

**ВІННИЦЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ МИХАЙЛА КОЦЮБИНСЬКОГО**

Факультет дошкільної і початкової освіти  
імені Валентини Волошиної

Кафедра початкової освіти

**МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА**

УДК 373.091.33:793.7

на тему:

**«ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ  
ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ІЗ ЗАСТОСУВАННЯМ ІГРОВИХ  
ТЕХНОЛОГІЙ»**

Студентки II курсу МАП групи  
Освітньої програми: Початкова освіта.  
Дошкільна освіта  
Спеціальності : 013 Початкова освіта  
Галузі знань : 01 Освіта / Педагогіка  
Ступеня вищої освіти: магістр  
Непийводи Діни Олегівни  
Науковий керівник: Жовнич О.В.  
кандидат педагогічних наук, доцент кафедри  
методики навчання іноземних мов

Розширена шкала \_\_\_\_\_

Кількість балів: \_\_\_\_\_ Оцінка: ECTS \_\_\_\_\_

Голова Екзаменаційної комісії \_\_\_\_\_  
(підпис) (ініціали, прізвище)

Члени Екзаменаційної комісії \_\_\_\_\_  
(підпис) (ініціали, прізвище)

\_\_\_\_\_  
(підпис) (ініціали, прізвище)

\_\_\_\_\_  
(підпис) (ініціали, прізвище)

Вінниця – 2021

## ЗМІСТ

<b>ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЧНАЧЕНЬ І СКОРОЧЕНЬ.....</b>	<b>3</b>
<b>ВСТУП.....</b>	<b>4</b>
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....</b>	<b>10</b>
1.1. Особливості та специфіка застосування ігрових технологій для вивчення іноземної мови у початковій школі.....	10
1.2. Педагогічний потенціал використання мобільних додатків в дистанційному освітньому процесі для формування іншомовної комунікативної компетентності в учнів початкової школи.....	22
<b>РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ ЕКСПЕРИМЕНТУ.....</b>	<b>32</b>
2.1. Дослідно-експериментальна перевірка ефективності застосування мобільно-ігрових технологій для формування іншомовної комунікативної компетентності в учнів початкової школи .....	32
2.2. Аналіз результатів педагогічного експерименту щодо ефективності використання мобільно-ігрових додатків при вивченні іноземної мови у початковій школі.....	37
<b>РОЗДІЛ 3. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ МОБІЛЬНО-ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ЗАСОБУ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ.....</b>	<b>46</b>
3.1. Аналіз шкільної програми з позиції реалізації мобільно-ігрових технологій для формування комунікативної компетентності.....	46
3.2. Методичні рекомендації щодо використання мобільно-ігрових технологій для формування іншомовної компетентності.....	51
<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>58</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>61</b>
<b>ДОДАТКИ.....</b>	<b>71</b>

## ВСТУП

Важливість володіння іноземною мовою у сучасному світі без сумніву є досить актуальною. Розвиток іншомовної комунікативної компетентності робить людину конкурентоспроможною на ринку праці. Варто відзначити те, що англійська мова, як іноземна мова чи не першою утвердила свій міжнародний статус, її вивченню приділяють особливу увагу.

Методика навчання іноземної мови виникла як відповідь на поклик потреби: зміни в суспільстві до яких потрібно максимально швидко пристосуватися, можливість працювати із закордоном, а також вимоги сучасного ринку освіти. Поряд зі знанням мови йде знання ІКТ та вміння себе реалізувати в цих галузях. Розвиток науки, технологій, збільшення обсягу інформації, та пов'язані з цим суспільні зміни, висувають нові вимоги на підходи до організації освітнього процесу та якості освіти. Серед важливих для життя сучасної людини ключових компетентностей, новим Законом про освіту включені: іншомовна компетентність; інноваційність; інформаційно-комунікаційна компетентність. Разом з тим рівень володіння іноземною мовою та цифровими пристроями серед освітян досить низька, що веде до того, що учні також не будуть мати можливості використовувати цифровізацію для вивчення ІМ.

Запровадження інноваційних ігрових технологій у початкову ланку освіти пов'язане з низкою питань, які зумовлені необхідністю якісної модернізації чинної системи освіти. Однією з основних причин впровадження цього методу є необхідність підвищення рівня володіння іноземною мовою, мотивації та інтересу сучасного учня до вивчення мови. Адже поширення даної технології в освітній практиці дозволяє розв'язувати цикл проблем, пов'язаних із поширенням елементів смарт-освіти у початковій ланці освіти, реалізацією загальнодидактичних та методичних принципів із врахуванням ключових компетентностей, які взаємопов'язані між собою: навчання упродовж життя, принцип складності і водночас доступності, індивідуальний

підхід, що відповідає природовідповідному принципу тощо. Акцентується увага на висновках зарубіжних учених про те, що навчально-ігрові технології є не лише дієвим способом набуття знань, але й має потужні важелі для формування в навичок застосовувати набуті знання у практичному житті та комунікації.

