді ефективної роботи учнів як у класі, так і за його межами.

2.1.2. Способи засвоєння лексики за допомогою платформи Quizlet

Платформа Quizlet пропонує два типи роботи — у класі та самостійно (див. рис. 2.7).

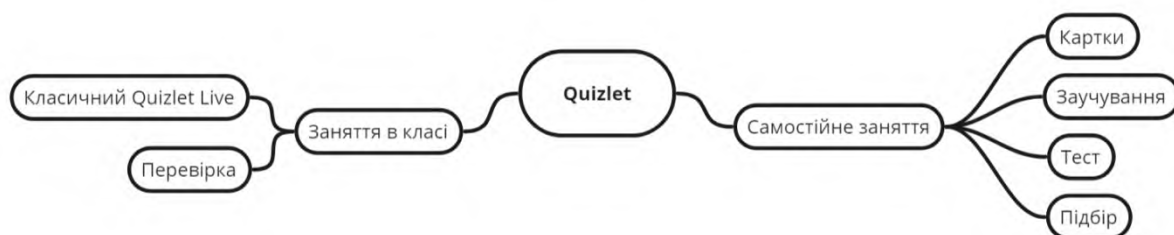


Рис. 2.7. Типи роботи на платформі Quizlet

Робота у класі має два режими – класичний Quizlet Live та Перевірка.

Навчити дітей працювати в команді не завжди легко, але Quizlet допомагає інтегрувати навички співпраці та командної роботи. Quizlet Live - це гра для класу, яку вчителі можуть використовувати, щоб допомогти учням переглянути інформацію, працюючи в команді.

Гра вибіркоким чином сортує учнів на команди, які мають відповідати термінам та визначенням, і перша команда, яка правильно відповість на всі запитання, перемагає. Методика LIVE вимагає, щоб кожен учень або група учнів мали власний комп'ютер, планшет або смартфон, оскільки це змагання. Учні отримують код для доступу до гри і повинні відповісти на запитання якнайшвидше. Хоча у Quizlet Live головне — точність, а не швидкість. Якщо команда відповідає на запитання неправильно, їй доведеться починати гру з самого початку. Це гарантує, що змагальний дух учнів не переважить необхідність дати правильну відповідь. Вчитель може спостерігати за роботою груп в режимі реального часу зі свого комп'ютера або смартфона. Гра завершується, коли одна з груп досягає фінального рівня. Після цього можна подивитися статистику і результати гри, що дає можливість вчителю або учням оцінити свої досягнення та перевірити, які слова чи вирази потребують більшої уваги та вивчення.

Платформа Quizlet Live — це ефективний спосіб навчання лексики на початковому рівні, оскільки він включає в себе елементи гри, співпраці та змагальності, що робить навчання більш захоплюючим та ефективним.

Робота в команді, важливість правильної відповіді заради збереження прогресу гри, залученість – усе це дає змогу цікаво та ефективно активізувати нові лексичні одиниці.

Другим варіантом роботи у класі є режим Перевірки. Це зручний спосіб проведення оцінювання знань у цікавій формі, щоб побачити, що учні вже засвоїли, а що додатково потребує активізації. Учитель обирає поняття, які обов'язково повинні бути залучені до перевірки у певному модулі. Учні на своїх пристроях сканують QR-код або вводять код гри, вказуючи при цьому своє ім'я чи нікнейм. На своєму пристрої учитель бачить прогрес кожного учня та може визначити слабкі сторони кожного, аби підготувати додаткові активності для кращого засвоєння матеріалу.

Для самостійного заняття наразі доступні чотири режими: *Картки*, *Заучування*, *Тест та Підбір*.

Уже згадані раніше флеш-картки давно довели свою ефективність. Це найпростіший спосіб заучування та повторення. Учень має змогу «клікати» необмежену кількість разів, доки не впевниться, що слово залишилось у пам'яті.

При організації роботи з учнями початкового рівня можливо надавати перевагу прямому перекладу слова. Згідно із шкалою Європейської асоціації укладачів мовних тестів початковими вважаються рівні А, а саме А1 та А2. Лише починаючи з рівня В1 людина дійсно здатна встановлювати внутрішні зв'язки в іноземній мові. До цього зв'язки мають бути встановлені з рідною мовою, тож цілком логічним є переклад слова на звороті картки.

Режим заучування дозволяє легко інтегрувати поняття у вигляді запитань з декількома варіантами відповідей. Якщо учень відповідає на питання неправильно, воно повторюється пізніше, щоб полегшити запам'ятовування. Крім цього, перед початком роботи платформа «запитує» про ціль вивчення. Існують два варіанти:

- *швидко вивчити* (розвинути короткочасну пам'ять);
- *запам'ятати весь матеріал* (розвинути довготривалу пам'ять).

Далі, залежно від того чи це перша робота з модулем, можна оцінити свій рівень володіння матеріалом. Якщо учень вже опрацював модуль, платформа намагається вибудувати тест з найскладніших одиниць. Доступні три режими:

1. зовсім не знаю;
2. знаю частково;
3. знаю майже все.

Також можна налаштувати формат проведення такого тестування: обрати цільову мову, пропонувати слова по черзі або ж перемішати їх, вивчати лише терміни позначені зірочкою (потенційно важкі чи важливі, учень маркує сам), тощо. Заучування може проходити у форматі тесту, проте є варіант тренування правопису — у режимі перекладу або у форматі диктанту. У такий спосіб можна вивчити нові слова, потренувати орфографію й запам'ятати правопис мовних одиниць, потренувати розуміння на слух. Робота одразу з кількома аспектами мови важлива на будь-якому етапі вивчення мови, але найважливішою є саме на початках, коли формується база для подальшої роботи.

Наступним варіантом активності є тест, який теж можна налаштувати залежно від потреб. Стандартний тест передбачає чотири типи завдань: правильно/неправильно, запитання з варіантами відповіді, підбір слів та письмові запитання. Перелік може редагуватися, також можна обирати мову відповіді. Запускаючи тест, кожного разу отримуємо нові завдання. У такий спосіб можна тренуватися декілька разів. Крім цього зображення додані до карток на етапі оформлення модуля, можна приховати, аби ускладнити завдання. Тест може бути адаптований у форматі PDF, для проведення офлайн тестування, що також значно спрощує підготовку до уроку.

Четвертий режим — гейміфікований, а отже часто найпопулярніший, хоча не завжди найлегший. У режимі підбору необхідно зіставити всі терміни з визначеннями якомога швидше, варто уникати промахів — вони додають додатковий час. Після закінчення гри платформа хвалить за чудову роботу, але

одночасно стимулює спробувати ще. Користувач бачить топ-10 гравців за часом, а отже хоче бачити й свій нікнейм якомога вище.

Усі ці режими для самостійної роботи можуть бути використані вчителем і у класі, варто лише додати креативності. Наприклад, при звичайному перегляді карток можна спробувати будувати власні речення з наведеними термінами. Або ж вмикати режим заучування чи тестування та опрацьовувати разом у класі. Чудовим варіантом також буде демонстрація зображень з карток, аби учні згадали, який саме термін пов'язаний з нею, або ж запропонувавши кілька карток, скласти власні історії, опираючись на вивчені терміни. Флеш-картки можуть бути використані й для опрацювання граматики. Наприклад, на лицевій стороні завдання — вставити слово, провідміняти дієслово, поставити дієслово у правильному часі, тощо, а зі зворотнього боку заздалегідьпрописати правильну відповідь. Картки можна використовувати й для практики говоріння, оформивши список запитань, що відкриватимуться по черзі.

Мультисенсорний підхід — найкращий спосіб викладати та вивчати мови. За словами Майка Мюррея, щоб краще запам'ятати вивчене, потрібно поєднувати візуальну та слухову інформацію. Використання додатку, що пропонує перегляд лексики і прослуховування вимови, на додаток до практики читання, допомагає учням просунутися далі в навчанні [23].

2.1.3. Практичне застосування модулів платформи Quizlet на базі мовної школи

Дослідження ефективності використання платформи Quizlet на початковому етапі було проведено експериментальним методом та розділене на два етапи. На першому етапі учні опрацьовували лексику за традиційним методом – записуючи слова у дві колонки в зошиті. На другому етапі учні опрацьовували слова за допомогою модуля на платформі Quizlet.

Учасниками дослідження були учні онлайн-школи іноземних мов AveniR, група 106. Вік учасників – 14-15 років. Усі учні мали однаковий рівень A1 та

працювали за підручником Adomania 3. Для експерименту було обрано розділи 2 та 3, однакові за складністю та наявністю потенційного словника.

У ході дослідження було проведено 4 тестування. Тестові завдання були згенеровані платформою Quizlet.

На першому етапі знайомства з лексичними одиницями учням були запропоновані тексти, де ці слова власне і з'являлись вперше. Потім, аби оцінити рівень знань, учням було запропоновано пре-тест. Середній відсоток успішності не перевищив 20%. Наступним кроком була робота з перекладом слів, тренування вимови, тощо. Учні повинні були вивчити записані у зошит слова та виконати вправу у робочому зошиті. Після «традиційної» роботи було проведено ще одне тестування. Середній відсоток успішності становив 72%.

Для роботи з наступним розділом було залучено платформу Quizlet, давно відому учням. Експеримент з пре-тестом повторився, результат – 24%. Для опрацювання та вивчення нових лексичних одиниць учням було запропоновано модуль у Quizlet'і. На наступному уроці було проведено фінальне тестування, середня успішність якого склала 94%.

Порівнюючи результати тестування, учні покращили свої результати в середньому на більш ніж 20% після навчання за допомогою Quizlet. Загалом, результати вказують на те, що використання Quizlet як навчального засобу для засвоєння лексики допомогло здобувачам освіти покращити продуктивне засвоєння лексики (див. Рис. 2.8).

За відгуками учнів, вивчення лексики за допомогою платформи Quizlet виявляється більш ефективним та зручним способом порівняно з традиційним методом запису в зошит. Учні відзначають, що вивчення лексики на платформі Quizlet дозволяє їм краще запам'ятовувати слова та вирази завдяки різним видам вправ, таким як флеш-карти, тестування та ігри. Також учасники експерименту вказують на те, що вони можуть вивчати матеріал в будь-який час і в будь-якому місці завдяки доступності платформи на смартфонах та планшетах, тоді як зошит, зазвичай, залишається вдома. Гейміфікація процесу та рейтинговий список стимулювали учнів більше займатися вивченням

лексики. За словами учнів, Quizlet дозволяє ефективно організувати час, так як вони можуть швидко перевіряти свій прогрес та фіксувати недоліки.

