

**Віталій Степанов**

Доктор філософії з філології  
Асистент кафедри германської філології  
Сумський державний університет  
Суми, Україна  
ORCID ID 0000-0002-8169-7908  
v.stepanov@gf.sumdu.edu.ua

**Дарина Щербак**

Студентка 4 курсу кафедри германської філології  
Сумський державний університет  
Суми, Україна  
ORCID ID 0009-0001-6998-1826  
sherbak.darina2002@gmail.com

## ВИКОРИСТАННЯ МЕДІАКОНТЕНТУ ТА ІГРОВИХ МАТЕРІАЛІВ ДЛЯ ОНЛАЙН-ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Стаття розглядає особливості застосування медіаресурсів та ігрових матеріалів як доречного інструментарію в організації онлайн-занять з іноземної мови у період соціально-резонансних подій (пандемія COVID-19 та воєнний стан). Згадуються останні напрацювання українських та вітчизняних науковців в студіях про викладання іноземних мов у дистанційному режимі. Описується роль цифровізації в освітньому секторі з акцентом на особливе значення медіаконтенту та ігор як релевантного доповнення до проведення онлайн-занять. Визначаються переваги та недоліки залучення медіаресурсів та ігрових матеріалів для лінгводидактичних цілей. Фокусується увага на інтерактивності як суттєвого складника в успішній реалізації викладацьких стратегій у разі залучення медіаматеріалів для онлайн-занять. Наводяться найбільш доречні онлайн-платформи з використання медіаконтенту для розробки онлайн-занять (*LiveWorksheets*, *Wordwall*, *Quizizz*, *iSLCOLLECTIVE*). Окремо пояснюється гейміфікація, тобто поєднання цифрових засобів навчання з ігровими елементами для покращення засвоєння мови. Демонструється потенціал спеціально сконструйованих онлайн-платформ у сфері розробки ігрових вправ для уроку з іноземної мови (*Bamboozle*, *Genial.ly*, *Kahoot*, *GimKit Live*). Як для інтерактивного медіа-контенту, так і для лінгвістичних ігор автори пропонують конкретний перелік лексичних та граматичних вправ, що можуть стати в нагоді під час онлайн-заняття з іноземної мови. Зазначені в статті платформи та підходи до їх використання у створенні лінгводидактичних вправ можуть залучатися в межах закладів як середньої, так і вищої освіти (незалежно від профільних дисциплін викладання). Розглянуте в статті дослідження є пілотним. Відтак, перспективи подальших досліджень полягають у більш глибокому вивченні потенціалу використання медіаконтенту та гейміфікації на онлайн-заняттях з іноземних мов. Водночас, доречним є пошук нового інструментарію для дистанційної освіти. Зокрема, планується дослідити функціонал корпусних ресурсів у сфері онлайн-викладання іноземної мови.

**Ключові слова:** лінгводидактика; онлайн-заняття; інтерактивність; медіаконтент; гейміфікація; ігрові матеріали; онлайн-платформи; розробка вправ.

© Vitalii Stepanov, Daryna Shcherbak. 2024. Published by Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute. This is an Open Access article distributed under the terms of the licence CC BY 4.0

### 1. ВСТУП

**Постановка проблеми.** Сьогодні процес навчання перестає бути просто книжковим, впевнено перетворюючись на цифровий. Поєднання аспектів сучасних технологій трансформує освітню систему в ефективне лінгводидактичне середовище, так що результати викладання іноземних мов помітно покращуються. З іншого боку, світова спільнота загалом та Україна зокрема зазнають постійного

впливу соціально-резонансних подій (COVID-19, воєнний стан), що виводить на передній план дистанційний формат як надійну платформу для безперервного продовження освіти серед здобувачів середньої та вищої освіти.

Одним із доречних підходів до цифровізації викладання мов є залучення медіаконтенту та ігрових матеріалів. Практичне залучення таких інструментів активно подається в лінгводидактичних працях науковців. Серед них помітне місце займають роботи українських фахівців: Полонська (2017), Єгорова та ін. (2023), Ключник (2020), Коневщинська (2016), Медінська (2020), Danylchenko-Cherniak (2023). Не відстають і студії іноземних колег: Cheung et al. (2021), Lantz-Andersson (2018), Matos et al. (2016), Ntshangase (2022), Vlachopoulos et al. (2017), Le (2021).

Поряд із цим, ретельно досліджується дистанційний формат навчання в сучасних реаліях України, на яку накладається тягар пандемії коронавірусу та воєнного стану. Це можна простежити у низці робіт українських та закордонних науковців: Bezliudnyi (2022), Huszti et al. (2022), Stradiotová et al. (2022), Cherepiekhina et al. (2023), Westerlund et al. (2023).

Відтак, репрезентація нового потенціалу онлайн-інструментарію в освітньому секторі є нагальним як ніколи, зокрема в осередку медіаконтенту та ігрових матеріалів. Цим зумовлена **актуальність** нашого дослідження.

## 2. МЕТОДИ

**Об'єктом** дослідження є медіаконтент та розвиваючі ігри на заняттях з іноземної мови. **Предметом** дослідження є аналіз інструментарію медіаконтенту та розвиваючих ігор, які можна використати на онлайн-заняттях із вивчення іноземної мови.

**Матеріалом** дослідження є сучасні ігрові технології для вивчення мов, а також мультимедійні матеріали.

**Метою** дослідження є розкриття потенціалу застосування медіаконтенту та ігор на онлайн-заняттях з іноземної мови. Для досягнення мети виконаємо наступні **завдання**:

1. Визначити переваги та недоліки використання медіаконтенту та ігор на онлайн-заняттях з іноземної мови;
2. З'ясувати аспекти впливу медіаконтенту та розвиваючих ігор у онлайн-навчанні іноземних мов;
3. Проаналізувати ефективність використання медіаконтенту та розвиваючих ігор у онлайн-навчанні іноземних мов.

Для вирішення поставлених завдань були використані такі **методи дослідження**: аналіз, описовий та зіставний методи.