Стрімкий розвиток технологій та науки призвів до великої кількості інформації. Разом з цим, даний призвів до перегляду парадигми освітнього середовища, тому суспільство висуває нові вимоги на підходи до організації навчання та підвищення якості освіти.

**Актуальність роботи.** У процесі дистанційного навчання іноземної мови у початковій школі особливе місце займають технології, які забезпечують активну участь кожного учня та стимулюють до спілкування. Одним із методів підвищення активності учнів та формування інтересу до навчання є ігрові технології, що включають в себе гейміфікацію. Використання саме такого виду діяльності на під час дистанційного навчання іноземної мови спрямований не лише на здобуття знань, але й на вміння застосовувати їх на практиці. Це активізує учнів до розумової праці. Окрім того, технологія дає можливість ознайомити учнів з мовним середовищем країни, мова якої вивчається, сприяє розвитку пізнавального інтересу та формування комунікативних навичок. Також навчальна гра робить освітній процес цікавим та захоплюючим, створюючи сприятливі умови для формування комунікативної компетенції.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Серед шляхів розв'язання означеної освітньої проблеми можна виокремити впровадження до освітнього процесу інноваційних технологій, яке передбачає використання сучасних методів та засобів навчання. Дане питання досліджували не тільки іноземні практики та методисти, але й вітчизняні також зробили певний свій внесок у розбудову цифрової освіти. Більш детально це питання висвітлено у наукових працях Н.Кіяновської, М. Мацьків; можливості використання мобільного навчання в освітньому середовищі – В. Биковим, О.Карабін, Т. Сорокою, Ю. Фарді; інтегрований підхід до реалізації ігрових технологій для

формування комунікативної компетентності – В. Самовник, І. Прос, І.Конс, С. Детерджінг, В.Е. Краснопольський, Л.І. Морська, Є.С. Полат, П.І. Сердюков та інші.

Необхідність використання цифрових технологій під час вивчення англійської мови вказували у своїх роботах зарубіжні науковці К. Kapp, L. Liivak, F. Faiella, R. N. Landers, K. Werbach, R. Callan, A. J. Kim, E. Ceker, S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, J. Asher, K. Bell, K. Bevins, D. Dicheva та інші.

До проблеми історичного розвитку різних типів інформаційно-комунікаційних технологій зверталися у своїх дослідженнях О. І. Агапова, М. І. Жалдак, А. О. Кривошеєва, А. С. Ушакова, В. П. Безпалько, В. Ю. Биков, М. Ю. Бухаркіна, Р. С. Гуревич, О. В. Кареліна, М. Ю. Кадемія, Є. Д. Патаракін, Є. С. Полат та інші.

Дослідники порушують проблему використання ігрових технологій на уроках вивчення англійської мови й, водночас пропонують свій авторський підхід до застосовування ігрових технологій. Усі їхні ідеї поєднує те, що ігрова діяльність, що представлена у гейміфікації є важливим елементом у навчальному процесі, що активізує навчально-пізнавальну діяльність молодших школярів.

Питання ефективності реалізації ігрових технологій на основі аналізу джерел досліджень науковців та методистів з означеної проблеми, залишається актуальною. Отже, з огляду на вищесказане, існує необхідність обґрунтування доцільності використання різних ігрових технологій у реформаційних процесах навчання учнів початкової школи іноземної мови. Адже проблема доцільного, дидактично обґрунтованого добору методів навчання мови учнів молодших класів досі залишається предметом широкого обговорення у наукових педагогічних колах.

**Об'єкт дослідження:** формування комунікативної компетентності у процесі використання мобільно-ігрової діяльності учнів початкової школи.

**Предмет дослідження:** застосування цифрових технологій для формування комунікативної компетентності.

**Мета магістерської роботи:** дослідити теоретичні та методичні засади застосування ігрових технологій під час навчання іноземної мови, визначити роль та ефективність навчальної гри з урахуванням психологічних та вікових особливостей учнів для забезпечення якісної іншомовної освіти у початковій школі під час дистанційного навчання.