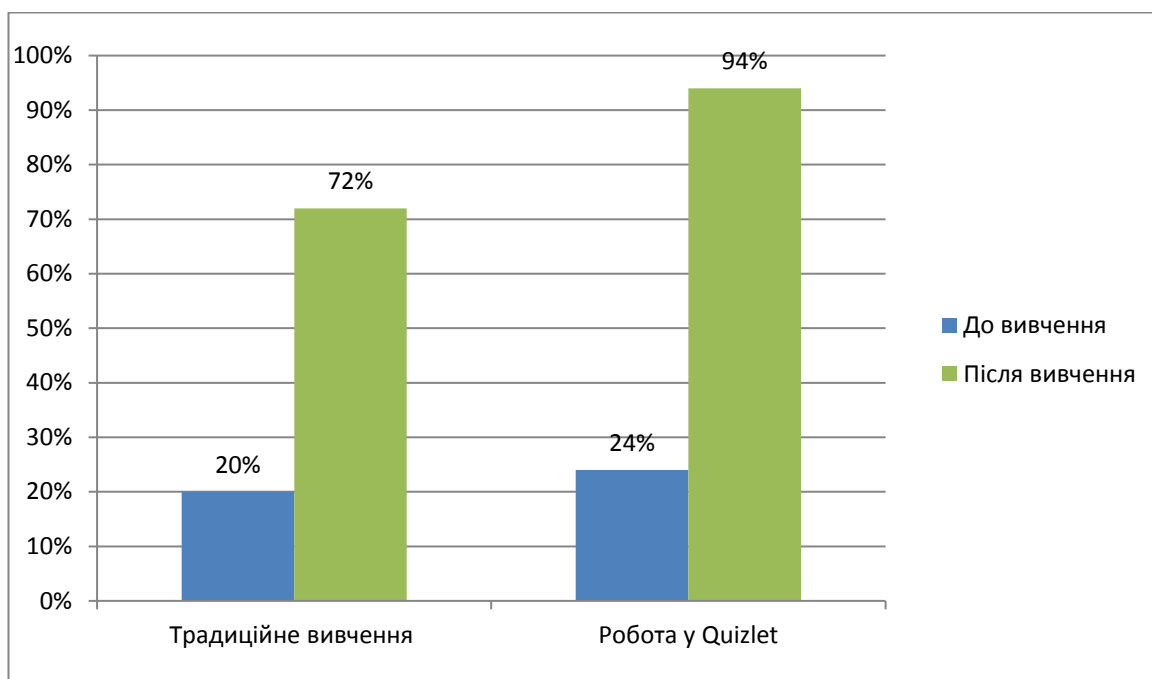


Рис. 2.8. Показники динаміки результативності навчання за допомогою платформи Quizlet, у %

Отже, вивчення лексики за допомогою платформи Quizlet виявляється привабливішим та ефективнішим способом порівняно зі звичайним записом в зошит.

2.2 Динаміка використання платформи WordWall у процесі навчання

WordWall - це освітня платформа, призначена для покращення процесу навчання за допомогою інтерактивних інструментів та ігор. Популярність WordWall зростає завдяки легкості використання і широкому спектру можливостей.

Платформа WordWall була створена для вчителів і навчальних закладів з метою покращення якості навчання, роблячи його більш інтерактивним і цікавим. WordWall надає вчителям інструменти для створення різноманітних

інтерактивних завдань, таких як кросворди, картки, тестування та інші інтерактивні вправи. Це дозволяє вчителям персоналізувати навчальний процес, а також залучити учнів до активної участі та підвищити їхню мотивацію до навчання. Платформа також надає можливість відстежувати прогрес учнів та оцінювати їхні знання.

WordWall виділяється своєю візуальною складовою. Платформа дозволяє створювати і використовувати власні візуальні картки, які роблять процес вивчення лексики цікавим. Створення вправ передбачає додавання зображень та ілюстрації до слів, що полегшує їх запам'ятовування. Візуальне навчання особливо корисне на початковому рівні, коли важко зрозуміти нові слова лише за їх текстовим описом.

WordWall може бути використаний для створення вправ для різних предметів і рівнів навчання, включаючи математику, мови, науку, мистецтво тощо. Платформа також надає можливість ділитися створеними вправами з іншими вчителями та використовувати завдання, розроблені іншими користувачами. Учні з усього світу також оцінили платформу, оскільки вона дозволяє їм активно брати участь у процесі навчання та перевіряти свої знання через інтерактивні вправи та ігри.

Вміст відтворюються на будь-якому пристрої з доступом до Інтернету, наприклад, на комп'ютері, планшеті, телефоні або інтерактивній дошці. Вони можуть відтворюватися учнями самостійно або під керівництвом вчителя, коли учні по черзі виходять до класу.

Майже всі інтерактивні вправи можна використати у більш традиційній паперовій формі роботи. Шаблон інтерактивної вправи платформа легко конвертується у PDF-формат, який можна використовувати безпосередньо у цифровій версії або ж згодом роздрукувати. У такий спосіб можна організувати доповнення до інтерактивних та самостійних вправ, а також залучати для етапу оцінювання рівня знань.

2.2.1 Функціональні можливості додатку для розвитку мовленнєвих навичок

WordWall надає різноманітні функціональні можливості для вчителів, які бажають створювати і використовувати інтерактивні навчальні матеріали. Вибір шаблонів надзвичайно великий, проте залежить від плану підписки (див. рис. 2.9 - 2.10).

«Базовий» безкоштовний тариф пропонує 18 шаблонів, але має обмежену кількість ресурсів, які можна створити, а також не передбачає конвертування завдань у формат PDF. «Стандартний» тариф коштує 60 гривень на місяць, проте сплативши відразу за 12 місяців, можна зекономити 10%. Як і «Базовий», «Стандартний» план підписки пропонує 18 шаблонів інтерактивних вправ, про які йдеться далі. Проте його перевагою є необмежена кількість ресурсів, які можна створити та роздрукувати. Тариф «Про» вартує 90 гривень на місяць, та має такі ж можливості, як і «Стандартний» план. Та все ж його перевагою є ширша вибірка шаблонів – платформа пропонує 33 варіанти організації роботи. Серед варіантів є також шаблони так званого обмеженого використання – суто для уроків математики або інструмент для управління класом, як-от план розсадження.

Formules individuels Formules scolaires >

Payer mensuellement Rémunération annuelle (Économisez 10 %)

De base	Standard	Pro
Gratuit	€ 60/mois UAH	€ 90/mois UAH
Inscrivez-vous gratuitement	S'abonner	S'abonner
Cela comprend :	Cela comprend :	Cela comprend :
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Créez jusqu'à 5 activités ✓ 18 modèles standard Afficher la liste	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Créez un nombre illimité d'activités ✓ Feuilles de calcul ✓ 18 modèles standard Afficher la liste	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Créez un nombre illimité d'activités ✓ Feuilles de calcul ✓ 18 modèles standard ✓ 15 modèles pro Afficher la liste

Рис. 2.9. Плани підписки на платформу

Inclus avec chaque formule

- ✓ Créez à l'aide de modèles
- ✓ Thèmes et options
- ✓ Tâches de l'étudiant
- ✓ Basculement du modèle
- ✓ Partage avec les enseignants
- ✓ Modifier toute activité
- ✓ Intégration sur un site Web

Рис. 2.10. Функціональні можливості підписок

Окрім індивідуальних планів платформа WordWall пропонує й варіант «Шкільного» плану. У такому випадку оплата здійснюється за рік залежно від кількості педагогів, що використовують ресурс. На рисунку 0 наведена вартість річної підписки для 30 вчителів (середня кількість вчителів на школу). За таких умов кожен педагог має власний доступ до ресурсів (див. рис. 2.11).

Formules scolaires

[← Formules individuels](#)


Рис. 2.11. Шкільні плани підписки

Надалі у нашій роботі всі приклади базуватимуться на вибірці вправ передбачених «Стандартним» індивідуальним планом підписки.

Створення вправ відбувається за допомогою шаблонів. Шаблони включають як знайомі класичні формати, як-от вікторина і відповідники, так і випадкове колесо і діаграма з мітками (див. рис. 2.12).

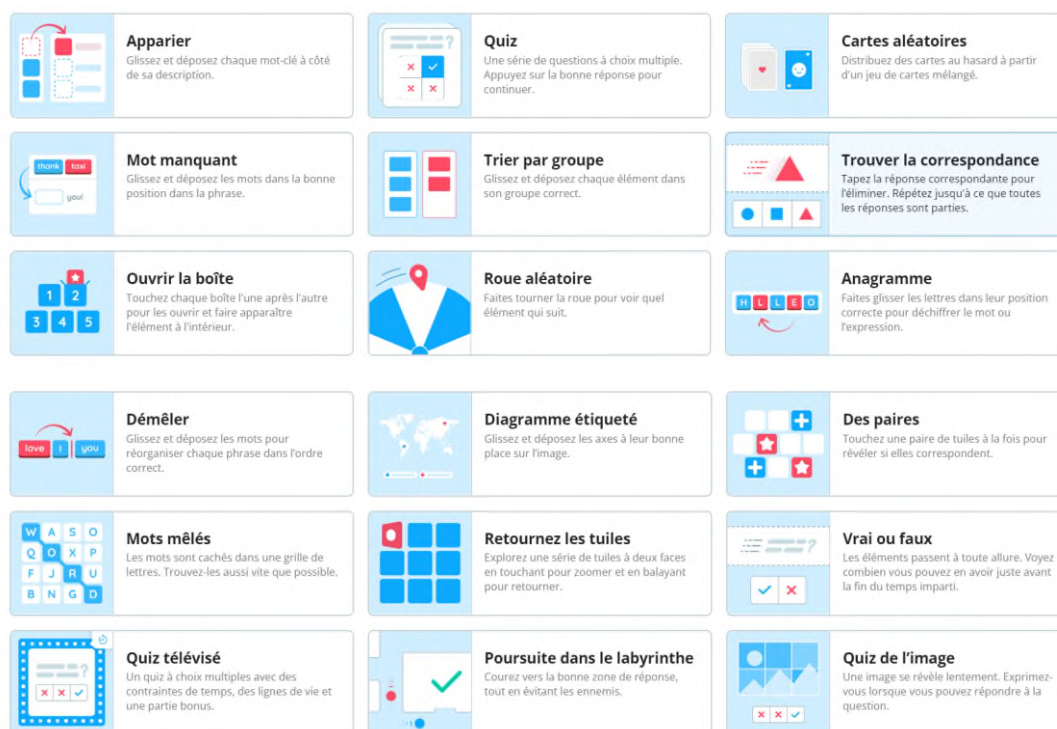


Рис. 2.12. Шаплони для створення вправ

Щоб створити нову вправу, потрібно лише обрати шаблон і додати вміст. Це дуже легко: можна створити інтерактивну вправу всього за кілька хвилин (див. рис. 2.13). Якщо вправа вже створена, є можливість обрати для неї інший шаблон за допомогою однієї кнопки. Це зекономить час і допоможе впровадити зміни і покращити ресурси. Наприклад, якщо першочергово було створено вправу співставлення з назвами фігур, її можна перетворити у кросворд з тими самими іменами фігур. Таким же чином можна перетворити ресурс у вікторину, пошук слів тощо. Як було зазначено у теоретичній частині, основою успішного та довготривалого запам'ятовування лексики є повторення. Такий функціонал дає змогу повторювати та опрацьовувати необхідну лексику безліч разів у ненудний спосіб.

Цікавим є і те, що не обов'язково використовувати заздалегідь створені вправи. Якщо спільнота пропонує вже розроблену вправу, яка чимось вам не підходить, можна відредагувати її вміст відповідно до своїх уроків і стилю навчання.

Facile comme 1-2-3

Créer une ressource personnalisée avec juste quelques mots et quelques clics.



Рис. 2.13. Кроки створення вправ

Як з'ясувалось раніше, окрім повторення, важливою складовою для вивчення лексики є і візуальна складова. З цією метою платформа пропонує широкий вибір тем, як от «Гральні карти», «Осінь», «Космос», «Новини», «Дикий Захід» тощо. Кожна тема змінює вигляд вправи, використовуючи різну графіку, шрифти та звуки. Крім того є додаткові можливості встановлення таймера або редагування гри. Матеріали для роздруку також мають варіанти. Наприклад, можна змінювати шрифт або видрукувати кілька копій на одній сторінці.