## 3. АНАЛІЗ ПУБЛІКАЦІЙ

### 3.1. Роль медіаконтенту у онлайн-викладанні іноземної мови

Людство розвивається гігантськими кроками, технічний прогрес дав скажений стрибок. Медійна сфера стала масово прогресувати. Тренди змінюються кожні півроку. І така еволюція лише набирає оберти.

Реляція змін у медіа та освіті відбувається поступово. Трапляються новачки медіаконтенту: наприклад, паперове видання замінюється на Інтернет-сайт або доповнюється новою інформацією. В освіті, окрім підручників, з'являються електронні видання не тільки у PDF-форматі, а й в інтерактивного характеру. На глобальному медіаринку спостерігаються тенденції до все більшої цифрової трансформації та індивідуалізації контенту, що пропонується користувачам (Галушко та ін., 2019).

Зараз спостерігається розквіт різних форм освіти: освітні курси в Телеграмі,

соціальних мережах. Там відбуваються марафони, де створюються нові платформи та виникає освітній контент. На заняттях студенти стикаються з величезною кількістю медіаресурсів, які створило людство. Медіаресурси надають доступ до різноманітних матеріалів. Підтвердженням цього є розшифрування терміну *media*, яке подає словник *Oxford Learner's Dictionaries*:

*The main ways that large numbers of people receive information and entertainment: television, radio, newspapers, the Internet* (Oxford Learner's Dictionaries, 2024).

Поринаючи у медіаконтент, учні можуть знайти практично будь-яку іноземну книгу, а також компенсувати обмежені можливості дефіциту спілкування з носіями мови. Ці ресурси надають можливість активно взаємодіяти з мовним середовищем поза класною кімнатою, використовуючи свої набуті навички. Медіа справляють відчутний вплив на освіту молодого покоління, виступаючи ключовим чинником соціалізації і навчання, функціонуючи як засіб дистанційної освіти та джерело неформальної освіти (Коневщинська, 2016).

Інформатизація суспільства, що розвивається, призводить до значних змін у структурі та функціонуванні системи освіти. Це включає вдосконалення методів управління освітньою системою, адаптацію методології, стратегій вибору змісту навчання та виховання, а також формування методичних систем навчання, які націлені на вирішення сучасних завдань, що стоять перед освітою. Така думка підтверджується визначенням терміну *інформатизація* у словнику *Collins Dictionary*:

*The upgrading of a system through application of information technology* (Collins Dictionary, 2024).

На сьогоднішній день інформатизація освіти загалом розвивається досить динамічно. Сучасна педагогіка активно впроваджує медійні технології інформатизації у процес викладання іноземної мови, що значно розширює можливості отримання нової навчальної інформації. Впровадження інформаційних технологій має сприятливий вплив на розвиток мислення учнів та студентів, стимулює їхню когнітивну активність, відіграє істотну роль у розширенні компетенції.

Під час вивчення іноземних мов застосування інформатизації дозволяє систематично контролювати рівень освоєння професійних знань і вмінь, полегшує комунікацію іноземною мовою у професійній сфері через використання медійного контенту. Медіаконтент полегшує вирішення завдань у вивченні іноземної мови, відкриває широкі можливості щодо створення нових та модернізації існуючих методів. Інформатизація освіти з використанням засобів, таких як соціальні платформи, комунікаційні сервіси, програмне забезпечення та додатки стає все більш важливою в сучасній технологічній революції, особливо в навчанні іноземних мов (Skril et al., 2021).

Але, крім позитивних сторін, впровадження медіаконтенту в освітній процес має і негативний ефект. Внаслідок розвитку інформатизації з'являється відволікаючий контент, який ускладнює концентрацію студентів у вивченні іноземних мов, адже відсутня соціальна взаємодія. Медіаконтент Інтернет-мережі, який міститься у відео, може відволікати студентів від навчального процесу. Тим самим він перетворюється на бар'єр, що ускладнює вивчення іноземних мов. За тривалого проведення часу перед монітором комп'ютера або екраном телефону можливість для практики мовлення та міжособистісної комунікації обмежується, що негативно позначається на якості мовної підготовки майбутнього професіонала своєї сфери. Одночасне слухання лекції, спілкування в соціальних мережах, публікація постів та перегляд відео видається неможливим через перенапруження та відволікання (Schmidt, 2021).

Глибина соціальної взаємодії значною мірою знижується. Це суттєво впливає на низку процесів, пов'язаних із вивченням іноземних мов. Соціальна взаємодія у

вивченні іноземних мов відіграє істотну роль у засвоєнні культурних аспектів та звичаїв країн на базовому рівні міжкультурної комунікації. Вона має справу з розумінням та порозумінням, що означає: розуміти чуже і бути зрозумілим, спілкуючись чужою мовою (Постригань, 2016). Спілкування з представниками іншої лінгвокультури допомагає краще зрозуміти менталітет, що стає невід'ємною частиною успішного освоєння іноземної мови. Відбувається повне копіювання стратегії їхньої поведінки в інформаційному просторі.

Цифровий медіаконтент змінює світ на очах. Молодь поринає насамперед в інформаційний простір, для якої це природний процес і навіть стиль життя. Спосіб обробки інформації змінюється на психофізіологічному рівні. З'являються проблеми засвоєння потоку знань. Потрібно, щоб цей величезний обсяг інформації правильно розглядався і використовувався в освітньому процесі. Тобто той, хто навчається, повинен знайти тонку грань, коли медіаконтент може замінити фундаментальність освіти. Додатковим аспектом, який варто врахувати в галузі медіаосвіти, є залучення учнів до ініціатив, спрямованих на підвищення поінформованості однолітків про характеристики цифрових медіа, а також про значущість онлайн-практик та дотримання етикету (Matos et al., 2016). Тобто, викладач для подачі нових знань має коректно поєднати знання з онлайн- та офлайн-ресурсів, щоб це стало допоміжним інструментом, але в жодному разі не підмінило ядро освіти іноземних мов.