**Гіпотеза:** якщо вивчення іноземної мови є важливим фактором для всебічного розвитку учнів молодшого шкільного віку, то навчальний процес ефективний в тому випадку, якщо вчитель використовуватиме ігрові технології, оскільки такий вид діяльності відповідає психологічним та віковим особливостям учнів, що спонукає їх до ефективнішого опанування іноземною мовою та формування у молодших школярів комунікативної компетенції.

Відповідно до висунутої мети визначені наступні **завдання дослідження:**

1. Проаналізувати стан досліджуваної проблеми у педагогічній, науковій, методичній літературі, нормативних документах та практиці навчання учнів ПШ, з'ясувати сутність основних понять дослідження;

2. Теоретично обґрунтувати основні шляхи використання мобільних технологій як засобу формування іншомовної комунікативної компетентності;

3. Визначити методи контролю та перевірки знань учнів під час дистанційного навчання використовуючи мобільні додатки;

4. Узагальнити результати теоретичного та експериментального дослідження;

5. Здійснити аналіз шкільної програми щодо реалізації мобільно-ігрових додатків для формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи;

6. Розробити методичні рекомендації використання мобільних технологій як засобу навчання учнів іноземної мови у початковій школі.

Для розв'язання окреслених завдань в магістерській роботі використовувалися такі загальнонаукові **методи дослідження:**

- *теоретичні:* аналіз науково-методичної літератури, нормативних документів, що регламентують вивчення іноземної мови у початковій школі, інтернет-джерел, з метою вивчення основних підходів до визначення поняття мобільні технології, та шляхів їх впровадження в освітній процес для формування комунікативної компетентності;

- *емпіричні:* спостереження, анкетування, бесіда, психолого-педагогічний експеримент, узагальнення вихідного дослідного матеріалу, яке допомогло більш детально ознайомитись з даною проблемою та зробити відповідні висновки;

- *констатувальні:* опис та інтерпретація результатів дослідження.

**Наукова новизна роботи** полягає в тому, що вперше в межах початкової ланки освіти здійснено аналіз існуючих мобільних додатків з англійської мови та розроблено навчально-методичне забезпечення використання мобільних технологій як засобу вивчення англійської мови, удосконалено технологій організації навчання учнів для формування іншомовної компетентності в учнів молодшого шкільного віку.

**Практичне значення дослідження** полягає у тому, що результати роботи можуть бути використані вчителями англійської мови у процесі викладання англійської мови, студентами у період педагогічної практики в закладах загальної середньої освіти, батьками під час дистанційного навчання та самостійного опрацювання.

**Методологічна база дослідження:** Вінницький ліцей №7 ім. Олександра Сухомовського.

**Структура та обсяг роботи.** Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків та переліку використаних джерел, що містить 80 найменувань. Робота містить 5 таблиць, 8 рисунків, 14 додатків. Повний обсяг роботи – 106 сторінок машинописного тексту.

У **вступі** обґрунтовано вибір теми, її актуальність, вказано мету, предмет, об'єкт, завдання, методи дослідження; розкрито новизну, теоретичну та практичну цінність проведеного дослідження.

У **першому розділі** поданий аналіз гейміфікації, розкрито основні переваги та особливості застосування у початковій школі при вивченні іноземної мови.

У **другому розділі** представлений опис проведення експерименту, проаналізовано та узагальнено результати дослідження.

У **третьому розділі** проаналізовано шкільну документацію, принципи та основні функції щодо застосування мобільних додатків при вивченні іноземної мови.

У **висновках** подані підсумки проведеного дослідження, сформульовані основні теоретичні та практичні висновки.

**Апробація матеріалів дослідження** оприлюднювалися на міжнародних наукових конференціях, зокрема написання тез:

1. Непийвода Д. О. Гейміфікація як метод навчання англійської мови учнів початкової школи в дистанційних умовах. Випуск №5 (47)/2021 Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю «*Нова українська початкова школа: нові виміри професійного розвитку вчителя*» 16-17 вересня 2021 року, м. Запоріжжя). С. 44-51 (Додаток А).

2. Непийвода Д. Професійна компетентність вчителя початкових класів при виконанні соціально-педагогічної діяльності в інклюзивному класі. V Міжнародна науково-практична Інтернет-конференція «*Актуальні проблеми формування творчої особистості педагога в контексті наступності дошкільної та початкової освіти*» (22-23.04.2021, онлайн). С. 102- 105 (Додаток Б).