Вправи у Wordwall можна задавати як завдання. Коли вчитель створює завдання, учні спрямовуються конкретно до нього і не мусять заходити через головну сторінку. Цю функцію можна використовувати у класі, де учні мають доступ до власних пристроїв, або задавати як домашнє завдання. Результати всіх учнів зберігаються і стають доступними для вчителя.

Будь-яку створену вправу можна опублікувати у спільноті та зробити загальнодоступною. Це дасть змогу надсилати посилання на сторінку вправи у електронному листі, через соціальні мережі тощо. Це також дозволить іншим педагогам знаходити вправу у результатах пошуку спільноти, користуватися нею і створювати інші вправи на її основі. Проте, за бажання, ресурс може залишатися приватним, тоді доступ має лише його автор.

Усі розроблені ресурси легко систематизувати: у вкладці «Мої справи» є можливість створювати папки. Усі справи можна категоризувати залежно від теми, складності, класу, підручника, цілі тощо.

Справи Wordwall можна розміщувати на інших сайтах, використовуючи фрагмент коду HTML. Ця функція дозволяє відтворювати обрану версію справи на іншому сайті. Це чудовий спосіб для вдосконалення організації навчального процесу та інтеграції створених справ на інші платформи (див. рис. 2.14).

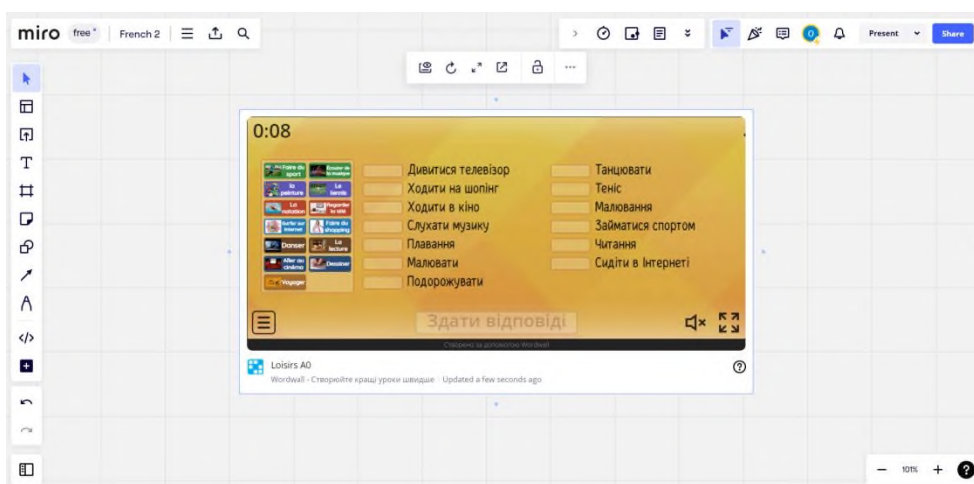


Рис. 2.14. Інтеграція справи на інтерактивній дошці Miro

Ці функції роблять WordWall корисним інструментом для створення і використання інтерактивних навчальних матеріалів, що можуть залучати учнів та покращувати навчальний процес.

2.2.2 Способи засвоєння лексики за допомогою платформи WordWall

Уже згаданий «Стандартний» план підписки надає 18 шаблонів. На прикладі кількох тем переглянемо можливість їх інтеграції у навчальний процес на початковому рівні.

Першим та найпопулярнішим шаблоном є «Apparier» («Відповідники»). Викладач (або учень самотужки) створює пари слів або фраз, які взаємодіють за певною лексичною або семантичною спільністю. Один елемент пари розміщується в верхній частині поля, а інший - у нижній частині. Гравці повинні поєднати ці елементи, встановлюючи відповідність між ними. Цей

шаблон ідеально підходить для початкового рівня вивчення лексики, оскільки у такому випадку ключову роллю відіграє перекладний спосіб семантизації. Також відповідності можна створювати і між парами «слово-зображення» та «зображення-зображення». Другий варіант дещо ускладнений та підходить не для ознайомлення, а радше для відпрацювання лексичних одиниць. Наприклад, учень повинен з'єднати антонімічні зображення та озвучити пов'язані з ними поняття. Крім цього вчитель може запропонувати інтегрувати ці поняття у власне речення. Прикладом можуть бути слова «солоний» та «солодкий» та відповідні до змісту зображення. Учень може сконструювати фразу «Торт солодкий, а салат солоний» тощо. Крім цього в одному полі можна вказати слово, а в іншому речення з пропуском, у який потрібно підставити необхідний елемент. Шаблон «Apparier» може бути залучений і для опрацювання лексики перед прочитанням тексту, прослуховування аудіо чи перегляду відео, ознайомлюючи у такий спосіб з новою лексикою. Тоді у процесі роботи з матеріалом, де зустрічаються ці мовні одиниці, учень фокусуватиме свою увагу на них, на контексті та правилах вживання, що у свою чергу також є елементом активізації словникового запасу. Такий шаблон сприяє активному запам'ятовуванню та відпрацюванню слів і фраз в зручній ігровій формі.

Крім цього шаблон «Apparier» чудова основа для використання інших шаблонів. Що це значить? Наступний шаблон «Quiz» («Вікторина») передбачає кілька варіантів відповідей, які вчитель повинен вигадувати та вносити самостійно, й вносити крім цього позначки про правильні й неправильні відповіді. Проте після трансформації шаблону «Apparier», відповіді для «Quiz» генеруються автоматично, що значно економить час. До того ж у такий спосіб учень завжди бачить та аналізує лише «потрібні» у момент роботи слова, не відволікаючи свою увагу на штучно інтегровані одиниці. Під кожним шаблоном є так званий «пункт управління», де можна встановити час для відповідей на кожне питання і визначити, чи правильні відповіді повинні бути відмічені автоматично, чи після перевірки вчителем. Рисунок 2.15 «Quiz»

дозволяє повторити та закріпити вивчену лексику через багаторазові повторення (див. Рис. 2.15).

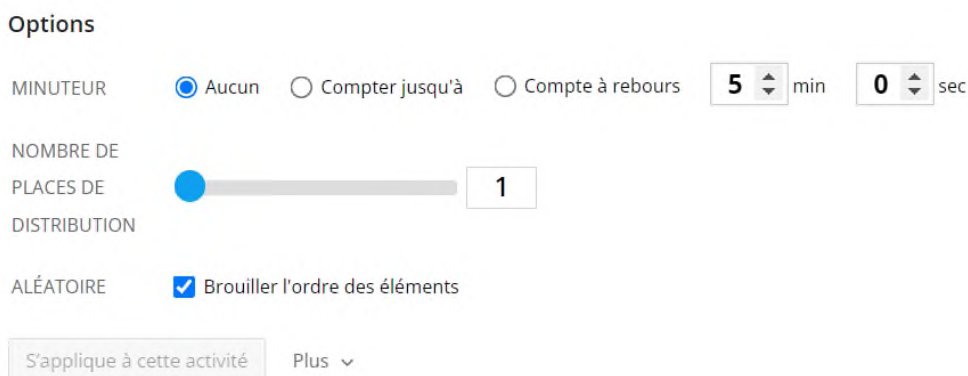


Рис. 2.15. Налаштування вправи

Додатковою опцією є «Quiz télévisé» («Ігрова вікторина»). Суть така ж, як і у звичайного «Quiz» - обрати правильну відповідь із запропонованих. Проте цей шаблон пропонує ще більшу інтеракцію та ширшу функціональність. Подібно до шоу «Хто хоче стати мільйонером?» чи «Інтуїція», учень має кілька способів полегшити пошук відповіді: а) «50:50» - передбачає зникнення половини неправильних слів; б) «Додатковий час». Крім цього є опція «Оцінка x2», що збільшує кількість зароблених за це питання балів.

Повертаючись до шаблону «Appariier» варто згадати й шаблон зі схожою назвою «Trouver la correspondance» («Знайти відповідність»). У цій грі на екрані з'являється слово чи зображення, а знизу демонструються усі можливі варіанти перекладу, синоніми, антоніми, зображення тощо. Гравцеві необхідно знайти пару, тоді відповідник зникає, а на екрані з'являється нове завдання. Знову ж, автор має змогу встановити швидкість появи нових елементів на екрані.

Схожий функціонал має шаблон «Des paires» («Відповідні пари»), учні повинні встановити відповідність між словами або фразами, що належать до однієї теми чи мають схожий зміст. Проте навідмінну від уже загаданих шаблонів, учень не бачить слова постійно. За один хід можна натиснути лише на два віконця – якщо пара збігається, картки зникають; якщо не збігається – повертаються у попереднє положення. Учень повинен запам'ятовувати

розташування кожного поняття, аби швидко з'єднати пари. Такий формат гри не лише розпалює зацікавленість учня та активізує вивчення чи повторення нового матеріалу, але й розвиває пам'ять та увагу.

Найбільш функціональним із запропонованих шаблонів можна вважати «*Cartes aléatoires*». Ледь не кожна згадана у теоретичній частині нашої роботи методика може бути інтегрована в заняття за допомогою цих карток: заповнити пропуски в реченнях відповідно до контексту, підібрати антонім, назвати усі видові поняття, пошук еквівалентних пар слів тощо.

Одним з чудових способів активізації лексики та мовленнєвої компетенції є питання – загальні чи по темі. Учень бачить картки в довільному порядку, читає та дає свою відповідь. Якщо це питання по темі – саме питання чи відповідь на нього передбачає використання окремих мовних одиниць. Як зазначалось, персоналізація у вивченні мови допомагає значно легше запам'ятати та згодом залучити слова до активного словнику. Прикладом обговорення можуть бути питання на тему «*Logement*»: Де ти живеш – будинок чи квартира? Яка твоя кімната? Які кольори в інтер'єрі тобі подобаються? Що ти хочеш змінити у свій оселі? тощо.

На картках можна прописувати слова рідною мовою для знаходження перекладу та навпаки, додавати зображення. Згодом можна складати речення відповідно до теми. Наприклад, на картках українською записані слова за темою «*Une ville*» (багатоповерхівка, аптека, мерія, супермаркет тощо), учень повинен перекласти їх та інтегрувати у речення, приміром розказати де цей елемент розташований у її місті або розповісти туди маршрут від власного дому (у такий спосіб можна залучити до повторення й прийменники місця) тощо. Хорошою ідеєю є запис лексичних одиниць і рідною мовою, і мовою, що вивчається, аби вивчення було двобоким.

На картках можна записувати речення для перекладу за вивченою темою. У такий спосіб можна повторити та побачити вживання лексичної одиниці у контексті, потренувати граматику. Інструментарій платформи дає змогу змінювати шрифти, виділяти потрібні слова. Учень буде попереджений, що

кожне виділене жирним шрифтом слово має перекладатися так, як це опрацьовувалось раніше. Це особливо актуально для розширення словнику, коли учні намагаються обмежуватися уже надбаними знаннями. Наприклад, у реченні «Щосуботи я прибираю, мию посуд, перу та **готую**» учень повинен перекласти виділене «готую» у той спосіб, що використовувався протягом роботи з словником. Варіантів є чимало: *cuisiner, faire cuire, preparer des repas, preparer à manger, préparer la nourriture* тощо.