Сучасний студент неефективно шукає інформацію в інтернеті, адже у нього немає культури користування освітніми ресурсами. Сьогодні медіазалежність має всі ознаки класичної залежності. Однією з дій, які допоможуть позбутися негативного впливу, є спроба критично ставитися до тієї інформації, яку кожен із нас отримує. Для студентів важливо засвоїти навички пошуку та перевірки інформації на надійних освітніх платформах та через авторитетні джерела. Ефективність вивчення іноземних мов залежить від споконвічної мотивації, тобто, що, власне кажучи, хоче отримати користувач інформаційного простору. Адже мотивація безпосередньо пов'язана з критикою інформації, що сприймається. Так, існує принцип *краще не навчити, а навчитися*, коли справжні результати освіти становлять самостійно усвідомлені та глибоко засвоєні теоретичні знання й практичні навички, які студент отримує у процесі власної пізнавальної активності (Ключник, 2020).

Отже, з розвитком технологій медіаконтент почав мати попит, який дозволяє вивчати іноземні мови в інтерактивному режимі. Існують різні мовні платформи, курси, додатки, які допомагають взаємодіяти з навчальним матеріалом, щоб покращувати навички письма та мовлення, розбиратися в особливостях іншої лінгвокультури. Серед позитивних особливостей медіаконтенту можна виділити інтерактивність, відкритий доступ, гнучкість графіку. До негативних аспектів відносимо відволікання уваги, відсутність безпосередньої комунікації з носіями, обмеження соціальної взаємодії. Щоб мінімізувати недоліки, потрібно мати критичний підхід до запам'ятовування інформації та вміти відфільтрувати потрібний матеріал.

### 3.2. Значення розвиваючих ігор під час занять з іноземної мови

Порівняно з іграми для дітей, розвиваючі ігри для студентів не так часто підлягають обговоренню через вік. Але насправді ігри дозволяють розбавити обстановку на занятті, тобто зробити більш живу атмосферу, розслабитися, адже через постійне навантаження мозок потребує відпочинку. Тобто, відбувається поєднання відпочинку із навчальною діяльністю. Такий підхід в навчальному процесі отримав назву *гейміфікація*. Дефініція терміну за словником *Cambridge Dictionary*:

*The practice of making activities more like games in order to make them more interesting or enjoyable* (Cambridge Dictionary, 2024).

Розвиваючі ігри на заняттях з іноземної мови мають багато позитивних аспектів, які значно покращують освітній досвід студентів. Навчання залежить не тільки від застосування ігрових елементів, а й від якості змісту гри, формату питань, що використовуються за стратегіями навчання та ступенем мотивації участі студентів у процесі (Cheung et al., 2021). Це особлива система, яка дозволяє через залученість до гри, через аспект змагання пробудити інтерес до граматичних завдань, переказів, заучування. А для цього чудовим мотивуючим фактором є бали.

Для стимулювання активної участі студентів, розвиваючі ігри повинні бути релевантними та з актуальним контентом. Вони мають слугувати додатком до основного навчання. За допомогою використання ігор як доповнення до звичайних лекційних курсів здобувачі мають можливість краще усвідомити теоретичні концепції (Vlachopoulos et al., 2017). Така характеристика підвищить мотивацію, покращить швидкість засвоєння нового навчального матеріалу. Освітній процес стане більш цікавим та ефективним за своїми результатами. Це сприяє активнішій участі здобувачів у освітньому процесі і відповідає рівню складності та колу інтересів для кожного студента окремо.

Гейміфікація сприяє співпраці та командній роботі, що покращує робочий процес та підвищує його ефективність. Це розвиває навичку взаємодопомоги, і у кожного студента виникає відчуття причетності до навчального процесу. У сучасному світі людина мало чого може досягти поодиночки, адже їй потрібно шукати підтримку людей, які доповнять її таланти своїми. Мовні завдання в іграх повинні створювати мотивацію до успішності, що створює момент змагання. Це система відбору, і до кожного студента потрібно знайти підхід. Адже розумне планування та ясне визначення очікуваних цілей дозволить досягти найкращих результатів (Мединська, 2020).

Але за використання розвиваючих ігор під час вивчення іноземних мов також існують певні недоліки. Безліч факторів, включаючи навіть ті, які здаються незначними, можуть значно впливати на тривалість концентрації, і не всі з них легко контролювати (Le, 2021). Першим недоліком є відволікання уваги. Мозок неспроможний фокусуватися на кількох вправах одночасно. Він хаотично перемикається між поточними завданнями і витрачає на це багато енергії. Тому концентрація домінує тільки в самій грі, не в мовному аспекті.

Другим негативним аспектом є зниження мотивації. Відсутність інтересу у студентів здобувати нові знання є однією з найважливіших проблем у сучасній педагогіці вищої школи (Ніколаєв та ін., 2020). В учнів це пов'язано з ефектом передбачуваності або звикання. Тобто, ігрові дії мають якість повтору, і у зв'язку з цим учні легко передбачають розвиток подій. Підтвердженням цього є визначення терміну *addictiveness* у словнику *Cambridge Dictionary*:

*The fact that you cannot stop taking a drug, doing an activity, etc. once you have started it* (Cambridge Dictionary, 2024).

Коли такі дії відбуваються часто, з'являється почуття втоми, апатії. Мотивація починає потроху зменшуватися. Учні перестають втілювати в життя набуті навички та нові знання. Це може призвести до погіршення їхнього ставлення до процесу вивчення іноземної мови. Розвиток мовленнєвих навичок потребує механічної практики, тоді як комунікативні вміння розвиваються індивідуально та творчо, і освітні технології сприяють поглибленому освоєнню іноземної мови (Зварич, 2022). Головна мета полягає в тому, що, окрім ігор, які розвивають мислення, потрібно використовувати різні підходи, котрі залежатимуть від рівня знань, включаючи діалоги, аудіоматеріали. За допомогою таких дій учні більш зацікавлені на заняттях із вивчення іноземної мови, а результативність значно підвищується.

Ще одним недоліком розвиваючих ігор є залежність від технологій. На сьогоднішній день ми спостерігаємо колосальну ескалацію примітивного контенту,

який безпосередньо впливає на наше психічне здоров'я. Раніше це був цілком нормальний еволюційний процес, адже йде нова генерація творчо мислячих людей. Але через Інтернет-залежність і легке отримання інформації за допомогою розвиваючих ігор мозок вже не функціонує у зовнішньому середовищі належним чином.

