

**ВІННИЦЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ МИХАЙЛА КОЦЮБІНСЬКОГО**

Факультет іноземних мов

Кафедра англійської мови та методики її навчання

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему: Формування академічного успіху на уроках англійської мови учнів старшої школи засобами використання мобільних додатків та технологій

Студента 2 курсу групи 2 МСОА
Галузі знань 01 Освіта/Педагогіка

Спеціальності 014 Середня освіта

Предметної спеціальності 014.02 Середня освіта (Англійська та зарубіжна література)

Спеціалізації 014.021 Англійська мова та зарубіжна література

Додаткової спеціалізації 014.022 Німецька мова та зарубіжна література

Освітньо-професійна програма Середня освіта (Мова і література (англійська, німецька))

ПІБ здобувача Перва Анна Олександра Миколаївна

Використання чужих ідей,

Науковий керівник

результатів і текстів мають

ПІБ керівника Лебедєва Н.А.,

посилання на відповідне джерело

кандидат педагогічних/філологічних наук, доцент

(підпис)

(ініціали, прізвище здобувача)

Розширена шкала _____

Кількість балів: _____ Оцінка: ECTS _____

Голова комісії _____

(підпис)

(ініціали, прізвище)

Члени комісії

(підпис)

(ініціали, прізвище)

(підпис)

(підпис)

(ініціали прізвища)

(ініціали, прізвище)

(підпис)

(підпис)

(ініціали, прізвище)

(ініціали, прізвище)

м. Вінниця – 2024 рік

ПЛАН

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ПЕРЕДУМОВИ ФОРМУВАННЯ АКАДЕМІЧНОГО УСПІХУ	
1.1. Поняття та визначення академічного успіху	6
1.2. Вплив сучасних технологій на навчальний процес.....	10
1.3. Психологічні аспекти використання мобільних додатків та технологій та їх вплив на мотивацію.....	16
1.4. Приклади мобільних додатків і технологій у навчанні англійської мови та їх переваги і недоліки	21
Висновки до розділу I.....	35
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ АКАДЕМІЧНОГО УСПІХУ ЗАСОБАМИ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ ТА ТЕХНОЛОГІЙ	
2.1. Розробка комплексу вправ із використанням мобільних додатків та технологій у навчанні англійської мови	37
2.2. Перевірка ефективності комплексу вправ у навчальному процесі	61
Висновки до розділу II.....	66
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	68
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:.....	70
ДОДАТКИ	79

ВСТУП

Формування академічного успіху учнів старшої школи є одним із головних завдань сучасної освіти. Успіх у навчанні сприяє не лише покращенню академічних знань, але й розвитку критичного мислення, самостійності та соціальних навичок, необхідних для майбутнього життя і професійної діяльності. У сучасному світі, де технології розвиваються надзвичайно швидко, важливо звертати увагу на інтеграцію мобільних додатків і технологій у навчальний процес. Вони можуть значно підвищити ефективність навчання та допомогти учням досягти високих результатів.

Мобільні додатки і технології вже стали невід'ємною частиною повсякденного життя учнів. Вони надають можливість доступу до навчальних матеріалів у будь-який час і в будь-якому місці, створюють інтерактивні та персоналізовані освітні програми, які відповідають індивідуальним потребам та інтересам кожного учня. Використання мобільних технологій у навчанні може стимулювати учнів до активного залучення у навчальний процес, покращити засвоєння матеріалу та сприяти досягненню високих результатів.

Однак ефективне використання мобільних додатків у навчальному процесі вимагає врахування низки психологічних та педагогічних аспектів. Психологічні аспекти включають мотивацію учнів, вплив технологій на їх когнітивні процеси та емоційний стан, а також питання щодо збереження балансу між часом, проведеним за екраном, та іншими видами діяльності. Педагогічні аспекти охоплюють розробку методик та підходів, які сприяють інтеграції мобільних додатків у навчальний процес, оцінку їх ефективності та адаптацію до потреб різних учнів.

Актуальність теми дослідження обумовлена потребою в нових підходах до навчання, які б максимально використовували потенціал мобільних технологій для досягнення академічного успіху. Вивчення

досвіду використання мобільних додатків у навчанні англійської мови дозволяє визначити ефективні стратегії та методики, які можуть бути застосовані в навчальному процесі.

Об'єктом дослідження є процес формування академічного успіху учнів старшої школи за допомогою мобільних додатків та технологій.

Предметом дослідження є методика використання мобільних додатків у навчанні англійської мови.

Метою дослідження є:

1. обґрунтування теоретичних засад використання мобільних додатків для формування академічного успіху.
2. розробка методики використання мобільних додатків у навчанні англійської мови.
3. перевірка ефективності методики у навчальному процесі старшої школи.

Для досягнення поставленої мети у ході дослідження були визначені такі завдання:

1. Аналіз поняття та визначення академічного успіху.
2. Дослідження впливу сучасних технологій на навчальний процес.
3. Розгляд психологічних та педагогічних аспектів використання мобільних додатків.
4. Вивчення досвіду використання мобільних технологій у навчанні англійської мови.
5. Розробка комплексу вправ із використанням мобільних додатків у навчанні англійської мови.
6. Перевірка ефективності комплексу вправ у навчальному процесі.

Наукова новизна дослідження полягає в розробці та впровадженні нових підходів до використання мобільних додатків у навчальному процесі, що сприяють підвищенню академічного успіху учнів старшої школи.

Практичне значення одержаних результатів дослідження полягає у розробці, апробації та впровадженні комплексу вправ для формування академічного успіху із застосуванням мобільних додатків.

Апробація результатів дослідження проводилася у навчальному закладі та отримала позитивні оцінки, що підтверджує важливість та актуальність даної роботи.

Структура роботи включає вступ, два розділи, висновки, список використаної літератури та додатки.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ПЕРЕДУМОВИ ФОРМУВАННЯ АКАДЕМІЧНОГО УСПІХУ

1.1. Поняття та визначення академічного успіху

Академічний успіх - це досягнення значущих результатів в освіті, що охоплюють не тільки академічний здобутки, але й особистісний ріст у навчальному середовищі. Він включає в себе різні аспекти, такі як хороші оцінки, розвиток навичок та індивідуальний прогрес. Визначення академічного успіху може відрізнятися залежно від рівня освіти (наприклад, початкова школа, середня школа або університет) і часто формується культурними нормами та очікуваннями, які впливають на те, як успіх сприймається в різних освітніх умовах [8].

За своєю суттю академічний успіх передбачає як працьовитість, так і розумову роботу протягом тривалих періодів. Точніше, він включає в себе мислення і навички, які дозволяють учням:

- зосередитися на довгострокових цілях не звертаючи уваги на перешкоди
- долати проблеми і невдачі для досягнення цих цілей

Академічно успішні учні демонструють певну поведінку:

1. Вони вважають, що що школа допомагає їм як академічно, так і соціально. Вони розглядають школу як невід'ємну частину своєї ідентичності та шлях до майбутніх цілей, таких як забезпечення своїх сімей або сприяння їхній громаді.
2. Вони відводять багато часу на навчання, цінують зусилля і можуть відкладати справи, які не принесуть розумової користі аби якомога ефективніше здобувати знання. Наприклад, вони надають перевагу складним завданням, які сприяють покращенню навичок ніж легким – які знаходяться у межі їх зони комфорту.

3. Вони стійкі до труднощів та розглядаючи невдачі як можливість навчитися чогось нового, а не як звинувачення себе за нездатність щось зробити.
4. Вони знають, як залишатися залученими в довгостроковій перспективі і як використовувати нові стратегії для ефективного прогресу [35; с. 5].

На академічний успіх впливають як здібності учнів, так і якість навчання. Психологічні риси відіграють значну роль в успішності. Дослідження показали, що такі риси, як наполегливість, сумлінність та емоційна стабільність, тісно пов'язані з академічним успіхом здобувачів освіти, що вказує на те, що особисті якості можуть впливати на сприйняття навчального процесу.

Окремі фактори, такі як види навчання та мотивація, також значно сприяють успіху в освіті. Для педагогів важливо сприяти мисленню зростання та внутрішньому почуттю контролю в учнів. Школи повинні прагнути сприяти внутрішній мотивації, навмисно включивши ці аспекти до своєї навчальної програми [50; с. 87].

Оцінювання є ключовим елементом навчального процесу, виконуючи роль як засобу навчання, так і перевірки знань. Практичні завдання, які чітко стосуються майбутнього працевлаштування, часто ефективніші, ніж традиційні іспити. Учні більш схильні брати участь у своїх дослідженнях, коли вони розуміють, як оцінки допомагають побудувати свої навички і внести свій внесок у свої кар'єрні амбіції [32; с 435].

Оцінки забезпечують структурований спосіб вимірювання успішності школярів, допомагаючи вчителям визначити області, де учні добре розуміють матеріал і де потрібна додаткова підтримка чи практика. Оцінювання, як-от тести чи класні завдання надають здобувачам знань можливість отримувати оперативний зворотній зв'язок щодо їхнього

прогресу. Це дозволяє вчасно виявляти проблемні моменти та вдосконалювати свої стратегії навчання, що значно підвищує їхні шанси на успіх у навчанні [43].

Загалом, академічний успіх часто включає в себе наступні елементи:

- Досягнення
- Навчання та набуття знань
- Інтелектуальне зростання
- Особистий розвиток
- Досягнення цілей [8]

Окрім вище обговорюваних аспектів академічного успіху, таких як особистісний ріст, розвиток навичок та досягнення хороших оцінок, є кілька інших факторів, які значно сприяють академічному успіху:

1. Емоційний інтелект

Він відіграє чи не найбільш вирішальну роль у здобутті академічного успіху. За допомогою емоційного інтелекту учні здобувають вміння керувати стресом, розвивати навички вирішення проблем та не втрачають мотивацію. Школярі з високим емоційним інтелектом частіше оговтуються від академічних невдач і продовжують докладати зусилля для успіху. Ця емоційна регуляція не тільки сприяє академічним досягненням, але й підтримує стабільний ментальний стан, що має важливе значення для довгострокового прогресу в освіті [37].

2. Позакласні види діяльності

Участь у позакласних видах діяльності є ще одним важливим фактором академічних досягнень. Спорт, клуби та волонтерська робота - це кілька прикладів цих заходів, які допомагають розвивати життєві навички, включаючи тайм-менеджмент, лідерство та командну роботу. Крім того, вони сприяють критичному мисленню та

творчому вирішенню проблем, що може покращити академічні досягнення дітей. Усе вищесказане допомагає дітям розвивати свої соціальні навички та впевненість у собі, що робить їх більш активними та зосередженими на своїх успіхах [44].

3. Наполегливість

Учні, які вмотивовані наполегливо навчатися, частіше переконані, що зусилля дають результати. Вони більш схильні приймати виклики, незважаючи на невдачі. Такі діти частіше докладають зусиль, необхідних для досягнення своїх академічних цілей, аби досягти академічного успіху [19].

Підсумовуючи, розвиток особистих якостей, таких як наполегливість, емоційний інтелект і стійкість, так само важливий для академічних досягнень, як і хороші оцінки. Учні, які здатні контролювати свій ментальний стан, залишатися вмотивованими та бачити у можливість розвитку під час складнощів, вважатимуться успішними. Участь у позакласних видах діяльності також має вирішальне значення, оскільки вона розвиває важливі навички, які сприяють покращенню академічних досягнень [30]. Зрештою, академічна успішність – це комплексний процес, який поєднує особистісний ріст з академічними досягненнями та на який впливає ряд соціальних, емоційних та індивідуальних аспектів.

1.2. Вплив сучасних технологій на навчальний процес

Сучасна освітня система переживає хвилю цифрової модернізації що є результатом стрімкого технологічного прориву. Таким чином вона стає все більш залежною від дигітальних засобів навчання. Труднощі, які створює глобалізація, впливають майже на кожен аспект людської діяльності, особливо на наукові дослідження та освіту, що робить їх необхідними для навчального процесу [2; с. 51]. На відміну від освіти у часи до появи інтернету, сучасна освіта формується під впливом вимог і складності глобалізації, що вимагає розробки нових підходів і рішень.

При ефективному та цілеспрямованому використанні передові технології, різноманітні онлайн-матеріали та онлайн-платформи можуть значно пришвидшити прогрес в освіті. Інтеграція технологічних досягнень у навчальний процес сприятиме розвитку універсальних здібностей і допоможе учням набути найважливіших соціальних навичок [3; с. 2].

Враховуючи те, що цифровізація, за прогнозами, стане основним трендом в освіті в майбутньому, важливо виділити ефективну тактику розвитку цифрового освітнього кластеру [7; с. 917]. Однак є й інші способи присутності цифровізації в звичайному навчальному процесі. Важливо чітко розрізняти освітні практики та освітні стратегії при створенні стандартів, норм і правил цифровізації для освітньої системи.

Використання принципів цифровізації в освіті зумовлює необхідність нормативно-регулятивного функціонування, яке встановлюється згідно з положеннями та стандартами. При визначенні стандартів цифровізації освіти важливо переконатися, що ці цифрові механізми поширюються не лише на освітній аспект, а й на організаційні та адміністративно-управлінські елементи. Коли рекомендації втілюються в життя, вони стають нормами та положеннями щодо організаційно-педагогічних, методичних та наукових кластерів цифрового освітнього простору. Для використання

цифрового простору в освіті все частіше з'являються дві нормативно-правові основи:

1. критерії та рекомендації щодо використання цифрових ресурсів на уроці та ступінь цифрової грамотності учнів;
2. спільна взаємодія між вимогами традиційної та передової (цифрових та інформаційних технологій) систем освіти [10; с. 4].

Вплив сучасних технологій на процес навчання великий і різноманітний. Дослідження Балієра та Оза 2018 вказують на те, що цифрова трансформація змінює освіту шляхом впровадження цифрових інструментів і технологій, які створюють як і нові можливості, так і проблеми для викладачів і учнів. Нижче наведено основні шляхи впливу сучасних технологій на освіту:

1. Поліпшення середовища навчання
2. Індивідуальне навчання
3. Розвиток цифрової грамотності
4. Навчання за допомогою співпраці
5. Оцінювання
6. Навчання та підтримка вчителів

Технології полегшують доступ до освітніх ресурсів і матеріалів, підвищуючи інтерактивність і інтерес до навчання. Це також включає використання мобільних додатків, а також цифрових платформ для дистанційного навчання, які дозволяють учням здобувати знання будь-коли та будь-де.

Використання новітніх засобів дозволяє отримати більш індивідуальний освітній досвід, адже це дозволяє учням навчатися у власному темпі та відповідно до власних потреб, що заохочує та мотивує навчатися самостійно. У класі ж це допомагає розвивати ключові цифрові навички, які необхідні в сучасному цифровому середовищі. Щоб вчителі

могли належним чином навчати дітей, вони також повинні пройти навчання з цифрової грамотності.

Аби покращити навички у роботі з командою, особливо під час дистанційного навчання, вчителі можуть використовувати різноманітні девайси та програми, такі як Breakout rooms у Zoom, або ж форум Padlet де усі можуть ділитися новинами та обговорювати їх.