На картках можна прописувати речення з пропусками, які учні повинні логічно доповнити словами, що вивчались. А також варіантом активізації словнику є пропозиція слова чи ряду слів, з якими учень має скласти речення. Таке завдання можна дещо ускладнити, щоб максимально залучити усіх до роботи – новостворене речення хтось з групи повинен перекласти. Це хороший метод підтримки уваги групи та повторення слів.

У французькій мові однією з «болючих» тем є відмінювання дієслів. На картці можна заздалегідь записати дієслово у неозначеній формі та особу, у якій це слово потрібно провідміняти. Наприклад, ils (boire), nous (prendre), vous (choisir). Класично, можна продовжити речення у свій спосіб.

На картках можуть бути записані ключові слова з теми, за допомогою яких один учень має скласти питання для свого колеги. Приміром на картці випадає слово «*Voyage*», яке можна упорядкувати в питаннях «Чи любиш ти подорожувати?», «Як часто ти подорожуєш?», «Який транспорт ти обираєш для подорожей» тощо.

Шаблон «*Cartes aléatoires*» справжня знахідка для будь-якого педагога. Його можливості обмежені лише уявою! Усі згадані активності можуть бути продемонстровані у форматі «*Ouvrir la boîte*». Функціонал фактично такий же – учень отримує довільну картку із завданням та виконує його, проте цього разу він впливає на свою «долю» сам, обираючи номер коробки. На початковому етапі ця ідея певною мірою краща за картки, адже є можливість потренувати числа. До того, шаблон «*Ouvrir la boîte*» може працювати у двох режимах –

прості вікна та вікна із запитанням. У другому випадку учневі пропонується тестове запитання на час з варіантами відповіді.

Хорошою альтернативою для урізноманітнення є й шаблон «*Retournez les tuiles*». Фактично це ті ж картки або відповідники, але дещо видозмінені. Окрім згаданих активностей, «*Retournez les tuiles*» можна використовувати й для загадок, де зі звороту буде правильна відповідь. Також плюсом є і те, що учні бачать список увесь список слів, тож мають змогу згадати чи підглянути у зошиті правильну відповідь на питання, яке викликало труднощі. Програма може самостійно вибрати і підсвітити слово у довільному порядку. Приміром таку дію можна повторити тричі, а тоді запропонувати скласти власне речення або ж розіграти діалог, де обов'язковою умовою буде використання обраних одиниць. Також на таких картках можна помістити зображення, а тоді за обраними комірками скласти речення за темою.

Також запропоновані активності для шаблону «*Cartes aléatoires*» можуть бути трансформовані у «*Roue aléatoire*». Крім цього у середині колеса є вільне поле, яке можна заповнити на свій розсуд: написати завдання, початок речення чи просто мотивуючу фразу. Часто колесо використовують для визначення «щасливчиків», які повинні виконати якесь завдання, чергувати у класі або ж у такий спосіб обирається номер завдання чи білету на іспиті. Мінусом цього шаблону можна вважати умовну повільність та високу ймовірність повторення завдання.

Шаблон «*Mot manquant*» говорить сам за себе. Створіть речення або короткі тексти, вставляючи в них пропуски, де відсутні слова. Додайте варіанти відповідей, які можуть вставити учні. Після виконання вправи вчителі або учні можуть перевірити, які слова були вставлені правильно, і обговорити результати. До прикладу, для вивчення кольорів можна створити речення на кшталт «*Le soleil est jaune. Les arbres sont verts. Le ciel est bleu*». Учителеві достатньо натиснути на слово, яке потрібно буде вставити у речення, — воно автоматично додається до списку вибраних слів. Аби ускладнити завдання, можна додати зайві слова. Такий формат роботи не лише стимулює роботу з

лексикою, але й сприяє розвитку критичного мислення та мовного чуття. Учень вчиться аналізуватися структуру речення, граматичну складову тощо. У реченні «*Les arbres sont verts*» іменник, до якого потрібно підібрати прикметник на позначення кольору, стоїть у множині. Отже, навіть не знаючи точного перекладу слова, учень може відсортувати запропоновані варіанти за граматичною ознакою. Шаблон «*Mot manquant*» також стимулює швидше запам'ятовування завдяки контекстному розумінню – вивчення нових слів сепарованим методом (тобто без допоміжних елементів та контексту), приносить гірші результати. Працюючи з цим шаблоном, учень має змогу запам'ятовувати «лексичні пари», які згодом легше інтегрувати у мовлення.

Шаблон «*Trier par groupe*» передбачає розподіл слів на групи за певними критеріями. Учитель створює від 2 до 8 груп та вносить відповідну інформацію. Учневі усі комірки демонструються у довільній формі. Такий формат корисний для систематизації знань. Наприклад, проблема відмінностей родів в українській та французькій мові часто приносить незручності учневі, який щойно почав вивчення мови. Можна запропонувати три колонки: LE (для чоловічого роду), LA (для жіночого роду) та LES (для слів у множині). Обговорюючи разом загальні закономірності та запам'ятовуючи винятки, розставити слова у відповідні групи. Наприклад *la tolérance, la connaissance, ale le silence; la santé, la beauté, ale le pâté*. Також учням можна запропонувати розділити слова залежно від їхнього значення. Наприклад, при вивченні теми «*Nourriture*», можна створити категорії «*Legumes*», «*Fruits*», «*Viande*», «*Poissons et fruits de mer*», «*Produits de lait*» тощо.

Наступним цікавим шаблоном є «*Anagramme*». Цей шаблон дозволяє створити анаграми, тобто перемішані літери слів, які учні повинні відновити поставивши кожну літеру на правильне місце. Анаграма як тренажер для мозку. Завдяки систематичному складанню анаграм із заданих слів, відбувається значне поліпшення результатів. З часом стає помітною різниця і в обсягах запам'ятовування текстів, і в умінні тривалий час концентруватися на проблемі, і, крім цього, збільшується швидкість читання.

Французька мова славиться своєю складною орфографією, що викликає неабиякий дискомфорт в учнів на початковому етапі вивчення. Звісно, через певний час, вивчивши та проаналізувавши правила, більшість слів не важко написати опираючись на досвід та відчуття. Проте або це мовне чуття розвинулось, необхідно його натренувати. У такий спосіб учневі значно легше запам'ятати за яких умов та як, наприклад, може відтворюватися назальний звук /*ñ*/ - *on* чи *om*. Самостійний аналіз допомагає швидше відшукати логіку та запам'ятати складні слова. Якщо потрібно, можна додати підказки до анаграм, які допоможуть учням відновити правильні слова.

«*Démêler*» - шаблон дещо схожий на «*Anagramme*», проте учні повинні відновити правильний порядок слів або фраз, перетягуючи їх у правильній послідовності. Це ефективний спосіб навчання лексики на початковому рівні, який дозволяє послідовно засвоювати лексику. Учитель завантажує речення з обраної теми, а платформа змішує його частини у довільній формі. За допомогою цього типу вправ, учень не лише активізує свій словник, але й може побачити ситуації вживання того чи іншого слова, його граматичну роль, відпрацювати правильну побудову речення.

Кожен правильний «клік» підсвічується зеленим кольором. Також у верхньому правому кутку учень бачить максимально можливу кількість «кліків», щоб отримати бонусні бали – чим швидше все стає на свої місця, тим легше отримати винагороду. Така система мотивує не робити зайвих рухів фрагментами речення, аби уникнути «вгадування».

«*Diagramme étiqueté*» чи не найкращий формат, для візуального сприйняття нової інформації. Цей шаблон дозволяє створювати інтерактивні діаграми та надавати учням можливість відзначити та підписати різні елементи на малюнку. Необхідне зображення можна обрати безпосередньо на платформі або завантажити зі свого пристрою. На початковому етапі вивчення такий спосіб засвоєння інформації може бути корисним для вивчення, до прикладу, теми «*Ville*» чи «*Corps*». Учень отримує зорову асоціацію і згодом може легше згадати необхідне слово, просто візуалізувавши зображення в уяві.

Шаблон «*Vrai ou faux*» можна інтегрувати в освітній процес багатьма способами. Перш за все, на картках можна записати пари слів (слово-переклад, синонім-синонім, синонім-антонім тощо) та поставити питання «Чи правильною є ця пара слів?», попередньо озвучивши умову, яка і визначає правильність відповіді. За допомогою такого шаблону можна проводити проміжне чи підсумкове тестування — вписувати не лише пари слів, а цілі речення, сталі вирази тощо. Наприклад, у кінці теми можна придумати різноманітні типи запитань: «*La pomme est un légume*» - учень відповідає та чи ні; «*J'aime des pêches*» — учень повинен відповісти «неправильно», адже за правилами, говорячи про почуття, вживається означений артикль тощо. Інакшим варіантом може бути речення з пропуском та два варіанти відповіді (комірки «правильно», «неправильно» можна редагувати). Шаблон можна підлаштувати під свої потреби. Елементи пролітають швидко, тож учень повинен максимально сконцентруватися, аби дати якомога більшу кількість правильних відповідей.

Шаблон «*Mots mêlés*» — це захоплюючий і ефективний спосіб вивчення лексики на початковому рівні, де учні шукають та відзначають слова або фрази, які відповідають певній темі чи завданню. Учителю потрібно обрати тему та слова, якій їй відповідають. Наприклад, тема «*Animaux*» та слова «*chat*», «*chien*», «*singe*» тощо. Платформа автоматично генерує сітку зі слів. Слова можуть бути розташовані горизонтально, вертикально або по діагоналі. Крім цього на панелі управління можна дати дозвіл на демонстрацію слів задом наперед та на повторну спробу під час зіставлення підказок. Підказки — слова чи зображення, що відображаються поруч із сіткою слів. До прикладу, додавши зображення котика, учень шукатиме відповідний лексичний еквівалент іноземною мовою. У такий спосіб учень розуміє, яке саме слово варто знайти, згадує та повторює його. Учні пов'язують слова з візуальною інформацією, що полегшує запам'ятовування. Завдання можна ускладнити та не додавати підказок, а також між словами, що вивчаються, захвати терміни, які раніше вже залучались до навчального процесу. Учні розвивають навички візуального

пошуку та концентрації. Також такий тип вправ допомагає запам'ятовувати написання слів.

Шаблон «*Poursuite dans le labyrinthe*» один з найінтерактивніших на напруженіших на платформі! Учень, який на початку гри знаходиться на середині лабіринту, повинен чимдуж бігти до правильної відповіді, адже за ним женуться страшні монстри. Учитель створює список запитань та розробляє систему відповідей, відзначаючи зеленим правильну. Саме до неї і біжить учень. Якщо він «забігає» у неправильну комірку – він втрачає життя. Кількість життів, як і рівень складності, встановлює сам вчитель. Якщо учень довго роздумує — його доганяє монстр, життя згорає. Звичайно, це більш індивідуальний варіант роботи, проте демонструючи вправу в класі, можна розділити учнів на команди, які змагатимуться за кращі бали.

Такий напружений ритм гри не лише активізує лексику, а й навчає думати у стресовій ситуації. На початкових рівнях, практично всі учні відчувають непевненість, і у ситуаціях, що потребують швидкості, розгублюються та втрачають концентрацію. Крім цього, як зазначалось вище, бажання досягти успіху та перемогти монстрів — хороша мотивація.

