

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ**

**Кафедра англійської філології**

На правах рукопису

**ЧЕРНОБАЙ ІРИНА ВАСИЛІВНА**

**ЕФЕКТИВНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ  
НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ  
УЧНІВ БАЗОВОЇ ШКОЛИ**

Спеціальність: 014 Середня освіта (Англійська мова та зарубіжна література)

**Освітньо-професійна програма Середня освіта. Англійська мова та  
зарубіжна література**

Робота на здобуття освітнього ступеня «Магістр»

Науковий керівник:

**МІЩУК ІННА МИХАЙЛІВНА**, кандидат

педагогічних наук, доцент

РЕКОМЕНДОВАНА ДО ЗАХИСТУ

Протокол № 4

засідання кафедри англійської філології

від 7 листопада 2024 року

Завідувач кафедри



Ущина В. А.

**ЛУЦЬК – 2024**

## АНОТАЦІЯ

### ЧЕРНОБАЙ І. В. ЕФЕКТИВНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ БАЗОВОЇ ШКОЛИ

Магістерська робота присвячена дослідженню інтерактивних методів навчання англійської мови в базовій школі. У сучасному світі, що швидко змінюється, використання інтерактивних підходів стає все більш актуальним завдяки їх здатності мотивувати учнів, розвивати їх критичне мислення, комунікативні навички та сприяти особистісному розвитку.

У роботі розглядаються теоретичні основи інтерактивних методів, їх класифікація, особливості застосування, а також їхній вплив на мотивацію учнів. Здійснено аналіз сучасних освітніх технологій та розкрито переваги інтерактивних підходів, які забезпечують активну взаємодію учнів між собою та з викладачем. Особлива увага приділяється дослідженню психологічних та педагогічних аспектів, які впливають на ефективність інтерактивного навчання, зокрема у підлітковому віці.

Емпірична частина роботи включає проведення педагогічного експерименту, спрямованого на визначення ефективності інтерактивних методів у підвищенні мотивації до вивчення англійської мови. Отримані результати свідчать про позитивний вплив інтерактивних підходів на академічну успішність, активність і зацікавленість учнів. На основі аналізу експериментальних даних розроблено практичні рекомендації для педагогів щодо впровадження інтерактивних методів у навчальний процес.

Робота має як теоретичне, так і практичне значення. Теоретичний внесок полягає в систематизації знань про інтерактивні методи навчання та їхній вплив на процес освіти. Практична цінність полягає в тому, що результати дослідження можуть бути використані для вдосконалення методик викладання

англійської мови в базовій школі, а також для підвищення мотивації учнів до навчання.

Робота орієнтована на педагогів, методистів, а також усіх, хто цікавиться сучасними підходами до навчання іноземних мов.

Ключові слова: інтерактивні методи навчання, англійська мова, мотивація учнів, базова школа, навчальний процес, інноваційні технології.

## **SUMMARY**

### **CHERNOBAI I.V. EFFECTIVENESS OF USING INTERACTIVE TEACHING METHODS IN ENGLISH LANGUAGE EDUCATION TO INCREASE STUDENT MOTIVATION IN BASIC SCHOOL**

The master's thesis is dedicated to studying interactive teaching methods for English language education in basic schools. In today's rapidly changing world, the use of interactive approaches is increasingly relevant due to their ability to motivate students, develop critical thinking and communication skills, and foster personal growth.

The paper examines the theoretical foundations of interactive methods, their classification, specific applications, and their impact on student motivation. It analyzes modern educational technologies and highlights the advantages of interactive approaches that ensure active interaction between students and teachers. Special attention is given to exploring the psychological and pedagogical aspects that influence the effectiveness of interactive learning, particularly in adolescence.

The empirical section of the research includes a pedagogical experiment aimed at determining the effectiveness of interactive methods in enhancing motivation to learn English. The results demonstrate a positive impact of interactive approaches on academic performance, engagement, and student interest. Based on the analysis of experimental data, practical recommendations for teachers on implementing interactive methods in the educational process are developed.

The work holds both theoretical and practical significance. The theoretical contribution lies in systematizing knowledge about interactive teaching methods and their impact on the educational process. The practical value of the research is that its results can be used to improve English teaching methodologies in secondary schools and enhance students' motivation for learning.

This thesis is aimed at educators, methodologists, and all those interested in modern approaches to foreign language education.

Keywords: interactive teaching methods, English language, student motivation, secondary school, educational process, innovative technologies.

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	8
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ .....	12
1.1. Визначення та сутність інтерактивних методів навчання.....	12
1.2. Психолого-педагогічні аспекти мотивації учнів базової школи .....	22
1.3. Роль інтерактивних методів у підвищенні мотивації до вивчення англійської мови.....	32
ВИСНОВКИ до Розділу 1 .....	41
РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ .....	42
2.1. Класифікація та характеристики інтерактивних методів навчання англійської мови.....	42
2.2. Огляд сучасних інтерактивних технологій та засобів у навчанні англійської мови.....	56
2.3. Переваги та обмеження інтерактивних методів у освітньому процесі .....	66
ВИСНОВКИ до Розділу 2 .....	71
РОЗДІЛ 3 ПРАКТИЧНЕ ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ БАЗОВОЇ ШКОЛИ .....	72
3.1. Методика експериментального дослідження ефективності інтерактивних методів .....	72
3.2. Аналіз результатів дослідження та їх інтерпретація .....	82

3.3. Рекомендації щодо впровадження інтерактивних методів у навчанні англійської мови в базовій школі .....	88
ВИСНОВКИ до Розділу 3 .....	94
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	96
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	98
ДОДАТКИ .....	102

## ВСТУП

**Актуальність дослідження** інтерактивних методів навчання є надзвичайно високою в умовах сучасної освітньої парадигми, яка орієнтується на розвиток компетентностей, необхідних для успішної самореалізації в соціальному та професійному житті. У світі, що швидко змінюється під впливом технологічного прогресу та глобалізації, виникає необхідність переходу від традиційних методів викладання, які передбачають пасивне сприйняття інформації, до інтерактивних підходів, що стимулюють активність учнів. В умовах сучасної освіти важливим є не лише передавання знань, але й формування критичного мислення, навичок співпраці, комунікації та здатності до самостійного вирішення проблем.

Інтерактивні методи навчання набувають все більшого поширення як у шкільній, так і у вищій освіті, оскільки вони відповідають вимогам компетентнісного підходу, який лежить в основі освітніх реформ багатьох країн, зокрема й України. Нові освітні стандарти спрямовані на розвиток не лише академічних знань, але й соціальних навичок, таких як вміння працювати в команді, ефективно комунікувати та приймати обґрунтовані рішення. Інтерактивні методи створюють умови для реалізації цих завдань, оскільки вони стимулюють учнів до активної участі у навчальному процесі, допомагають розвивати самостійність та підвищують мотивацію до навчання.

Особливу актуальність інтерактивні методи набувають у контексті вивчення іноземних мов. Глобалізація та міжнародна комунікація вимагають високого рівня володіння іноземними мовами, зокрема англійською, яка є ключовою для успішної професійної діяльності в багатьох сферах. Інтерактивні підходи, такі як групові обговорення, рольові ігри, дебати та проектна робота, дозволяють учням не лише засвоювати лексичні та граматичні конструкції, але й використовувати їх у реальних комунікативних ситуаціях. Це сприяє формуванню впевненості в собі, зменшенню мовного бар'єру та підвищенню мотивації до навчання.



Актуальність дослідження також зумовлена зміною ролі викладача в освітньому процесі. У сучасній школі та університеті викладач виконує функції фасилітатора, який не лише передає знання, а й допомагає учням здобувати їх самостійно. Інтерактивні методи відповідають цьому підходу, оскільки вони передбачають співпрацю між учасниками навчального процесу, взаємодію та зворотний зв'язок, що робить навчання більш ефективним та мотивуючим. Крім того, в умовах цифрової трансформації освіти інтерактивні методи стають ще більш актуальними, оскільки вони включають використання сучасних технологій, що робить навчання цікавим і доступним для молоді.

Таким чином, дослідження інтерактивних методів навчання є своєчасним і необхідним у контексті сучасних освітніх змін. Вони відповідають вимогам сучасної освіти щодо розвитку компетентностей, підвищення мотивації учнів та формування навичок, необхідних для успішної інтеграції у суспільство. Інтерактивні методи створюють умови для розвитку особистості, самореалізації та соціалізації учнів, що робить їх ефективним інструментом для підготовки молоді до викликів сучасного світу.

**Метою дослідження** є обґрунтування ефективності інтерактивних методів навчання для підвищення мотивації, розвитку критичного мислення та комунікативних навичок учнів. Дослідження також має на меті визначити, як інтерактивні підходи сприяють активній участі в навчальному процесі, формуванню навичок співпраці та підготовці учнів до професійної самореалізації у сучасному світі.

**Завдання дослідження:**

1. Проаналізувати теоретичні основи інтерактивних методів навчання та їхній розвиток у педагогіці.
2. Визначити психологічні та педагогічні аспекти впливу інтерактивних методів на мотивацію учнів до навчання.
3. Дослідити вплив інтерактивних методів на формування критичного мислення та комунікативних навичок учнів.

4. Оцінити ефективність застосування інтерактивних підходів у вивченні іноземних мов, зокрема англійської.

5. Розробити рекомендації для викладачів щодо використання інтерактивних методів у навчальному процесі для підвищення його ефективності та мотивації учнів.

**Об'єкт дослідження:** Процес навчання учнів з використанням інтерактивних методів.

**Предмет дослідження:** Методи, форми та інструменти інтерактивного навчання та їхній вплив на мотивацію, активність і розвиток навчальних та соціальних навичок учнів.

**Методи дослідження** у цій роботі включають педагогічний експеримент для порівняння ефективності інтерактивних методів навчання між контрольними та експериментальними групами, анкетування для оцінки мотивації учнів, а також спостереження та тестування, що забезпечують кількісну і якісну оцінку впливу методів на навчальні досягнення та активність учнів.