Сучасні технології зробили можливими більш адаптивні та ефективні методи оцінювання. Особливо необхідним є зворотний зв'язок у режимі реального часу, адже учень може персонально отримати результат не хвилюючись що до цих даних матиме доступ третя особа.

Ефективне використання технологій у класі вимагає постійного навчання вчителів як частини цифрової трансформації. Це передбачає підвищення рівня кваліфікації та адаптацію методів навчання відповідно до параметрів цифрової освіти [25; с. 825].

До початку запровадження інновацій, доступ учнів до освітніх ресурсів був лімітований. Часто вони обмежувалися навчальними матеріалами, публічними бібліотеками та підручниками, які надавав навчальний заклад. Але завдяки розвитку цифрових платформ та інтернету сьогодні здобувачі знань мають доступ до, здавалося б, безмежної кількості інформації.

Тепер знання можна отримати за допомогою широкого спектру онлайн-ресурсів, включаючи академічні публікації, навчальні відео, електронні книги, навчальні веб-сайти і багато іншого. Завдяки матеріалам, які можуть бути недоступні в традиційних контекстах навчання, учні тепер можуть досліджувати різні теми більш ретельно та з різних точок зору [57].

Доступ до навчальних технологій виходить за рамки того, що вивчають у школі. Завдяки таким платформам, як Coursera чи Duolingo, де користувачі можуть відкривати курси, починаючи від кодування до творчого письма, учні тепер можуть отримати справжні навички. Завдяки

інтернету можливості для навчання стали доступнішими для усіх, незалежно від їхнього місцезнаходження чи фінансових можливостей.

Завдяки поширенню цифрових ресурсів здобув популярність і змішаний вид навчання. Він поєднує у собі цифрові технології з традиційним здобуттям освіти у класі, щоб забезпечити гнучке навчальне середовище [16; с. 279]. Наприклад, учні можуть відвідувати очні уроки, але використовувати онлайн-ресурси, щоб виконати домашнє завдання, взяти участь в обговореннях або переглянути матеріал.

Під час пандемії COVID-19, коли навчальні заклади по всьому світу були змушені переходити на онлайн-навчання, дистанційний підхід став дуже популярним. За допомогою цього методу вчителі можуть передавати знання на відстані, зберігаючи деякі аспекти спілкування віч-на-віч. Через це, така форма тепер є стандартним компонентом у багатьох середовищах, що дає дітям свободу онлайн-навчання в поєднанні з перевагами особистого навчання [42].

У зручній віртуальній обстановці викладачі та учні можуть спілкуватися, ділитися ресурсами та залишати відгуки за допомогою таких платформ, як Google Meet, Google Classroom, Zoom та інших [38; с. 55].

Не тільки вчителі, а й батьки мають зосереджуватися на тому, щоб допомогти дітям покращити цифрову грамотність, оскільки технології продовжують проникати в клас [21; с. 25-26]. Вміння використовувати технології та керувати ними є важливим вмінням для учнів у сучасну цифрову епоху. Цифрова грамотність охоплює широкий спектр навичок, від використання простих комп'ютерних програм до розуміння конфіденційності у мережі, вибору надійних джерел інформації та ефективного використання інтернету. Тепер, окрім традиційного навчання, у школах виникає необхідність запровадження додаткових дисциплін, які включатимуть у себе вивчення цифрової грамотності. Здобувачів знань навчають як проводити дослідження в Інтернеті, оцінювати надійність

джерел, уникати плагіату, а також зберігати конфіденційність, правильно використовуючи цифровий вміст. Крім того, у деяких закладах були введені предмети, які безпосередньо готують учнів до професій у сферах, які розвиваються завдяки технологіям [42].

Аби гарантувати, що викладачі можуть ефективно передавати цифрову грамотність учням, були також введені спеціальні курси по підвищенню кваліфікації. Студенти, які навчаються в університетах, щоб у подальшому отримати диплом викладача, наразі також мають дисципліни що включають у себе дигітальну компетентність. Підтримання поточних знань про новітні технології та техніку впровадження технологій у навчання вимагає від викладачів постійного професійного розвитку.

Незважаючи на те що сучасні технології принесли велику кількість позитивних наслідків, можна виокремити наступні негативні результати:

1. Потенційне порушення концентрації уваги є однією з головних проблем. Учням, які мають доступ до соціальних мереж, ігрових додатків та інтернету, може бути складно зосередитися на уроці.
2. Серед учнів також виникає менше можливостей для живого спілкування, оскільки вони витрачають більше часу на спілкування через цифрові платформи. Ця зміна може вплинути на розвиток основних комунікативних навичок, які важливі як в особистому, так і в професійному контексті.
3. Крім того, зростає усвідомлення проблеми інформаційного перевантаження. Учням буває складно обробляти велику кількість інформації, доступної в Інтернеті, і відокремлювати надійні джерела від фальшивих. Це може призвести до плутанини та можливого поширення дезінформації.
4. Ще однією проблемою є занепокоєння щодо академічної доброчесності в результаті зростаючого використання технологій в освіті. Доступність до інструментів на основі штучного інтелекту та

легкість доступу до онлайн-ресурсів спростили для учнів використання плагіату або несанкціонованої допомоги під час різноманітних іспитів чи тестів [57].

Вплив сучасних технологій на освіту ніяк не можна заперечити. Він повністю змінив те, як викладають вчителі, як навчаються учні та як працюють навчальні заклади. Технології зробили освіту більш динамічною та адаптованою, від персоналізованого навчання та кращого доступу до ресурсів до командного навчання та вдосконалення методів оцінювання.

Але, як і у випадку будь-якого великого прориву, є недоліки, які потребують коригування. Освітняни працюють над вирішенням таких проблем, як академічна недоброчесність, перевантаження інформацією та відволікання, запроваджуючи різноманітні правила та інтегруючи технології у навчальний процес. Цифровізація, допоки нею користуються відповідально, завжди буде ефективним інструментом, який покращує освіту та готує дітей до майбутнього у технологічному світі.

1.3. Психологічні аспекти використання мобільних додатків та технологій та їх вплив на мотивацію

Стрімкий розвиток технологій призвів до значних змін у тому, як відбувається навчання. З відносно не популярного явища на початку свого розвитку, мобільні додатки стали одним з найважливіших інструментів в освітньому процесі, створюючи нові способи залучення учнів, полегшуючи навчання та доступ до ресурсів. Оскільки використання технологій стає все більш поширеним, необхідно розуміти психологічні наслідки. У цій частині обговорюється, як мобільні додатки впливають на мотивацію та залучення учнів до навчання, когнітивний розвиток і зміни в педагогічних підходах на рівні середньої школи, а також розглядається їхня інтеграція, можливі переваги та недоліки.

Мотивація є дуже важливим фактором, що сприяє навчанню та успішності. Мобільні додатки можуть значно її підвищити, створюючи яскраве середовище, яке активно залучає учнів у процес вивчення мови та робить його інтерактивним. Впровадження гейміфікації довело свою ефективність у підтримці інтересу. Наприклад, Duolingo включає елементи ігрового дизайну, такі як бали, значки та конкурентні таблиці лідерів, щоб зробити засвоєння знань більш цікавим. Дійсно, такий підхід не тільки залучає учнів, але й забезпечує внутрішню стимуляцію, оскільки діти отримують винагороду за свої зусилля і досягнення [41; с. 3026].

Підвищення мотивації учнів є невід'ємною частиною процесу навчання. Застосування нових освітніх механізмів, таких як гейміфікація, може бути одним із способів проведення такої діяльності. Це дозволяє вводити ігрові функції, включаючи бали, рівні та змістовні розповіді, у стандартні системи управління навчанням і віртуальні навчальні середовища. Це підтверджується тим фактом, що гейміфікація в освітньому середовищі не здатна зберегти свою природу без навмисної участі в ній учнів [52; с. 756]. Оскільки підхід до навчання із гейміфікацією був

розроблений у відповідь на епоху, коли учні обирають грати в ігри під час навчання, його можна застосувати також для вищої освіти. Ця стратегія спрямована на те, щоб здобувачі знань розкрили свої таланти в процесі навчання з додатковим інтересом до навчання [33; с.1-2].

Гейміфікація включає ігрові елементи, як правило, у “неігрових” контекстах для підвищення мотивації та залучення до навчання. Учні, які користуються гейміфікованими мобільними додатками, зазвичай мають більшу внутрішню мотивацію, оскільки такі програми забезпечують способи винагороди, які сприяють зростанню бажання навчатися. Таким чином, підвищена мотивація може бути взаємопов’язана з покращеною академічною успішністю школярів, адже є велика ймовірність що вони витратимуть більше часу та зусиль на освіту.

Мобільні додатки найбільше впливають на когнітивні навички учнів та їхню саморегуляцію. Вони надають можливості для індивідуального навчання де кожен може вільно визначати темп і складність, які йому підходять. Це сприяє розвитку різних стилів навчання учнів і автономії. Це важливо для досягнення ефективних результатів, оскільки школяр бере на себе процес навчання, таким чином покращуючи свою мотивацію та участь.

Крім того, мобільні додатки забезпечують зворотній зв’язок у реальному часі. Своєчасний зворотний зв’язок відстежує прогрес здобувачів освіти, допомагаючи їм підвищувати внутрішню мотивацію до подальшого навчання [51; с 78].

Дослідження показують різні стратегії використання технологій для покращення навчання учнів. Було визначено вісім ключових напрямків, які допомагають вчителям ефективно інтегрувати технології у клас. Серед них – подолання страху перед змінами, опанування базових навичок, особисте використання технологій, адаптація нових моделей навчання, орієнтація на навчальні підходи, створення позитивного середовища, сприяння мотивації та забезпечення належної підтримки. У статті Bitner і Bitner (2002) детально

розглядається кожен з цих аспектів і пояснюється їхня важливість для успішного впровадження технологій, що сприяє розширенню можливостей навчання та забезпечує адаптивне середовище для викладання [29; с. 96].

У своєму дослідженні Klopfer (2009) та його колеги розглянули, як сучасні учні повністю інтегрувалися у світ цифрових технологій, що стали звичною частиною їхнього повсякденного життя. Дослідники відзначили, що багато учнів використовують нові медіа та технології для створення, навчання та комунікації новими способами, які вже стали невід'ємними елементами їхнього мислення та поведінки. Незважаючи на певний опір впровадженню цих інструментів в освітній процес, дослідження підкреслює значний освітній потенціал технологій, який доведено в різних галузях. Клопфер та інші автори стверджують, що хоча уроки можуть проводитись і без цих технологій, відсутність таких інструментів, як цифрові ігри у класах, створює розрив між традиційними методами навчання та сучасними динамічними способами взаємодії учнів із зовнішнім світом. Такий розрив може обмежити здатність учнів пов'язувати навчання із реальним життям, соціалізацією та досягненням результатів, що підкреслює цінність інтеграції цифрових технологій для підвищення ефективності навчання в класі [41; с. 1-2].

Незважаючи на вищезазначені переваги для посилення мотивації, просте забезпечення учнів комп'ютерами та доступом до Інтернету автоматично не покращує академічні результати. У той час як цей доступ надає багато переваг для навчання, він також може посилити нерівність. Учням з обмеженим доступом до технологій вдома може бути важко бути на тому ж рівні що й їх однолітки, у результаті чого є ймовірність негативного впливу на їхні результати навчання [45; 62].

У підлітковому віці вивчення іноземних мов часто супроводжується змінами в психологічному стані та поведінці молоді, що пов'язані з активним особистісним розвитком. Формування почуття дорослості,

розширення соціальних зв'язків і поява нових інтересів, які не завжди стосуються навчання, можуть впливати на рівень мотивації. Це з великою ймовірністю яка приводить до результату у вигляді зменшення уваги щодо шкільних обов'язків, що, у свою чергу, відображається на успішності. Часто такі зміни супроводжуються непорозуміннями з батьками та вчителями, адже підлітки починають прагнути більшої незалежності, а це може створювати напруження у стосунках і викликати певні конфлікти [11; с. 163-164].

З боку викладачів також виникають труднощі адже сучасні технології та інтернет стали невід'ємною складовою життя старшокласників, тому для вчителів важливо не лише пристосуватися до цих змін, але й використовувати їх для підвищення якості навчання [40; с. 29]. Хоч викладачам і доступні всі необхідні інструменти, щоб замінити традиційні підходи на більш інноваційні та креативні методи викладання, все ж можуть виникнути певні перешкоди, адже новітні методи навчання повинні відповідати рівню знань старшокласників і заохочувати їх до активного навчання та викликати інтерес до предмета [22; с. 25].

З психологічної точки зору для викладача впровадження нових методів і технологій у навчальний процес може бути викликом, що вимагає адаптації та перегляду власних професійних установок. Вчителі, які прагнуть впровадити сучасні методики, стикаються з необхідністю оновлювати свої знання та розвивати нові навички. Це може супроводжуватися відчуттям невизначеності та тривоги, оскільки нові методи можуть виходити за межі звичних педагогічних практик [9; с. 183].

Психологічно важливо, щоб викладач мав підтримку та час для опанування нових підходів, а також можливість обмінюватися досвідом з колегами. Це допомагає знижувати стрес та підвищує впевненість у власних силах. Крім того, успішна реалізація нових підходів, яка призводить до позитивних змін у мотивації й успішності учнів, може стати джерелом

професійного задоволення та підвищити самооцінку викладача. Усвідомлення того, що його робота сприяє реальному розвитку учнів, стає потужним стимулом для подальшого вдосконалення та інновацій у навчальному процесі.

Беручи до уваги усе вищесказане, можна зробити висновок що швидкий розвиток технологій суттєво трансформував підхід до освіти, зробивши мобільні додатки важливим інструментом навчального процесу, що сприяє підвищенню мотивації, залученості учнів і розвитку їхньої саморегуляції. Гейміфікація та інтерактивні функції в мобільних додатках ефективно підтримують інтерес до навчання та стимулюють учнів, що позитивно позначається на їхніх академічних досягненнях. Проте доступ до технологій, хоча й покращує можливості навчання, може також посилювати нерівність серед учнів. Впровадження таких підходів вимагає методичної підготовки та психологічної підтримки для викладачів, оскільки нові методи часто є викликом, що потребує адаптації, формування нових навичок і взаємодії з колегами. Ефективне використання інноваційних технологій підвищує задоволення викладачів від роботи, мотивуючи їх вдосконалювати навчальний процес та забезпечувати учням якісніші освітні можливості.

1.4. Приклади мобільних додатків і технологій у навчанні англійської мови та їх переваги і недоліки

Мобільні додатки стали незамінним інструментом у процесі вивчення іноземних мов, відкриваючи нові можливості для індивідуалізації навчання та підвищення ефективності. Крім загальних переваг, таких як доступність, гнучкість у використанні та можливість навчатися у будь-який час і будь-де, кожен додаток має свої унікальні функції, що можуть бути корисними для різних типів учнів та методів навчання [6; с. 192].