3. Непийвода Д. О., Жовнич О. В. Стан та перспективи цифровізації у процесі викладання іноземної мови. Добробут здобувачів освіти та учителів у сучасних умовах освітнього простору та соціуму: матеріали міжвузів. (заочної)

наук.-практ. конф. (до 100-річчя Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії) (Хмельницький, 26 лют. 2021 р.). Хмельницький: ПП «А. В. Царук». 2021. С. 46-52 (*Додаток В*).

## ВИСНОВКИ

Основна мета проведеного дослідження полягала у теоретичному обґрунтуванні та експериментальній перевірці ефективності застосування ігрових технологій під час навчання іноземної мови, визначити роль та ефективність навчальної гри з урахуванням психологічних та вікових особливостей учнів для забезпечення якісної іншомовної освіти у початковій школі під час дистанційного навчання.

1. Здійснено аналіз історії та передумови впровадження ігрових технологій. Можемо зробити висновки, що виникнення та впровадження ігрових технологій було зумовлене відповідно до вікових можливостей учнів молодшого школяра, сучасних змін в системі освіти. Визначальною ігровою технологією є використання мобільно-ігрових додатків. Мобільні технології одночасно трактуються як спектр цифрових і повністю портативних мобільних пристроїв (смартфонів, планшетних комп'ютерів, електронних книг тощо), що дозволяють здійснювати операції з отримання, обробки та поширення інформації, так і педагогічна технологія, один з сучасних видів інформаційно-комунікаційної технології.

2. Проаналізовано специфіку мобільних додатків при дистанційному навчанні дає нам підстави стверджувати, що застосування даної технології – важке та відповідальне завдання для вчителя, оскільки вимагає аналізу ефективності додатків відповідно до чинної програми, технічного забезпечення учнів та диференціацію завдань. Гейміфікація передбачає застосування найновіших засобів та найбільш зручних для кожного учня для досягнення не тільки певної навчальної мети, а й для оптимізації навчального процесу.

3. Для того, щоб підтвердити висунуту гіпотезу, у процесі експерименту було розв'язано такі завдання: визначено початковий рівень сформованості комунікативних навичок з іноземної мови учнів 3-го класу;

проведено експериментальне навчання з використанням розробленого мобільного додатка; проведено аналіз його результатів.

4. Експериментальна перевірка містила два зрізи: доекспериментальний та післяекспериментальний. Для проведення експериментальної роботи виділено дві групи учнів: контрольну та експериментальну. На I етапі експерименту доекспериментальний зріз виявив, що обидві групи мали приблизно однаковий рівень сформованості комунікативних навичок, що було визначено за допомогою вхідного тестового контролю.

На II етапі експерименту учням експериментальної групи було запропоновано навчання з використанням мобільно-ігрових додатків. За результатами тестового контролю рівня сформованості іншомовних комунікативних навичок середня якість знань учнів контрольних груп становила 58 %, експериментальних – 85 %.

Ефективність використання мобільно-ігрових додатків для формування іншомовної комунікативної компетентності в порівнянні з традиційними методами навчання підтверджена експериментальним дослідженням. Результати засвідчили, що учасники експериментальної групи показали кращі результати сформованості іншомовної комунікативної компетентності та підтвердили дієвість використання мобільного додатка

5. Проведений аналіз нормативних документів, що регламентують навчання учнів іноземної мови 3-го класу, свідчить про наявність можливостей використання мобільних технологій як засобу навчання учнів іноземної мови. Розроблені методичні рекомендації до використання чотирьох мобільних додатків (Lingualeo, Duolingo, Kahoot, Kids ABC Alphabet Puzzles) відповідно до Типової навчальної програми з англійської мови 3 клас.

6. Розроблені методичні рекомендації використання мобільних технологій як засобу формування комунікативної компетентності та навчання учнів ІМ включає поради щодо використання мобільних додатків, труднощі впровадження та переваги при дистанційному навчання у ПШ.

Таким чином, ми констатуємо, що мета нашого дослідження досягнута, адже ми теоретично обґрунтували ефективність ігрових методів для формування комунікативної компетентності в учнів початкової школи, а також підтвердили його високу результативність за допомогою експериментального навчання учнів. Це дає нам право стверджувати доцільність використання ігрових технологій в навчальному процесі для формування комунікативної компетентності.