Мозок перестає створювати соціально-лінгвістичні контакти, які є життєво важливими для повноцінного розвитку мовних навичок. Замість того щоб скомпонуватися з різними методами вивчення іноземних мов, відбувається заміщення одних підходів іншими. Наприклад, явним є спад інтересу до читання серед студентів, оскільки з'явилося багато аудіо- та відеоджерел, які спрощують процес усвідомлення інформації (Левченко, 2019).

Таким чином, використання ігор для вивчення іноземних мов змінює результативність навчання як у кращу, так і у гіршу сторони. Це залежить від умінь викладача знаходити баланс між різними методиками надання знань. Серед позитивних аспектів важливо відзначити співпрацю та командну роботу, визначення очікуваних цілей, релевантність та актуальний контент. Серед негативних сторін є зниження концентрації й мотивації, ефект передбачуваності, залежність від технологій. Проте, викладачам потрібно комбінувати методи навчання задля досягнення найкращих результатів.

#### 4. РЕЗУЛЬТАТИ ТА ОБГОВОРЕННЯ

##### 4.1. Інтерактивність медіаматеріалів у навчанні іноземної мови

Вивчення граматичного матеріалу, правопис, практику розмовної мови, ознайомлення з правилами іноземної мови не завжди можна подавати складно та хитромудро. Цей матеріал можна подати самотньо та цікаво, так що учні не тільки твердо засвоять норми нової для них мови, а й отримають захоплення від професії філолога. Такі підходи дозволяють сприймати вивчення мови як захоплюючу пригоду. Для цього в навчальному процесі використовується інтерактивність.

Інтерактивність цифрових освітніх ресурсів дозволяє урізноманітнити навчальний процес через ознайомлення з різними типами медіаконтенту. Підтвердженням цього слугує визначення терміну «інтерактивність»:

*The involvement of users in the exchange of information with computers and the degree to which this happens* (Cambridge Dictionary, 2024).

Педагогічні методи, незважаючи на всю свою класичність, не можуть бути абсолютно однаковими в усі часи, адже нові технології змінюють їх на свій лад, так само як і педагог підносить їх з індивідуальністю, що властива його особистості. Залежно від нових технологій методи навчання іноземних мов модернізуються. Такі адаптації допомагають робити заняття більш цікавими, ефективними та доступними для студентів. Необхідно змінити мислення майбутніх педагогів, щоб вони стали шанувальниками використання технологічних досягнень та проводили зміни у своїх класах, оскільки симбіоз між людським капіталом та цифровим простором вважається невід'ємним для успішної освіти (Ntshangase, 2022).

Для вивчення іноземних мов та більш чіткої подачі матеріалу використовують різні онлайн-платформи. Однією з таких платформ є *LiveWorksheets* (2024). Вона дозволяє створювати інтерактивні робочі зошити онлайн з автоматичною перевіркою. Цей сайт дозволяє зробити будь-яку роздруковку, і кожне завдання стає інтерактивним. Відтак, заходячи в роздруковку, можна побачити не просто завдання, а зони, куди потрібно буде вписувати відповіді або прослухати і вибрати правильний варіант.

Також цей сайт з інтерактивним контентом набагато покращує перевірку конкретних завдань:

1. Вправ із вбудованим аудіо-файлом для перевірки навичок сприйняття мови на слух, поліпшення акустичних навичок при дотриманні правильної інтонації та ритму мови.

2. Вправ із заповненням пропусків, де найчастіше треба підставити правильний граматичний еквівалент. Одним із позитивних аспектів даного типу вправ є розміщення необхідних правил для повторення перед початком проходження тесту.

3. Вправ на множинний вибір, де потрібно обрати правильну відповідь із запропонованих варіантів. Цей інтерактив сприяє розвитку обґрунтованих рішень.

Учням та викладачам не потрібні зайві маніпуляції для здачі завдань або їхньої перевірки. На сайті є спеціальні секції для перевірки результатів, і якщо раптом вони негативні, то надається можливість призначити повторне проходження завдання та знову пояснити незрозумілу тему. Програма пропонує завдання для різних рівнів складності, тобто кожен студент має можливість вибрати завдання за категоріями з відповідним набором питань.

Наступною інтерактивною платформою є *Wordwall* (2024). Це програма-конструктор, призначена для створення дидактичних онлайн-ігор, вправ, вікторин. Додаток пропонує створити на одному контенті різного роду завдання. Ці завдання можна використовувати на онлайн-уроках як додаткові інтерактивні вправи. Водночас, якщо це офлайн-навчання, то завдання можна роздруковувати.

Завдання підходять як для одного учня, так і для групи. Тобто, студенти можуть змагатися між собою, виконуючи той чи інший тест, а далі порівнювати свої результати. Для старших учнів можна зменшити час проходження вікторини та прискорити темп. У такий спосіб знання тренуються, а швидкість виконання вправ покращується. На платформі можна підібрати заняття з різними шаблонами, щоб адаптувати під кожного студента. Серед різновидів шаблонів є такі типи:

1. Відповідники. Зіставлення кожного поняття колонки А з відповідним поняттям колонки Б. Вправа дає змогу закріпити знання підбором правильних поєднань, співвідношенням граматичних конструкцій з правилами.

2. Анаграма. Переставлення літер для формування потрібного слова. Дає можливість поліпшити пам'ять, аналітичне мислення, щоб зуміти не тільки розпізнати слово, а й правильно його написати.

3. Пошук слів. Ця функція дозволяє тренувати аналітичне мислення, а також розпізнавати певні слова пройдених тем на заняттях. Це корисна вправа для перевірки знань, а також покращення навичок читання.

4. Наведення порядку. Переміщення елементів у правильному порядку для створення впорядкованої пропозиції. Ця вікторина дає можливість перевірити знання учня у побудові речень.

5. Кросворд. Закріплення знань щодо дефініцій нових іноземних слів різної тематики. Сприяє глибшому розумінню слів і допомагає учням застосовувати їх у відповідних контекстах та ситуаціях.

6. Відсутнє слово. Підстановка потрібного слова у відповідний контекст. На заняттях краще використовувати граматичну вправу – підбір дієслова в правильному часовому проміжку. Наприклад, за маркерами часу визначити й підставити слово в *Present Continuous* чи *Present Simple*.