Технічні ресурси сприяють розвитку навичок аудіювання завдяки перегляду відео, прослуховуванню аудіо, запису голосових уривків і створенню відео. Вони особливо корисні для тих, хто хоче покращити вимову, розпізнавати звуки на слух та поєднувати звуковий і візуальний образ слова. Одними з найефективніших програм є Sounds Right (British Council) і Sounds: Pronunciation App (Macmillan Education), що містять інтерактивні фонетичні таблиці британського та американського варіантів англійської мови, а також вправи, ігри та тести. Для розвитку навичок розуміння на слух дуже корисними є програми від BBC, такі як Learning English for BBC і 6 Minute British English, що пропонують автентичні аудіо-, відео- та текстові матеріали. Ці додатки також сприяють вивченню лексики, граматики, розвитку комунікативних навичок і вдосконаленню мовлення, охоплюючи важливі лінгвістичні та культурні аспекти навчання [6; с. 227].

Проте, як і будь-які інструменти, мобільні додатки мають не лише переваги, але й певні недоліки, які варто враховувати під час вибору платформи. До них варто віднести:

1. Невеликий розмір екрану обмежує можливості відображення контенту;

2. Пристрої швидко розряджаються;
3. Інформацію на мобільних телефонах легко втратити, тоді як комп'ютери надійніше зберігають дані;
4. Працювати з графічними елементами важко;
5. Нові додатки часто не підтримуються старішими моделями пристроїв;
6. При високому навантаженні бездротові мережі можуть працювати повільніше.

Окрім технічних труднощів, є також і соціальні: обмежений досвід використання таких технологій у навчанні, питання безпеки даних і потреба в регулярних оновленнях через стрімкий розвиток мобільних технологій [13; с. 249].

Далі розглянемо конкретні додатки, які використовуються для вивчення іноземних мов, а також проаналізуємо їхні основні переваги та недоліки, схожості та відмінності і звернемо увагу на програми, початковою ціллю яких не було вивчення мови, щоб визначити, які з них найкраще підходять для досягнення конкретних навчальних цілей.

Google Сервіси – комплексний інструмент для освітніх цілей

Google пропонує широкий спектр сервісів, які інтегруються один з одним і створюють зручну екосистему для навчального процесу. Серед них можна виділити Google Forms, Google Classroom, Google Docs, Google Sheets, Google Presentations та Google Meet. Розглянемо детальніше, як кожен з цих інструментів сприяє підвищенню ефективності навчання.

Google Forms є однією з найпопулярніших платформ для створення тестів і опитувань у навчальному середовищі. Її використовують як у класах, так і під час дистанційного навчання.

Переваги:

1. Інтеграція між додатками. Google сервіси, такі як Classroom, Forms, Docs, Sheets, Presentations та Meet, створюють зручну екосистему, де всі інструменти легко взаємодіють один з одним. Це дозволяє викладачам об'єднувати матеріали, завдання, тести та віртуальні зустрічі в одному місці, забезпечуючи систематичний підхід до навчання.
2. Зручність у використанні та інтуїтивний інтерфейс. Більшість Google сервісів мають простий, інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, що дозволяє викладачам та учням швидко освоїти функціонал без потреби в спеціальних технічних знаннях. Це особливо важливо в умовах дистанційного навчання, де мінімізація складнощів при освоєнні нових інструментів є критичною.
3. Доступність та безкоштовний доступ. Базові функції Google сервісів є безкоштовними, що дозволяє навчальним закладам і користувачам отримати доступ до основних інструментів без додаткових витрат. Це робить Google сервіси привабливим вибором для освітніх установ з обмеженими фінансовими ресурсами.
4. Підтримка спільної роботи в реальному часі. Більшість Google додатків (Docs, Sheets, Presentations) дозволяють одночасне редагування документів кількома користувачами, що ідеально підходить для групової роботи, проєктів та обговорень. Учні та викладачі можуть додавати коментарі, виправляти помилки та взаємодіяти безпосередньо в документі, що сприяє кращому обміну ідеями та залученню учнів [14].

5. Автоматичне збереження змін. Усі зміни, внесені в документи, зберігаються автоматично, що запобігає втраті даних у разі технічних проблем. Це гарантує надійність зберігання інформації та дозволяє викладачам і учням працювати без страху втратити свої напрацювання [39].
6. Підтримка аналізу даних. Google Forms та Sheets дозволяють автоматично збирати та аналізувати відповіді учнів, що полегшує процес відстеження успішності, підготовки звітів та побудови статистики. Це забезпечує викладачам зручний інструмент для оцінювання знань учнів та виявлення прогалин у навчанні. [4]
7. Можливість проведення дистанційних занять. Google Meet надає можливість організувати відеоконференції для дистанційних уроків та обговорень. Відеозустрічі можна створювати безпосередньо через Classroom, що забезпечує інтегрований підхід до організації навчального процесу, особливо під час онлайн-навчання [17].

Недоліки:

1. Залежність від стабільного інтернет-з'єднання. Більшість функцій Google сервісів потребують постійного доступу до інтернету. У регіонах із нестабільним або обмеженим підключенням це може стати серйозною перешкодою для ефективного використання цих інструментів.
2. Обмежені можливості форматування та дизайну. Порівняно з професійними програмами, такими як Microsoft Office, Google Docs, Sheets та Presentations мають менш розвинені функції для складного форматування та дизайну документів. Це може бути недоліком для користувачів, які потребують розширених можливостей оформлення.
3. Обмежена функціональність у безкоштовних версіях. Деякі розширені функції доступні лише в платних підписках Google

Workspace. Це може обмежувати можливості освітніх установ, які не мають фінансових ресурсів для оплати підписки [31].

4. Питання конфіденційності та безпеки даних. Зберігання чутливої інформації на серверах сторонньої компанії може викликати занепокоєння щодо конфіденційності та безпеки даних. Хоча Google впроваджує заходи безпеки, ризики витоку інформації все ж існують.
5. Обмежена інтерактивність у деяких додатках. Наприклад, Google Forms не підтримує гейміфікацію та інтерактивні елементи, що може знижувати мотивацію учнів порівняно з іншими платформами, такими як Kahoot [12; с 29].
6. Складність інтеграції з іншими платформами. Хоча Google сервіси добре інтегруються між собою, інтеграція з зовнішніми платформами може бути обмеженою або вимагати додаткових налаштувань.

Miro Board

Інтерактивна онлайн-дошка, що дозволяє створювати візуальні презентації, мозкові штурми та обговорення в режимі реального часу.

Переваги:

1. Розвиток творчих здібностей. Дослідження Малихіного, Арістової та Рогової (2023) свідчать, що використання Miro сприяє розвитку творчих навичок учнів у межах проблемно-орієнтованого та проєктного навчання, залучаючи їх до активного розв'язання завдань та аналізу інформації.
2. Сприяння пізнавальній активності. Спільні завдання та інтерактивна взаємодія, зокрема під час дистанційного навчання, сприяють ефективному засвоєнню матеріалу, розвитку критичного та творчого мислення.

3. Забезпечення гнучкості у змішаному навчанні. Miro дозволяє організовувати ефективне змішане навчання в школах, забезпечуючи зручний доступ до матеріалів і взаємодію між учнями та викладачами, результати роботи зберігаються в хмарному середовищі.
4. Заохочення до співпраці та підтримка зворотного зв'язку. Miro створює можливості для інтерактивної взаємодії, дозволяючи учням брати участь у колективній діяльності, отримувати зворотний зв'язок і покращувати свої навички планування та аналізу проєктів [5; с. 53].

Недоліки:

1. Велика кількість функцій може ускладнити процес освоєння для новачків.
2. Базова версія має обмеження на кількість дошок та деякі інструменти, що унеможлиблює лише безкоштовне використання програми
3. У різних операційних системах, функції копіювання дещо відрізняються.

Padlet

Віртуальна дошка, що використовується для колективної роботи та обміну ідеями у форматі зображень, відео, тексту та посилань.

Переваги:

1. Легкість створення дошок для обміну ідеями та інтерактивних обговорень.
2. Підтримка мультимедійного контенту (зображення, відео, текст), що підвищує мотивацію учнів.
3. Простий інтерфейс і підтримка візуалізації ідей [1; с.16-17].

Недоліки:

1. Платна підписка необхідна для створення більше кількох дощок.
2. Обмежені можливості для структурування великих проєктів.
3. Відсутність сповіщень про нові завдання, що може призводити до ситуацій, коли школярі не були повідомлені про зміни у завданнях або нові коментарі від викладача.
4. Незручність через видимість коментарів і виправлень: учні можуть відчувати збентеження, якщо однокласники бачать їхні помилки та коментарі викладача. Це може впливати на впевненість учнів, особливо під час публічних обговорень.
5. Брак деяких функцій: Padlet допомагає покращувати письмові роботи, але має обмежений функціонал, наприклад, немає підрахунку кількості слів, малий простір для письма, обмежена кількість ефектів для оформлення роботи та недостатні можливості для завантаження зображень [1; с 17].

Kahoot

Платформа для створення інтерактивних вікторин з елементами гейміфікації, що підвищує залученість учнів і дозволяє в ігровій формі перевіряти знання.

Переваги:

1. Високий рівень залученості. Основною перевагою Kahoot є його здатність утримувати увагу учнів і залучати їх до активної участі в заняттях. Учителі відзначають, що платформа допомагає зберігати інтерес учнів, а також надає можливість працювати у комфортному середовищі, оскільки відповіді є анонімними. Це сприяє створенню безстресової атмосфери, що підтримує залученість і активність учнів [20; с. 717-718].

2. Kahoot допомагає зробити уроки менш одноманітними, вводячи елементи гри та конкуренції, що позитивно впливає на динаміку класу. Вчителі відзначають, що платформа здатна «розворушити» аудиторію та підняти енергетичний рівень учнів, підтримуючи високий інтерес до матеріалу [27; с 380].
3. Багато вчителів вважають, що Kahoot мотивує учнів завдяки своїм інтерактивним елементам, таким як музика, графіка та система балів. Використання аудіо та візуальних елементів підсилює відчуття гри та робить навчання цікавим і захоплюючим [61; с. 738].
4. Kahoot надає миттєвий зворотний зв'язок учням після кожного запитання, дозволяючи їм відразу дізнатися про свої результати. Це не лише допомагає учням краще засвоювати матеріал, але й дає змогу вчителям відстежувати прогрес у реальному часі [63; с 603].
5. Kahoot сприяє підвищенню рівня енергії серед учнів, оскільки створює веселу навчальну атмосферу, що допомагає уникнути сонливості та підтримує інтерес до заняття.
6. Зручність для повторення матеріалу: Kahoot дозволяє учням та вчителям переглядати результати після кожного запитання, що робить платформу корисним інструментом для повторення та закріплення знань

Недоліки:

1. Деякі учні можуть зіткнутися з технічними складнощами або проблемами доступу до Kahoot, особливо у випадку перевантаження мережі чи нестабільного Інтернету [34; с. 33].
2. Під час використання Kahoot учні можуть відволікатися на інші програми або соціальні мережі, що може знижувати концентрацію уваги та ефективність навчання [56; с 20].

3. Використання Kahoot може призводити до коротших періодів концентрації, оскільки учні звикають до ігрового формату навчання та можуть сприймати його лише як гру [53; с 152].
4. Обмежені можливості дизайну. Деякі викладачі вважають, що дизайн Kahoot більше підходить для молодших учнів і не завжди відповідає академічним стандартам старших класів.
5. Формування очікувань щодо навчання. Використання Kahoot може викликати в учнів очікування, що навчання завжди буде у форматі гри, що може створювати труднощі при поверненні до традиційних методів [55].

Wordwall та Bamboozle

Популярні платформи для створення інтерактивних вправ та ігор, які допомагають вчителям залучати учнів та урізноманітнювати навчальний процес.

Переваги:

1. Різноманітність шаблонів. Платформа Wordwall пропонує понад 30 шаблонів для створення різних типів вправ, таких як вікторини, кросворди, пазли, що дозволяє адаптувати матеріали під конкретні навчальні цілі та рівень учнів. Це робить платформу корисною для викладання різних дисциплін [58].
2. Легкість створення контенту. Bamboozle дозволяє швидко створювати інтерактивні ігри, що підходить для молодших учнів. Вчителі можуть налаштовувати командні змагання та використовувати ігри для швидкої перевірки знань, не потребуючи глибоких технічних навичок [24].

3. Підтримка командної гри. Платформи дозволяють організовувати командні змагання, підвищуючи мотивацію учнів та роблячи навчання цікавим завдяки елементам змагання [36].
4. Доступ до бібліотеки готових матеріалів. Обидві платформи надають доступ до великої бібліотеки вже створених вправ і ігор, які можна адаптувати для власного використання. Це зручно для вчителів, яким потрібні швидкі рішення для занять.

Недоліки:

1. Wordwall не дозволяє вчителям задавати темп уроку, як це можливо у Kahoot або Quizizz. Це означає, що під час уроків, де викладачі хочуть пояснювати кожне запитання, Wordwall може виявитися незручним [23].
2. Обмеження у безкоштовних версіях. У Wordwall користувачі без платної підписки можуть створювати лише до п'яти власних ресурсів, що змушує редагувати існуючий контент, втрачаючи попередні вправи. Bamboozle також обмежує користувачів у типах доступних ігор та кількості команд (до чотирьох), що не завжди підходить для великих груп [26].
3. Відсутність функції імпорту запитань. На відміну від Kahoot чи Quizlet – ні Wordwall, ні Bamboozle не підтримують імпорт запитань із зовнішніх файлів, що змушує вводити інформацію вручну, особливо якщо вчитель хоче використовувати об'ємний матеріал.
4. Обмежені можливості форматування тексту. Wordwall не підтримує застосування таких стилів тексту, як підкреслення, курсив чи жирний шрифт, що може обмежити візуальне структурування матеріалу, а також вплинути на зручність читання.
5. Відсутність інструментів для моніторингу прогресу. Bamboozle не пропонує можливості відстежувати прогрес учнів, що робить цю

платформу менш ефективною для оцінювання порівняно з аналогами, як-от Kahoot [18].

Kami та PDF Reader

Інструменти для роботи з PDF-документами, але вони мають різні функціональні можливості та призначення.

Kami—це хмарний сервіс, що дозволяє користувачам переглядати, анотувати та редагувати PDF-документи безпосередньо у веб-браузері. Він інтегрується з такими платформами, як Google Drive та Google Classroom, що робить його популярним серед освітян для спільної роботи та інтерактивного навчання. Kami пропонує інструменти для додавання коментарів, малювання, виділення тексту та навіть голосових нотаток, що сприяє активній взаємодії між учнями та вчителями.

PDF Reader—це загальний термін для програм, призначених для перегляду PDF-файлів. Такі програми, як Adobe Acrobat Reader, Foxit Reader та інші, дозволяють відкривати, переглядати та друкувати PDF-документи. Деякі з них також підтримують базові функції анотації, але зазвичай не мають розширених можливостей для спільної роботи або інтеграції з освітніми платформами.

Основні відмінності:

1. Функціональність. Kami пропонує розширені інструменти для анотації та редагування, тоді як стандартні PDF Reader здебільшого обмежуються переглядом та базовими анотаціями [59].
2. Kami розроблений для спільної роботи в реальному часі, що особливо корисно в освітньому середовищі. Звичайні PDF Reader не мають таких можливостей.