Перспективою подальших досліджень вбачаємо розробку власного мобільного додатку з іноземної мови, який дозволить ще в більшій мірі зацікавити учнів до вивчення.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Биков В. Ю., Спірін О. М., Пінчук О. П. Проблеми та завдання сучасного етапу інформатизації суспільства. *Загальна середня освіта як базова ланка в системі безперервної освіти*. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/132488157.pdf> (дата звернення: 15.09.2021).
2. Богачик М. С. Особливості застосування сучасних методів навчання англійської мови в початковій школі. Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філологія». Острог : Вид-во НаУОА, 2019. Вип. 5 (73), березень. С. 114–116.
3. Бойко Н. І. Гейміфікація на уроках англійської мови. *Житомирщина педагогічна*. 2020. № 4 (20). URL: [https://imso.zippo.net.ua/wp-content/uploads/2020/12/6.\\_%D0%91%D0%BE%D0%B9%D0%BA%D0%BE\\_%D0%9D.I..pdf](https://imso.zippo.net.ua/wp-content/uploads/2020/12/6._%D0%91%D0%BE%D0%B9%D0%BA%D0%BE_%D0%9D.I..pdf) (дата звернення: 27.07.2020).
4. Виготський Л. С. Питання дитячої психології. Санкт-Петербург, 1997. 221 с.
5. Вивчайте англійську мову разом із Lingualeo – Додатки в Google Play. *Google Play*. URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lingualeo.android&hl=uk&gl=US> (дата звернення: 02.12.2021).
6. Використання лексичних ігор на уроках англійської мови. URL: [https://allreferat.com.ua/uk/inozemni\\_movu\\_movoznavstvo/referat/36](https://allreferat.com.ua/uk/inozemni_movu_movoznavstvo/referat/36) (дата звернення: 25.09.2021).
7. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Київ : Либідь, 1997. 375 с.
8. Горєлов В. Гейміфікація навчання. Інформаційні технології та комп'ютерне моделювання: матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. 2017. С. 136-139. URL: <http://item.comp-sc.if.ua/2017/Goryelov.pdf> (дата звернення: 03.04.2019).

9. Граматичні ігри. URL: <http://olena-english.com/grammargames> (дата звернення: 25.09.2021).
10. Державний стандарт базової і повної середньої освіти. Київ : КНТ, вид-во, 2004. 88 с. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/derzhavni-standarti> (дата звернення: 25.08.2021).
11. Драчова Ю. О. Дидактична гра як засіб підвищення ефективності учбового процесу на уроках англійської мови у середній школі. 2015. С. 25-33.
12. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iaak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 22.09.2019).
13. Єфремова О. І. Використання ігрових технологій з метою підвищення мотивації до вивчення іноземної мови. *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка*. 2013. № 3 (262). С. 75-78.
14. Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання. Київ : Ленвіт, 2003. 273 с.
15. Закон України «Про освіту». 2017. № 38-39. 380 с. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> (дата звернення: 12.11.2020).
16. Заброцький М. М. Вікова психологія: навч. посібник. Київ : МАУП, 2002. 104 с.
17. Зосюк К. В. Дидактична гра на уроках англійської мови як засіб активізації пізнавальної діяльності молодших школярів. *Таврійський вісник освіти*. 2013. № 4 (44). С. 224-229. URL: [http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis\\_nbuv/cgiirbis\\_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP\\_meta&C21CO M=S&2\\_S21P03=FILA=&2\\_S21STR=Тво\\_2013\\_4\\_40](http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21CO M=S&2_S21P03=FILA=&2_S21STR=Тво_2013_4_40) (дата звернення: 15.03.2021).
18. Жовнич О. В. Дидактичні переваги і новітні тенденції застосування інформаційно-комунікаційних технологій у вищій освіті. *Молодь і*

- ринок. 2017. № 7. С. 150-156. URL: [http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis\\_nbuv/cgiirbis\\_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE\\_FILE\\_DOWNLOAD=1&Image\\_file\\_name=PDF/Mir\\_2017\\_7\\_30.pdf](http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/Mir_2017_7_30.pdf) (дата звернення: 04.03.2021).
19. Жосан О. Е. Педагогічний експеримент: навчально-методичний посібник. Кіровоград : Видавництво КОІППО ім. В. Сухомлинського, 2008. 72 с.
20. Івашнюва С. Формування методики навчання іноземної мови в початковій школі. *Рідна школа*. 2006. С. 53-55.
21. Інноваційні освітні технології в Україні: теорія та практика: матеріали Всеукр. студ. наук.- практ. конф., м. Умань, 26 лют. 2021 р. Умань : Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини. 2021. 189 с.
22. Карабін О. Й. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. URL: <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2019.67-1.9> (дата звернення: 05.08.2021).
23. Карнаухова А. В. Психолого-педагогічні особливості розвитку пізнавальних інтересів учнів у процесі початкової школи. *Молодий вчений*. 2018. № 4 (56). С. 279-283.
24. Карпюк О. Д. Англійська мова: підручник для 3 класу закладів загальної середньої освіти (з аудіосупровідом). Тернопіль : Видавництво Астон, 2020. 128 с. URL: <https://pidruchnyk.com.ua/1536-english-3-klas-karpyuk-nush.html> (дата звернення: 04.04.2021).
25. Кіяновська Н. М. Поняття електронного навчання в контексті сучасної педагогічної науки. *Педагогічні науки : 1. Дистанційна освіта*. URL: [http://www.rusnauka.com/29\\_DWS\\_2012/Pedagogica/1\\_120\\_037.doc.htm](http://www.rusnauka.com/29_DWS_2012/Pedagogica/1_120_037.doc.htm) (дата звернення: 01.11.2021).
26. Козак А. М. Використання гри на уроках іноземної мови. *Англійська мова та література*. 2011. № 14. С. 4-6.