7. Ігрова вікторина. Завдання заробляти бали та бонуси, беручи участь в онлайн-вікторині. Даний інтерактив можна проводити у формі змагання, покращуючи комунікаційні та лідерські навички учнів.

*Wordwall* є корисним онлайн-інструментом для проведення інтерактивних занять, покращення якості вивчення іноземних мов. З використанням цієї програми студенти розвивають навички сприйняття мови, поповнюючи словниковий запас та покращуючи граматику.

*Quizizz* (2024) – це інша програма, що дозволяє працювати зі студентами у

режимі тестування, надавати їм контрольні роботи, задавати домашнє завдання, самим створювати тести, а також використовувати тести інших викладачів. Ця онлайн-платформа призначена для створення та організації інтерактивних вікторин, що дозволяє перевіряти знання та навчатися через веселі освітні взаємодії. Цим самим надається можливість організувати вікторини в прямому ефірі, де студенти одночасно беруть участь.

У програмі є автоматизація оцінки, тобто автоматичне оцінювання відповідей із виведенням перевірених результатів. Такий підхід створює жваву атмосферу навчання, де учні активно взаємодіють з новим матеріалом для перевірки, а також створюють ефект конкуренції між собою, відчуваючи себе частиною навчального процесу. Сервіс є простим у використанні, бо надає можливості користуватися навіть у режимі реального часу.

**Quizizz** надає асортимент різноманітних типів завдань, які можна легко інтегрувати у створення захоплюючих вікторин:

1. Множинний вибір. Завдання, де потрібно визначити один або кілька правильних варіантів відповіді із запропонованих.

2. Квіз. Вправа містить різні типи завдань, де треба або вписати правильний варіант, або обрати серед запропонованих одну відповідь, намалювати запропоноване чи поєднати два стовпчики між собою. Це сприяє активній участі студентів в навчальному процесі та більш кращому й різнобічному засвоєнню нового матеріалу.

Наступним ресурсом, що допомагає при вивченні іноземних мов, є **iSLCOLLECTIVE** (2024). Це безкоштовний конструктор інтерактивного відео. Передбачено співтовариство з понад мільйоном вчителів іноземних мов з усього світу, які діляться своїми власними розробками, матеріалами, робочими листами на безкоштовній основі. На платформі розміщуються документи Word, презентації PowerPoint та відеоуроки. Матеріали підходять для організації класного та індивідуального навчання.

Дана платформа представляє дуже корисне використання технології «перевернутого» навчання, коли учням як домашнє завдання пропонується самостійно ознайомитися з матеріалом, який належить вивчити на наступному уроці іноземної мови. У класі вчитель стимулює дискусію з вивченого матеріалу, роз'яснює складні моменти, відповідає на питання і впроваджує інтерактивні методи навчання (Кушнірук, 2019).

Особливим інтересом є відеоконтент. До будь-якого відео з **YouTube** (2024) можуть бути додані вікторини. Відеозаписи стимулюють інтерес до вивчення іноземних мов, дають зразок для наслідування мови та міжкультурної поведінки у конкретній ситуації. Вони розширюють знання учнів про країну мови, що вивчається, а також мотивують висловлювання про свої життєві обставини та інтереси. Отримана інформація ситуативно завжди викликає інтерес учнів і цим стимулює комунікацію.

#### 4.2. Застосування гейміфікації для мотивації та навчання

Широкого розголосу в сучасному світі набуло поєднання медіаконтенту з ігровою діяльністю у вивченні іноземних мов. Даний напрямок об'єднує медіаформат з ігровими елементами. Схема використання інтерактивних ігор така: використання лексики з нової теми, але й водночас і природне повторення інших тем, які були засвоєні раніше.

Ігровий підхід спирається на природну допитливість учня. Через гру формується інтерес до інтелектуальної діяльності. Дидактичні ігри органічно вписуються у процес навчання. Використання ігор в освіті може суттєво збагатити процес навчання та сприяти глибшому засвоєнню знань.

Одним із популярних засобів для вивчення іноземних мов є **Bamboozle** (2024).



За допомогою гейміфікації сервер дозволяє урізноманітнити повністю навчальний процес і зробити його більш інтерактивним. У режимі фронтальної гри важливо створити такі варіанти питань, де учні можуть обговорити нову тему, створити атмосферу мозкового штурму. Одним з основних аспектів даного сервісу є формулювання питань, які не тільки надихають студентів на креативне мислення, але також є причиною поглибленого та розширеного розуміння теми, що обговорюється.

Іншим сайтом для створення інтерактивних ігор є **Genial.ly** (2024). Сервіс дозволяє створювати зображення, інфографіку, презентації, каталоги, резюме та збагачувати їх різними інтерактивними ефектами та анімаціями. Ця платформа забезпечує широкий набір інструментів та опцій для інтеграції гейміфікації у процес навчання, дозволяючи формувати інтерактивні та захоплюючі освітні матеріали. Ресурси сприяють глибшому засвоєнню навчального матеріалу та стимулюють учнів до активної та цікавої участі. Результатом є підвищена мотивація та ефективність у навчанні.

Однією з переваг ігор є можливість вибору між заучуванням слів та використанням їх на практиці, оскільки словесні завдання включають у собі англійські слова та фрази. Ігри можуть служити дієвим засобом для активного поповнення словникового запасу та вдосконалення лексичних навичок. Під час участі в них Ви не лише підвищуєте своє володіння мовою, а й розвиваєте уміння підбирати слова для вираження своїх думок.

Ігри цієї платформи сприяють барвистості у створенні оригінальних фраз та висловів. Вони надають можливість поглибитися в іншомовне середовище для більш природнього опанування мови та формування живого й невимушеного стилю спілкування. Тому, участь у таких іграх допомагає зміцнити творчі мовні навички, які будуть корисними як у повсякденному житті, так і в навчанні або професійній діяльності.