3. Kami інтегрується з освітніми платформами, такими як Google Classroom, що спрощує процес навчання та взаємодії. Більшість PDF Reader не пропонують подібної інтеграції.
4. Доступність. Kami працює у веб-браузері, що робить його доступним на різних пристроях без необхідності встановлення додаткового програмного забезпечення. PDF Reader зазвичай вимагають встановлення на конкретний пристрій.

Отже, вибір між Kami та стандартним PDF Reader залежить від ваших потреб: якщо вам потрібні розширені інструменти для анотації та спільної роботи, особливо в освітньому контексті, Kami буде кращим вибором. Якщо ж вам потрібен простий інструмент для перегляду PDF-документів, стандартний PDF Reader буде достатнім [46].

Zoom, Skype, Microsoft Teams та Google Meet

Zoom є одним із найбільш популярних інструментів для проведення відеоконференцій завдяки високій якості відео та аудіо. Безкоштовна версія Zoom дозволяє проводити зустрічі з до 100 учасниками, але з обмеженням у 40 хвилин. Zoom також має функції віртуальних фонів і можливості для проведення вебінарів, що робить його популярним серед освітян і великих команд. Однак у минулому Zoom зіштовхувався з проблемами безпеки, хоча ці питання були частково вирішені [65].

Skype — один із перших сервісів для відеодзвінків і обміну повідомленнями, який з часом перетворився на зручний інструмент для командної роботи. Він підтримує до 50 учасників у безкоштовній версії та дозволяє обмін файлами, чат і дзвінки в межах інших продуктів Microsoft. Проте інтерфейс Skype часто сприймається застарілим порівняно з іншими сучасними платформами для відеоконференцій [48; с 85-87].

Microsoft Teams глибоко інтегрований з Microsoft 365 і чудово підходить для організацій, що використовують цей пакет продуктів. Teams підтримує до 300 учасників у стандартних зустрічах та забезпечує можливість спільного редагування документів, чат та високий рівень безпеки. Ця платформа ідеальна для великих команд, що працюють над спільними проєктами, проте новим користувачам може знадобитися час на освоєння всіх можливостей [64].

Google Meet є частиною екосистеми Google Workspace, що робить його зручним для тих, хто активно користується сервісами Google. У безкоштовній версії Google Meet підтримує до 100 учасників із тривалістю зустрічей до 60 хвилин, а в платній версії можливості розширюються (наприклад, додається функція запису зустрічей). Google Meet виділяється простотою у використанні, забезпечуючи високоякісний зв'язок без зайвих налаштувань [54].

У підсумку, вибір між цими платформами залежить від потреб користувачів. Zoom та Google Meet добре підходять для відеоконференцій середнього розміру та освітніх цілей. Microsoft Teams найкраще підходить для організацій, що використовують Microsoft 365 та потребують розширених можливостей командної роботи, а Skype є більш універсальним інструментом для невеликих груп та особистих зустрічей.

YouTube та TikTok

Ці соціальні мережі стали важливими інструментами в сучасній освіті, кожен із яких має унікальні особливості, що відповідають різним стилям навчання та вподобанням. YouTube, запущений у 2005 році, нині є одним із найбільш відвідуваних сайтів у світі, що дозволяє викладачам створювати та ділитися детальним освітнім контентом з учнями та глобальною аудиторією [60; с. 100-102]. Він підтримує формат довгих

відео, що робить його ідеальним для поглиблених пояснень та лекційного матеріалу. TikTok, запущений у 2016 році, орієнтується на короткі, динамічні відео, які приваблюють, зокрема, молодшу аудиторію віком. Освітняни використовують короткий формат TikTok, щоб викладати концепції в цікавий, доступний спосіб, часто за допомогою візуальних ефектів, музики та анімацій, щоб захопити увагу [28; с. 249-251]. YouTube підтримує більш традиційний навчальний підхід, тоді як TikTok сприяє спонтанному, активному навчанню, що робить обидві платформи взаємодоповнюючими інструментами у цифровій освіті.

Висновки до розділу I

Академічний успіх є складним і динамічним процесом, який об'єднує досягнення високих результатів у навчанні, розвиток емоційної стійкості та самовдосконалення. Це не просто набір оцінок чи відзнак, а значно більше – глибоке особистісне зростання, здатність адаптуватися, вирішувати складні завдання та долати труднощі, зберігаючи при цьому довгострокову мотивацію.

Сучасні дослідження підтверджують, що психологічні аспекти, такі як наполегливість, емоційний інтелект та готовність до змін, значно впливають на успішність учнів. Тому роль педагогів полягає не лише у передачі знань, а й у створенні підтримуючого середовища, яке сприяє внутрішній мотивації учнів та їхньому відчуттю контролю над власним навчанням. Педагоги, які заохочують учнів до мислення, саморозвитку та пошуку нових шляхів, допомагають формувати основи для успішної кар'єри та особистісного зростання.

Інтеграція сучасних технологій додає гнучкості та зручності, полегшуючи доступ до ресурсів і розвиваючи важливі цифрові навички. Технології відкривають можливості для персоналізованого навчання, яке враховує індивідуальні потреби та ритм учня, допомагаючи кожному досягати значущих результатів. Однак надмірна цифровізація може мати і зворотний бік: вона викликає питання про конфіденційність даних, може перевантажувати інформацією та вимагає високого рівня цифрової грамотності. Це ставить перед педагогами завдання не лише інтегрувати новітні методи навчання, а й навчати учнів раціонально використовувати цифрові інструменти, зберігаючи при цьому баланс між інноваціями та традиційними підходами.

Отже, академічний успіх – це комплексне явище, що поєднує прагнення до особистісного розвитку, здатність адаптуватися до нових вимог та ефективне використання технологій у навчанні. В умовах швидкоплинного технологічного прогресу саме поєднання традиційних методів із сучасними підходами забезпечить ефективне навчання та підготує учнів до майбутніх викликів.

РОЗДІЛ 2.

МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ АКАДЕМІЧНОГО УСПІХУ ЗАСОБАМИ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ ТА ТЕХНОЛОГІЙ

2.1. Розробка комплексу вправ із використанням мобільних додатків та технологій у навчанні англійської мови

Вправа 1.

Мета: Розвинути навички використання минулих часів.

Тип: рецептивна, некомунікативна

Платформа: Google Forms

Інструкція: Fill in the blanks with the correct past tense form of the verb in parentheses. (Додаток А)

1. Last summer, I (go) _____ to the beach with my family.
2. She (eat) _____ a delicious pizza yesterday.
3. They (see) _____ a great movie last weekend.
4. He (not like) _____ the food at the restaurant.
5. We (have) _____ a wonderful time at the party.
6. The weather (be) _____ nice last Saturday.
7. I (not understand) _____ the homework assignment.
8. My friends (visit) _____ me last month.
9. She (take) _____ a lot of pictures during the trip.
10. We (play) _____ soccer in the park last Sunday.

Вправа 2.

Мета: Розвинути навички діалогічного мовлення.

Тип: продуктивна, комунікативна

Платформа: Miro Board

Інструкція: Pair up and create a dialogue about your favorite sport. Use at least five phrases from the vocabulary list.

Miro board

Pair up and create a dialogue about your favorite sport. Use at least five phrases from the vocabulary list.

My favorite sport is...	I enjoy playing...	I like watching...	Have you ever tried...?
What do you think about...?	I believe that... is the best sport because...	In my opinion...	It's exciting to watch...
I usually play...	I practice... every week.		

You can use the following dialogue as an example

A: Hi! My favorite sport is basketball. What about you?
 B: I enjoy playing soccer! Have you ever tried playing soccer?
 A: Yes, I have! I like watching it too. What do you think about the World Cup?
 B: I believe that the World Cup is the best sports event because it brings together the best teams.
 A: I agree! It's exciting to watch all the matches. How often do you practice?
 B: I usually play every Saturday with my friends. What about you?
 A: I practice basketball every week.

Вправа 3.

Мета: Покращити навички слухання та усвідомлення різних точок зору щодо спортивних фанатів

Тип: рецептивно-продуктивна, комунікативна

Платформа: Miro board

Інструкція: Watch the provided video about sports fans and answer the questions that follow.

Miro board ex 3

Watch the [video](#), answer the following questions



Inside the Mind of a Sports Fan
YouTube Updated a few seconds ago

- What are the main characteristics of sports fans mentioned in the video?
- How do sports fans express their support for their teams?
- Can you describe a memorable experience you had as a sports fan?
- What impact do you think sports fandom has on communities?
- Do you agree or disagree with the views presented in the video? Why?

Вправа 4.

Мета: Покращити навички читання, аналізуючи культурне значення та суспільний вплив спорту у Великій Британії.

Тип: рецептивна, умовно-комунікативна

Платформа: Padlet

Інструкція: Read the article about sports in the UK and answer the comprehension questions.

Padlet

Anna Perva • 3 хвилини

Ex 4

Публікуйте що завгодно і де завгодно

Sports in the United Kingdom

Sports play an important role in the lives of people in the United Kingdom. The British have a rich sporting heritage, and many sports that are popular today were invented here.

One of the most popular sports is football. The Premier League, the highest league in the country, attracts millions of viewers both in England and abroad. Football clubs like Manchester United and Liverpool have huge fan bases.

In addition to football, rugby and cricket also have deep roots in British culture. Rugby, which originated in one of the English towns, is popular among both men and women. Cricket, on the other hand, is known for its traditional atmosphere and is highlighted by national competitions. The Summer Olympic Games held in London in 2012 were a significant event for the country. British athletes won many medals, showcasing the popularity of sports in society.

Besides traditional sports, new fitness trends like CrossFit and yoga are also developing in the UK. Many people engage in sports not only for competition but also to maintain a healthy lifestyle.

Leave the comments below

- What are the most popular sports in the United Kingdom?
- What is the Premier League?
- How does rugby differ from cricket?
- What significant sporting event took place in London in 2012?
- What new sports trends are emerging in the UK?

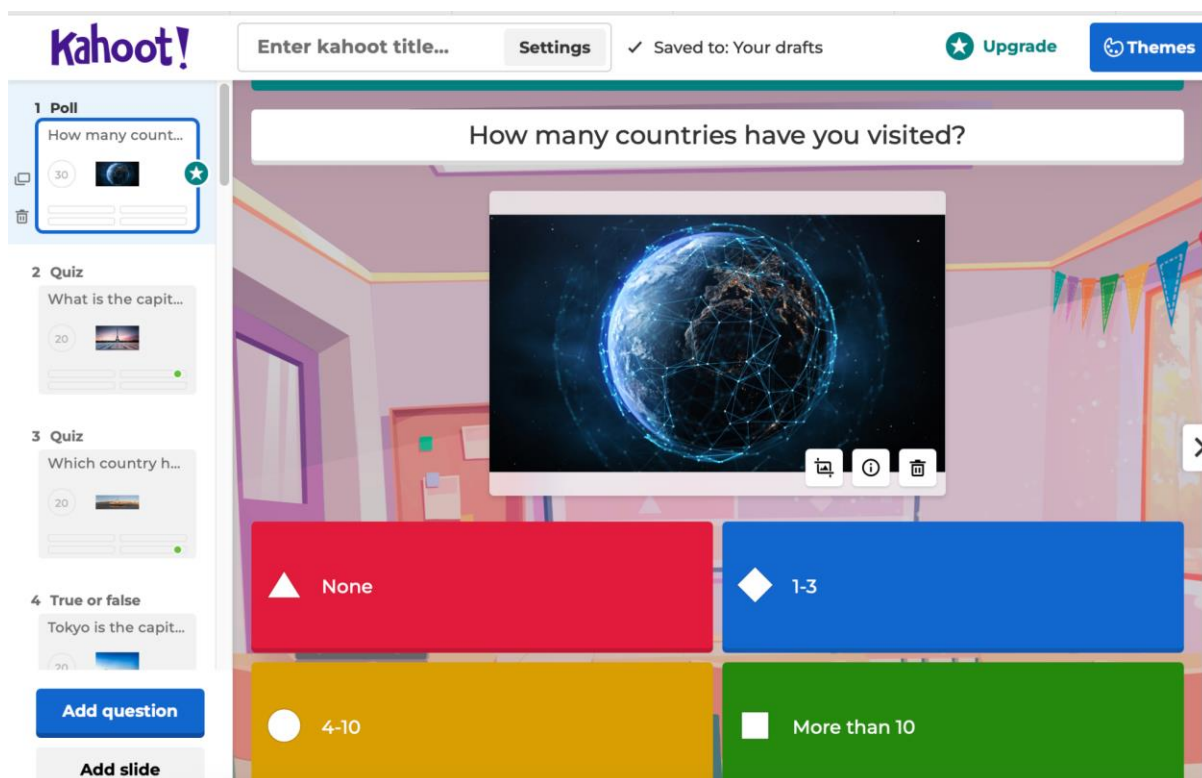
Вправа 5.

Мета: Розвинути вміння використовувати та розуміти терміни, пов'язані з подорожами, шляхом зіставлення їх з правильними визначеннями, що сприятиме підвищенню загального рівня словникового запасу учнів.

Тип: репродуктивна, некомунікативна

Платформа: Kahoot

Інструкція: Choose the answer that is true for you.



Вправа 6.

Мета: Розвинути навички письма, зокрема вміння чітко і яскраво описувати погодні умови в різні пори року.

Тип: продуктивна, комунікативна

Платформа: Google Documents

Інструкція: Write a short paragraph describing the weather in different seasons.

Use the following vocabulary:

Sunny, cloudy, rainy, windy, snowy, warm, cool, hot, chilly, frosty

Вправа 7.

Мета: Розвинути навички діалогічного мовлення через обговорення здорового способу життя.

Тип: продуктивна, комунікативна

Платформа: Quizlet

Інструкція: Role-play a conversation about mental state. Use the words from Quizlet (Додаток Б).

Вправа 8.

Мета: Розвинути навички використання змішаної граматики через заповнення пропусків у реченнях.

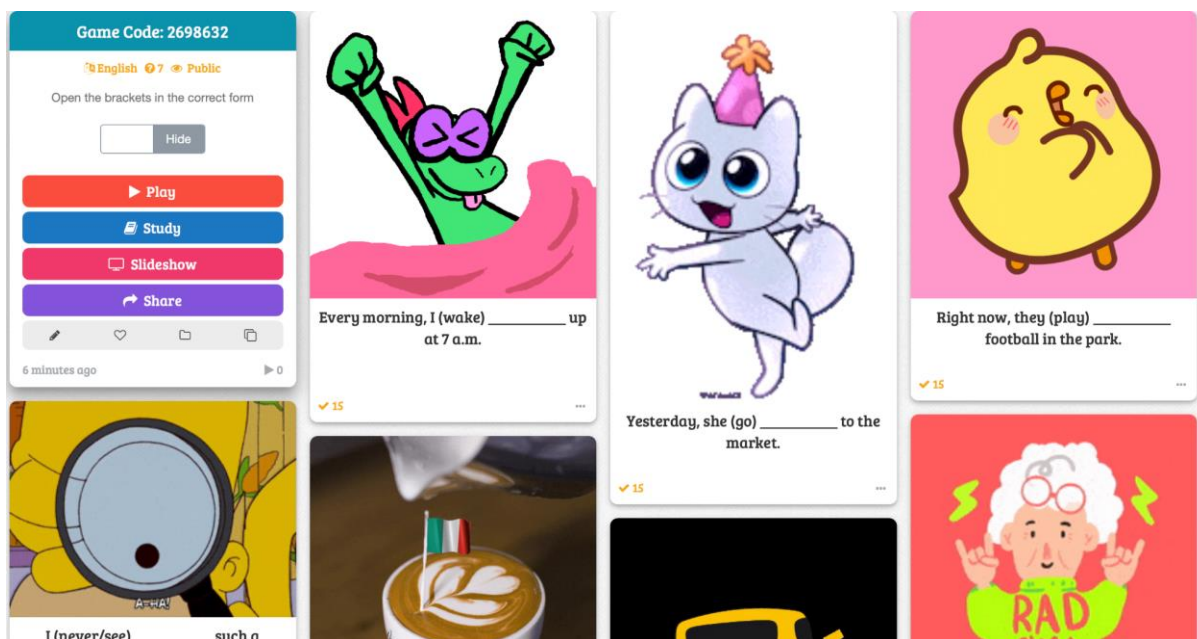
Тип: рецептивна, некомунікативна

Платформа: Bamboozle

Інструкція: Fill in the blanks with the correct form of the verb in parentheses, using the appropriate tense.