Останнім із запропонованих шаблонів «Стандартного» плану є «*Quiz de l'image*». Зображення повільно розкривається, вчитель сам встановлює час, за який потрібно обрати правильну відповідь. Якщо відповідь правильна – зображення з'являється на екрані повністю. На картинках можна показувати як поняття, пов'язані з темою, так і просто цікаві, смішні чи мотивуючі зображення для підтримання атмосфери.

2.2.3 Практичне застосування модулів платформи Wordwall на базі мовної школи.

Дослідження ефективності використання платформи WordWall на початковому етапі було проведено експериментальним методом на базі онлайн-школи іноземних мов AveniR.

Для участі в дослідженні було обрано дві групи з учнями, які мали однаковий рівень володіння мовою, однаковий обсяг занять з французької мови та однакові соціально-економічні умови (усі учасники експерименту проживають у франкомовних країнах). Учні мали по дві години французької мови на тиждень. Група 110 була обрана як контрольна група, а група 117 – як експериментальна.

Групи проходили навчання за методикою AlterEgo 1 протягом трьох тижнів (6 занять). У контрольній групі учні виконували вправи за підручником і вивчали лексику під час уроків. В експериментальній групі учні використовували той самий підручник, однак, на додаток до цього, наприкінці кожного другого уроку здобувачі практикували лексику на сайті Wordwall.net протягом близько 10-15 хвилин.

Для збору даних використовувався тест на знання лексики, що складався з 20 запитань з множинним вибором, як пре-тест, так і пост-тест. Пре-тест проводився безпосередньо перед початком опрацювання теми, а пост-тест – на 7 занятті. Лексичною темою, яка вивчалася під час уроків і була представлена в тестах, була тема пов'язана з місто, орієнтуванням та проживанням у нього, та була присутня в підручнику як окремий розділ. Що стосується матеріалу, який використовувався для навчання лексики, для контрольної групи використовувалися вправи з підручника, такі як: розподіл на категорії, зіставлення картинок і слів, правда / неправда, а також вправи, спрямовані на розвиток 4-х навичок (говоріння, письмо, аудіювання та читання). Для експериментальної групи використовувалися ігри різних типів, розроблені за допомогою шаблонів на сайті Wordwall.net. Типи ігор, що використовувалися на сайті: відповідники, відсутнє слово, сортування за групами, анаграма, діаграма з мітками, випадкові карти.

Для оцінювання тесту використовується шкала від 0 до 100 балів шляхом підрахунку правильної відповіді та застосовуючи формулу:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Де:

S = - оцінка за тест

R = кількість правильних відповідей

N = кількість питань

Щоб отримати середній бал у групі, використовувалась формула:

$$X = \frac{\Sigma}{N}$$

X = середній бал

N = всього учнів

Σ = Загальна кількість балів

Таблиця оцінок налічує п'ять категорій (табл. 2.1).

Таблиця 2.1

Шкали оцінювання рівня знань

Категорія	Оцінка
Відмінно	90-100
Добре	70-80
Достатньо	50-60
Задовільно	30-40
Незадовільно	0-20

Як видно з таблиці 2.2, пре-тест обох груп мав приблизно однаковий середній результат.

Таблиця 2.2

Результати пре-тесту

	Група 110	Група 117
Кількість учнів	5	6
Середній бал групи	34	31,6
Категорія балів	Задовільно	Задовільно

Після проведення пре-тесту розпочався навчальний процес в обох групах. Окрім роботи на уроці, учні виконували й домашні завдання. Контрольна група 110 виконувала завдання із зошита до підручника та користувалась власними записами, зробленими у ході заняття. Контрольна група 17 також виконувала домашні завдання у письмовій формі, проте завдання були згенеровані платформою WordWall у PDF форматі. Результати пост-тесту представлено у таблиці 2.3.

Таблиця 2.3

Результати пост-тесту

	Група 110	Група 117
Кількість учнів	5	6
Середній бал групи	80	94.4
Категорія балів	Добре	Відмінно

Як видно з таблиці вище, рівень засвоєння лексики значно збільшився. Проте результат експериментальної групи оцінено на «Відмінно», тоді як контрольна група отримала відмітку «Добре».

Учні контрольної групи, які раніше також використовували цифрові ресурси для вивчення лексики, відзначили, що класичний метод вивчення значно програє. По-перше, це забирає більше часу; по-друге – друковані матеріали не завжди під рукою, тож учні не мали змоги попрацювати з лексикою в громадському транспорті або ж на перерві. Також учні експериментальної групи відзначили зручність моментальної автоперевірки, що дозволяє відразу проаналізувати свою помилку.

Залучення платформи WordWall покращило словниковий запас учнів. Середні бали груп до та після тестування продемонстрували, що учні, які навчались за допомогою цієї платформи, отримали кращі результати, аніж учні, які використовували класичні методи навчання.

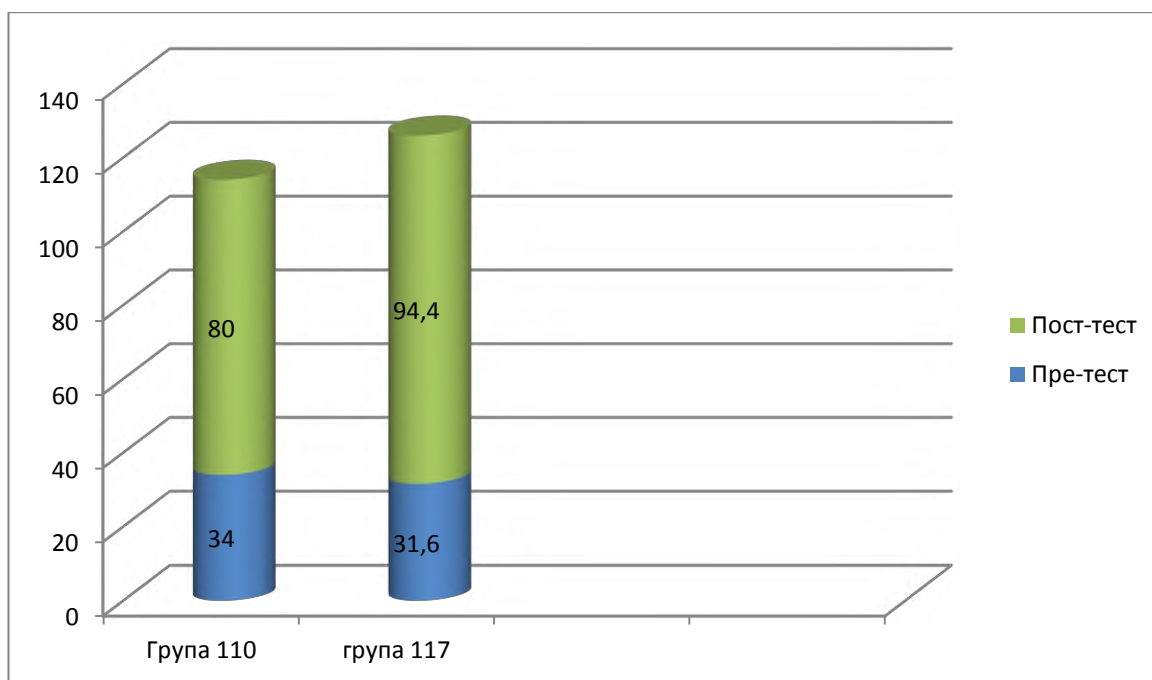


Рис. 2.16. Показники результатів про-тесту та пре-тесту за групами

2.3 Динаміка використання платформи LearningApps

LearningApps є некомерційним проектом, започаткованим у Європі, що пропонує інтерактивні модулі, які можуть бути використані в освітніх цілях. Ця платформа спрямована на вчителів, учнів, а також батьків, дозволяє їм створювати, розповсюджувати та використовувати цифрові навчальні ресурси. Вона сприяє більш активному залученню учнів у навчальний процес, допомагаючи вчителям створювати цікаві та ефективні навчальні матеріали.

LearningApps є онлайн-сервісом, призначеним для підтримки процесів навчання та викладання шляхом створення невеликих інтерактивних модулів. Ці модулі можуть бути використані як навчальні ресурси або для самостійної роботи учнів. Головною метою цього сервісу є створення загальнодоступної бібліотеки окремих інтерактивних блоків, які можуть бути використані повторно та адаптовані для різних навчальних сценаріїв. Ці блоки, які називаються «Вправами», не є частиною конкретних уроків чи програм, тому їх можна використовувати в будь-якому доречному методичному контексті.

Перевагою є те, що LearningApps є безкоштовною платформою. Вона не вимагає підписки або оплати за користування її основними функціями. Платформа підтримує кілька мов (зокрема й українську), що робить її доступною для міжнародної аудиторії. LearningApps можна використовувати на різних пристроях, включаючи комп'ютери, планшети та смартфони.

Платформа має шаблони для найпоширеніших методик, а також кілька інноваційних шаблонів з ігровою концепцією, що робить її ідеальною для всіх типів учнів. Learningapps — це найпростіша онлайн-платформа для сприяння самостійному вивченню лексики.

Вправи на LearningApps можна використовувати для учнів усіх рівнів. Можна створити, наприклад, просту вправу на зіставлення слів і малюнків для учнів початкового рівня або розробити більш складне завдання на порівняння формального та неформального написання листів для більш досвідчених учнів. При пошуку готових вправ, можна скористатися фільтром, який переходить від початкового рівня до більш просунутого. Вправи LearningApps можна використовувати або створювати для відпрацювання лексики, граматики чи вимови. Крім цього можна створювати й вправи для практики розуміння на слух чи читання, а також для вивчення чи практики функціональної мови для говоріння чи письма. Доцільним є також використання сервісу, як ілюстративного засобу, а також засобу оцінки знань, при навчанні аудіювання, а також у проектній діяльності [13].

LearningApps користується популярністю серед учителів, особливо в європейських країнах. Гнучкість, легкість у використанні та доступність зробили платформу цінним ресурсом для шкіл, що впроваджують інтерактивні та інноваційні підходи до навчання.

2.3.1 Функціональні можливості додатку для розвитку мовленнєвих навичок

LearningApps дуже простий у використанні: на головній сторінці є покрокова інструкція, яка пояснює всі функції. Можна створювати власні

вправи з нуля, використовуючи один з наданих шаблонів, або адаптувати вже створені вправи. Достатньо ввести ключове слово або обрати категорію для вивчення і, коли ви знайдете вправу, яка вам сподобається, ви можете "Створити схожу вправу» з власними ідеями, а потім поділитися ним зі своїми учнями (рисунок 0). Також при пошуку можна вказувати рівень складності та бажаний вміст медіа (зображення, відео, аудіо). Практичні завдання можна створити за лічені хвилини і використовувати їх знову, зберігши їх у своєму обліковому записі (див. рис. 2.17).