**Теоретичне значення** полягає у систематизації знань про інтерактивні методи навчання та їх вплив на процес навчання. Дослідження доповнює сучасну педагогічну науку новими підходами до організації інтерактивної взаємодії між учнями та викладачем, розкриває роль цих методів у розвитку критичного мислення, комунікативних навичок та формуванні мотивації до навчання. Отримані результати також можуть бути основою для подальших наукових досліджень у галузі методики викладання та педагогічної психології, зокрема щодо підвищення ефективності навчального процесу через активні форми навчання.

**Практичне значення** дослідження полягає у розробці та обґрунтуванні рекомендацій для викладачів щодо використання інтерактивних методів у навчальному процесі. Результати дослідження можуть бути використані у практиці шкільної та вищої освіти для покращення методики викладання, підвищення мотивації учнів та розвитку їхніх соціальних та комунікативних

навичок. Викладачі та освітні заклади можуть використовувати розроблені підходи та методики для впровадження інтерактивних форм навчання, що сприяють підвищенню якості освіти та залученню учнів у навчальний процес.

**Тези:**

Чернобай І. Ефективність використання інтерактивних методів навчання англійської мови для підвищення мотивації учнів базової школи.

Актуальні проблеми міжкультурної комунікації: зб. матеріалів II Міжн. наук.-практич. конф., 10 квіт. 2024 р. Луцьк. С. 123 - 125.

Структура роботи: Магістерська робота складається з 3 розділів, загальних висновків, списку літератури та додатків. Загальний обсяг роботи 111 сторінок.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

#### 1.1. Визначення та сутність інтерактивних методів навчання

Інтерактивні методи навчання – це сучасні педагогічні підходи, спрямовані на активну взаємодію учнів між собою та з викладачем у процесі навчання. Слово "інтерактивний" походить від англійського "interactive", що означає "взаємодія". Головною особливістю інтерактивного навчання є те, що учень стає безпосереднім учасником освітнього процесу, а не пасивним споживачем знань. Викладач виступає не лише як носій інформації, а як координатор процесу, що спрямовує учнів на пошук нових знань через діалог, обговорення, аналіз ситуацій та співпрацю [1].

Інтерактивні методи навчання відрізняються від традиційних тим, що сприяють розвитку критичного мислення, самостійності в прийнятті рішень, комунікативних навичок та здатності працювати у команді. У процесі інтерактивного навчання знання не передаються в готовому вигляді, а створюються та формуються через обговорення, взаємодію та співпрацю. Інтерактивні методи мають за мету активізувати інтелектуальну, емоційну та соціальну діяльність учнів, стимулювати їхню творчу активність і забезпечувати максимальну залученість у навчальний процес.

Однією з основних особливостей інтерактивних методів є створення освітнього середовища, де учні вільно висловлюють власні думки, ідеї та погляди. Цей підхід допомагає виховувати толерантність до думок інших, розвивати навички аргументації та вміння працювати у групі. Така взаємодія сприяє формуванню в учнів компетентностей, необхідних для життя у сучасному суспільстві, зокрема, критичного мислення, здатності до самоосвіти, вміння вирішувати проблеми та ефективно комунікувати [11].

У сучасній педагогіці існує кілька підходів до трактування поняття "інтерактивні методи навчання". Вітчизняні дослідники, такі як Ю.К.

Бабанський, акцентують на тому, що інтерактивні методи сприяють посиленню активності учнів у процесі навчання та стимулюють їхню пізнавальну діяльність. Бабанський підкреслював, що ключовою метою інтерактивних методів є не лише передача знань, а й розвиток умінь самостійного мислення, аналізу та синтезу інформації [21].

Інший відомий вітчизняний дослідник, М.В. Кларін, трактував інтерактивні методи як такі, що забезпечують обмін інформацією та ідеями між учнями, сприяють розв'язанню проблемних ситуацій та формуванню особистісних якостей. Він підкреслював, що інтерактивні методи навчання є частиною діяльнісного підходу, де навчання базується на практичній взаємодії та реальних ситуаціях.

У зарубіжній педагогіці також існують різні підходи до визначення інтерактивних методів. Наприклад, американські дослідники Ф. Джонсон та П. Джонсон визначають інтерактивне навчання як "кооперативне навчання", акцентуючи увагу на спільному розв'язанні завдань учнями та підвищенні мотивації через взаємодію. Вони вважають, що в процесі інтерактивного навчання учні не лише отримують нові знання, а й розвивають соціальні навички, такі як вміння працювати у команді, слухати інших та домовлятися [21].

Вітчизняна та зарубіжна література пропонує кілька ключових підходів до трактування інтерактивних методів навчання:

1. Кооперативний підхід. Цей підхід наголошує на спільній діяльності учнів, яка сприяє розвитку комунікативних навичок та підвищенню мотивації до навчання. Учні працюють у малих групах, обговорюють завдання та разом шукають їх розв'язання. Такий підхід підтримують дослідники, як-от Ф. Джонсон та П. Джонсон, які стверджують, що кооперативне навчання підвищує рівень залученості та покращує академічні результати.

2. Діяльнісний підхід. Згідно з цим підходом, інтерактивні методи ґрунтуються на практичній діяльності та активній участі учнів у навчальному процесі. М.В. Кларін підкреслював, що інтерактивні методи стимулюють

розвиток навичок вирішення проблем і критичного мислення, оскільки учні беруть участь у моделюванні реальних ситуацій.

3. Комуникативний підхід. Цей підхід акцентує увагу на розвитку комуникативних навичок учнів через обговорення, дискусії та обмін думками. Викладачі створюють умови для вільного вираження поглядів, що сприяє розвитку толерантності та вміння висловлювати аргументовану думку [21].



Рис. 1.1. Підходи до трактування інтерактивних методів навчання

Інтерактивні методи навчання відрізняються від традиційних підходів кількома ключовими аспектами. По-перше, вони спрямовані на активну участь учнів у навчальному процесі. У той час як традиційні методи передбачають переважно пасивне засвоєння інформації, інтерактивні методи вимагають від учнів активної взаємодії та включення у процес навчання.

По-друге, інтерактивні методи орієнтовані на розвиток не лише академічних знань, а й соціальних та комуникативних навичок. Учні вчаться співпрацювати, слухати інших та домовлятися, що є важливими компетентностями для сучасного життя. Крім того, інтерактивні методи сприяють розвитку критичного мислення, оскільки учні повинні аналізувати інформацію, робити висновки та обґрунтовувати свої погляди.

По-третє, інтерактивні методи створюють умови для індивідуального розвитку кожного учня. Вони дають можливість врахувати індивідуальні особливості, інтереси та потреби учнів, що робить навчання більш ефективним та мотивуючим [22].

Таким чином, інтерактивні методи навчання є важливим інструментом сучасної освіти, який сприяє всебічному розвитку особистості та формуванню ключових компетентностей. Вони забезпечують активну участь учнів у навчальному процесі, розвивають навички співпраці та критичного мислення, сприяють індивідуальному розвитку та підвищують мотивацію до навчання. Інтерактивні методи відрізняються від традиційних підходів тим, що орієнтовані на активну взаємодію, розвиток соціальних навичок та створення умов для самостійного пошуку знань.

Інтерактивні методи навчання сьогодні активно використовуються як у шкільній, так і у вищій освіті. Вони є ефективним інструментом для підвищення якості навчання та розвитку особистісних якостей учнів, які необхідні для успішної самореалізації в сучасному суспільстві [22].

Інтерактивні методи навчання виникли на перетині педагогічних ідей та соціальних змін, що вимагали нових підходів до освіти. Протягом століть освітні системи різних країн проходили етапи еволюції від традиційних моделей викладання, орієнтованих на передачу знань у готовому вигляді, до сучасних інтерактивних підходів, що спрямовані на активну участь учнів і співпрацю в навчальному процесі. Розвиток інтерактивних методів у педагогіці можна розділити на кілька ключових етапів, кожен з яких вплинув на формування сучасного бачення освіти [31].

Перші ознаки інтерактивності у навчанні можна знайти ще в античній освіті. У школах Стародавньої Греції та Риму вчителі використовували методи діалогу, наслідуючи приклад Сократа, який став основоположником так званого сократівського методу – активного обговорення та пошуку істини через запитання. У цей період освіта базувалася на обміні думками та розвитку критичного мислення. Проте поступово ці методи поступилися місцем більш

формалізованим підходам, де головну роль відігравала передача знань від учителя до учня в односторонньому порядку.

Упродовж Середньовіччя та доби Відродження система освіти значною мірою була пов'язана з релігією і мала авторитарний характер. Учні сприймали знання пасивно, а взаємодія з учителем була мінімальною. Проте вже у XVII столітті педагог Ян Амос Коменський виступив із ідеєю активного навчання, стверджуючи, що учні повинні брати участь у навчальному процесі. Він наголошував на необхідності використовувати наочність та інтерактивність, а також приділяти увагу індивідуальним особливостям учнів [2].

Наступним значним кроком у розвитку інтерактивних методів стало XIX століття, коли почали формуватися нові педагогічні концепції. Джон Дьюї, американський філософ і педагог, розробив теорію прогресивної освіти, яка ґрунтувалася на принципах активної участі учнів у навчальному процесі та навчання через досвід. Дьюї вважав, що освіта повинна бути інтерактивною і спрямованою на розвиток практичних навичок. Він наголошував на необхідності взаємодії між учнями та вчителями та на важливості дослідження і розв'язання реальних проблем під час навчання.

У XX столітті інтерес до інтерактивних методів навчання зростав у зв'язку з соціальними та економічними змінами. Освіта мала адаптуватися до нових потреб суспільства та економіки, що вимагали розвитку навичок співпраці, комунікації та критичного мислення. У 70-х роках з'явилися перші кооперативні методики навчання, розроблені в США та Європі. Зокрема, Ф. Джонсон та П. Джонсон, відомі дослідники кооперативного навчання, запропонували модель, за якою учні працюють у малих групах, допомагаючи один одному у вирішенні завдань та засвоєнні матеріалу [2].

У другій половині XX століття в освітній системі багатьох країн, зокрема у США, Канаді та країнах Західної Європи, активно розвивалися інтерактивні підходи, такі як групова робота, рольові ігри, кейс-методи та проєктне навчання. Вони стали основою сучасних інтерактивних методів, що сприяють формуванню навичок співпраці та розвитку критичного мислення. На



початку XXI століття інтерактивні методи здобули ще більше поширення завдяки розвитку інформаційних технологій, які відкрили нові можливості для комунікації та взаємодії в навчальному процесі. Сьогодні інтерактивні методи є важливою частиною освітніх програм багатьох країн і активно застосовуються у школах, університетах та на курсах професійного навчання [10].