Наступним інструментом для вивчення іноземних мов з використанням гейміфікації є **Kahoot** (2024). Ця навчальна платформа дозволяє використовувати готові інтерактивні завдання у формі ігор. Багато лексичних одиниць легше запам'ятовуються саме через ігри. Учні можуть виконувати завдання тоді, коли їм цікаво, але тільки за допомогою гри цей процес буде набагато цікавішим. Ігри стимулюють активність мозку, роблячи сприйняття та засвоєння інформації більш ефективними. У контексті ігрової діяльності учні здатні глибше засвоювати та розуміти нові слова й висловлювання. Ігрова складова при цьому створює позитивні асоціації, що сприяє поглибленому та довгостроковому запам'ятовуванню матеріалу.

Іншим онлайн-додатком для проведення опитувань, тестів та вікторин є **GimKit Live** (2024). Користувачі можуть з легкістю створювати різноманітні питання, включаючи опції, такі як перетягування, введення тексту, аудіо- та відеовідповіді. Сервіс надає гнучкі налаштування, наприклад, додавання пояснень та фактів, встановлення часового обмеження для завдань та присвоєння балів. Крім того, GimKit Live має бібліотеку готових тестів і вікторин для використання, що дає змогу не тільки пришвидшити роботу вчителя, але й полегшити її. Цей інструмент для вивчення іноземних мов містить в собі функцію «живої гри» – можливість проведення інтерактивної вікторини в режимі реального часу. Головною особливістю є те, що вчитель може відстежувати учасників, переглядати їх відповіді та миттєво бачити правильні відповіді. Іншою додатковою функцією є встановлення таймеру для кожного питання, а також присвоєння балів за правильні відповіді. Це надає стимул учням до активної участі та конкурентного духу. Функція «жива гра» у GimKit Live робить навчальний процес більш інтерактивним і захоплюючим, дозволяючи вчителю миттєво оцінювати розуміння матеріалу учнями в класі.

Застосування ігор у процесі вивчення мови привносить велику привабливість та ефективність у навчальний процес, незалежно від віку здобувачів. Ігри

активізують участь мозку, створюють позитивні емоцію, дають змогу глибше засвоїти нову лексику. Цей аспект формує колективну взаємодію, підсилює бажання учасників освітнього процесу до ефективного досягнення навчальних цілей.

Використання ігор у процесі вивчення іноземних мов сприяє результативному засвоєнню нових знань, що дозволяє учням з набутими навичками застосовувати отримані знання на практиці. Окрім того, ігри сприяють формуванню комунікативних навичок, оскільки вони часто включають в себе взаємодію та спілкування між учасниками. Цей формат може бути особливо корисним у сучасній освітній атмосфері, коли треба розвивати мовні навички на практиці.

## 5. ВИСНОВКИ І НАПРЯМИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Під час дослідження ми описали роль медіаконтенту та навчальних ігор у онлайн-викладанні іноземної мови. Також були визначені переваги й недоліки, які мають медіаконтент та ігри у комунікативному процесі. Серед основних переваг медіаконтенту можна виділити: інтерактивність, відкритий доступ, гнучкість графіка. Для розвиваючих ігор характерні: співпраця та командна робота, визначення очікуваних цілей, актуальний контент. Щодо недоліків медіаконтенту слід виокремити: відволікання уваги, відсутність можливості спілкування з носіями мови та обмеження соціальної взаємодії. Для розвиваючих ігор прикметними є: зниження концентрації й мотивації, ефект передбачуваності, залежність від технологій.

Також був проведений аналіз використання медіаконтенту та розвиваючих ігор у онлайн-викладанні іноземної мови. Аналіз джерел засвідчив, що використання медіаконтенту та ігор є ключовим компонентом у покращенні мовних вмінь та мотивації здобувачів.

З урахуванням інформатизації у сфері освіти, використання онлайн-ресурсів стає дуже потужним інструментом для навчання іноземної мови. При цьому можна виділити кілька онлайн-додатків, таких як *Liveworksheets*, *Wordwall*, *Quizizz* і *iSLCOLLECTIVE*, кожен з яких має свої унікальні можливості для створення інтерактивних матеріалів та завдань.

Серед основних ігрових ресурсів ми представили потенціал платформ *Genial.ly*, *Baamboozle*, *Kahoot*. Застосування ігор сприяє ефективному засвоєнню нових знань, що дозволяє учням успішно використовувати ці навички у практичній діяльності. Більше того, використання ігор в освітньому процесі сприяє формуванню позитивної та спільної атмосфери у класі, що стимулює інтерес студентів до навчання.

Перспективи подальших досліджень полягають у більш глибокому вивченні потенціалу використання медіаконтенту та гейміфікації на онлайн-заняттях з іноземних мов. Водночас, доречним є пошук нового інструментарію для дистанційної освіти. Зокрема, плануємо дослідити функціонал корпусних ресурсів у сфері онлайн-викладання іноземної мови.

## СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

- Галушко, О.І., Петкевич, А.В. (2019). Сучасний стан та перспективи розвитку глобального медіаринку. *Міжнародний науковий електронний журнал «Логос Онлайн»*, 4. URL: <http://surl.li/shqew>
- Єгорова, О., Прокопенко, А., Мартиненко, С. (2023). Дидактичний потенціал аудіовізуальних матеріалів у підготовці перекладачів. *Філологічні трактати*, 15(2), 156-166. URL: <http://surl.li/tfseh>
- Зварич, І. (2022). Освітні технології у вивченні іноземних мов. *Актуальні проблеми навчання іноземних мов в умовах дистанційної освіти*, 2, 6-7. URL: <http://surl.li/shqfjk>
- Ключник, Р.М. (2020). Використання медійних матеріалів у процесі навчання англійської мови: інтерпретація загальнодидактичних принципів. *Вісник університету Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія»*, 2(20), 302-308. URL: <http://surl.li/shqfjv>
- Коневщинська, О.Е. (2016). Розвиток медіаосвіти і медіакультури в умовах сучасного інформаційного суспільства. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 54(4), 32-41. URL: <http://surl.li/shqgc>