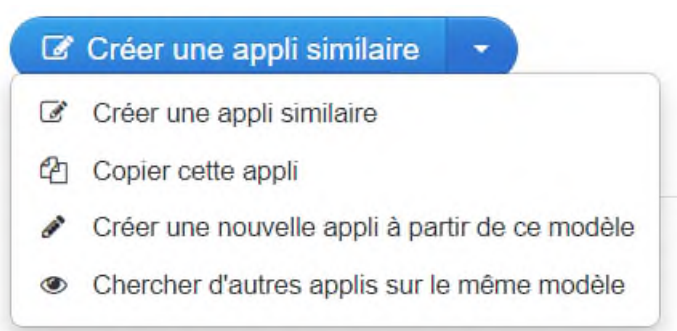


Рис. 2.17. Створення вправи на платформі LearningApps

Платформа створена для навчання загалом, а не спрямована лише для вивчення іноземних мов. Проте широкий вибір шаблонів дає змогу адаптувати вправи під будь-які цілі. Щойно натиснувши на шаблон, платформа відобразить щонайменше три приклади вправ, запропонувавши попередній перегляд і варіанти організації гри. Є ігри та вікторини, наприклад, на встановлення відповідності, ідентифікацію, категоризацію, заповнення пропусків, кросворди, введення відповідей, впорядкування, розміщення предметів на лінії та завдання з декількома варіантами відповідей.

Ви також можете завантажувати самостійно створені або автентичні тексти, малюнки, аудіо чи відео під час створення або адаптації вправ. Існує функція введення тексту для створення аудіоконтенту - корисно, щоб надати учням приклад вимови. Можна додавати відгуки та підказки, щоб допомогти

учням отримати правильні відповіді та зрозуміти, чому їхня відповідь є правильною чи неправильною.

Перед початком гри по середині екрану з'являється віконечко із умовами виконання вправи, ознайомившись та натиснувши «ОК», учень переходить до роботи.

Завдання можна виконувати індивідуально, а потім ділитися ними, або ж працювати в парах чи групах у класі чи вдома. Деякі вправи на LearningApps також мають вікна чату, де учні та вчителі можуть додавати коментарі під час гри, а також є більш складні змагальні завдання, які учні можуть виконувати в групах, щоб позмагатися один з одним. Окрім взаємодії один з одним під час виконання завдань, учні із задоволенням працюють разом, створюючи завдання для своїх однокласників. Вони можуть спільно обирати тип завдання, знаходити відповідні матеріали та придумувати підказки і зворотній зв'язок. На початку гри в командному режимі кожен гравець вказує свій нікнейм та обирає один із запропонованих аватарів.

Організація завдань з боку вчителя теж достатньо логічна та проста – усі самостійно створені та вподобані ресурси зберігаються у частині «Мої матеріали». Є можливість створення необмеженої кількості папок, аби швидко та зручно знаходити необхідне завдання.

Ще однією функцією є створення колекцій. Учитель формує колекцію за будь-яким критерієм (клас, навчальний предмет, підручник, тема тощо) та додає усі вибрані ресурси. Додатки можна групувати, додавати до них субтитри чи інструкції. За замовчуванням учні можуть редагувати вправи довільному порядку. За бажанням вчителя, вправи можна розв'язувати одну за одною, тільки якщо попередня вправа була розв'язана. Налаштувавши, після розв'язання всіх завдань може відображатися текст для зворотного зв'язку. Колекція не відображається публічно на LearningApps. За бажанням, колекція може відображатися для інших на сторінці вашого профілю. Учні отримують доступ до колекції або за посиланням, або за QR-кодом. У такий спосіб легше організувати навчання та відстежувати статус роботи учнів з колекціями.

Вправи LearningApps можна розміщувати на інших сайтах, використовуючи фрагмент коду HTML. Ця функція дозволяє відтворювати обрану версію вправи на іншому сайті. Це чудовий спосіб для вдосконалення організації навчального процесу та інтеграції створених вправ на інші платформи.

Позитивним якостями роботи з платформою LearningApps є: безкоштовний доступ, зрозумілий інтерфейс, можливість використання готових вправ або їх редагування від свої потреби, можливість використовувати медіа (зображення, аудіо та відео), можливість окремої реєстрації для кожного учня, а також функція завантаження створеної вправи на власний пристрій [3]. Негативні сторони є, проте вони не критичні: сервіс залежний від підключення до мережі Інтернет та інколи зустрічаються орфографічні помилки.

2.3.2 Способи засвоєння лексики за допомогою платформи LearningApps

Платформа пропонує аж 21 безкоштовний шаблон (табл. 2.4).

Таблиця 2.4

Шаблони платформи LearningApps

1.	Classer par paire	Пошук лексичної пари, граматичних відповідностей тощо.
2.	Regroupement	Класифікація різних елементи за певними категоріями
3.	Classement sur un axe	Визначення позицій елементів на числовій прямій
4.	Ordre simple	Упорядкування елементів в певній послідовності.
5.	Cartes avec réponses à écrire	Відповідь на завдання відкритого типу
6.	Placement sur images	Дати визначення кожному фрагменту

		зображення
7.	QCM	Обрати правильний варіант відповіді із запропонованих
8.	Texte à trous	Заповнити пропуски у тексті необхідними елементами
9.	Vidéo avec insertions	Перегляд контенту та виконання завдань за змістом
10.	Jeu du millionnaire	Обрати правильні варіанти відповідей для всіх питань без помилок
11.	Puzzle de classement	Для кожної зазначеної категорії підібрати відповідні елементи
12.	Mots croisés	Класичний кросворд – вписати правильну відповідь у відповідні клітинки на полі
13.	Grille de lettres	Знайти потрібні слова у сітці букв
14.	Qu'est-ce qui se trouve à quel endroit?	Знайти відповідність між тексовим елементом та фрагментом зображення
15.	Pendu	Відгадати зашифрований елемент
16.	Course de chevaux	Обрати правильний варіант відповіді на питання швидше за опонента
17.	Jeu de paires	Знайти відповідні пари елементів, почергово відкриваючи комірки
18.	Estimer	Вирішення математичних підрахунків (форма змагання з опонентом)
19.	Grille de correspondance	Пошук пар
20.	Compléter/remplir un tableau	Заповнити таблицю необхідними даними
21.	Quiz avec saisie de texte pour la réponse	Дати відповідь на відкрите питання

Чимало шаблонів є доволі класичними та часто використовуються в традиційних формах навчання. Деякі з шаблонів є аналогічними до уже згаданих варіацій на платформі WordWall. Наприклад «*Classer par paire*» — «*Apparier*»; «*Quiz*» — «*Quiz*»; «*Regroupement*» - «*Trier par groupe*»; «*Placement sur images*» — «*Diagramme étiqueté*»; «*Texte à trous*» — «*Mot manquant*»; «*Puzzle de classement*» — «*Quiz de l'image*»; «*Grille de lettres*» — «*Mots mêlés*»; «*Jeu de paires*» — «*Des paires*». З можливими варіаціями застосування таких шаблонів можна ознайомитися дещо вище.

Розглянемо дидактичні можливості в формуванні іншомовної мовленнєвої діяльності учнів на прикладі інших запропонованих шаблонів завдань у Web-сервісі LearningApps спрямованих на вивчення та закріплення лексичних одиниць на початковому рівні навчання.

Однією з переваг платформи є можливість додавання аудіо- та відео-контенту. У такий спосіб за допомогою одного ресурсу можна створити повноцінний блок завдань, який розвиватиме ледь не кожен з можливих аспектів вивчення мови. Учитель може додати відео чи аудіо, додавши питання (відкриті чи тестові). Відмінною функцією є змога інтеграції нотаток – ними можуть бути визначення, ключові моменти, історичні довідки тощо. У контексті вивчення лексики, ці нотатки можуть слугувати для перегляду чи прослуховування матеріалу – учень знайомитися з новим занотованим елементом та одразу бачить його вживання на практиці. Запитання на розуміння можна створити за принципом повторення лексичних одиниць, аби учень мав змогу «зустрітися» з необхідними елементами кілька разів. Також необхідні слова можна записати окремою звуковою доріжкою і додати як завдання «Випишіть слова, що прозвучали в кінці». У такий спосіб учень не лише повторює лексичні елементи, але й запам'ятовує їх написання.

Назва шаблону «*Classement sur un axe*» викликає сумніви у доцільності його використання в контексті вивчення мови. Проте насправді є чимало варіантів його застосування для вивчення саме лексичних одиниць. Наприклад,

при вивченні теми «Le corps», можна запропонувати учням розмістити запропоновані частини тіла від низу до верху. Умовно першим елементом будуть «*les pieds*», а останнім, тоюто найвищим, — «*la tête*». Завдання можна продемонструвати у форматі зображень – тоді учень повинен назвати продемонстровані елементи самотужки. Також за допомогою шаблону «Classement sur un axe» можна розглянути різницю між прислівниками зі значенням інтенсивності (*peu / assez / beaucoup* тощо), розташувавши їх за ступенем інтенсивності. Таку ж активність можна створити й за допомогою шаблону «Ordre simple». Такі варіанти активізують не лише роботу з лексичним матеріалом, але й аналітичні навички (особливо у дітей молодшого шкільного віку).

Форма роботи «*Mots croisés*» може бути надзвичайно корисною на початковому рівні вивчення іноземної мови. Кросворди дозволяють практикувати нові слова в контексті, допомагаючи учням запам'ятовувати і розуміти значення. При заповненні кросворду учні повинні бути уважними, що сприяє розвитку навичок правопису. Використання підказок або описів у кросворді може допомогти учням зрозуміти, як нові слова використовуються в реченнях або реальних ситуаціях, також розширити синонімічний ряд. Кросворди можуть виконуватися індивідуально або в групі, що сприяє як самостійній роботі, так і колаборації та комунікативним навичкам. Також використання кросвордів може бути ефективним способом перевірки знань та розуміння нових слів учнями без формального тестування.

Ще однією перевагою платформи LearningApps є можливість власної відповіді на відкритий тип питання. Такий формат роботи передбачають шаблони «*Cartes avec réponses à écrire*», «*Quiz avec saisie de texte pour la réponse*» та «*Compléter/remplir un tableau*». Учням початкового рівня для кращого засвоєння нової лексики можна запропонувати такі варіанти роботи:

- Ввести слово або словосполучення, що відповідає зображенню або визначенню поняття;
- Написати синонім / антонім;

- Описати зображення;
- Відтворити почуте;
- Доповнити словосполучення / речення;
- Підтвердити або спростувати факт тощо.

Варіантом завдання, що вимагає від учня вміння письмово відтворити лексичну одиницю, є також шаблон «*Pendu*». Учень бачить перед собою визначення, алфавіт цільової мови та квітку. Намагаючись знайти правильну відповідь, учень натискає на букви у тому порядку, в якому, на його думку, вони розташовуються у слові-відповіді. За кожен неправильну літеру – з квітки зникає пелюстка. Учень має десять спроб.

Письмове відтворення змушує людей активніше обробляти інформацію. Уже згаданий Майкл Льюїс акцентує на значенні лексики в навчанні мови та вказує на важливість різних видів практики, у тому числі й записування слів та фраз [24]. Самостійно відповідаючи, а не обираючи із запропонованих варіантів, учень докладає більше зусиль та значно більше концентрується на відповіді. Багато людей краще запам'ятовують візуальну інформацію. Письмо дозволяє створити візуальний образ слова, що може бути корисним для запам'ятовування. У такий спосіб нові лексичні одиниці швидше переходять до довготривалої пам'яті.

Важливою у колективній роботі є конкуренція. Здорова конкуренція – хороша мотивація до навчання. Здорова конкуренція може зробити навчальний процес більш динамічним і захоплюючим, збільшуючи залученість учнів. Коли конкуренція поєднується зі співпрацею, наприклад, у командних змаганнях або групових проектах, це може сприяти розвитку навичок роботи в команді та спілкування. Конкуренція може навчити учнів прагнути до самовдосконалення та саморозвитку, замість простого порівняння себе з іншими.