Ключові принципи інтерактивного навчання включають співпрацю, активну участь, рефлексію, комунікацію та взаємодію. Принцип співпраці передбачає спільну діяльність учнів, які разом вирішують завдання, обмінюються ідеями та допомагають один одному. Цей принцип сприяє розвитку комунікативних навичок, здатності працювати у команді та відповідальності за результат спільної роботи. Активна участь є ще одним важливим принципом інтерактивного навчання. Вона передбачає залучення учнів до процесу навчання через обговорення, дискусії, розв'язання проблемних завдань та виконання практичних завдань.

Принцип рефлексії акцентує увагу на тому, що учні повинні осмислювати власний досвід навчання та робити висновки з нього. Це сприяє розвитку критичного мислення та здатності до самоаналізу. Принцип комунікації підкреслює важливість обміну інформацією та ідеями між учнями та вчителем. Взаємодія в навчальному процесі сприяє активізації пізнавальної діяльності та формуванню позитивної мотивації до навчання [1].

Інтерактивні методи мають значний вплив на розвиток навчальних компетенцій учнів, особливо у вивченні іноземних мов, зокрема англійської. Використання інтерактивних підходів під час вивчення англійської мови сприяє розвитку комунікативних навичок, що є однією з ключових компетенцій у сучасному світі. Групові обговорення, рольові ігри, моделювання ситуацій та проєктні завдання допомагають учням опанувати мову у реальних комунікативних ситуаціях, що підвищує мотивацію до навчання та полегшує засвоєння матеріалу [13].

Вивчення англійської мови за допомогою інтерактивних методів також сприяє розвитку критичного мислення та здатності до розв'язання проблем.

Наприклад, під час виконання проєктних завдань учні повинні аналізувати інформацію, шукати рішення, співпрацювати з іншими учасниками групи та презентувати результати своєї роботи англійською мовою. Це не лише допомагає опанувати мову, а й формує важливі соціальні та академічні навички.

Таким чином, інтерактивні методи навчання пройшли довгий шлях розвитку від діалогу Сократа до сучасних кооперативних та проєктних підходів. Вони стали важливим інструментом у сучасній освіті, сприяючи розвитку навичок співпраці, комунікації та критичного мислення. Інтерактивні методи є ефективним засобом для формування навчальних компетенцій, зокрема у вивченні англійської мови, де вони допомагають створювати умови для активного засвоєння мови та розвитку комунікативних навичок [23].

Освітній процес завжди був у центрі уваги педагогів, які прагнули знайти найбільш ефективні підходи до передачі знань та формування компетенцій. Протягом століть традиційні методи навчання, такі як лекції та семінари, домінували в освітній системі. Однак у сучасному світі, де знання швидко змінюються, а соціальні та професійні навички стають пріоритетними, виникла потреба в нових підходах. Інтерактивні методи навчання стали відповіддю на ці виклики, оскільки вони спрямовані на активну участь учнів у навчальному процесі, розвиток комунікації та співпраці. Щоб зрозуміти, чому інтерактивні методи набувають популярності, необхідно провести детальний аналіз традиційних та інтерактивних методів навчання, виявити їх ключові відмінності та оцінити ефективність кожного підходу у різних сферах, зокрема у вивченні іноземних мов [33].

Традиційні методи навчання, такі як лекції, семінари та лабораторні роботи, ґрунтуються на передачі знань від викладача до студента. Лекція є найпоширенішою формою традиційного навчання, що передбачає односторонній процес передачі інформації. Викладач виступає в ролі експерта, який подає навчальний матеріал у готовому вигляді, а студенти здебільшого залишаються пасивними слухачами. Лекції є ефективним способом подання великого обсягу інформації за обмежений час, але вони часто не сприяють

активному залученню студентів і розвитку критичного мислення. Семінари, з іншого боку, мають на меті активізувати учнів через обговорення та аналіз тем, які були викладені на лекціях. Проте їхня ефективність значною мірою залежить від підготовки студентів та навичок викладача мотивувати учасників до обговорення [23].

Основна відмінність між традиційними та інтерактивними методами навчання полягає у ступені активності студентів. У традиційній системі освіти активність студентів обмежується переважно слуханням та запам'ятовуванням матеріалу, тоді як інтерактивні методи передбачають безпосередню участь у навчальному процесі. Під час інтерактивних занять студенти виконують практичні завдання, працюють у групах, беруть участь у дискусіях та вирішують проблемні ситуації. Це сприяє кращому засвоєнню знань, оскільки учні активно взаємодіють із матеріалом і застосовують його на практиці [3].

Роль викладача також суттєво відрізняється у традиційних та інтерактивних методах. У традиційних підходах викладач виступає головним джерелом знань і контролює весь процес навчання. Він забезпечує подання інформації та оцінює рівень її засвоєння, залишаючи студентам незначний простір для самостійної роботи чи ініціативи. У контексті інтерактивних методів викладач виконує роль фасилітатора, який допомагає студентам самостійно здобувати знання та розвивати навички. Він спрямовує обговорення, підтримує співпрацю між учасниками групи та стимулює розвиток критичного мислення. Така зміна ролі викладача сприяє формуванню партнерських відносин між викладачем та студентами і підвищує рівень мотивації учнів [24].

Рівень залученості та зворотного зв'язку також є важливим критерієм для порівняння традиційних та інтерактивних методів навчання. У традиційних підходах зворотний зв'язок від студентів часто обмежується відповідями на контрольних роботах чи екзаменах, що ускладнює своєчасне виявлення прогалин у знаннях. Інтерактивні методи передбачають постійний зворотний зв'язок під час навчального процесу. Викладач та студенти можуть

обговорювати результати роботи одразу після виконання завдання, що дозволяє оперативно коригувати помилки та поглиблювати розуміння матеріалу.

Ще однією суттєвою відмінністю між традиційними та інтерактивними методами є їхня ефективність у розвитку навичок комунікації та співпраці. Традиційні методи, такі як лекції, зазвичай не створюють умов для розвитку цих навичок, оскільки студенти взаємодіють здебільшого з викладачем, а не один з одним. Інтерактивні методи, навпаки, орієнтовані на співпрацю та комунікацію. Робота у групах, дискусії, рольові ігри та проєктні завдання сприяють розвитку комунікативних навичок, які є необхідними для успішної діяльності у сучасному суспільстві [34].

Інтерактивні методи навчання особливо ефективні у вивченні іноземних мов, зокрема англійської. Вивчення мови потребує активного використання мовних знань у реальних комунікативних ситуаціях, що можливо забезпечити лише за допомогою інтерактивних підходів. Під час занять з використанням інтерактивних методів студенти можуть виконувати рольові ігри, моделювати ситуації спілкування, брати участь у дебатах та обговореннях англійською мовою. Це дозволяє не лише засвоювати мовні конструкції, а й розвивати вміння використовувати їх у різних контекстах.

Інтерактивні методи також сприяють подоланню мовного бар'єру, оскільки студенти мають більше можливостей практикувати мову у безпечному середовищі. Під час роботи у малих групах учні відчувають комфортніше, що стимулює їх до активної участі та підвищує впевненість у своїх мовних навичках. Крім того, інтерактивні методи підвищують мотивацію до навчання, оскільки вони роблять процес вивчення мови цікавим та динамічним [4].

Отже, інтерактивні методи навчання мають значні переваги перед традиційними підходами у розвитку активності студентів, формуванні комунікативних та соціальних навичок, а також у підвищенні ефективності навчального процесу. Вони створюють умови для активної участі учнів, забезпечують постійний зворотний зв'язок та сприяють розвитку критичного мислення. У вивченні іноземних мов інтерактивні методи є особливо

ефективними, оскільки вони дозволяють студентам практикувати мову у реальних комунікативних ситуаціях та підвищують мотивацію до навчання. Тому інтерактивні методи стають все більш популярними у сучасній освіті та поступово витісняють традиційні підходи, що ґрунтуються на пасивному засвоєнні знань.

## 1.2. Психолого-педагогічні аспекти мотивації учнів базової школи

Підлітковий вік, який охоплює період від 11 до 15 років, є важливим етапом розвитку особистості, що супроводжується складними психологічними та фізіологічними змінами. У цей період діти переходять від дитинства до юності, формують власну ідентичність і розвивають навички, які є ключовими для самореалізації у дорослому житті. Розуміння психологічних особливостей підлітків дозволяє ефективно організувати навчальний процес і допомагає дорослим — учителям та батькам — краще реагувати на їхні потреби та інтереси.

Однією з ключових особливостей цього вікового періоду є формування самооцінки та ідентичності. Самооцінка підлітка тісно пов'язана з його успіхами в різних сферах життя, зокрема в навчанні, спорті та соціальній взаємодії. Успіхи і невдачі впливають на формування уявлення про себе, своє місце у світі та власні можливості. Водночас підлітки часто порівнюють себе з однолітками, що може сприяти розвитку як позитивної, так і негативної самооцінки. В цей час вони активно шукають відповіді на питання: «Хто я?», «Яким я хочу бути?», «Як мене сприймають інші?». Формування ідентичності є важливим аспектом психологічного розвитку підлітків, який передбачає усвідомлення власної унікальності та прийняття себе. У цьому процесі значну роль відіграють як родина, так і школа, оскільки взаємодія з авторитетними дорослими та однолітками впливає на самоусвідомлення [14].

Соціалізація та прийняття серед однолітків набувають особливого значення у підлітковому віці. Прагнення належати до групи однолітків та отримувати їхню підтримку є природною потребою для підлітків. Дружні стосунки стають пріоритетними, і підлітки часто орієнтуються на групові норми та очікування. Соціальне прийняття має великий вплив на самооцінку та емоційний стан підлітків. Водночас прагнення до соціалізації може супроводжуватися конфліктами з батьками та вчителями, оскільки підлітки намагаються відстоювати власну незалежність. Проте, попри прагнення до самостійності, підлітки все ще залишаються залежними від авторитету

дорослих. Вони потребують підтримки та визнання з боку батьків, учителів та інших значущих дорослих, оскільки саме це допомагає їм формувати почуття безпеки та впевненості у власних силах [15].