1. Every morning, I (wake) _____ up at 7 a.m.
2. Yesterday, she (go) _____ to the market.
3. Right now, they (play) _____ football in the park.
4. I (never/see) _____ such a beautiful sunset before.
5. Next week, we (visit) _____ our grandparents.
6. Last summer, I (travel) _____ to Italy.
7. Usually, he (take) _____ the bus to work.
8. She (study) _____ English for three years.
9. At this moment, I (read) _____ an interesting book.

10. When I was a child, I (want) _____ to be a doctor



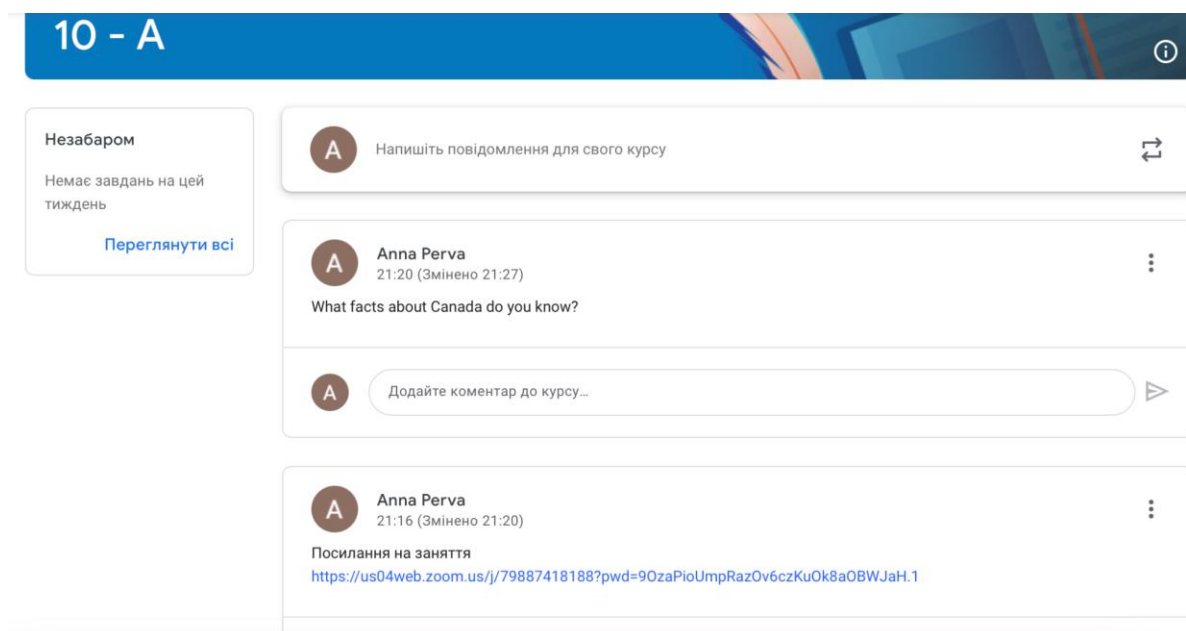
Вправа 9.

Мета: Розвинути навички письма та критичного мислення, обмірковуючи та описуючи знання про Канаду.

Тип: продуктивна, комунікативна

Платформа: Google Classroom

Інструкція: Write a short paragraph in the comment section describing what you know about Canada, including its culture, geography, or any interesting facts.



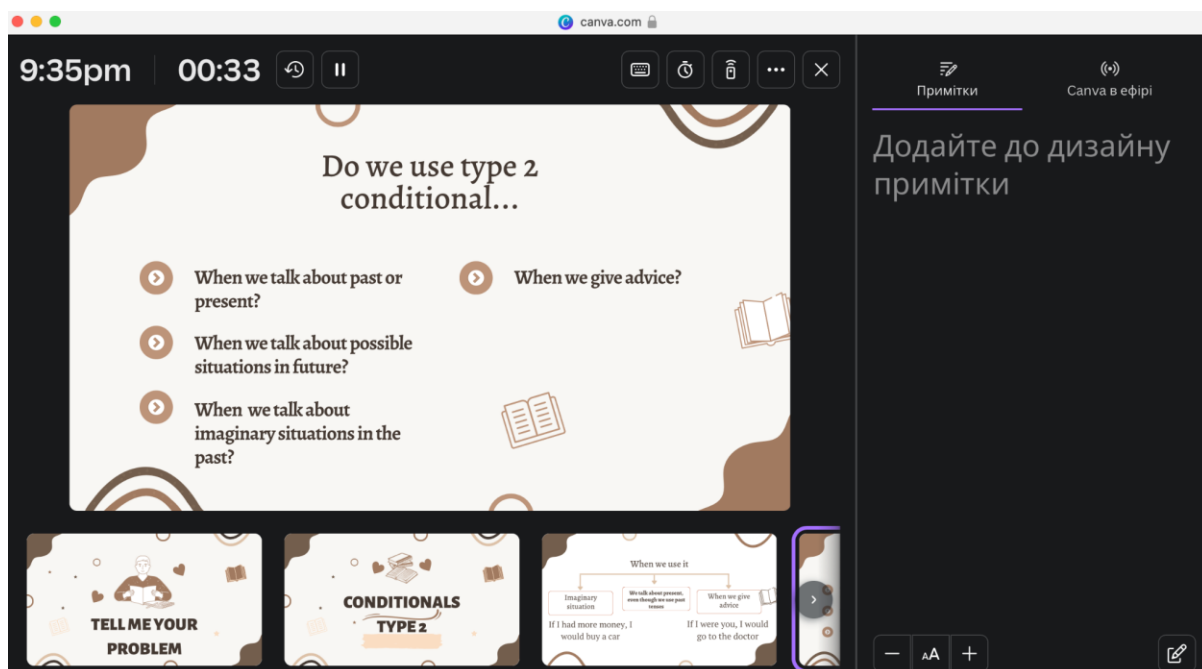
Вправа 10.

Мета: Перевірити засвоєння граматики 2 типу умовних речень за допомогою CCQs.

Тип: репродуктивна, умовно комунікативна

Платформа: Canva

Інструкція: Answer the following questions.



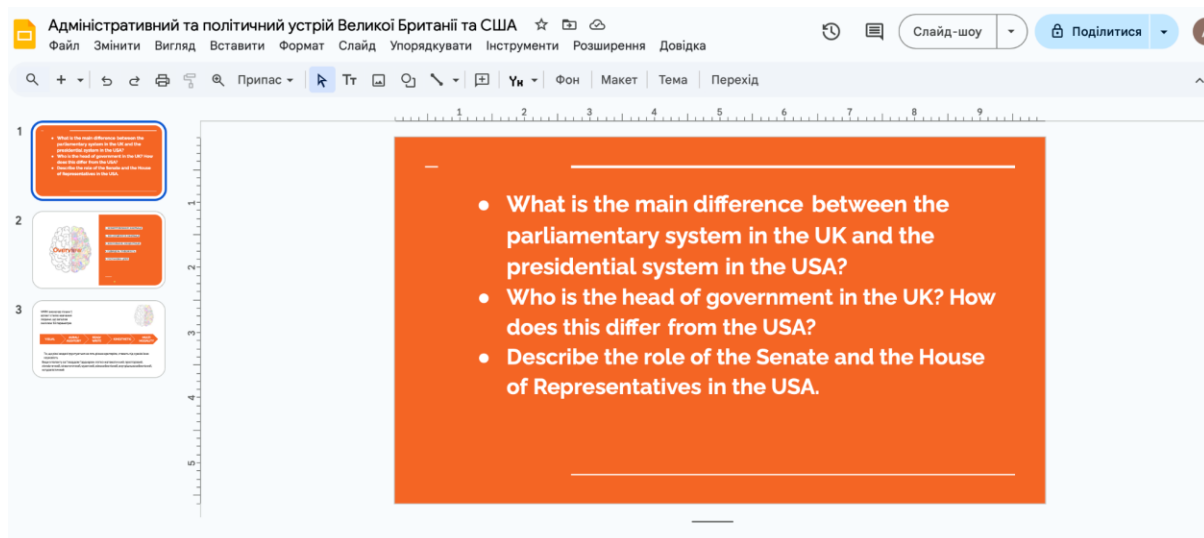
Вправа 11.

Мета: Розвинути навички діалогічного мовлення через обговорення.

Тип: репродуктивна, умовно комунікативна

Платформа: Google Presentations

Інструкція: Answer the following questions.



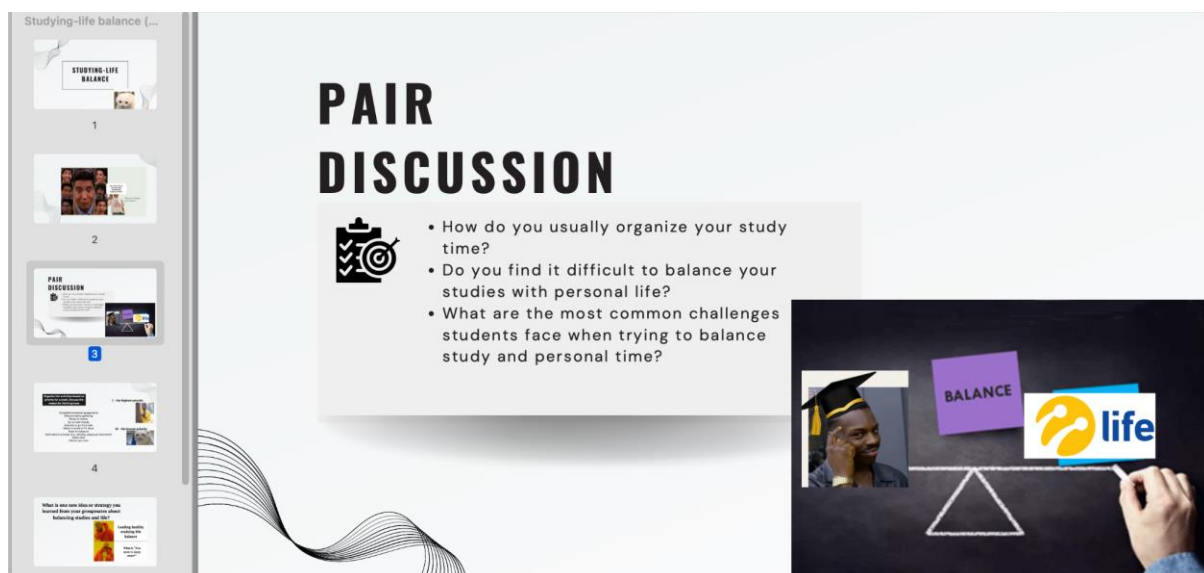
Вправа 12.

Мета: Позакласна робота з учнями, зближення колективу за допомогою обговорення спільних ідей

Тип: продуктивна, комунікативна

Платформа: Canva, PDF reader

Інструкція: Discuss the questions on the board in pairs.



Платформа: Google Documents

Інструкція: Answer the following true or false questions about the political systems of Great Britain and the USA.

1. The Prime Minister is the head of state in the UK. (True/False)
2. The USA has a parliamentary system. (True/False)
3. The Senate is part of the US Congress. (True/False)
4. The UK has a written constitution. (True/False)
5. The House of Commons is elected by the people. (True/False)

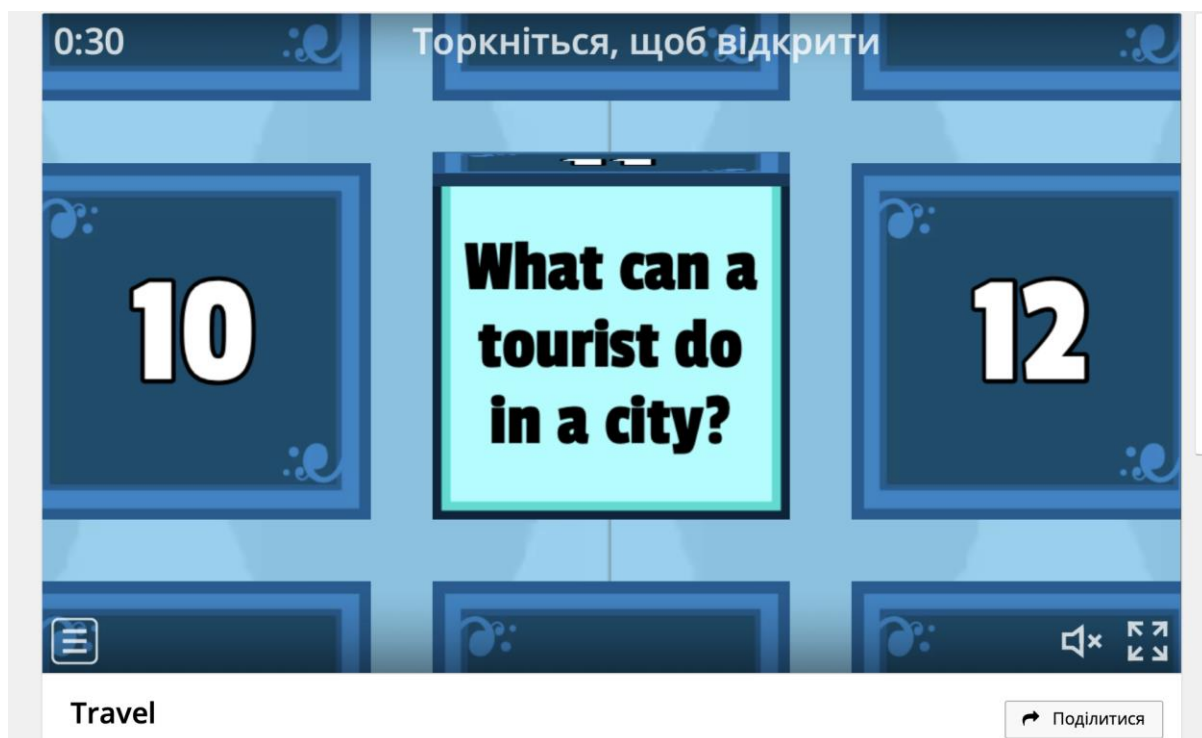
Вправа 15.