27. Кухаренко В.М., Бондаренко В.В. Екстрене дистанційне навчання в Україні: Монографія. Харків : Вид-во КП «Міська друкарня», 2020. 409 с. URL: [https://duan.edu.ua/images/News/UA/Departments/Managemen/2020/monograph\\_ekstr\\_dyst\\_navch.pdf](https://duan.edu.ua/images/News/UA/Departments/Managemen/2020/monograph_ekstr_dyst_navch.pdf) (дата звернення: 04.03.2021).
28. Макаревич О. О. Гейміфікація як невід'ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Журнал «Young Scientist»*. 2015. № 2 (17). С. 275-278.
29. Марчій-Дмитраш Т. Організація дидактичних ігор у навчанні молодших школярів іноземної мови. *Освітній простір України*. 2016. Вип. 8. С. 162-167.
30. Мацьків М. Ефективність гейміфікації на уроках іноземної мови. *Молодь і ринок*. 2014. № 6. С. 96-99.
31. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика: підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів. Київ : Ленвіт, 2013. 590 с.
32. [Мешкова Ю.](#) М. Гейміфікація як шлях пізнавальної активності учнів на уроках англійської мови. URL: <https://vseosvita.ua/library/gejmifikacia-ak-slah-piznavalnoi-aktivnosti-ucniv-na-urokah-anglijskoi-movi-489831.html> (дата звернення: 25.09.2021).
33. Мищик О. М. Гра як метод навчання іншомовного спілкування учнів початкової школи. *Англійська мова та література*. 2013. № 22/23. С. 40- 49.
34. Мірошник І. В. Переваги та недоліки сучасних методів навчання іноземної мови дітей дошкільного віку. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету*. 2015. № 125. С. 335-338.
35. Наконечна Л. Основи формування лексичної компетенції майбутніх учителів початкової школи задля професійної діяльності в умовах діалектного середовища. *Гірська школа Карпат*. 2019. № 21. URL: <http://lib.pnu.edu.ua:8080/bitstream/123456789/8578/1/1932-%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D1%81%D1%82%>

[D0%B0%D1%82%D1%82%D1%96-4048-1-10-20200202.pdf](https://drive.google.com/file/d/1p3hmOaFxr1gooEf1N48QxsfzTlq6rFZv/view?usp=sharing)

(дата

звернення: 25.09.2021).

36. Непийвода Д. О. Гейміфікація як метод навчання англійської мови учнів початкової школи в дистанційних умовах. Випуск №5 (47)/2021 Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю «*Нова українська початкова школа: нові виміри професійного розвитку вчителя*» 16-17 вересня 2021 року, м. Запоріжжя). С. 44-51.

URL: <https://drive.google.com/file/d/1p3hmOaFxr1gooEf1N48QxsfzTlq6rFZv/view?usp=sharing> (дата звернення: 25.05.2021).

37. Непийвода Д. Професійна компетентність вчителя початкових класів при виконанні соціально-педагогічної діяльності в інклюзивному класі. V Міжнародна науково-практична Інтернет-конференція «*Актуальні проблеми формування творчої особистості педагога в контексті наступності дошкільної та початкової освіти*» (22-23.04.2021, онлайн). С. 102- 105. URL: <http://93.183.203.244/xmlui/bitstream/handle/123456789/6941/Nepiyvoda%20Dina.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (дата звернення: 25.12.2020).

38. Непийвода Д. О., Жовнич О. В. Стан та перспективи цифровізації у процесі викладання іноземної мови. Добробут здобувачів освіти та учителів у сучасних умовах освітнього простору та соціуму: матеріали міжвузів. (заочної) наук.-практ. конф. (до 100-річчя Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії) (Хмельницький, 26 лют. 2021 р.). Хмельницький: ПП «А. В. Царук». 2021. С. 46-52.