Прагнення до самостійності в підлітковому віці є природним процесом, що супроводжується розвитком здатності приймати рішення та брати відповідальність за власні вчинки. Однак цей процес не є однорідним. Підлітки прагнуть виявляти самостійність у питаннях, які стосуються вибору друзів, хобі чи стилю одягу, але все ще звертаються за порадами та підтримкою до дорослих у складних життєвих ситуаціях. Вчителі та батьки відіграють важливу роль у розвитку самостійності, надаючи можливість підліткам самостійно приймати рішення, підтримуючи їхні ініціативи та визнаючи їхні досягнення.

Зміна когнітивних здібностей у підлітковому віці також впливає на сприйняття навчання. У цей період відбувається розвиток абстрактного мислення, що дозволяє підліткам аналізувати складні ситуації, робити висновки та критично оцінювати інформацію. Здатність до рефлексії та самостійного аналізу стає однією з важливих характеристик підлітків. Вони починають задумуватися про власні переконання, цінності та цілі, а також ставлять під сумнів авторитети та традиційні норми. Це відкриває нові можливості для навчання, оскільки підлітки можуть активно брати участь у дискусіях, обговореннях та проєктній діяльності. Водночас, розвиток критичного мислення може призводити до конфліктів із дорослими, оскільки підлітки ставлять під сумнів правила та вимоги, що здаються їм несправедливими або застарілими [5].

Інтереси підлітків є ще одним важливим аспектом, який впливає на їхню мотивацію до навчання та загальний емоційний стан. Підлітки прагнуть досліджувати світ і часто цікавляться різними сферами, такими як музика, спорт, технології, мистецтво або соціальні питання. Інтереси підлітків можуть бути мінливими, оскільки вони перебувають у процесі пошуку себе та формування власних уподобань. Використання цих інтересів у навчальному процесі є ефективним засобом підвищення мотивації. Наприклад, інтеграція

сучасних технологій, таких як відеоігри, соціальні мережі або мультимедійні ресурси, може зробити навчання більш цікавим та доступним для підлітків.

Потреба у самовираженні також є важливою для підлітків. Вони прагнуть показати свої вміння та таланти, шукаючи можливості для реалізації своїх інтересів. Школа може відігравати важливу роль у цьому процесі, надаючи учням можливість брати участь у позакласних заходах, конкурсах та проєктах. Такі активності не лише сприяють розвитку особистих якостей, але й допомагають підліткам відчувати власну значущість та знайти підтримку серед однолітків [16].

Потреби та інтереси підлітків повинні бути враховані у навчальному процесі для створення сприятливого середовища, що стимулює їхній розвиток. Учителі можуть використовувати інтереси учнів для організації інтерактивних занять, таких як проєктне навчання, групові обговорення або рольові ігри. Це дозволяє підліткам відчувати себе активними учасниками навчального процесу та розвивати навички співпраці та комунікації. Важливо також враховувати, що підлітки прагнуть отримувати зворотний зв'язок щодо своїх досягнень, оскільки це підвищує їхню мотивацію та допомагає формувати позитивну самооцінку.

Таким чином, підлітковий вік є періодом інтенсивного розвитку, що супроводжується формуванням ідентичності, підвищеною потребою у соціалізації та прагненням до самостійності. Розвиток когнітивних здібностей впливає на сприйняття навчання, відкриваючи можливості для розвитку критичного мислення та рефлексії. Інтереси підлітків відіграють важливу роль у їхній мотивації до навчання, і врахування цих інтересів у навчальному процесі сприяє формуванню позитивної самооцінки та успішній соціалізації. Дорослі — вчителі та батьки — повинні підтримувати підлітків у їхніх пошуках, визнавати їхні досягнення та надавати можливість для самовираження, що сприятиме їхньому гармонійному розвитку та підготовці до дорослого життя [36].

Мотивація є одним із ключових чинників успішного навчання та розвитку учнів. Вона впливає на рівень їхньої залученості, інтерес до предметів



та здатність досягати поставлених цілей. У психології та педагогіці існують різні підходи до розуміння мотивації, кожен з яких має свої особливості. Однією з найвідоміших теорій є піраміда потреб А. Маслоу, яка пояснює, як різні рівні потреб впливають на поведінку та прагнення особистості. Також важливою є двохфакторна теорія мотивації Ф. Герцберга, що розглядає мотиваційні та гігієнічні чинники як засоби підвищення чи зниження мотивації. Аналіз цих теорій та їх застосування в освітньому процесі дає змогу виявити, як правильно мотивувати учнів до навчання та створювати сприятливе навчальне середовище [10].

Піраміда потреб А. Маслоу є однією з найвідоміших моделей, яка пояснює, що поведінка людини визначається потребами, які розташовані в ієрархічному порядку. Маслоу виділив чотири рівні потреб: фізіологічні потреби, потреби у безпеці, соціальні потреби, потреби у визнанні та самореалізації. Кожен наступний рівень активізується лише після того, як задоволені потреби попереднього. У контексті освіти ця модель дозволяє зрозуміти, як створити середовище, що сприятиме мотивації учнів.



Рис. 1.2. Піраміда потреб А. Маслоу

Перший рівень піраміди Маслоу — фізіологічні потреби — передбачає забезпечення базових умов для життя: їжа, сон, комфорт. У школі це означає, що учні повинні мати доступ до необхідних ресурсів, таких як харчування та місце для відпочинку. Коли базові потреби задоволені, наступним важливим етапом є потреба у безпеці. Для учнів це може включати як фізичну безпеку (відсутність булінгу, комфортні умови навчання), так і психологічну (почуття стабільності та довіри до вчителів). Коли учні відчують себе у безпеці, вони готові брати активну участь у навчальному процесі.

Третій рівень — соціальні потреби — передбачає належність до групи та потребу у соціалізації. Учні прагнуть відчувати себе частиною колективу, мати друзів і позитивні взаємини з однолітками та вчителями. Ця потреба має важливе значення для навчальної мотивації, оскільки дружні стосунки можуть стимулювати бажання ходити до школи та брати участь у групових завданнях. Важливим є також четвертий рівень — потреба у визнанні. Учням важливо отримувати схвалення за свої досягнення та відчувати себе компетентними. Визнання з боку вчителів та однолітків підвищує самооцінку та стимулює учнів прагнути до нових успіхів [11].

Найвищий рівень піраміди Маслоу — самореалізація — полягає у прагненні розвивати свій потенціал та досягати особистих цілей. У навчальному процесі це означає, що учням слід надавати можливості для розвитку творчості, критичного мислення та самостійної роботи. Викладачі можуть створювати завдання, які стимулюють учнів розкривати власні таланти та шукати індивідуальні шляхи розв'язання проблем. Коли учень має можливість самореалізуватися, він відчуває задоволення від навчання та прагне досягати нових висот.

Іншою важливою моделлю мотивації є двохфакторна теорія Ф. Герцберга, яка розрізняє мотиваційні та гігієнічні чинники. Герцберг зазначив, що мотиваційні чинники сприяють підвищенню інтересу та залученості до діяльності, тоді як гігієнічні чинники лише запобігають виникненню незадоволення. У контексті навчального процесу мотиваційні чинники

включають успіх, цікаві та викличні завдання, а також заохочення. Коли учні досягають успіху, вони відчувають задоволення та впевненість у власних силах. Це підвищує їхній інтерес до навчання та стимулює прагнення до нових досягнень. Заохочення у вигляді похвали, сертифікатів чи призів також підсилює мотивацію та допомагає учням відчувати себе значущими [21].

Цікаві та творчі завдання є ще одним важливим мотиваційним чинником. Коли учням пропонують завдання, які відповідають їхнім інтересам та рівню підготовки, це підвищує залученість до навчання. Виклики, які стимулюють розвиток навичок та критичного мислення, також мотивують учнів, оскільки вони створюють умови для самореалізації. У той же час, важливо враховувати, що перевантаження або занадто складні завдання можуть знижувати мотивацію та викликати стрес.

Гігієнічні чинники, за Герцбергом, не сприяють мотивації, але їхня відсутність може призводити до незадоволення. У школі це можуть бути комфортні умови навчання, чітка організація уроків та відсутність конфліктів. Якщо ці умови не виконуються, учні можуть втратити інтерес до навчання та відчувати негативні емоції щодо школи. Наприклад, нудьга на уроках, відсутність зворотного зв'язку від учителя або нерозуміння матеріалу можуть стати причинами зниження мотивації. Викладачі повинні звертати увагу на ці чинники та створювати умови, що сприяють позитивному ставленню до навчання [18].

Використання теорій Маслоу та Герцберга в освітньому процесі дозволяє підвищити мотивацію учнів та створити сприятливе середовище для навчання. Наприклад, учителі можуть враховувати рівні потреб Маслоу при плануванні уроків, забезпечуючи як фізичний комфорт, так і можливості для самореалізації. Створення позитивної атмосфери у класі та підтримка соціальних зв'язків допомагають задовольнити потребу у належності та визнанні. Викладачі можуть також використовувати різні форми заохочення для стимулювання успіхів учнів.

Двохфакторна теорія Герцберга підказує, що для підвищення мотивації важливо поєднувати цікаві завдання та заохочення з комфортними умовами навчання. Викладачі можуть організовувати уроки так, щоб учні мали можливість активно взаємодіяти, працювати у групах та отримувати зворотний зв'язок. Важливо також уникати перевантаження та надавати підтримку у разі труднощів з матеріалом. Це допоможе запобігти виникненню негативних емоцій та зберегти мотивацію до навчання [29].

Таким чином, теорії мотивації Маслоу та Герцберга дають цінні інструменти для покращення освітнього процесу. Врахування потреб учнів та створення умов для їхньої самореалізації сприяють підвищенню мотивації та залученості до навчання. Поєднання мотиваційних та гігієнічних чинників дозволяє зробити навчання цікавим та ефективним, а також забезпечити позитивний емоційний клімат у класі. Розуміння цих теорій допомагає викладачам краще реагувати на потреби учнів та створювати умови, що сприяють їхньому розвитку та успішній самореалізації [28].