Мета: Розвинути навички діалогічного мовлення через рольову гру між туристом та місцевим жителем в Канаді.

Тип: продуктивна, комунікативна

Платформа: Wordwall

Інструкція: Role-play a dialogue between a tourist and a local in Canada discussing places to visit. Use the prompts in wordwall.



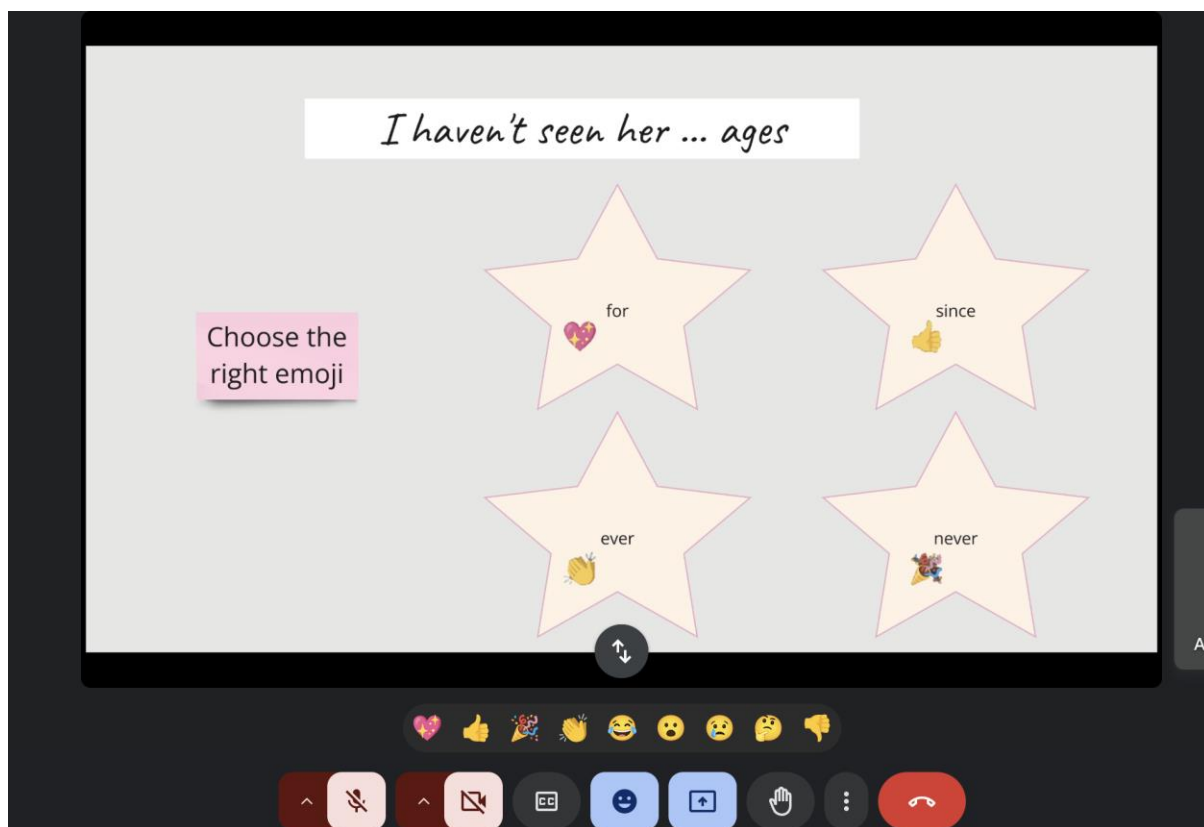
Вправа 16.

Мета: розвинути навички вживання словосполучень "for," "since," "ever," і "never" у реченнях, пов'язаних з минулим досвідом, шляхом вибору відповідного елемента з запропонованих варіантів.

Тип: репродуктивна, некомунікативна

Платформа: Google Meet, Miro Board

Інструкція: Choose the right emoji.



Вправа 17.

Мета: Формування навичок монологічного та діалогічного мовлення через підготовку та презентацію інформації про Конституцію України.

Тип: продуктивна, комунікативна

Платформа: Zoom

Інструкція: Prepare a short speech (2-3 minutes) about the Constitution of Ukraine in breakout rooms. Present your group's ideas in the main session.

Вправа 18.

Мета: Покращити словниковий запас і розуміння Конституції України шляхом заповнення речень правильними словами.

Тип: репродуктивна, некомунікативна

Платформа: Kami

Інструкція: Fill in the blanks with the appropriate words from the word bank provided below

Word Bank:
rights, government, citizens, constitution, democracy, amendments, protection, responsibilities

Sentences:

1. The _____ of Ukraine was adopted on June 28, 1996.
2. The Constitution guarantees fundamental _____ for all people living in Ukraine.
3. In a _____, the power is held by the people and exercised through elected representatives.
4. Citizens have both rights and _____ under the law.
5. The _____ consists of various branches, including the executive, legislative, and judicial.
6. The process of making changes to the Constitution is known as _____.
7. The Constitution serves as a framework for the _____ of citizens.
8. Every Ukrainian _____ has the right to vote in elections.

Вправа 19.

Мета: Збільшити словниковий запас, пов'язаний з подорожами, зосередившись на ключових термінах для подорожі до Канади

Тип: репродуктивна, некомунікативна

Платформа: YouTube, Isl collective

Інструкція: Fill in the blanks with the appropriate words from the word bank provided below

- destination
- passport
- visa
- itinerary
- accommodation
- luggage
- culture
- sightseeing

English ESL Worksheets | English ESL Powerpoints | English ESL Video lessons

Search | Upload | Create

Ann987 0 0 0 0 0 0

1. Fill in the gaps Fill the gap.



Canada is an amazing _____

Вправа 20.

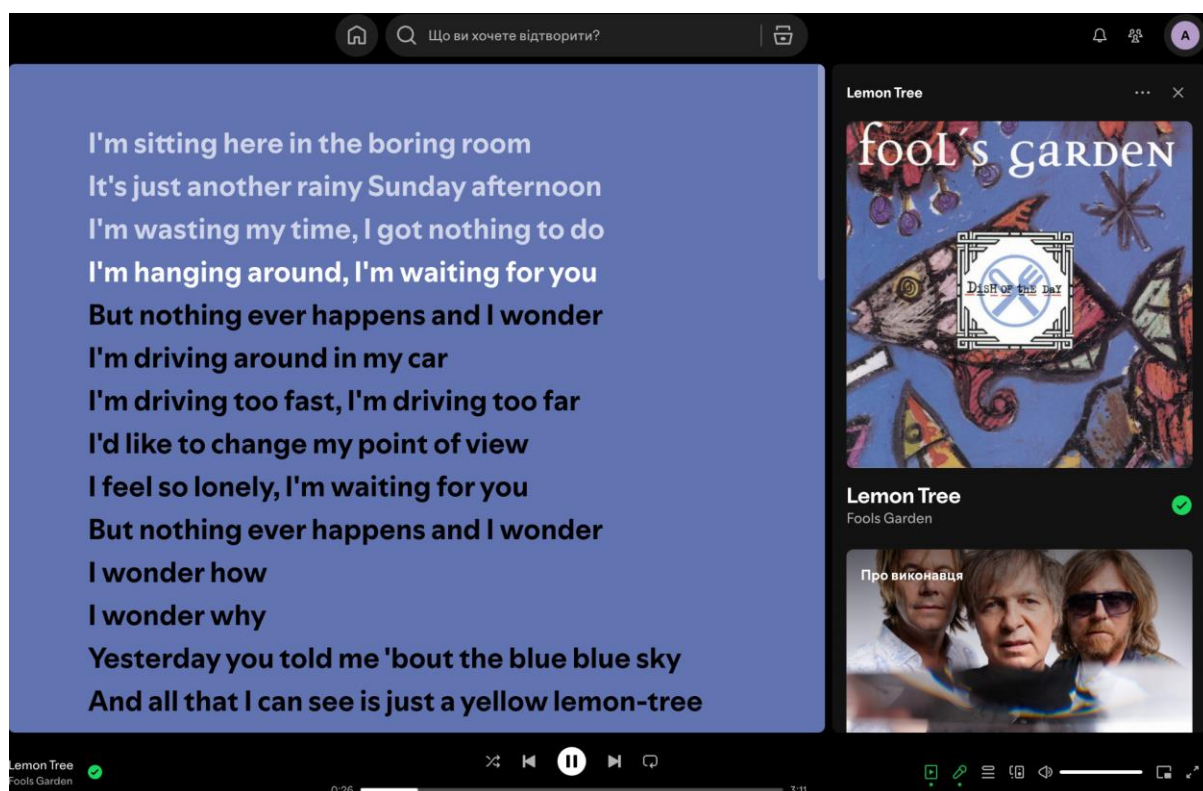
Мета: розвинути мовленнєві навички та критичне мислення учнів, обговорюючи теми, емоції та образи, присутні в пісні

Тип: продуктивна, комунікативна

Платформа: Spotify

Інструкція: Listen to the song. Discuss the following questions:

- What feelings does the narrator experience? How do the lyrics reflect these feelings?
- What imagery stands out? How does it contribute to the song's theme?
- What does the "yellow lemon tree" symbolize?
- Have you ever felt similar emotions? Can you relate to the themes?
- Discuss themes of loneliness and frustration. How do they resonate today?



Вправа 21.

Мета: Допомогти учням потренуватися та зрозуміти використання a lot, much, many у реченнях, пов'язаних із подорожами.

Тип: репродуктивна, некомунікативна

Платформа: Instagram stories

Інструкція: Visit Instagram story and vote for your answer by selecting the option you think is correct



Вправа 22.

Мета: Розвинути навички цифрового мислення та комунікації через створення інформаційного вебсайту.

Тип: продуктивна, комунікативна

Платформа: Google Sites

Інструкція: Create a website for tourists planning a trip to Canada. The website should be informative, visually appealing and easy to navigate. Log in to Google Sites and follow these steps:

Main page:

- Give your website a name, such as "Travel to Canada."
- Add a brief description of why Canada is a great place to visit.

Sections of the website:

The main tourist places:

- Add information on popular tourist attractions such as Niagara Falls, Banff National Park, Vancouver and Toronto.
- Include photos and brief descriptions of each location.

Cultural features:

- Tell us about Canadian culture, traditions and festivals.
- Add videos or links to other resources.

Tips for tourists:

- Provide information on transport, accommodation and local cuisine.
- Include helpful safety and cultural tips.

Contact info:

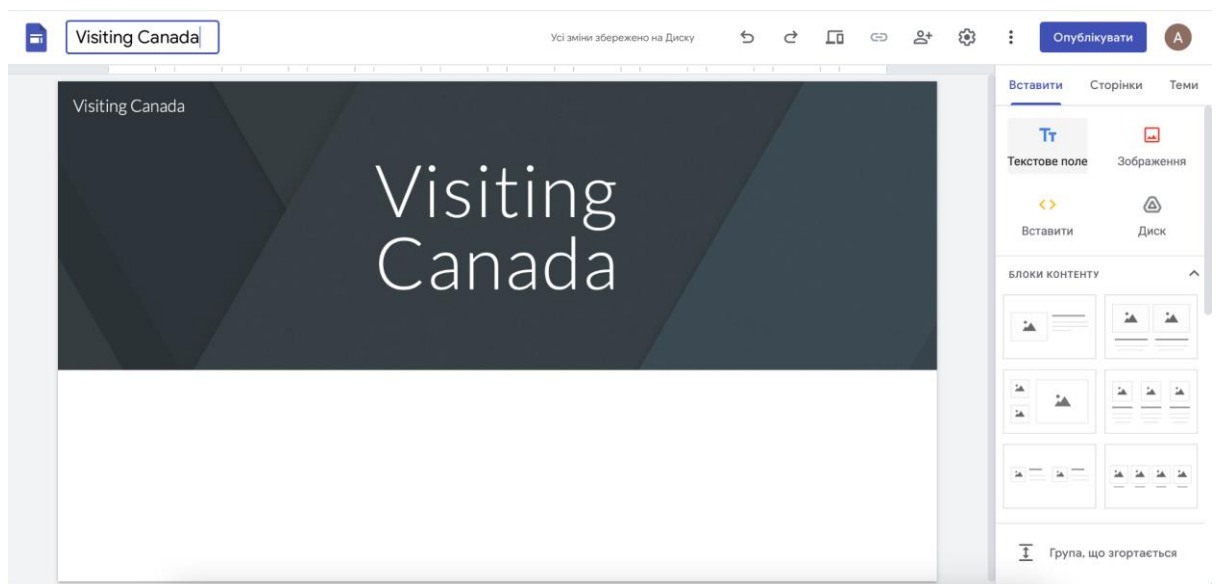
- Add a feedback form where visitors can leave their questions or comments.

Design and navigation:

- Use a convenient and logical design so that users can easily find the information they need.
- Add a navigation menu to navigate between different sections of the website.

Presentation:

- Once completed, prepare a short presentation (2-3 minutes) to present your class website. Tell us about your chosen topics and why they are important for tourists.



Вправа 23.

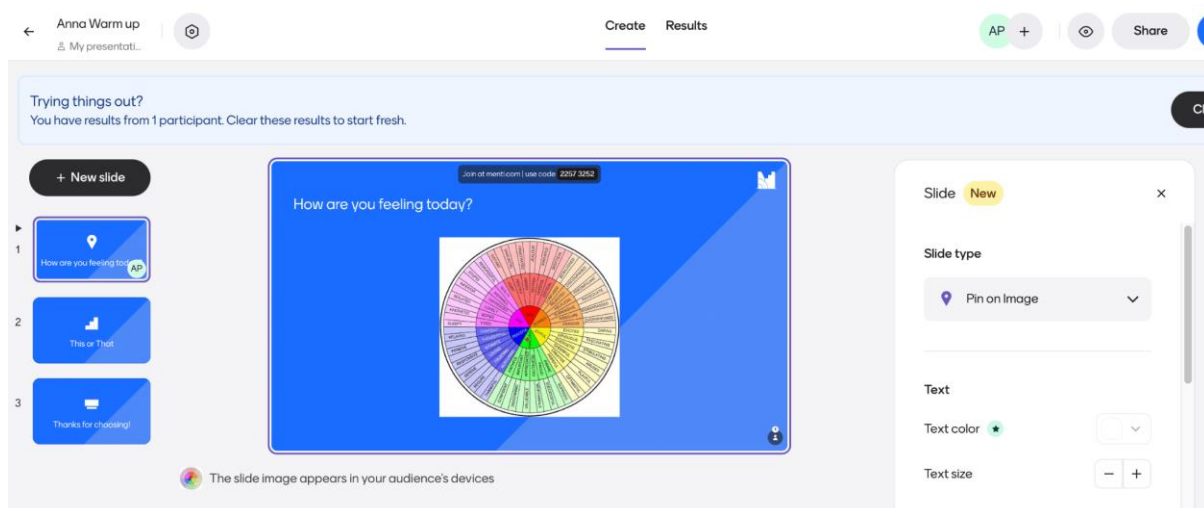
Мета: Розвинути навички діалогічного мовлення та вираження емоцій.