- Кушнірук, А.С. (2019). Застосування технології «перевернутого навчання» в підготовці майбутніх вчителів математики. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*, 1(64), 139-143. URL: <http://surl.li/shqgx>
- Левченко, В.О. (2019). Явище Інтернет-залежності у студентів. *Актуальні проблеми психології в закладах освіти*, 9, 281-286. URL: <http://surl.li/tfsju>
- Мединська, С.І. (2020). Командна робота як основний фактор розвитку глобальних навичок при формуванні іншомовної компетентності у майбутніх фахівців готельно-ресторанної справи, туристичного бізнесу та міжнародних відносин. *Вісник університету Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія»*, 2(20), 223-228. URL: <http://surl.li/shqil>
- Ніколаєв, Л., Романенко, Н. (2020). *Підвищення мотивації студентів ВНЗ до навчальної діяльності: коучинговий підхід*. Переяслав: Університет Григорія Сковороди в Переяславі.
- Платформа Vaamboozle (2024). URL: <https://www.baamboozle.com>
- Платформа Genial.ly (2024). URL: <https://genial.ly>
- Платформа GimKit Live (2024). URL: <https://www.gimkit.com>
- Платформа iSLCOLLECTIVE (2024). URL: <https://en.islcollective.com>
- Платформа Kahoot (2024). URL: <https://kahoot.it>
- Платформа Liveworksheets (2024). URL: <https://www.liveworksheets.com>
- Платформа Quizizz (2024). URL: <https://quizizz.com>
- Платформа Wordwall (2024). URL: <https://wordwall.net>
- Платформа YouTube (2024). URL: <https://www.youtube.com>
- Полонська, Т.К. (2017). Методи навчання читання іноземною мовою учнів початкової школи. *Проблеми сучасного підручника*, 18, 161-170. URL: <http://surl.li/shqjt>
- Постригань, А.В. (2016). Мова як інструмент міжкультурної комунікації для формування особистості. *Стратегії міжкультурної комунікації в мовній освіті сучасного ВНЗ*. Київ: Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана, 112-115. URL: <http://surl.li/shqki>
- Bezliudnyi, O. et al. (2022). Academic staff adaptation to the challenges of the COVID-19 pandemic: A case of Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University. *Advanced Education*, 9(20), 53-69. URL: <http://surl.li/tfserg>
- Cambridge Dictionary (2024). URL: <http://surl.li/tfpxx>
- Cherepiekhina, O. et al. (2023). How Ukrainian university students academically procrastinate in conditions of forced-online-learning caused by the COVID-19 pandemic and wartime. *Advanced Education*, 10(22), 51-71. URL: <http://surl.li/tfstse>
- Cheung, S.Y., & Ng, K.Y. (2021). Application of the educational game to enhance student learning. *Frontiers in Education*, 6. URL: <http://surl.li/shqlw>
- Collins Dictionary (2024). URL: <http://surl.li/nwclx>
- Danylchenko-Cherniak, O. (2023) Creative and collaborative learning during Russian-Ukrainian war period: Philological aspects. *Філологічні трактати*, 15(1), 51-61. URL: <http://surl.li/tfsvor>
- Husztı, I. et al. (2022). Distance learning as the new reality in tertiary education: A case study. *Advanced Education*, 9(21), 100-120. URL: <http://surl.li/tfswz>
- Lantz-Andersson, A. (2018). Language play in a second language: Social media as contexts for emerging sociopragmatic competence. *Education and Information Technologies*, 23, 705-724. URL: <http://surl.li/shqmr>
- Le, V.H. (2021). An investigation into factors affecting concentration of university students. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 3(6), 7-12. URL: <http://surl.li/shqnf>
- Matos, A. et al. (2016). Digital media and the challenges for media education. *Applied Technologies and Innovations*, 12(2), 43-53. URL: <http://surl.li/shqnx>
- Ntshangase, S.Z. (2022). Interactive pedagogy elevating learners as producers of knowledge in the isiZulu classroom. *South African Journal of Education*, 42(2), 1-11. URL: <http://surl.li/shqor>
- Oxford Learner's Dictionaries (2024). URL: <http://surl.li/hcjph>
- Schmidt, S.J. (2021). Distracted learning: Big problem and golden opportunity. *Journal of Food, Science, Education*, 19(4), 278-291. URL: <http://surl.li/shqpc>
- Skril I. et al. (2021). The role of education informatization in improving the efficiency of the educational process. *Revista on line de Política e Gestão Educacional*, 25(3), 2506-2518. URL: <http://surl.li/shqpi>
- Stradiotová, E. et al. (2022). What we know after the pandemic. Online and face-to-face testing in comparative perspective. *Advanced Education*, 9(21), 4-21. URL: <http://surl.li/tftel>
- Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: A systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14, 22. URL: <http://surl.li/shqpq>
- Westerlund, R. et al. (2023). Teaching and learning English at higher educational institutions in Ukraine through pandemics and wartime. *Advanced Education*, 10(22), 12-26. URL: <http://surl.li/tftgx>