Учитель відіграє ключову роль у формуванні мотивації до навчання, впливаючи на ставлення учнів до освітнього процесу, їхню активність і бажання розвиватися. Його функції виходять далеко за межі простого викладання матеріалу – педагог стає фасилітатором, який спрямовує учнів, підтримує їхні прагнення і створює умови для розвитку як академічних, так і особистісних якостей. У сучасній освіті важливо не лише передати знання, але й мотивувати учнів до самостійного навчання, розвивати інтерес до нової інформації та навчити їх цінувати процес здобуття знань [7].

Роль учителя як фасилітатора в сучасній освіті полягає у створенні умов, де учні активно взаємодіють з навчальним матеріалом, розвивають власні думки та набувають навичок, необхідних для самостійного навчання. Замість того, щоб бути єдиним джерелом інформації, вчитель виступає координатором процесу, який допомагає учням знайти відповіді на запитання, розв'язати проблеми та застосувати знання на практиці. Це відповідає сучасним підходам до освіти, де пріоритетним стає розвиток навичок критичного мислення,

самостійного пошуку інформації та здатності працювати у команді. Вчитель, який розуміє свою роль як фасилітатора, стимулює учнів брати активну участь у навчальному процесі, що підвищує їхню мотивацію та залученість [8].

Стиль педагогічної взаємодії є важливим фактором, що впливає на мотивацію учнів. Підтримуючий стиль взаємодії сприяє формуванню позитивного ставлення до навчання, оскільки учні відчують себе почутими, важливими та підтриманими. Такий стиль передбачає повагу до думки учнів, їхню активну участь у прийнятті рішень та можливість самовираження. Вчитель, який дотримується підтримуючого стилю, заохочує учнів до експериментів, не карає за помилки, а сприймає їх як можливість навчитися чомусь новому. Такий підхід створює позитивну атмосферу в класі та підвищує мотивацію учнів до навчання.

У той же час, авторитарний стиль педагогічної взаємодії може мати протилежний ефект, знижуючи мотивацію та інтерес до навчання. Учні в такому середовищі часто відчують тиск та страх помилитися, що перешкоджає їхній активній участі у процесі навчання. Авторитарний підхід може призводити до того, що учні виконують завдання лише з примусу, а не через внутрішню мотивацію чи інтерес до предмету. Такий стиль взаємодії обмежує можливості для творчості та самовираження, що негативно впливає на навчальний процес і може викликати стрес та апатію серед учнів [9].

Використання інтерактивних методів навчання є ефективним інструментом для підтримання інтересу та мотивації. Інтерактивні методи дозволяють учням брати активну участь у навчальному процесі, що підвищує їхню зацікавленість та залученість. Рольові ігри, дискусії, групові проекти та практичні завдання стимулюють учнів до взаємодії, розвитку критичного мислення та пошуку власних рішень. Такі методи допомагають учням відчути власну відповідальність за результати навчання та формують почуття значущості власних зусиль. Інтерактивні методи також сприяють формуванню соціальних навичок, таких як вміння співпрацювати, домовлятися та вирішувати конфлікти, що є важливими для успішної соціалізації учнів [19].

Індивідуальний підхід до учнів є ще одним важливим прийомом, який допомагає підвищити мотивацію. Учні мають різні потреби, інтереси та рівень підготовки, тому врахування цих особливостей дозволяє створити умови, де кожен учень відчуває себе важливим та цінним. Учитель, який враховує індивідуальні особливості учнів, може підбирати завдання відповідно до їхніх інтересів та рівня підготовки, що підвищує мотивацію та ефективність навчання. Наприклад, учням, які цікавляться мистецтвом, можна запропонувати завдання з інтеграцією елементів творчості, а тим, хто цікавиться технологіями, — проекти, пов'язані з інформаційними технологіями [29].

Заохочення є важливим інструментом для підвищення мотивації. Позитивне підкріплення у вигляді похвали, сертифікатів, медалей чи навіть простої усмішки створює відчуття задоволення від виконаної роботи та стимулює прагнення до нових досягнень. Важливо, щоб заохочення були чесними та відповідали зусиллям учня, оскільки необґрунтовані похвали можуть знизити цінність досягнень та викликати зневіру. Заохочення повинні підкреслювати прогрес учня та мотивувати його продовжувати навчання.

Формування позитивної атмосфери в класі є ще одним важливим чинником для підвищення мотивації. Учні, які відчувають комфорт та безпечно у класі, мають більше мотивації до навчання. Учитель може створити позитивну атмосферу, підтримуючи відкриту комунікацію, проявляючи емпатію та заохочуючи взаємодію між учнями. Важливо, щоб учні відчували підтримку як з боку вчителя, так і з боку однокласників, оскільки це підвищує їхню впевненість у власних силах та сприяє формуванню позитивного ставлення до навчання.

Зворотний зв'язок є важливим інструментом для розвитку внутрішньої мотивації учнів. Учні потребують розуміння того, як вони виконують завдання та що вони можуть покращити. Конструктивний зворотний зв'язок допомагає учням зрозуміти свої помилки та стимулює їх до подальшого розвитку. Важливо, щоб зворотний зв'язок був конкретним, своєчасним та орієнтованим на прогрес учня. Учитель може також використовувати зворотний зв'язок як

інструмент для саморефлексії учнів, заохочуючи їх аналізувати власні досягнення та ставити нові цілі [14].

Емоційна підтримка є ще одним важливим аспектом для розвитку мотивації. Учні потребують відчуття, що їхні зусилля цінуються, а їхні емоції розуміють. Учитель, який проявляє емпатію та підтримує учнів у складних ситуаціях, допомагає їм подолати труднощі та зберегти мотивацію до навчання. Важливо також розвивати в учнів позитивне ставлення до невдач, пояснюючи, що помилки є частиною навчального процесу та можливістю для розвитку.

Отже, роль учителя у формуванні мотивації до навчання є багатогранною та вимагає застосування різних прийомів і підходів. Учитель як фасилітатор стимулює активну участь учнів у навчальному процесі та сприяє розвитку їхньої самостійності. Підтримуючий стиль взаємодії, використання інтерактивних методів, індивідуальний підхід, заохочення та формування позитивної атмосфери є ключовими інструментами, що підвищують мотивацію учнів. Зворотний зв'язок та емоційна підтримка допомагають учням розвивати внутрішню мотивацію та впевненість у власних силах, що сприяє їхньому успіху у навчанні та самореалізації.

### **1.3. Роль інтерактивних методів у підвищенні мотивації до вивчення англійської мови**

Інтерактивні методи навчання стають невід'ємною частиною сучасної освіти завдяки їхній здатності залучати учнів до активної взаємодії та підвищувати мотивацію до навчання. Традиційні підходи, що базуються на пасивному засвоєнні знань, все більше поступаються методам, які ставлять учня в центр навчального процесу. Інтерактивні методи орієнтуються на співпрацю, активність, залученість і самореалізацію, що сприяє формуванню як внутрішньої, так і соціальної мотивації. Ці методи дозволяють учням відчувати власний успіх у навчанні, розвивати впевненість у своїх силах та здобувати навички, необхідні для соціальної взаємодії та самостійного мислення [15].

Однією з ключових переваг інтерактивних методів є створення ситуацій успіху для кожного учня. Участь у групових завданнях, рольових іграх або проєктах дозволяє учням відчувати, що їхні зусилля важливі та значущі. Створення ситуацій успіху є важливим інструментом для формування позитивної самооцінки, оскільки учні бачать результати своїх дій і отримують позитивний зворотний зв'язок як від учителів, так і від однокласників. Наприклад, у проєктних завданнях з вивчення іноземних мов, таких як створення презентацій англійською мовою або участь у дебатах, учні можуть на практиці застосувати отримані знання. Це дозволяє не лише поглибити розуміння матеріалу, але й підвищити мотивацію до подальшого навчання [16].

Важливим аспектом інтерактивних методів є підвищення внутрішньої мотивації учнів через їхню активну участь у навчальному процесі. Відповідно до теорії самодетермінації (Райан і Десі, 2000), внутрішня мотивація формується тоді, коли людина відчуває автономію, компетентність і значущість своєї діяльності. Інтерактивні методи дозволяють учням самостійно приймати рішення, обирати підходи до виконання завдань і висловлювати власну думку. Така автономія підвищує інтерес до навчання, оскільки учні відчувають, що мають контроль над процесом і можуть впливати на результати. Крім того,



активна участь у навчанні дозволяє учням розвивати компетентність, що також підсилює їхню внутрішню мотивацію.

Інтерактивні методи сприяють розвитку соціальної мотивації, оскільки вони передбачають активну взаємодію учнів у парах і групах. Соціальна взаємодія є важливою складовою навчання, оскільки вона допомагає учням розвивати навички комунікації, співпраці та вирішення конфліктів. Наприклад, під час роботи в групах учні можуть обговорювати різні підходи до вирішення завдань, обмінюватися ідеями та навчатися один у одного. Така взаємодія не лише поглиблює розуміння матеріалу, але й формує позитивне ставлення до навчання, оскільки учні відчувають підтримку з боку однокласників. Соціальна мотивація також стимулюється через участь у спільних проєктах та заходах, що дозволяють учням відчути свою належність до колективу та отримати визнання від інших [16].

Позитивні психологічні ефекти від використання інтерактивних методів є важливим чинником для підвищення мотивації учнів. Один із таких ефектів полягає у зменшенні страху перед помилками. Традиційні методи навчання часто формують у учнів страх зробити помилку, що може негативно впливати на їхню активність та самооцінку. Інтерактивні методи, навпаки, сприяють створенню середовища, де помилки сприймаються як природна частина навчального процесу. Наприклад, під час рольових ігор або дискусій учні можуть експериментувати з різними ідеями та висловлювати власні думки без страху бути осміяними. Підтримка з боку однокласників та вчителя допомагає учням подолати страх перед невдачами та розвивати впевненість у своїх силах [17].