Тип: продуктивна, комунікативна

Платформа: Mentimeter

Інструкція: Go to Mentimeter and enter the code provided by your teacher to join the session. Once you're in, you will see the question: "How are you feeling today?" along with a diagram showing different emotions. You will be divided into small groups of 3-4 students. Discuss the Emotions: In your groups, discuss the following questions:

- What emotions are you feeling today and why?
- Are there emotions you consider positive or negative?
- How do you usually cope with your emotions?



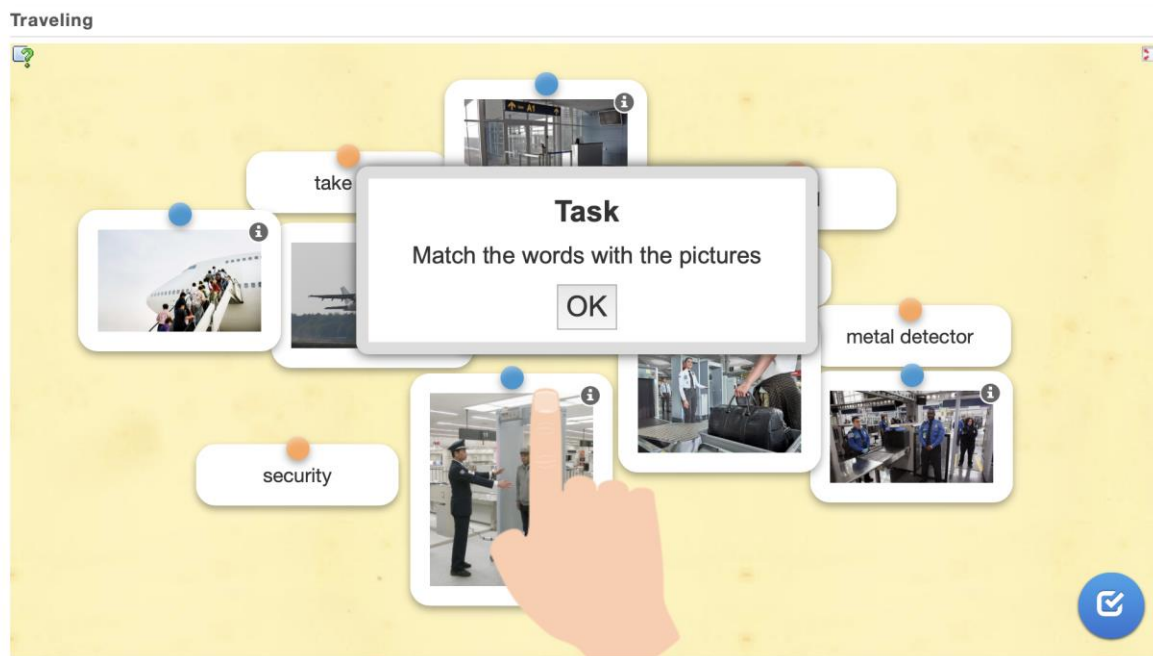
Вправа 24.

Мета: Розвинути словниковий запас, пов'язаний з подорожами.

Тип: рецептивна, некоммуникативна

Платформа: Learning apps

Інструкція: match each word with the correct picture by dragging the words to the appropriate images.



Вправа 25.

Мета: Розвинути навички усного мовлення через обговорення теми подорожей.

Тип: продуктивна, комунікативна

Платформа: Genially

Інструкція: While playing the board game, each player must answer the questions they land on.

BOARD GAME

TOKENS AND HOUSES

DICE

GO

genially

+ Add background audio

+ Add page

100%

1

?

Have you ever traveled alone? What was your experience like?

What is your favorite travel destination and why?

What are the top three things you always pack for a trip?

Describe a memorable experience you had while traveling

How do you choose your travel destinations?

What are the pros and cons of traveling during peak season?

Create you own question

What are some tips you would give to someone traveling to your country?

Create you own question

What are the pros and cons of traveling during peak season?

Have you ever had a travel experience that didn't go as planned? What happened?

What cultural differences have you noticed while traveling to different countries?

How do you usually get around when you're in a new city?

Create you own question

What is the most interesting fact you have learned while traveling?

Create you own question

What is your favorite travel destination and why?

What are the top three things you always pack for a trip?

Describe a memorable experience you had while traveling

How do you choose your travel destinations?

What are the pros and cons of traveling during peak season?

Create you own question

What are some tips you would give to someone traveling to your country?

Create you own question

What are the pros and cons of traveling during peak season?

Have you ever had a travel experience that didn't go as planned? What happened?

What cultural differences have you noticed while traveling to different countries?

How do you usually get around when you're in a new city?

Create you own question

What is the most interesting fact you have learned while traveling?

Create you own question

2.2. Перевірка ефективності комплексу вправ у навчальному процесі

З метою перевірки ефективності комплексу вправ в квітні-травні 2024 року було проведено пробне навчання, у якому взяли участь учні 10-А класу КЗ “ВЛ №11”. Дослідження передбачало вісім занять, на першому та останньому з яких було проведено оцінювання успішності учнів.

Для формування академічного успіху учнів були підібрані теми мобільних додатків, які відповідали програмному матеріалу.

Таблиця 1

Структура проведеного дослідження

Етапи дослідження	Кількість занять	Завдання
1. Вихідний зріз академічного успіху	1	Визначити початковий рівень успішності учнів
2. Пробне навчання	6	Практичне застосування мобільних додатків у навчанні
3. Підсумковий зріз академічного успіху	1	Визначити підсумковий рівень успішності учнів
4. Аналіз результатів дослідження	-	Аналіз отриманих результатів дослідження

На початковому етапі дослідження був проведений вихідний зріз для визначення початкового рівня успішності учнів. Під час цього зрізу учням було запропоновано виконати кілька завдань, пов'язаних із використанням мобільних додатків.

В рамках пробного навчання учні використовували мобільні додатки для виконання завдань, які були орієнтовані на підвищення їхніх навичок. Протягом шести занять школярі працювали з додатками, які включали інтерактивні завдання, вікторини та навчальні матеріали.

Таблиця 2

Критерії оцінювання успішності

Рівні	Бали	Критерії
Початковий	1	Учень не виконує завдання або виконує з помилками.
	2	Учень виконує прості завдання з низьким рівнем розуміння.
	3	Учень виконує завдання з помірним рівнем розуміння.
Середній	4	Учень розуміє основні поняття та виконує завдання.
	5	Учень виконує завдання з розумінням та обґрунтуванням.
	6	Учень демонструє добрі результати в завданнях.
Достатній	7	Учень розуміє матеріал і виконує завдання на хорошому рівні.
	8	Учень виконує завдання з високим рівнем розуміння.
	9	Учень виконує завдання з глибоким розумінням.
Високий	10	Учень демонструє відмінні результати у всіх завданнях.
	11	Учень проявляє ініціативу в розширеному застосуванні знань.

	12	Учень є експертом у темі і вносить нові ідеї в дискусії.
--	----	--

Під час пробного навчання учні виконували завдання на платформах, що використовуються для навчання, таких як Kahoot, Quizlet, Google Classroom. Залежно від їхніх відповідей, було проведено аналіз успішності учнів.

Таблиця 3

Кількість правильних відповідей у кожному занятті

Номер заняття	Кількість правильних відповідей
1	9
2	10
3	8
4	11
5	7
6	9

Кожна правильна відповідь оцінювалась у “2.4” бали. Після підрахунку було отримано результати за 12-бальною системою.

Структура підсумкового зрізу була аналогічною вихідному. Учні виконали завдання, пов’язані з мобільними додатками, і результати були перераховані.

Таблиця 4

Результати підсумкового зрізу

Номер завдання	Кількість правильних відповідей	Загальна кількість балів
1	10	24

2	11	26.4
3	9	21.6
4	12	28.8
5	8	19.2
6	10	24

Після підрахунку середнього балу були отримані наступні результати:

Таблиця 5

Результати підсумкового зрізу

Учень	Бал
1	11
2	12
3	10
4	11
5	12
6	12
7	10
8	11
9	11
10	9
11	9
12	11

Загальний бал групи: 127.4

Середній бал групи: 10.75

Результати підсумкового зрізу свідчать про те, що рівень успішності учнів у використанні мобільних додатків для навчання відповідає "високому" рівню. Це означає, що переважна більшість учнів ефективно використовують технології для навчання, що сприяє їхньому академічному успіху.

На початку навчання був проведений вихідний зріз для визначення початкового рівня успішності учнів. Учням було запропоновано пройти кілька завдань, які включали використання мобільних додатків для виконання інтерактивних тестів, вікторин та практичних завдань. Це дало можливість виявити їхній рівень знань та навичок на початку курсу.

Протягом основної частини дослідження учні працювали з різними мобільними додатками, які були обрані відповідно до тем навчального матеріалу. Наприклад, під час занять з підготовки до іспитів учні використовували додатки для створення власних нотаток, планування часу та проведення самостійних тестів. Інші заняття були зосереджені на практиці граматичних структур та словникового запасу за допомогою інтерактивних ігор та вправ.

Кожне заняття включало в себе активності, які сприяли розвитку навичок критичного мислення, аналізу та самостійної роботи. Учні виконували різноманітні завдання, які стимулювали їхнє бажання вчитися та використовувати нові технології в навчальному процесі. Вони також мали можливість обговорювати свої досягнення та труднощі у групах, що сприяло розвитку комунікативних навичок.

На завершення дослідження був проведений підсумковий зріз, на якому учні виконали ті ж завдання, що й під час вихідного зрізу, для оцінки прогресу. Підрахунок правильних відповідей та оцінювання результатів показали помітне покращення в рівні успішності учнів. Багато учнів

продемонстрували зростання в знаннях та навичках, що свідчить про ефективність використання мобільних додатків у навчанні.

Таким чином, результати роботи підтверджують, що інтеграція технологій у навчальний процес не тільки підвищує мотивацію учнів, але й суттєво сприяє їхньому академічному успіху. Використання мобільних додатків дозволяє учням отримувати доступ до навчальних ресурсів, практикувати навички у зручному форматі та здійснювати самостійне навчання, що є важливим у сучасному освітньому середовищі.

Висновки до розділу II

Дослідження, присвячене формуванню академічного успіху учнів старшої школи за допомогою мобільних додатків та технологій, підтвердило важливість інтеграції сучасних технологій у навчальний процес. Використання мобільних додатків не лише збагачує навчальний досвід учнів, а й сприяє підвищенню їхньої мотивації до навчання.

Під час проведення восьми занять було розроблено комплекс вправ, які охоплювали різні аспекти навчання, такі як аудіювання, читання, письмові та усні навички. Цей різноманітний підхід дозволив учням активно взаємодіяти з навчальним матеріалом, що сприяло глибокому засвоєнню знань. Вправи, реалізовані на платформах, таких як Kahoot, Quizlet та Google Classroom та інших забезпечили інтерактивність та залученість учнів у процес навчання.

Результати показали, що учні, які брали участь у заняттях з використанням мобільних додатків, відзначили покращення своїх академічних результатів. Це свідчить про ефективність даного підходу, оскільки учні стали більш впевненими у своїх знаннях і навичках.

Крім того, під час виконання завдань учні розвивали важливі навички, такі як критичне мислення, самостійність і комунікацію, що є важливими для їхнього майбутнього. Інтерактивний формат завдань не тільки підтримував навчальний процес, але й створював умови для розвитку колективної роботи та обміну думками між учнями.

Отже, результати дослідження підтверджують, що мобільні додатки та технології можуть суттєво підвищити ефективність навчання. Для подальшого вдосконалення навчального процесу варто продовжувати впровадження нових технологій та досліджувати їхній вплив на навчальні досягнення учнів.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Дослідження підтверджує, що інтеграція мобільних додатків і технологій у навчальний процес старшокласників є ефективним засобом для формування академічного успіху учнів. Використання мобільних технологій сприяє не лише досягненню високих результатів у навчанні, але й допомагає розвивати особистісні якості, такі як самостійність, критичне мислення, гнучкість та емоційна стійкість. Ці риси мають важливе значення для підготовки школярів до життя у швидкозмінному світі, де технології та нові інформаційні ресурси відіграють провідну роль.

Результати дослідження свідчать про те, що мобільні додатки допомагають у створенні гнучкого, індивідуалізованого та інтерактивного освітнього середовища. Вони надають учням можливість отримувати доступ до матеріалів у зручний для них час і у будь-якому місці, що робить навчання більш адаптованим до їхніх потреб. Так, використання мобільних додатків у навчанні англійської мови дозволяє учням самостійно планувати свій час, створювати персоналізовані освітні траєкторії, а також розвивати навички з різних аспектів: аудіювання, говоріння, читання та письма. Це значно підвищує ефективність навчання, допомагає учням краще засвоювати навчальний матеріал, а також сприяє розвитку навичок саморегуляції.

Крім того, мобільні додатки дозволяють організувати колективну роботу учнів, що позитивно впливає на їхню мотивацію. Виконання спільних завдань сприяє створенню командного духу, розвитку соціальних навичок та взаємної підтримки серед учнів. Використання інтерактивних додатків таких, як Miro, Kahoot та Padlet, полегшує обговорення, обмін думками та досвідом, що дозволяє учням глибше засвоювати матеріал і розвивати комунікативні навички.

Проте, ефективність використання мобільних додатків значною мірою залежить від підготовки викладачів, а також їхньої здатності інтегрувати технології у процес навчання. Педагоги повинні не лише вміти користуватися мобільними додатками, але й розуміти психологічні особливості їхнього впливу на учнів. Важливо враховувати баланс між використанням цифрових технологій та традиційними методами навчання, щоб уникнути ризику інформаційного перевантаження і зниження особистої мотивації. Високий рівень цифрової грамотності учнів є ще одним важливим фактором, який забезпечує їхню ефективну участь у навчальному процесі за допомогою мобільних додатків.

На основі проведеного дослідження можна зробити висновок, що інтеграція мобільних додатків у навчальний процес забезпечує різнобічний підхід до освіти, що поєднує традиційні методи з сучасними технологічними засобами. Це дозволяє досягти високих академічних результатів, а також сприяє розвитку важливих особистісних якостей, що готують школярів до викликів сучасного світу. У майбутньому доцільно продовжувати дослідження з цього питання, розширювати набір мобільних додатків і технологій, які можна використовувати у навчальному процесі, а також вдосконалювати методичні підходи для підтримки академічного успіху учнів через технологічні інновації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Бойко О. ДОШКА PADLET В НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ: АНАЛІЗ СВІТОВОГО ДОСВІДУ. *Education. Innovation. Practice*. 2024. Т. 12, № 7. С. 14–20. URL: <https://doi.org/10.31110/2616-650x-vol12i7-002>.
2. Бурачек І. В., Кравчук К. М. Globalization of higher education and its implications for Ukraine. *THE JOURNAL OF ZHYTOMYR STATE TECHNOLOGICAL UNIVERSITY. SERIES: ECONOMICS*. 2017. No. 3(81). Р. 50–53. URL: [https://doi.org/10.26642/jen-2017-3\(81\)-50-53](https://doi.org/10.26642/jen-2017-3(81)-50-53).
3. Видайчук Т. Л., Наталя Павлівна Р. Модернізація філологічної освіти та науки України: глобалізаційні виклики, аналіз дієвості інноваційних освітніх платформ. *Академічні візії*. 2023. № 16. URL: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7604853>.
4. Короткий гайд: Всі можливості Google Forms. *Webpromo*. URL: <https://web-promo.ua/ua/blog/kratkij-gajd-vse-vozmozhnosti-google-forms/> (дата звернення: 07.09.2024).
5. Малихін О., Арістова Н., Рогова В. Застосування онлайн-дошки Miro в закладах загальної середньої освіти в умовах змішаного навчання. *Ukrainian Educational Journal*. 2023. № 1. С. 52–58. URL: <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2023-1-52-58>.
6. Мороз Л., Ковалюк В., Масло І. ВИКОРИСТАННЯ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ. *Інноватика у вихованні*. 2023. № 17. С. 224–230. URL: <https://doi.org/10.35619/iiu.v1i17.514>.
7. Ніколаєску І., Шинкарьова В. ЦИФРОВІЗАЦІЯ ОСВІТИ ЯК СУЧАСНА ВИМОГА ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА. *Перспективи та інновації науки*. 2022. № 2 (7). URL: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2022-2\(7\)-914-923](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2022-2(7)-914-923).