Шаблони «*Course de chevaux*» та «*Jeu du millionnaire*» чи не найкраще підходять для розпалювання інтересу та духу змагань. Хоча, варто зазначити, що фактично усі запропоновані шаблони можна інтегрувати в урок у формі змагання чи командної роботи.

Шаблон *«Course de chevaux»* — гра з опонентом. Потрібно якомога швидше дати правильну відповідь на питання. На екрані є два вершники, що рухаються до фінішу. Ціль – дістатися першим, відповівши швидко та правильно. Опонентом можуть бути як однокласники, так і сама система (ідеально для домашнього завдання). Шаблон *«Jeu du millionnaire»* — алюзія одну з найпопулярніших телевізійних ігор у світі *«Who Wants to Be a Millionaire?»* (*«Хто хоче стати мільйонером?»*). Виграти свій віртуальний мільйон можна лише не припускаючись помилок у всіх питаннях. Після кожної неправильної відповіді — гра завершується. Повертаючись до проблемних питань знову і знову, учень запам'ятовує відповідь.

Останнім та найменш затребуваним в контексті вивчення мов є шаблон *«Estimer»*. У такий спосіб можна ефективно та цікаво потренуватися у темі чисел. Окрім звичайного озвучування або написання чисел, що з'являються на екрані, учням можна запропонувати ігрову активність *«Enchères»*. Вчитель за допомогою пошукової системи Google знаходить фото цікавих експонатів та суму, за яку їх було продано. Учень або учні роблять свої припущення (можна також уявити себе учасником реальних торгів), а потім бачать реальну цифру та озвучують її.

Використовуючи усі згадані функції LearningApps, учителі можуть створювати багатогранні та інтерактивні завдання, що сприяють розвитку мовленнєвих навичок у різних аспектах, зокрема і у вивченні лексики.

2.3.3 Практичне застосування модулів платформи LearningApps на базі мовної школи

Наші вищезгадані дослідження показали ефективність застосування інтерактивних платформ Quizlet та WordWall. Проте вони були призначені здебільшого для оцінювання учнів та демонстрації знань, набутих у ході роботи з ресурсами. Тоді як питання сприйняття учнями використання інтерактивних платформ для самостійного навчання, а також проблем, з якими вони стикаються під час онлайн-навчання, не було досліджено. Тож з огляду на це,

наш наступний аналіз має на меті дізнатися, як учні сприймають роботу з цифровими ресурсами, з якими труднощами стикаються та які результати помічають.

Для збору даних було використано описово-кількісний підхід, який передбачає анкетування та напівструктуровані інтерв'ю. Опитування проводилось на базі онлайн-школи з вивчення мов AveniR. Учасниками стали учні вже згаданих груп – 106, 110 та 117. Загальна кількість – 17 людей. Важливо зазначити, що кожна група складається з людей різного віку. Група 106 – 14-15 років; група 110 – 23-36 років; група 117 – 38-45 років. Така вибірка дає змогу отримати результати, що стосуються кількох вікових категорій. Мета цього дослідження - вивчити ставлення здобувачів до використання платформи Learningapps для самостійного вивчення матеріалів. Опитувальник був адаптований з моделі прийняття технологій Девіса, яка складалася з двох основних частин: 1) Легкість використання Learningapps та 2) корисність Learningapps у вивченні лексики [22]. Учасники повинні були заповнити анкети, розроблені з використанням 5-бальної шкали Лайкерта, де 1 означає повну незгоду, а 5 - повну згоду (див. табл. 2.5). Після цього, щоб отримати більш детальну інформацію, пов'язану з викликами, з якими вони зіткнулися під час використання learningapps, було проведено напів-структуровані інтерв'ю з 8 учнями, які були відібрані за результатами анкетування.

Таблиця 2.5

Критерії аналізу рівня сприйняття

№	Оцінка	Критерій
1	4.01 – 5.0	Повністю згоден
2	3.01 – 4.0	Згоден
3	2.01 – 3.0	Нейтрально
4	1.01 – 2.0	Не згоден
5	0.5 – 1.0	Категорично не згоден

Перша частина вивчала сприйняття учнями простоти використання сервісу LearningApps для самостійної роботи. Таблиця 2.6 чітко показує, що більшість учнів погодилися з тим, що вони можуть легко користуватися цією платформою. Крім цього, опитані здобувачі також вважають платформу інтерактивною та цікавою. Цілком ймовірно те, що учні оцінили саме різні режими виконання вправ, а також простий інтерфейс.

Таблиця 2.6

**Сприйняття учнями зручності «Learningapps» для вивчення
англійської мови**

Пункти (позиція?)	Повністю згоден (%)	Згоден (%)	Нейтральн о (%)	Не згоден (%)	Категорич но не згоден (%)	Оцінк а
Learningapps простий у використанні	8 (47,05)	4 (23,52)	3 (17,64)	2 (11,76)	0 (0)	4,05
Learningapps інтерактивний	15 (88,23)	2 (11,76)	0	0	0	4,64
Learningapps викликає інтерес	4 (23,52)	8 (47,05)	4 (23,52)	1 (5,88)	0	3,88
Learningapps легкий в розумінні	8 (47,05)	4 (23,52)	3 (17,64)	2 (11,76)	0	4,05
Робота з Learningapps приносить задоволення	4 (23,52)	7 (41,17)	5 (29,41)	1 (5,88)	0	3,82
Оформлення Learningapps	3 (17,64)	8 (47,05)	5 (29,41)	1 (5,88)	0	3,76

чітке та зрозуміле						
--------------------	--	--	--	--	--	--

Однією з переваг інтеграції інформаційно-комунікаційних технологій у викладання та навчання є те, що вони дозволяють учням навчатися будь-де і будь-коли та пристосовувати його до свого рівня. Таким чином, використання ІКТ, в даному випадку Learningapps, в онлайн-навчанні іноземної мови може створити навчальний процес, більш комфортний і привабливий для учнів, аби підтримувати їхній інтерес та ентузіазм. Більше того, ІКТ надають учням величезну кількість ресурсів, що пропонуються у різних форматах (наприклад, аудіо, відео тощо), що дає змогу обирати напрям та спосіб роботи відповідно до своїх потреб та вподобань.

Окрім позитивного ставлення, існують і негативні думки щодо легкості використання Learningapps, хоча відсоток негативу був невеликий — жоден з учнів не відповів «категорично не згоден», а відсоток «незгодних» не перевищив навіть 12%. За результатами інтерв'ю було виявлено, що таке негативне сприйняття викликано незадовільним рівнем знань та відсутністю мотивації до навчання. Такі учні не бажають удосконалювати знання загалом, незалежно від способу навчання. Вмотивовані ж учні схвально поставились до залучення цифрових ресурсів для вивчення лексики іноземною мовою.

Наступним кроком була друга частина дослідження — опитування щодо доцільності та користі використання платформи Learningapps у вивченні французької мови. Як і у першій частині, опитані учні оцінювали ресурс за різними критеріями по п'ятибальній шкалі.

З Таблиці 2.7 можна зробити висновок, що 88,23% опитаних повністю погодились, що Learningapps допомагає їм покращити рівень володіння французькою мовою. Також близько 76% вважають, що він виявився корисним для них у вивченні французької мови. Сумніви щодо доцільності використання Learningapps має дуже низький відсоток учнів – не більше 11%.

Таблиця 2.7

**Сприйняття учнями корисності Learningapps для вивчення
французької мови**

Пункти (позиція?)	Повністю згоден (%)	Згоден (%)	Нейтрально (%)	Не згоден (%)	Категорично не згоден (%)	Оцінка
Learningapps допомагає мені покращити мій рівень володіння французькою мовою	15 (88,23)	2 (11,76)	0	0	0	
Learningapps корисний у французької вивченні мови	9 (52,94)	7 (41,17)	1 (5,88)	0	0	
Learningapps пропонує учням корисні вправи для вивчення лексики шляхом покращення навичок аудіювання.	3 (17,64)	11 (64,7)	3 (17,64)	1 (5,88)	0	
Learningapps пропонує учням	5 (29,41)	10 (29,41)	2 (11,76)	0	0	

корисні вправи для вивчення лексики шляхом покращення навичок читання.						
Learningapps пропонує учням корисні вправи для покращення навичок письма вивчених лексичних одиниць	10 (58,82)	5 (29,41)	2 (11,76)	0	0	
Learningapps пропонує учням корисні вправи для збагачення словникового запасу.	15 (88,23)	2 (11,76)	0		0	
Learningapps допомагає легше запам'ятати нові лексичні одиниці	15 (88,23)	2 (11,76)	0	0	0	

Результат інтерв'ю показав, що більшість учнів не стикалися зі значними труднощами у використанні Learningapps для вивчення французької мови. Більшість сучасних учнів відноситься до так званого покоління «digital natives».

Digital natives це —людина, яка народилася в період або після загального впровадження цифрових технологій, і через взаємодію з цифровими технологіями з раннього віку, має більший рівень комфорту, використовуючи її. Вони живуть в епоху, коли комп'ютери, відео ігри, відеокамери, мобільні телефони та будь-які інші цифрові інструменти легко знайти та опанувати. Відсутність підключення до Інтернету та низька мотивація були найбільшими проблемами, з якими зіткнулися здобувачі освіти під час самостійного навчання за допомогою Learningapps.

Сучасні здобувачі освіти потребують більш активної участі у навчальному процесі, ніж це заведено у класичних форматах навчання. Процес, заточений на більш діяльний формат учня, підвищує мотивацію учнів, їхнє ставлення до мови, самоефективність, автономію та переконання у необхідності вивчення мови. Крім того, опитані учні зазначили, що самостійна робота за допомогою цифрового ресурсу зменшує тривожність, пов'язану з увагою з боку інших учнів, порівнюванні себе з більш успішними здобувачами знань та браком часу для роздумів.

З отриманих результатів можна зробити висновок, що LearningApps є ефективним засобом опанування лексики на початковому рівні, оскільки учні вважають його корисним та достатньо простим у використанні. Викладачі французької, як і будь-якої іншої мови, повинні використовувати цей навчальний додаток для самостійної роботи в онлайн-навчанні, а також залучати під час офлайн занять, щоб зробити вивчення мови більш привабливим, змістовним та цікавим. У цьому дослідженні взяли участь кілька учнів з приблизно однаковим рівнем. Тому майбутні дослідження повинні залучати якомога більше учнів різного рівня, щоб отримати більш точні результати.

Висновки до другого розділу

У розділі II підкреслюється роль Інтернету та цифрових технологій у сучасному процесі вивчення іноземних мов. Онлайн-ресурси (мобільні додатки, інтерактивні електронні підручники, альтернативні освітні платформи тощо) стають ключовими інструментами у формуванні лексичних, фонетичних, і граматичних навичок. Ці інструменти не тільки сприяють ефективному запам'ятовуванню нових слів, але й роблять процес навчання більш інтерактивним, використовуючи ігрові елементи та повторення. Перехід від традиційного рукописного словника до цифрових методів підвищує ефективність навчання, дозволяючи учням самостійно вивчати матеріал. Доведено, що сучасні технології не тільки забезпечують доступ до різноманітних ресурсів для вивчення мов, але й сприяють формуванню комунікативної компетентності, яка є головною метою вивчення іноземних мов.