Інтерактивні методи також сприяють формуванню впевненості в собі через можливість висловлювати думки, зокрема англійською мовою. Уроки іноземних мов, організовані з використанням інтерактивних методів, дозволяють учням практикувати мову в реальних комунікативних ситуаціях, таких як групові обговорення, дебати або рольові ігри. Це допомагає зменшити мовний бар'єр і підвищити впевненість у своїх мовних навичках. Учні

починають розуміти, що можуть висловлювати власні думки англійською мовою, що підвищує їхню мотивацію до подальшого вивчення мови. Наприклад, участь у дебатах на англійській мові не лише розвиває мовні навички, але й формує навички аргументації та критичного мислення, що є важливими для успішної самореалізації у майбутньому.

Крім того, інтерактивні методи допомагають зменшити страх перед помилками та формувати впевненість у собі, що сприяє розвитку позитивного ставлення до навчання. Важливо, щоб учителі активно використовували інтерактивні методи у своїй педагогічній практиці, оскільки вони сприяють створенню сприятливого середовища для навчання та розвитку учнів [18].

Інтерактивні методи навчання стали предметом численних досліджень у галузі педагогіки, психології та методики викладання. У науковій літературі ці методи розглядаються як важливий інструмент для підвищення ефективності навчального процесу та формування мотивації учнів. Дослідники наголошують на тому, що інтерактивні підходи сприяють розвитку ключових компетенцій, таких як критичне мислення, комунікативні навички та здатність працювати у команді. Особливу увагу інтерактивним методам приділяють у контексті вивчення іноземних мов, де вони дозволяють учням на практиці застосовувати здобуті знання та формувати навички спілкування. Праці таких науковців, як **Гальскова Н.Д.** та **Пассов Є.І.**, детально описують переваги інтерактивних технологій та їхній позитивний вплив на мотивацію й успішність учнів.

**Гальскова Н.Д.** у своїх дослідженнях акцентує увагу на тому, що інтерактивні методи сприяють розширенню мовної практики учнів, що є особливо важливим у процесі вивчення іноземних мов. У своїй праці «Методика навчання іноземних мов у середній школі» (2010) вона стверджує, що використання інтерактивних технологій, таких як рольові ігри, групові дискусії та проєктні завдання, дозволяє учням зануритися у мовне середовище та практикувати мову у реальних комунікативних ситуаціях. Такий підхід підвищує інтерес до предмету, оскільки учні можуть бачити безпосередні результати своєї роботи та відчувати прогрес у засвоєнні мови. За результатами

досліджень Гальскової, учні, які брали участь у заняттях із використанням інтерактивних методів, демонстрували вищий рівень мовної компетенції та мотивації порівняно з тими, хто навчався за традиційними методиками [23].

Є. І. Пассов у своїх працях також наголошує на важливості інтерактивних підходів до навчання, особливо у контексті комунікативної методики. У праці «Комунікативний метод навчання іноземних мов» (2003) він підкреслює, що діалогічність є ключовим елементом інтерактивного навчання. За словами Пассова, активна участь учнів у діалогах, обговореннях та інших формах комунікативної взаємодії сприяє не лише засвоєнню мовних знань, але й формуванню особистісних якостей, таких як впевненість у собі та здатність ефективно спілкуватися. Пассов зазначає, що інтерактивні методи створюють умови, у яких учні стають не просто пасивними слухачами, а активними учасниками навчального процесу. Це стимулює їхню мотивацію до навчання та підвищує задоволеність від процесу здобуття знань [33].

Результати досліджень Гальскової та Пассова підтверджують, що використання інтерактивних методів навчання позитивно впливає на мотивацію учнів. Одним із ключових чинників підвищення мотивації є можливість учнів самостійно брати участь у процесі навчання, що розвиває відчуття автономії та відповідальності за результати своєї роботи. Згідно з теорією самодетермінації (Райан і Десі, 2000), мотивація зростає тоді, коли людина відчуває, що вона має контроль над своєю діяльністю та може реалізувати свій потенціал. Інтерактивні методи створюють саме такі умови, що робить навчання більш привабливим та значущим для учнів [1].

Окрім цього, інтерактивні методи сприяють розвитку соціальної мотивації через взаємодію учнів у групах та парах. Групові завдання та спільні проекти дозволяють учням обмінюватися знаннями, навчатися один у одного та отримувати підтримку від однокласників. Це підвищує мотивацію, оскільки учні відчувають себе частиною колективу та отримують позитивний досвід співпраці. Соціальна взаємодія також допомагає подолати страх перед помилками, який часто стає перешкодою для активної участі у навчанні. Учні,

які працюють у сприятливому середовищі, де помилки сприймаються як частина навчального процесу, почуваються більш упевнено та готові експериментувати з новими ідеями.

Гальскова наголошує, що інтерактивні методи підвищують інтерес до навчання завдяки різноманітності завдань та можливості застосовувати знання на практиці. Наприклад, використання проєктного навчання дозволяє учням самостійно обирати тему дослідження, планувати свою роботу та презентувати результати перед аудиторією. Такий підхід сприяє розвитку навичок самостійного мислення та стимулює учнів до активного пошуку інформації. Дослідження Гальскової показали, що учні, які беруть участь у проєктних завданнях, демонструють вищий рівень мотивації та зацікавленості порівняно з тими, хто навчався за традиційними методами [2].

Пассов також звертає увагу на те, що інтерактивні методи допомагають подолати психологічні бар'єри, які можуть заважати учням висловлювати власні думки, особливо під час вивчення іноземних мов. Рольові ігри та дискусії створюють умови, де учні можуть практикувати мову без страху перед осудом чи помилками. Це допомагає розвивати впевненість у своїх мовних навичках та стимулює бажання продовжувати навчання. Наприклад, участь у дебатах англійською мовою дозволяє учням не лише покращити знання мови, але й розвинути навички аргументації та критичного мислення.

Інтерактивні методи також сприяють формуванню внутрішньої мотивації, оскільки вони дозволяють учням бачити значущість своїх зусиль та відчувати задоволення від досягнень. Важливим аспектом є також зворотний зв'язок, який учні отримують під час роботи в інтерактивному середовищі. Конструктивний зворотний зв'язок допомагає учням зрозуміти свої сильні та слабкі сторони та стимулює їх до подальшого розвитку. Гальскова підкреслює, що своєчасний зворотний зв'язок є важливим інструментом для підвищення мотивації, оскільки він дозволяє учням відчувати підтримку та визнання з боку викладача [6].

Таким чином, наукові дослідження Н.Д. Гальскової та Є.І. Пасова підтверджують, що інтерактивні методи є ефективним інструментом для підвищення мотивації учнів та покращення якості навчання. Використання цих методів дозволяє створити середовище, де учні активно беруть участь у навчальному процесі, відчувають підтримку з боку однокласників та викладача та мають можливість самореалізуватися. Інтерактивні методи сприяють розвитку як мовних, так і соціальних навичок, що є важливими для успішної самореалізації учнів у майбутньому.

Підвищення мотивації учнів до навчання є однією з основних цілей сучасної педагогіки. Розуміння того, що учні краще засвоюють знання через активну участь у процесі навчання, стимулює педагогів і науковців розробляти нові методи, які залучають учнів до взаємодії. Серед найбільш ефективних механізмів підвищення мотивації виділяються ігрові технології, рольові ігри, інтеграція цифрових ресурсів і створення умов для змагань та співпраці. Такі підходи дозволяють не лише утримувати інтерес учнів, але й зробити навчання більш практичним і корисним, особливо у вивченні англійської мови. Безперервний зворотний зв'язок і позитивне підкріплення з боку викладача відіграють важливу роль у закріпленні мотивації, допомагаючи учням залишатися залученими та впевненими у своїх силах [5].

Використання ігрових технологій є одним із потужних механізмів для підвищення зацікавленості учнів. Гейміфікація – це процес інтеграції елементів гри у навчання, який включає використання балів, рівнів, нагород та місій. Змагання та досягнення надають учням стимул продовжувати навчання, оскільки вони бачать результати своїх зусиль та отримують визнання за досягнення. Наприклад, у вивченні англійської мови вчителі можуть використовувати такі платформи, як Kahoot або Quizizz, які перетворюють перевірку знань на вікторину. Такі інструменти дозволяють створити здорову конкуренцію між учнями, що підвищує їхній інтерес до навчання та спонукає до глибшого опанування матеріалу [15].

Рольові ігри також є ефективним інструментом для підвищення мотивації. Вони дозволяють учням зануритися у реальні комунікативні ситуації, що стимулює практичне застосування знань та розвиток мовних навичок. Наприклад, у рамках уроку англійської мови учні можуть моделювати ситуації, такі як бронювання готелю, проходження співбесіди чи участь у дебатах. Рольові ігри дають можливість учням відчувати себе частиною реального життя, а це підвищує мотивацію до вивчення мови, оскільки вони бачать практичну користь від своїх знань. Крім того, такі завдання допомагають подолати страх перед помилками, оскільки учні отримують підтримку від однокласників та викладача у процесі взаємодії.

Інтеграція цифрових ресурсів та онлайн-платформ відкриває нові можливості для підвищення мотивації учнів. Цифрові інструменти роблять навчання доступним і цікавим, оскільки учні можуть працювати з ресурсами у зручному для них форматі. Онлайн-квести, вікторини, інтерактивні вправи та чат-кімнати стимулюють інтерес до навчання, оскільки дозволяють учням брати участь у навчанні як індивідуально, так і в команді. Наприклад, використання платформи Padlet дозволяє учням створювати спільні проєкти, ділитися ідеями та обговорювати результати у режимі реального часу. Це підвищує рівень залученості учнів та стимулює їх до активної взаємодії з матеріалом [6].

Створення умов для змагань та співпраці також є важливим механізмом для підвищення мотивації. Робота у парах та командні проєкти сприяють розвитку навичок комунікації та співпраці, що є важливими для успішної соціалізації учнів. Відчуття належності до колективу та можливість отримати підтримку від однокласників підвищує мотивацію до навчання, оскільки учні почуваються важливими та значущими. Наприклад, під час командних проєктів з вивчення англійської мови учні можуть досліджувати культуру англomовних країн, створювати презентації та ділитися результатами з іншими командами. Це сприяє розвитку творчого мислення та вміння працювати у команді, що

підвищує мотивацію до навчання та робить процес більш цікавим і значущим [25].