8. Педада С. План академічного успіху, який допоможе вам процвітати та сяяти. *Mind The Graph*. URL: <https://mindthegraph.com/blog/uk/академічний-успіх/>(дата звернення: 01.10.2024).
9. Романовська Д. Д., Ящук М. Г. Стратегії психологічного супроводу освітнього процесу на етапі розбудови нової української школи. Збірник тез за матеріалами Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю 11–12 жовтня 2018 року «Сучасна освіта в контексті нової української школи», Чернівці : М-во освіти і науки України, ІППОЧО, 2018. С. 183–186.
- 10.Ткаченко А., Пожуєва Т. ІННОВАЦІЇ В ОСВІТІ: ВПЛИВ ТЕХНОЛОГІЙ НА НАВЧАЛЬНИЙ ПРОЦЕС. *Modern engineering and innovative technologies*. 2023. № 29-02. С. 118–126. URL: <https://doi.org/10.30890/2567-5273.2023-29-02-075>(дата звернення: 01.11.2024).
- 11.Токарева Н., Шамне А., Макаренко Н. Сучасний підліток у системі психолого-педагогічного супроводу. Кривий Ріг, 2014. 312 с.
- 12.Філіпчук В., Харченко Н. Використання онлайн-сервісу Google forms в освітньому процесі закладу загальної середньої освіти. *New pedagogical thought*. 2022. Т. 110, № 2. С. 27–37. URL: <https://doi.org/10.37026/2520-6427-2022-110-2-27-37>.
- 13.Чередниченко С. МОБІЛЬНИЙ ЗАСТОСУНОК ЯК ЕЛЕКТРОННИЙ ОСВІТНІЙ РЕСУРС В НАВЧАННІ ШКОЛЯРІВ СТАРШИХ КЛАСІВ. *Наумовські читання* : Матеріали ХІХ науково-метод. конф. здобувачів вищ. освіти та молодих уч., м. Харків, 16 лют. 2022 р. С. 248–250.
- 14.Чому варто користуватись Google Docs і які переваги дає сервіс. *Plagiart*. URL: <https://plagiart.com/google-docs/>(дата звернення: 01.10.2024).

- 15.Шевчук А. Використання мобільних технологій у навчанні іноземної мови. *Інноваційна педагогіка*. 2018. № 6. С. 192–195.
- 16.Шостак У., Яблочнікова В., Ясенчук Ю. ЗМІШАНЕ ТА ГІБРИДНЕ НАВЧАННЯ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ. *SCIENTIFIC PRACTICE: MODERN AND CLASSICAL RESEARCH METHODS*. 2023.
- 17.Які переваги Google Meet в порівнянні з Zoom. Чому краще обрати саме цей сервіс | блог Mccloud. *mcCloud*. URL: <https://mccloud.ua/yak-perevagi-google-meet-v-por-vnyann-z-zoom/>(дата звернення: 16.08.2024).
- 18.12 Kahoot Альтернативи для викладачів і компаній Безкоштовно/Платно. *AhaSlides*. URL: <https://ahaslides.com/uk/blog/kahoot-alternatives/>(дата звернення: 03.07.2024).
- 19.Accelerate Learning By Empowering Students: Develop Success Skills and Provide Rigorous Learning Experiences - AVID Open Access. *AVID Open Access*. URL: <https://avidopenaccess.org/resource/accelerate-learning-by-empowering-students/>(date of access: 01.10.2024).
- 20.Aktekin N. Ç., Çelebi H., Aktekin M. Let's Kahoot! Anatomy. *International Journal of Morphology*. 2018. Vol. 36, no. 2. P. 716–721. URL: <https://doi.org/10.4067/s0717-95022018000200716>.
- 21.Alfabetización digital a padres de familia en el uso de las redes sociales / N. M. Moreno López et al. *Alteridad*. 2017. Vol. 12, no. 1. P. 8. URL: <https://doi.org/10.17163/alt.v12n1.2017.01>.
- 22.Androsovyh K., Tkachenko L. Technologies of psychological and pedagogical support of the gifted person's adaptability to new learning conditions. Institute of Gifted Children NAPS of Ukraine, 2021. URL: <https://doi.org/10.32405/978-617-7734-18-4-2021-48>.

23. A quick review of Wordwall's pros and cons. *Link Things*. URL: <https://linkthings.org/2021/08/23/reviewwordwall/> (date of access: 12.07.2024).
24. Baamboozle for Teaching and Making Learning Fun. *Student-Centered World*. URL: <https://www.studentcenteredworld.com/baamboozle/> (date of access: 04.09.2024).
25. Balyer A., Öz Ö. ACADEMICIANS' VIEWS ON DIGITAL TRANSFORMATION IN EDUCATION. *International Online Journal of Education and Teaching*. 2018. No. 5. P. 809–830.
26. Banham M. Baamboozle: A Simple and Easy-to-Use Interactive Quiz Application | JALT Publications. *Publications of the Japan Association for Language Teaching | JALT Publications*. URL: <https://jalt-publications.org/articles/28958-baamboozle-simple-and-easy-use-interactive-quiz-application> (date of access: 03.08.2024).
27. Bawa P. Using Kahoot to Inspire. *Journal of Educational Technology Systems*. 2018. Vol. 47, no. 3. P. 373–390. URL: <https://doi.org/10.1177/0047239518804173>.
28. Becerra-Chauca N., Taype-Rondan A. TikTok: ¿una nueva herramienta educativa para combatir la COVID-19?. *ACTA MEDICA PERUANA*. 2020. Vol. 37, no. 2. P. 249–251. URL: <https://doi.org/10.35663/amp.2020.372.998>.
29. Bitner N., Bitner J. Integrating Technology into the Classroom: Eight Keys to Success. *Journal of Technology and Teacher Education*. 2002. Vol. 10, no. 1. P. 95–100.
30. Buckley P., Lee P. The impact of extra-curricular activity on the student experience. *Active Learning in Higher Education*. 2018. URL: <https://doi.org/10.1177/1469787418808988>.

31. Business-Apps: Produktivität und Zusammenarbeit | Google Workspace.
Google Workspace. URL: <https://workspace.google.com>(date of access: 17.10.2024).
32. Cachia M., Lynam S., Stock R. Academic success: Is it just about the grades?. *Higher Education Pedagogies*. 2018. Vol. 3, no. 1. P. 434–439. URL: <https://doi.org/10.1080/23752696.2018.1462096>.
33. Cahyani A. D. Gamification Approach to Enhance Students Engagement in Studying Language course. *MATEC Web of Conferences*. 2016. Vol. 58. P. 03006. URL: <https://doi.org/10.1051/matecconf/20165803006>.
34. Chiang H.-H. Kahoot! In an EFL Reading Class. *Journal of Language Teaching and Research*. 2020. Vol. 11, no. 1. P. 33. URL: <https://doi.org/10.17507/jltr.1101.05>.
35. Dweck, Carol S.; Walton, Gregory M.; Cohen, Geoffrey L. Academic Tenacity: Mindsets and Skills that Promote Long-Term Learning. 2014. P. 5.
36. Edwards L. What is Baamboozle and How Can It Be Used for Teaching? What's New?. *TechLearningMagazine*. URL: <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-baamboozle-and-how-can-it-be-used-for-teaching-tips-and-tricks>(date of access: 06.09.2024).
37. Emotional intelligence impact on academic achievement and psychological well-being among university students: the mediating role of positive psychological characteristics / Y. Shengyao et al. *BMC Psychology*. 2024. Vol. 12, no. 1. URL: <https://doi.org/10.1186/s40359-024-01886-4>.
38. Fuady I., Sutarjo M. A. S., Ernawati E. Analysis of Students' Perceptions of Online Learning Media During the Covid-19 Pandemic (Study of E-learning Media: Zoom, Google Meet, Google Classroom, and LMS). *Randwick International of Social Science Journal*. 2021. Vol. 2, no. 1. P. 51–56. URL: <https://doi.org/10.47175/rissj.v2i1.177>.

39. Google Docs: Editor für Online Dokumente und PDF | Google Workspace.
Google *Workspace*. URL:
https://workspace.google.com/products/docs/?utm_source=gaboutpage&utm_medium=docslink&utm_campaign=gabout(date of access: 01.10.2024).
40. Gyrevich R., Konoshevskyi L., Opushko N. Digitalization of education in the modern society: problems, experience, prospects. *Educological discourse*. 2022. Vol. 38-39, no. 3-4. P. 22–46. URL:
<https://doi.org/10.28925/2312-5829.2022.342>.
41. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*, Waikoloa, HI, 6–9 January 2014. 2014. URL: <https://doi.org/10.1109/hicss.2014.377>.
42. How Has Technology Changed Education? - Purdue University College of Education. *Purdue University College of Education*. URL:
<https://education.purdue.edu/2024/01/how-has-technology-changed-education/>(date of access: 01.10.2024).
43. How to Evaluate Academic Support & Student Success - Effective Students. *Effective Students*. URL:
<https://effectivestudents.com/articles/how-to-evaluate-academic-support-student-success/>(date of access: 01.10.2024).
44. Importance of extracurricular activities for student development. *Varthana*. URL:
<https://varthana.com/school/importance-of-extracurricular-activities-for-student-development/>(date of access: 01.10.2024).
45. Is technology good or bad for learning?. *Brookings*. URL:
<https://www.brookings.edu/articles/is-technology-good-or-bad-for-learning/>(date of access: 01.11.2024).

46. Kami vs Adobe Acrobat DC: Which is Better? (2021) - Appmus. *Appmus*.
URL: <https://appmus.com/vs/kami-vs-adobe-acrobat>(date of access: 17.07.2024).
47. Klopfer E., Osterweil S., Groff J., Hass J. The instructional power of digital games, social networking, simulation, and how teachers can leverage them. *The Education Arcade*, 2009. P. 1–21.
48. Melnyk A. Advantages and disadvantages of using skype for educational purposes. *Lingu@ Nostr@*. 2019. Vol. 3, no. 1. P. 84–94. URL: <https://doi.org/10.22481/lnostr.v3i1.13279>.
49. Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training / ed. by M. Ally. Athabasca University Press, 2009.
50. Nadya Z., Pustika R. THE IMPORTANCE OF FAMILY MOTIVATION FOR STUDENT TO STUDY ONLINE DURING THE COVID-19. *Journal of English Language Teaching and Learning*. 2021. Vol. 2, no. 2. P. 86–89. URL: <https://doi.org/10.33365/jeltl.v2i2.1214>.
51. Park Y. A pedagogical framework for mobile learning: Categorizing educational applications of mobile technologies into four types. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*. 2011. Vol. 12, no. 2. P. 78. URL: <https://doi.org/10.19173/irrodl.v12i2.791>.
52. Pastushenko O., Hruška T., Zendulka J. Increasing students' motivation by using virtual learning environments based on gamification mechanics. *TEEM'18: Sixth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality*, Salamanca Spain. New York, NY, USA, 2018. URL: <https://doi.org/10.1145/3284179.3284310>.
53. Plump C. M., LaRosa J. Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*. 2017. Vol. 2, no. 2. P. 151–158. URL: <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>.

54. Sevilla G. Zoom vs. Microsoft Teams vs. Google Meet: Which Top Videoconferencing App Is Best?. URL: <https://www.pcmag.com/news/zoom-vs-microsoft-teams-vs-google-meet-a-videoconferencing-face-off>(date of access: 11.10.2024).
55. Singer N. Kahoot App Brings Urgency of a Quiz Show to the Classroom. *The New York Times*. URL: <https://www.nytimes.com/2016/04/17/technology/kahoot-app-brings-urgency-of-a-quiz-show-to-the-classroom.html>(date of access: 15.10.2024).
56. Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning / S. A. Licorish et al. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*. 2018. Vol. 13, no. 1. URL: <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>.
57. The Impact of Technology on Education: Positive and Negative Effects | Team Collaboration, Work Effectiveness & Creativity Tips | Futuramo Blog. *Team Collaboration, Work Effectiveness & Creativity Tips | Futuramo Blog*. URL: <https://futuramo.com/blog/the-impact-of-technology-on-education-positive-and-negative-effects/>(date of access: 01.10.2024).
58. The “The benefits of wordwall games for teaching and learning Mandarin language | Bambuti. *Bambuti*. URL: <https://journal.fbbunsada.id/bambuti/article/view/98>(date of access: 18.10.2024).
59. Turn PDFs into Collaborative Learning Spaces - Kami. *Kami*. URL: <https://www.kamiapp.com/blog/pdf-annotating/>(date of access: 16.10.2024).
60. Vizcaíno-Verdú A., Contreras-Pulido P., Guzmán-Franco M.-D. Reading and informal learning trends on YouTube: The booktuber. *Comunicar*.

2019. Vol. 27, no. 59. P. 95–104. URL: <https://doi.org/10.3916/c59-2019-09>.
61. Wang A. I., Lieberoth A. The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot // Proceedings from the 10th European Conference on Games Based Learning, 2016. Reading, UK: Academic Conferences International Limited. P. 738
62. What 126 studies say about education technology. *MIT News | Massachusetts Institute of Technology*. URL: <https://news.mit.edu/2019/mit-jpal-what-126-studies-tell-us-about-education-technology-impact-0226>(date of access: 01.11.2024).
63. Whitton N. Game Engagement Theory and Adult Learning. *Simulation & Gaming*. 2010. Vol. 42, no. 5. P. 596–609. URL: <https://doi.org/10.1177/1046878110378587>.
64. Zoom Vs. Microsoft Teams Vs. Google Meet: Ultimate Video Conferencing Comparison. *TECKPATH | Managed IT Services | Business IT Support*. URL: <https://teckpath.com/zoom-vs-microsoft-teams-vs-google-meet-a-comprehensive-comparison/>(date of access: 25.10.2024).
65. Zoom vs Microsoft Teams vs Google Meet vs Skype: How do they compare?. *The Windows Club*. URL: <https://www.thewindowsclub.com/zoom-vs-microsoft-teams-vs-google-meet-vs-skype>(date of access: 01.10.2024).