39. Осадча К., Бабіч А. З. Використання мобільних технологій у процесі навчання інформатики у середній школі. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*. 2017. Vol. 5. №. 4.

40. Основи дистанційного навчання у початковій освіті. Умань, 2018. 128 с.

41. Паршикова О. О. Теоретичні основи навчання іноземної мови учнів початкової школи: автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02. Київ, 2010. 45 с.
42. Поліщук Ю. В. Рольова гра як комунікативний та інтерактивний метод навчання англійської мови в школі. *Маріупольський молодіжний науковий форум: традиційні й новітні аспекти дослідження і викладання іноземних мов і літератури*. Маріуполь : МДУ, 2015. Частина II. 206 с.
43. Полонська Т. К. Ігри як засіб компетентнісно орієнтованого навчання іноземних мов учнів початкової школи. *Український педагогічний журнал*. 2017. № 3. С. 109-115.
44. Полонська Т. К. Сутність ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів початкової школи на компетентнісних засадах. *Проблеми сучасного підручника*. 2018. Вип. 20. С. 317-327. URL: [http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis\\_nbuv/cgiirbis\\_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE\\_FILE\\_DOWNLOAD=1&Image\\_file\\_name=PDF/psp\\_2018\\_20\\_31.pdf](http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/psp_2018_20_31.pdf) (дата звернення: 16.09.2021).
45. Про затвердження Державного стандарту початкової освіти. Постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87 URL: <https://zakon.rada.gov.ua/go/87-2018-%D0%BF> (дата звернення: 14.05.2021).
46. Роберт И. В. Теория и методика информатизации образования (психолого-педагогический и технологический аспекты). Москва : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. 398 с. URL: <https://dokumen.pub/9785996323364.html> (дата звернення: 15.07.2021).
47. Сановник В. В. Значення та роль гри як інтерактивної технології навчання. *Англійська мова та література*. 2012. № 27. С. 2-7.

48. Сорока Т. В. Використання ігрових прийомів – шлях до підвищення ефективності англійської мови. *Англійська мова та література*. 2015. № 25-26. С. 8-12.
49. Ступка В., Комогорова М., Мусієнко О. Ігрові технології навчання в процесі вивчення англійської мови в початковій школі. *Ключові въпроси в съвременната наука*. 2008. С. 11-14.
50. Тесленко О. В. Концепція нової української школи в системі філологічної освіти. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія «Філологія»*. 2019. Вип. 80. С. 81-83.
51. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Савченко О. Я. 3-4 клас: Наказ Міністерства освіти і науки України від 08.10.2019 року № 1273. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2020/11/20/Savchenko.pdf> (дата звернення: 26.09.2021).
52. Федоренко Ю. Комунікативна компетенція як найважливіший елемент успішного спілкування. *Рідна школа*. 2002. № 1 (864). С. 63-65.
53. Ходій О. О. Ігрові методи навчання лексики на уроках англійської мови в початковій школі. *Таврійський вісник освіти*. 2013. № 4. С. 35-40.
54. Хуторской А. В. Практикум по дидактике и современным методикам обучения. [Санкт-Петербург, 2000. 541 с.](#)
55. Шкода М. В. Степанова Т. М. Ігрові технології як засіб розвитку мовленнєвої компетенції здобувачів освіти. Міжнародні наукові дослідження: інтеграція науки та практики: Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції. Київ: ГО «Інститут інноваційної освіти». 2018. 256 с.
56. Шість кроків до гейміфікації навчання (з прикладами). URL: <https://ain.ua/ru/2017/12/06/6-kroktiv-do-gejmifikaci%D1%97-navchannya/> (дата звернення: 22.11.2019).
57. Шмаков С. А. Игра и дети. Москва : Знание, 1968. 64 с.
58. Asher J. Language by command. The Total Physical Response approach to learning language. *The way of learning. Summer*. 1984. 35 p.