Інтерактивні завдання стимулюють інтерес учнів і роблять навчання англійської мови більш практичним та корисним. Наприклад, використання таких методів, як обговорення у малих групах або дебати, дозволяє учням застосовувати знання у реальних ситуаціях та розвивати навички аргументації. Це сприяє підвищенню впевненості у своїх мовних навичках та мотивує до подальшого навчання. Учні, які беруть участь у таких завданнях, краще запам'ятовують матеріал, оскільки вони активно залучені до процесу та відчують практичну користь від своїх знань.

Безперервний зворотний зв'язок та позитивне підкріплення з боку викладача є важливими чинниками для закріплення мотивації. Учні потребують розуміння того, як вони виконують завдання та що вони можуть покращити. Конструктивний зворотний зв'язок допомагає учням бачити свої успіхи та стимулює їх до подальшого розвитку. Важливо, щоб викладачі давали зворотний зв'язок у позитивній формі, підкреслюючи досягнення учня та надаючи рекомендації для подальшого розвитку. Наприклад, похвала за успішно виконане завдання або за старання у процесі навчання підвищує впевненість учнів у своїх силах та мотивує їх продовжувати навчання [35].

Позитивне підкріплення також відіграє важливу роль у формуванні мотивації. Заохочення у вигляді похвали, сертифікатів або інших нагород створює відчуття задоволення від виконаної роботи та стимулює учнів прагнути до нових досягнень. Важливо, щоб заохочення були чесними та відповідали рівню зусиль учня, оскільки це підвищує їхню цінність та стимулює подальший розвиток. Учитель також може використовувати позитивне підкріплення для формування у учнів позитивного ставлення до помилок, пояснюючи, що помилки є частиною навчального процесу та можливістю для розвитку.

Таким чином, механізми підвищення мотивації через активну участь учнів є багатограними та охоплюють використання ігрових технологій,

рольових ігор, цифрових ресурсів та створення умов для співпраці. Інтерактивні завдання роблять навчання більш цікавим та практичним, що сприяє підвищенню інтересу та залученості учнів. Безперервний зворотний зв'язок та позитивне підкріплення з боку викладача відіграють важливу роль у закріпленні мотивації, допомагаючи учням розвивати впевненість у своїх силах та досягати успіху у навчанні.



## ВИСНОВКИ до Розділу 1

1. Інтерактивні методи навчання є важливим сучасним педагогічним інструментом, що акцентує увагу на активній взаємодії учнів між собою та з учителем. Вони сприяють розвитку критичного мислення, комунікативних навичок, а також формуванню соціальних компетенцій, необхідних для життя в сучасному суспільстві.
2. У підлітковому віці, який є ключовим етапом психологічного і соціального розвитку, використання інтерактивних методів дозволяє враховувати потреби учнів у соціалізації, самовираженні та самореалізації. Вони сприяють формуванню позитивної самооцінки, підтримують мотивацію до навчання і забезпечують комфортне освітнє середовище.
3. Мотивація учнів до навчання, особливо до вивчення іноземної мови, значною мірою залежить від використання інтерактивних підходів, таких як рольові ігри, групові дискусії та проєктна діяльність. Ці методи знижують мовний бар'єр, формують впевненість у собі та дозволяють засвоювати матеріал у реальних комунікативних ситуаціях.
4. Інтерактивні методи дозволяють перейти від традиційного підходу до навчання, де учень був пасивним сприймачем інформації, до нової моделі, що спрямована на активну участь, самостійність і відповідальність за результат. Вони створюють умови для успішного опанування навчального матеріалу через практичне застосування знань.
5. Інтеграція теорій психології та педагогіки у використанні інтерактивних методів (зокрема, врахування мотиваційних теорій Маслоу і Герцберга) дає можливість розробляти ефективні підходи до навчання, що відповідають індивідуальним потребам учнів.

## РОЗДІЛ 2

### АНАЛІЗ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

#### 2.1. Класифікація та характеристики інтерактивних методів навчання англійської мови

Інтерактивні методи навчання стали невід'ємною складовою освітніх процесів у XXI столітті, зокрема у викладанні іноземних мов, включно з англійською. Їхнє застосування відповідає вимогам сучасних освітніх стандартів, зокрема Європейської рамки компетентностей (CEFR), що вимагає акцентування на розвиток комунікативних навичок, критичного мислення та міжособистісної взаємодії [18]. Протягом останніх десятиліть ефективність інтерактивних методів активно досліджується як у теоретичному, так і в практичному контексті. Статистика демонструє, що студенти, які брали участь у інтерактивних формах навчання, показали на 25–30% вищі результати за підсумками тестування (Clark, 2021).

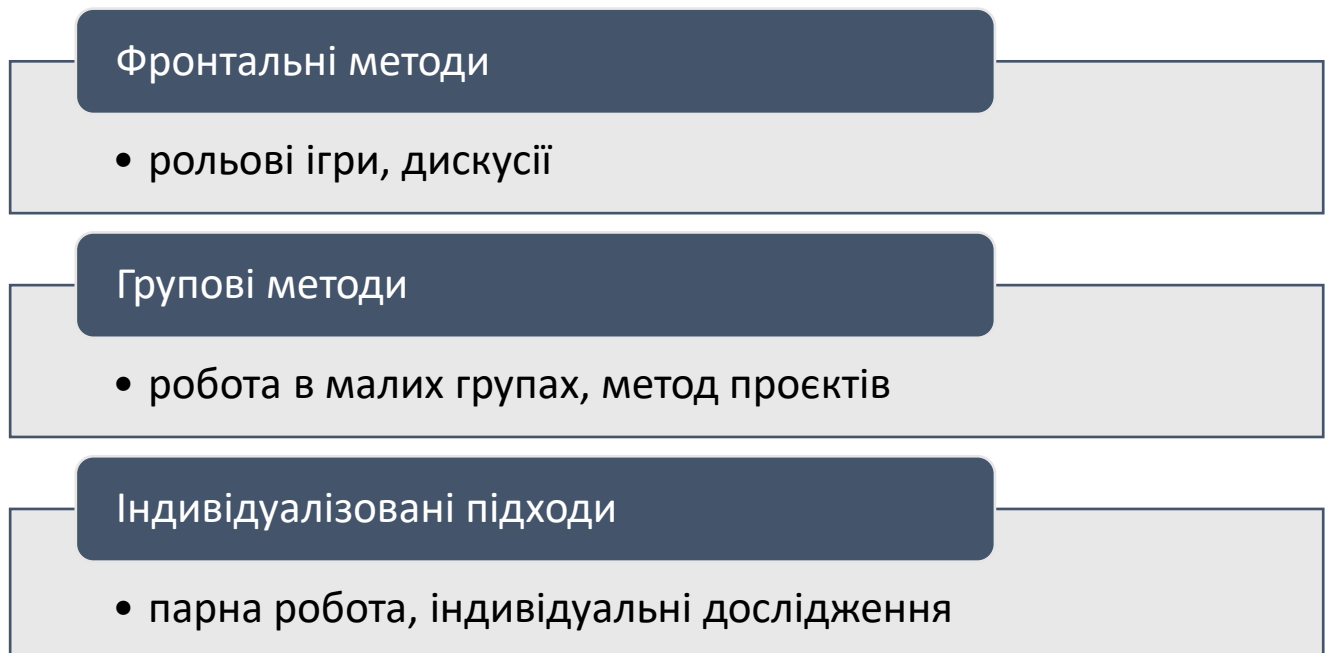


Рис. 2.1. Класифікація інтерактивних методів за формою організації навчального процесу

Фронтальні методи передбачають залучення всіх учасників навчального процесу одночасно та використовуються для розвитку комунікативних навичок. Одним із найпоширеніших методів є **рольові ігри**, що дозволяють учням відтворити реальні життєві ситуації англійською мовою. Наприклад, під час уроку можна змодельовати ситуацію «у кав'ярні»: один учень грає роль офіціанта, інший – клієнта, а третій може бути спостерігачем, який аналізує хід взаємодії. Дослідження показали, що інтерактивні уроки з використанням рольових ігор підвищують активність учнів на 40% (Peterson, 2019). Важливою перевагою цього методу є можливість інтеграції культурних аспектів у процес навчання мови, що сприяє розвитку міжкультурної компетентності [1].

Дискусії як інтерактивний метод дозволяють учням не лише тренувати мовні навички, а й розвивати критичне мислення. Наприклад, тема для дискусії може бути пов'язана з глобальними проблемами, такими як зміна клімату або штучний інтелект. На практиці учні вчаться формулювати власну думку, аналізувати позиції опонентів та знаходити компроміси. Дослідження показують, що регулярне використання дискусій підвищує рівень впевненості учнів у розмові на 20–25% (Johnson, 2020). Викладання через дискусії також сприяє збільшенню активного словникового запасу.

Групові методи передбачають взаємодію учнів у невеликих групах (3-5 осіб) і націлені на формування навичок співпраці. **Робота в малих групах** часто використовується для обговорення текстів, підготовки до рольових ігор або виконання письмових завдань. Під час роботи учні розподіляють ролі, наприклад, «спікер», «секретар», «модератор», що сприяє розвитку лідерських якостей. Згідно з дослідженням, проведеним у 2018 році в Гарвардській школі освіти, групові методи підвищують рівень залученості на 35% порівняно з традиційними підходами [12].

**Метод проєктів** є ще одним ефективним груповим підходом, який полягає у виконанні завдань протягом тривалого періоду. Прикладом може бути проєкт «Подорож містами Великої Британії», де учні вивчають історію, географію та культурні особливості обраного міста, готують презентацію

англійською мовою та захищають її перед класом. У процесі виконання проєкту учні навчаються працювати з інформацією, покращують навички публічних виступів та письма. Статистичні дані свідчать про те, що учні, залучені до проєктної роботи, на 28% частіше використовують англійську мову в позаурочний час.

Індивідуалізовані підходи орієнтовані на задоволення потреб кожного учня та дають можливість працювати у власному темпі. **Парна робота** є ефективним методом для розвитку діалогічного мовлення. Прикладом може бути завдання на переклад речень або обговорення короткого тексту. Учні, працюючи в парах, відчують менше страху перед помилками, що сприяє формуванню впевненості у своїх силах. Дослідження, проведене в 2020 році серед школярів у Фінляндії, показало, що учні, які регулярно виконували завдання в парах, покращили свої мовні навички на 15% порівняно з тими, хто навчався індивідуально [5].