## REFERENCES

- Halushko, O.I., & Petkevych, A.V. (2019). Modern state and prospects of the global media market development. *The Logos Online Journal*, 4. URL: <http://surl.li/shqew>
- Yehorova, O., Prokopenko, A., Martynenko, S. (2023). Didactic potential of audiovisual materials to prepare translators. *Philological Treatises*, 15(2), 156-166. URL: <http://surl.li/xfse>
- Zvarych, I. (2022). Educational technologies in foreign language study. *Current Problems in Teaching Foreign Languages Online*, 2, 6-7. URL: <http://surl.li/shqfk>
- Kliuchnyk, R.M. (2020). Use of media materials to teach the English language: Interpretation of general didactic principles. *Alfred Nobel University Journal of Pedagogy and Psychology*, 2(20), 302-308. URL: <http://surl.li/shqfv>
- Konevshchynska, O.E. (2016). Development of media education and media culture within the modern informational society. *Information Technologies and Teaching Means*, 54(4), 32-41. URL: <http://surl.li/shqg>
- Kushniruk, A.S. (2019). Use of the reverse study technology to prepare mathematics teachers. *Pedagogy for Creative Persons in Secondary and Tertiary Education*, 1(64), 139-143. URL: <http://surl.li/shqgx>
- Levchenko, V.O. (2019). Internet addiction among students. *Current Problems of Psychology in Educational Institutions*, 9, 281-286. URL: <http://surl.li/tfsju>
- Medynska, S.I. (2020). Team work as the main factor to develop global skills of foreign language competence among future specialists of the hospitality, tourism and international cooperation branches. *Alfred Nobel University Journal of Pedagogy and Psychology*, 2(20), 223-228. URL: <http://surl.li/shqil>
- Nikolaiev, L., & Romanenko, N. (2020). *Rise of study motivation among university students: The coach approach*. Pereiaslav: Hryhorii Skovoroda Pereiaslav University
- The Baamboozle platform (2024). URL: <https://www.baamboozle.com>
- The Genial.ly platform (2024). URL: <https://genial.ly>
- The GimKit Live platform (2024). URL: <https://www.gimkit.com>
- The iSLCOLLECTIVE platform (2024). URL: <https://en.islcollective.com>
- The Kahoot platform (2024). URL: <https://kahoot.it>
- The Liveworksheets platform (2024). URL: <https://www.liveworksheets.com>
- The Quizizz platform (2024). URL: <https://quizizz.com>
- The Wordwall platform (2024). URL: <https://wordwall.net>
- The YouTube platform (2024). URL: <https://www.youtube.com>
- Polonska, T.K. (2017). Study methods to teach reading skills among elementary pupils. *Problems of Modern Textbooks*, 18, 161-170. URL: <http://surl.li/shqjt>
- Postruhan, A.V. (2016). Language as a tool of intercultural communication to develop individuals. *Strategy of Intercultural Communication in Language Education of Modern Universities*. Kyiv: Vadym Hetman Kyiv National Economic University, 112-115. URL: <http://surl.li/shqk>
- Bezliudnyi, O. et al. (2022). Academic staff adaptation to the challenges of the COVID-19 pandemic: A case of Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University. *Advanced Education*, 9(20), 53-69. URL: <http://surl.li/tfserg>
- Cambridge Dictionary (2024). URL: <http://surl.li/tfpx>
- Cherepiekhina, O. et al. (2023). How Ukrainian university students academically procrastinate in conditions of forced-online-learning caused by the COVID-19 pandemic and wartime. *Advanced Education*, 10(22), 51-71. URL: <http://surl.li/tfste>
- Cheung, S.Y., & Ng, K.Y. (2021). Application of the educational game to enhance student learning. *Frontiers in Education*, 6. URL: <http://surl.li/shqlw>
- Collins Dictionary (2024). URL: <http://surl.li/nwclx>
- Danylchenko-Cherniak, O. (2023) Creative and collaborative learning during Russian-Ukrainian war period: Philological aspects. *Філологічні трактати*, 15(1), 51-61. URL: <http://surl.li/tfsvs>
- Huszi, I. et al. (2022). Distance learning as the new reality in tertiary education: A case study. *Advanced Education*, 9(21), 100-120. URL: <http://surl.li/tfswz>
- Lantz-Andersson, A. (2018). Language play in a second language: Social media as contexts for emerging sociopragmatic competence. *Education and Information Technologies*, 23, 705-724. URL: <http://surl.li/shqmr>
- Le, V.H. (2021). An investigation into factors affecting concentration of university students. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 3(6), 7-12. URL: <http://surl.li/shqnf>
- Matos, A. et al. (2016). Digital media and the challenges for media education. *Applied Technologies and Innovations*, 12(2), 43-53. URL: <http://surl.li/shqn>
- Ntshangase, S.Z. (2022). Interactive pedagogy elevating learners as producers of knowledge in the isiZulu classroom. *South African Journal of Education*, 42(2), 1-11. URL: <http://surl.li/shqor>
- Oxford Learner's Dictionaries (2024). URL: <http://surl.li/hciph>

- Schmidt, S.J. (2021). Distracted learning: Big problem and golden opportunity. *Journal of Food, Science, Education*, 19(4), 278-291. URL: <http://surl.li/shqpc>
- Skril I. et al. (2021). The role of education informatization in improving the efficiency of the educational process. *Revista on line de Política e Gestão Educacional*, 25(3), 2506-2518. URL: <http://surl.li/shqpi>
- Stradiotová, E. et al. (2022). What we know after the pandemic. Online and face-to-face testing in comparative perspective. *Advanced Education*, 9(21), 4-21. URL: <http://surl.li/tfte>
- Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: A systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14, 22. URL: <http://surl.li/shqpq>
- Westerlund, R. et al. (2023). Teaching and learning English at higher educational institutions in Ukraine through pandemics and wartime. *Advanced Education*, 10(22), 12-26. URL: <http://surl.li/tftgx>

**Vitalii Stepanov, Daryna Shcherbak. Use of media content and game materials for preparing online classes in foreign languages.**

The article considers the peculiarities of using media resources and game materials as appropriate tools in organising online foreign language classes during socially resonant events (COVID-19, wartime). The paper mentions the latest developments of Ukrainian and national scholars on teaching foreign languages in a distance mode. The role of digitalisation in the educational sector is described, with an emphasis on the special importance of media content and games as a relevant addition to online classes. The advantages and disadvantages of using media resources and game materials for linguistic and didactic purposes are identified. Attention is focused on interactivity as an essential component in the successful implementation of teaching strategies when we use media materials for online classes. The most appropriate online platforms for use of media content to develop online classes (*LiveWorksheets*, *Wordwall*, *Quizizz*, *iSLCOLLECTIVE*) are presented. Gamification, i.e. the combination of digital learning tools with game elements to improve language acquisition, is explained separately. The potential of specially designed online platforms to develop game-based exercises for a foreign language lesson is demonstrated (*Bamboozle*, *Genial.ly*, *Kahoot*, *GimKit Live*). For both interactive media content and linguistic games, the authors offer a specific list of lexical and grammatical exercises that can be useful in online foreign language classes. The platforms and approaches to their use in creating linguodidactic exercises can be used in both secondary and higher education institutions (regardless of majors). The study discussed in the article is a pilot one. Therefore, prospects for further research lie in a deeper study of the potential to use media content and gamification in online foreign language classes. At the same time, it is appropriate to search for new tools in distance education. In particular, it is planned to study the functionality of corpus resources in the field of online foreign language teaching.

**Keywords:** linguodidactics; online classes; interactivity; media content; gamification; game materials; online platforms; exercise development.