59. Bell K. Game On!: Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator. 2017. 216 p.
60. Bevins K., Howard C. Game Mechanics and Why They Are Employed: What We know About Gamification So Far. *Issues and Trends in Educational*. № 6 (1). P. 1- 21.
61. Deterding S., Dixon D., Khaled R. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. 2011. P. 9 - 15. URL: [https://www.researchgate.net/publication/230854710\\_From\\_Game\\_Design\\_Elements\\_to\\_Gamefulness\\_Defining\\_Gamification](https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification) (дата звернення: 25.09.2021).
62. Dicheva D. Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Journal of Educational Technology & Society*. № 18 (3). P. 75.
63. Duolingo. URL: <https://apps.apple.com/ru/app/duolingo/id570060128> (дата звернення: 25.09.2021).
64. Carrillo L. Using Gamification in a Teaching Innovation Project at the University of Alcalá: A New Approach to Experimental Science Practices. *The Electronic Journal of e-Learning*. № 17 (2). P. 93-106.
65. Ceker E. What «Gamification» is and what it's not. *European Journal of Contemporary Education*. 2017. Vol. 6. № 2. P. 221-228. URL: [http://ejournal1.com/journals\\_n/1497891953.pdf](http://ejournal1.com/journals_n/1497891953.pdf) (дата звернення: 03.04.2021).
66. Faiella F., Ricciardi M. Gamification and Learning: A Review of Issues and Research. *Journal of e-Learning and Knowledge Society*. 2015. №11 (3). P 1- 12. URL: [https://www.researchgate.net/publication/283757560\\_Gamification\\_and\\_learning\\_A\\_review\\_of\\_issues\\_and\\_research](https://www.researchgate.net/publication/283757560_Gamification_and_learning_A_review_of_issues_and_research) (дата звернення: 15.09.2021).
67. Furdu I., Tomozei C., Köse U. Gamification and Gaming in Classroom. *Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*. 2017. № 8. Iss.

2. Р. 56-62. URL: <http://www.edusoft.ro/brain/index.php/brain/article/view/689/776> (дата зварнення: 03.04.2021).
68. Weisbuch, M., Grunberg R. L., Slepian M. L., Ambady N. Perceptions of variability in facial emotion influence beliefs about the stability of psychological characteristics. *Emotion*, 2016. № 16 (7). P. 957–964. URL: <https://doi.org/10.1037/emo0000123> (дата звернення: 03.04.2021).
69. Liivak L. Gamification in education: game design elements in the solutions second edition efl textbook set. Tartus, 2018. 68 p. URL: [https://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/59299/MA\\_thesis\\_Liisa\\_Liivak.pdf?se](https://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/59299/MA_thesis_Liisa_Liivak.pdf?se) (дата звернення: 03.04.2021).
70. Kapp K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. *John Wiley & Sons*. 2012. 336 p.
71. Kids ABC and Counting Puzzles. URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=au.com.espace.puzzle.alphaNum&hl=uk&gl=US> (дата звернення: 28.10.2021).
72. Kim A. J. Community building on the web: Secret strategies for successful online communities. 2006. 98 p.
73. Landers R. N., Callan R. Casual Social Games as Serious Games: The Psychology of Gamification in Undergraduate Education and Employee Training. *In: Serious Games and Edutainment Applications*. 2011. P. 399-423. URL: [https://www.researchgate.net/publication/230854777\\_Casual\\_Social\\_Games\\_as\\_Serious\\_Games\\_The\\_Psychology\\_of\\_Gamification\\_in\\_Undergraduate\\_Education\\_and\\_Employee\\_Training](https://www.researchgate.net/publication/230854777_Casual_Social_Games_as_Serious_Games_The_Psychology_of_Gamification_in_Undergraduate_Education_and_Employee_Training) (дата звернення: 18.10.2021).
74. Pedagogical vocabulary «The language of Instruction» : compiled by C. Wiater-Branco, Kean University College of Education Teaching Performance Center. 2011. 61 p. URL: <https://www.kean.edu/~tpc/PEDAGOGICAL%20VOCABULARY-1.docx> (дата звернення: 02.10.2021).

75. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press. 2003. 688 p.
76. Seaborn K., Fels D. Gamification in Theory and Action: *A Survey*, *International Journal of Human-Computer Studies*. № 74. P. 14-31.
77. Stolyarevska A. Videogames in the classroom. *Комп'ютерні технології та Інтернет в інформаційному суспільстві*. 2014. P. 208-210. URL: <http://ir.lib.vntu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/4825/208-210.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (дата звернення: 02.12.2021).
78. Transforming teaching and learning: embedding ICT into everyday classroom practice: [R. Sutherland](#), and other. *Journal of Computer Assisted Learning*. 2004. Vol. 20. № 6. P. 413-425. URL : <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.461.186&rep=rep1&type=pdf> (дата звернення: 15.012.2020).
79. Ukrainian Distance Learning System. *UDL – Ukrainian Distance Learning System*. URL: <http://udl.org.ua/> (дата звернення: 02.12.2021).
80. Werbach K. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. 2012. 148 p.