У розділі описано функціонування, переваги, способи імплікації в навчальний процес трьох найпопулярніших ресурсів: Quizlet, WordWall та LearningApps. Кожна платформа має безліч шаблонів, які легко можна адаптувати під будь-який вік, рівень, потреби тощо. Створення вправ передбачає додавання зображень, аудіо- та відеосупроводу, що значно полегшує їх запам'ятовування. Візуальне навчання особливо корисне на початковому рівні, коли важко зрозуміти нові слова лише за їх текстовим описом.

Використовуючи усі функції кожної з платформ, учителі можуть створювати багатогранні та інтерактивні завдання, що сприяють розвитку мовленнєвих навичок у різних аспектах, зокрема і у вивченні лексики на початковому рівні. Залучення цифрових ресурсів у вивченні лексики іноземної мови допомагає знизити рівень тривожності підвищує мотивацію та полегшує процес вивчення.

Шляхом експериментальних досліджень на базі мовної школи доведено ефективність використання платформ та високий рівень задоволеності серед учнів. Вмотивовані учні схвально поставились до залучення цифрових ресурсів

для вивчення лексики іноземною мовою, відзначили зручність моментальної автоперевірки та портативність ресурсів.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У ході нашої роботи ми здійснили системний та комплексний аналіз методів вивчення лексики та залучення цифрових ресурсів зокрема й на початковому рівні.

У першому розділі було проаналізовано теоретичний матеріал, наведено варіанти тлумачення поняття «методики», розкрито головні принципи ефективного використання методів під час навчання іноземної мови. Охарактеризовано важливість вивчення лексичного матеріалу для розвитку власного мовлення. Описано базові правила вивчення лексики, такі як релевантність, контекстуалізація, частота, асоціації, мультисенсорний підхід тощо. Наголошено на важливості контексту, взаємодії та постійному повторенні вивчених слів. Описано постулат про прямий зв'язок між навчанням та повторенням, а також проаналізовано різні типи пам'яті, що відповідають за цей процес. Крім цього проаналізовано типи кількісного обсягу словникового запасу, методи його збільшення та правила формування лексичної компетенції загалом. Згадано традиційні та сучасні способи навчання лексики, зокрема на початковому рівні.

До того ж у першому розділі проаналізовано важливість інтеграції комп'ютерних технологій та інтерактивних вправ у процес навчання лексиці учнів. Визначено цілі, для яких застосування цифрових ресурсів є вкрай важливим в сучасному контексті. Згадано популярні дидактичні методи, які можливо конвертувати в цифровий формат.

Другий розділ має практичне підґрунтя та аналізує рівень ефективності цифрових ресурсів у процесі засвоєння лексичних одиниць на початковому рівні вивчення іноземної мови. Розділ поділено на три підрозділи, в яких йдеться про три платформи: Quizlet, WordWall та LearningApps. Визначено, що платформа Quizlet є цифровим варіантом системи Лейнтера та кривої забування Еббінгауза. Робота з цим ресурсом сприяє запам'ятовуванню та повторенню лексики, підвищує мотивацію та гейміфікує процес навчання. Платформа

WordWall є легкою у використанні та сприяє візуальному запам'ятовуванню та асоціативному відтворенню вивченої інформації. Ресурс LearningApps має перевагу в можливості додавання аудіо- та відеоматеріалів, що дає змогу створити повноцінний урок на одній платформі, проте значно поступається у легкості використання попереднім платформам.

У другому розділі наведено результати трьох експериментальних досліджень: порівняння традиційного та сучасного методів вивчення лексики, а також визначення рівня зодовлення користування учнями платформи. У підсумку, кожна з наведених платформ довела свою ефективність та зручність у вивченні лексичного матеріалу. За свідченнями учнів їх підкупила можливість необмеженого у часі та місці доступу до ресурсів, гейміфікація процесу, рейтингова мотивуюча система та візуальна складова.

Узагальнюючи результати, слід зазначити, що необхідність якісного засвоєння лексичної складової мови зумовлена важливістю вільного володіння іноземною мовою у контексті глобалізаційних процесів. Грамотно побудована дидактико-методологічна система є запорукою якісного засвоєння знань. Широке застосування інтерактивних форм навчання та ігрових методів дозволяє учням максимально наблизитися до реальних умов комунікації, а також сприяє самостійному здобуванню знань. Цифрові ресурси відкривають учням нові можливості, дозволяючи спілкуватися з реальними співрозмовниками, а також впливають на розвиток їх соціальних та психологічних навичок, підвищуючи впевненість в собі та своїх знаннях. Використання цифрових інструментів не тільки покращує результативність навчання учнів, але й сприяє професійному розвитку педагогів. Це, в свою чергу, призводить до загального підвищення якості освітнього процесу. Підкреслюється, що комп'ютер у навчальному процесі не є заміною учителя, а засобом для розширення можливостей та підвищення ефективності освітнього процесу, вирішуючи основні виклики освітньої діяльності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бігич О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Е. Методика викладання іноземних мов і культур : теорія і практика : підручник. Київ : Ленвіт, 2013. 590 с. URL: <http://surl.li/mnwft> (дата звернення: 20.06.2023).
2. Боднар Ю. Секрети пам'яті або як ефективно вивчати і запам'ятовувати іноземні слова? GreenCountry. URL: <http://surl.li/njgrh> (дата звернення: 05.07.2023).
3. Бровко К. Формування іншомовної мовленнєвої діяльності дітей 6-7 років засобом вебсервісу Learningapps. *Педагогічна освіта: Теорія і практика. Психологія. Педагогіка.* 2022. № 36 (2). С. 68-73. URL: <https://www.pedosvita.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/310> (дата звернення: 20.10.23).
4. Гордійчук Ю., Причина Ю. Формування лексичної компетенції студентів – економістів як складової професійного мовлення. *Педагогіка і психологія професійної освіти.* 2013. № 5. С. 75-83. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pippo_2013_5_9 (дата звернення: 10.08.2023).
5. Дудіна Н. Методи і прийоми навчання лексики на уроці англійської мови. URL: <https://vseosvita.ua/library/metodi-i-prijomi-navcanna-leksiki-na-uroci-anglijskoi-movi-429667.html> (дата звернення: 04.09.2023).
6. Західноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання. URL: <http://surl.li/eakvy> (дата звернення: 20.11.2023).
7. Зосим М. Навчання та техніки ефективного навчання. Махум Zosym. URL: <https://www.maxzosim.com/learning/> (дата звернення: 21.07.2023).
8. Качуровська І. Наукові засади методики навчання елементів лексикології в початковій школі. URL: <http://surl.li/njgrz> (дата звернення: 11.08.2023).
9. Кулакова О. Використання інтерактивних платформ у навчанні іншомовної лексики. *Студентський дайджест: збірник наукових матеріалів здобувачів вищої освіти.* Рівне: РДГУ, 2023. № 7. С. 72-73. URL:

https://rshu.edu.ua/images/nauka/03_mol_nv/stud_digest_2023_7.pdf (дата звернення: 01.10.2023).

10. Лущик Ю. М., Пікулицька Л. В. Основні етапи роботи над лексичними одиницями та їх специфіка. *Materials of the XI International scientific and practical conference, «Scientifichorizins». Philological sciences. Science and education LTD 2015. № 7. С. 3-7.* URL: <http://surl.li/njgkr>.

11. Ляшенко А. Повторення як запорука ефективного навчання. EdEra blog. URL: <http://blog.ed-era.com/repetition/> (дата звернення: 04.07.2023).

12. Мартиненко С., Хоружа Л. Методи навчання та їх класифікація. Освіта.UA. URL: <https://osvita.ua/school/method/780/> (дата звернення: 11.06.2023).

13. Мельник О. Технології Web 2.0 - інноваційний засіб навчання іноземної мови. Теорія і практика застосування ІКТ. *Комп'ютер у школі та сім'ї.* 2011, № 7. С. 17-21.

14. Методика навчання іноземних мов у загальноосвітніх навчальних закладах / Л. Панова та ін. Київ : ВЦ «Академія». 2010. 327с. URL: https://library.udpu.edu.ua/library_files/427509.pdf (дата звернення: 13.06.2023).

15. Ніколаєва С. Методика викладання іноземних мов в середніх навчальних закладах : підручник. 2-ге вид. Київ : Ленвіт, 2002. 328 с. URL: <http://elcat.pnpu.edu.ua/docs/Nikolayeva.pdf> (дата звернення: 19.06.2023).

16. Папіжук В. О., Гуменюк Є. С. Альтернативні освітні платформи у навчанні іншомовної лексики на початковому етапі. Актуальні проблеми сучасної лінгвістики та методики викладання мови і літератури: збірник матеріалів VII Всеукраїнської онлайн-конференції (VII). м. Житомир, 01-06 лютого, 2022 р. Житомир, 2022. С. 94-99.

17. Семенчук Ю. Психолого-педагогічні передумови формування лексичної компетенції у студентів економічних спеціальностей. *Психологія і суспільство.* 2006. № 4. С. 123-128. URL: <http://surl.li/nizln> (дата звернення: 01.09.2023).

18. Тітова О. В. Застосування лексичних ігор у навчанні англійської мови у молодших школярів. URL: <https://tinyurl.com/yc5jmvdq> (дата звернення: 04.09.2023).
19. Турчиняк С. Критерії відбору лексичного матеріалу та процес засвоєння лексичних одиниць. URL: <http://oldconf.neasmo.ua/node/1420> (дата звернення: 26.08.2023).
20. Філіпська С. Візуал, аудіал, кінестетик, дискрет – хто це? Або особливості сприйняття інформації. URL: <http://www.pl.kpi.ua/2098-2/> (дата звернення: 08.10.2023).
21. Anjaniputra A. G., Salsabila V. A. The merits of Quizlet for vocabulary learning at tertiary level. *Indonesian EFL Journal*. 2018. № 4 (2). P. 1-11.
22. Davis D. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*. 1989. № 13(3). P. 319-340.
23. Lehmann S., Murray M. M. The role of multisensory memories in unisensory object discrimination. *Cognitive Brain Research*. 2005. № 24(2). P. 326-334.
24. Lewis M. *The Lexical Approach: The State of ELT and a Way Forward (Language Teaching Publications)*. Boston : Heinle ELT. 2002. 200 p.
25. Sanosi A. B. The effect of Quizlet on vocabulary acquisition. *Asian Journal of Education and eLearning*. 2018. № 6 (4). P. 2321-2454.
26. Thornbury S. *How to Teach Vocabulary : підручник*. London : Pearson Education. 2002. 192 p. URL: <http://surl.li/njhbc> (date of access: 30.06.2023).
27. Viader M. *Vocabulaire: la répétition espacée avec l'application Quizlet*. Culture FLE. URL: <https://culture-fle.de/apprendre-le-vocabulaire-quizlet/> (date of access: 02.08.2023).
28. Weiler A. *How to Remember Vocabulary*. URL: <https://www.strategiesinlanguagelearning.com/how-to-remember-vocabulary/> (date of access: 02.08.2023).

Інформаційні ресурси:

1. <https://wordwall.net/uk>
2. <https://learningapps/>
3. <https://quizlet.com/latest>
4. <https://miro.com/app/dashboard/>