**Індивідуальні дослідження** передбачають виконання учнями самостійних завдань, таких як написання есе або підготовка презентацій. Наприклад, учні можуть написати есе на тему «Моя улюблена книга англійською мовою», що допомагає не тільки розвивати навички письма, а й вчить структурувати думки та аргументувати свою позицію. Важливим аспектом є надання чітких критеріїв оцінювання та можливості отримати консультацію у вчителя на різних етапах виконання завдання. Статистичні дані свідчать про те, що учні, які виконують індивідуальні дослідження, мають на 18% вищу успішність [7].

Інтерактивні методи навчання англійської мови стали фундаментальною складовою сучасної педагогіки. Їхня популярність обумовлена необхідністю забезпечити активну участь учнів у навчальному процесі, розвивати їхні комунікативні та критичні навички, а також сприяти формуванню позитивної мотивації до вивчення мови. Інтерактивне навчання спрямоване на зміну традиційної моделі освіти, де вчитель був головним джерелом знань, і

перенесення акценту на спільне здобуття знань через обговорення, співпрацю, творчість та практичну діяльність.

Основні види інтерактивних методів, що використовуються у процесі вивчення англійської мови, можна класифікувати за видами діяльності: рольові та імітаційні ігри, дискусії та дебати, а також метод проєктів. Кожен з цих методів має свою специфіку, яка спрямована на розвиток певних компетенцій у учнів. Нижче подано детальний аналіз кожного з цих підходів з прикладами їх використання та ключовими характеристиками [7].

Рольові та імітаційні ігри є одним із найпопулярніших методів у викладанні іноземних мов, зокрема англійської. В основі цього методу лежить створення умов, максимально наближених до реальних ситуацій, де учні виконують певні ролі та вирішують поставлені завдання. Такий підхід дозволяє розвивати комунікативні навички, впевненість у спілкуванні та здатність реагувати на непередбачувані ситуації [9].

Одним із класичних прикладів рольової гри є ситуація «Замовлення в ресторані». У межах цієї вправи один учень виконує роль офіціанта, інший – відвідувача. Їм надаються картки з лексикою та виразами, необхідними для спілкування у ресторані, зокрема: **“Could I see the menu, please?”**, **“What would you recommend?”**, **“I’d like to have a cup of coffee, please”** тощо. Основна мета такої гри – навчити учнів використовувати фрази у контексті, а також набути впевненості у спілкуванні англійською мовою.

Рольові та імітаційні ігри не лише сприяють розвитку мовних навичок, а й формують важливі соціальні компетенції. Учні вчаться працювати в команді, дотримуватися певних правил спілкування, проявляти ініціативу та знаходити компроміси. Важливо, що в таких вправах розвивається не лише говоріння, але й уміння слухати співрозмовника та реагувати на його репліки.

З методологічної точки зору, важливою складовою успіху рольових ігор є чітка інструкція та попередня підготовка. Учитель має продумати сценарії, підібрати відповідну лексику та структурувати гру так, щоб усі учні мали змогу взяти активну участь. Наприклад, можна розподілити ролі на різні професії

(лікарі, продавці, туристи) або організувати симуляцію поїздки за кордон, де учні мають взаємодіяти як туристи та місцеві жителі. Таким чином, учні вчаться ефективно застосовувати свої знання у змодельованих життєвих ситуаціях.

Дискусії та дебати – це методи, спрямовані на розвиток критичного мислення, вміння аргументувати свою точку зору та вести полеміку англійською мовою. Використання цих методів у навчальному процесі дозволяє учням зануритися у дослідження актуальних тем, обговорити їх з однолітками та набути досвіду конструктивного діалогу [10].

Під час дискусії учні мають можливість висловити свою думку щодо певної проблеми. Наприклад, можна запропонувати обговорити тему **“Is technology making us more isolated or more connected?”** або **“Should students be required to wear school uniforms?”**. Учні повинні сформулювати власні аргументи, навести приклади та відповідати на контраргументи співрозмовників. Такі завдання допомагають розвивати мовну гнучкість, розширювати словниковий запас та вдосконалювати навички побудови логічних висловлювань.

Дебати як форма дискусії передбачають більш структуровану організацію. Група учнів поділяється на дві команди: одна підтримує певну точку зору, інша – виступає проти. Кожна команда має підготувати свої аргументи та контраргументи, що стимулює учнів ретельно аналізувати матеріал та логічно структурувати думки. У процесі дебатів учні вчаться використовувати складні граматичні конструкції, такі як умовні речення (**If I were in charge, I would...**), пасивний стан (**It is believed that...**), та риторичні питання (**Have we considered all the consequences?**) [11].

Для ефективно організації дискусій та дебатів важливо обирати теми, які викликають інтерес у учнів, а також забезпечувати рівний розподіл часу для висловлення думок кожного учасника. Учитель має виконувати роль модератора, спрямовуючи обговорення у конструктивне русло та забезпечуючи доброзичливу атмосферу. Після завершення дебатів доцільно провести

рефлексію, де учні матимуть змогу обговорити свої враження та помилки, зроблені під час обговорення.

Метод проєктів є ефективним засобом для формування в учнів навичок самостійної роботи, критичного мислення та вміння застосовувати знання у практичних ситуаціях. У рамках цього методу учні працюють над виконанням тривалого завдання, що має конкретну мету та результат. Прикладом такого завдання може бути підготовка міні-презентації на тему **“The Impact of Climate Change on Our Daily Lives”** або створення відеопроекту про визначні місця свого міста [24].

Проекти можуть бути як індивідуальними, так і груповими, що дозволяє розвивати навички співпраці та командної роботи. Процес виконання проєкту включає кілька етапів: вибір теми, планування, збір та аналіз інформації, створення кінцевого продукту (презентації, відео, постеру) та його представлення перед аудиторією. Такий підхід сприяє не лише вдосконаленню мовних навичок, а й формуванню інших компетенцій, таких як уміння досліджувати інформацію та вирішувати проблеми.

Наприклад, у рамках групового проєкту на тему **“British Culture and Traditions”** учні можуть розподілити між собою підтеми: один учень розповідає про традиційні свята, інший – про кухню, третій – про популярні види спорту у Великій Британії. Вони готують матеріали, створюють мультимедійні презентації та вчаться представляти свою роботу перед класом англійською мовою. Важливим етапом є також рефлексія, де учні обговорюють труднощі, з якими вони стикнулися під час виконання проєкту, та отримують зворотний зв'язок від учителя та однолітків.

Метод проєктів дозволяє вийти за рамки класичної аудиторної роботи та стимулює учнів до активного використання англійської мови в реальних життєвих ситуаціях. Він також сприяє розвитку навичок самоконтролю та відповідальності, оскільки учні мають чіткі терміни та критерії оцінювання, яких потрібно дотримуватися при виконанні завдання. Учитель у цьому контексті виступає як фасилітатор, спрямовуючи учнів, допомагаючи їм у

виборі тем, коригуючи напрям роботи та надаючи підтримку на кожному етапі виконання проєкту. Це забезпечує високу мотивацію учнів, адже вони бачать практичну користь своєї роботи та мають можливість реалізувати творчі ідеї.

Усі інтерактивні методи навчання англійської мови, включаючи рольові ігри, дебати та метод проєктів, мають низку спільних характеристик, що забезпечують їхню ефективність [34]:

1. **Реалістичність і наближеність до життєвих ситуацій.** Усі методи орієнтовані на створення умов, у яких учні можуть застосовувати знання англійської мови, імітуючи ситуації з повсякденного життя чи професійної діяльності. Це дозволяє формувати у них впевненість у використанні мови.

2. **Підвищення мотивації учнів.** Виконання творчих завдань та активне залучення до процесу навчання сприяють формуванню інтересу до предмета та зменшують страх перед можливими помилками. Коли учні активно залучені в процес, вони більше прагнуть навчатися та демонструвати свої знання.

3. **Розвиток критичного мислення та навичок проблемного вирішення.** Інтерактивні методи вимагають від учнів аналізувати інформацію, приймати рішення та обґрунтовувати власну точку зору. Це сприяє розвитку критичного мислення, здатності аргументувати позицію та відстоювати її.

4. **Формування соціальних та комунікативних компетенцій.** Під час виконання групових завдань, таких як дебати або проєкти, учні вчаться співпрацювати з іншими, знаходити компроміси, конструктивно реагувати на критику та вирішувати конфлікти.

5. **Індивідуалізація навчального процесу.** Інтерактивні методи дають змогу враховувати особливості та потреби кожного учня. Наприклад, під час роботи над проєктами кожен учень може обрати тему, яка його цікавить, або виконувати роль, яка відповідає його здібностям і вподобанням.

6. **Інтеграція знань і вмінь.** Ці методи дозволяють учням застосовувати знання з різних сфер у процесі навчання англійської мови.



Наприклад, під час виконання проєкту на тему «Екологія» учні використовують як мовні навички, так і знання з природознавства.

Хоча інтерактивні методи мають численні переваги, їхнє застосування може бути пов'язане з певними викликами та труднощами. Серед основних проблем можна виділити:

1. **Високі вимоги до підготовки.** Учителю необхідно ретельно планувати кожне заняття, підбирати матеріали, розробляти сценарії та забезпечувати відповідні ресурси для виконання завдань. Це потребує значного часу та зусиль.

2. **Неоднорідний рівень знань учнів.** У класах, де рівень володіння англійською мовою суттєво різниться, може виникнути проблема активного залучення всіх учнів до роботи. Слабкіші учні можуть відчувати труднощі під час виконання складних завдань, а сильніші – втрачати інтерес через брак викликів.

3. **Потреба в управлінні часом.** Інтерактивні заняття часто вимагають більше часу, ніж традиційні уроки. Учитель має вміти ефективно планувати урок так, щоб усі етапи діяльності були виконані в межах відведеного часу.

4. **Можливі труднощі у співпраці.** Під час групових завдань інколи виникають конфлікти між учнями або проблеми з нерівномірним розподілом завдань у команді. Це потребує від учителя вміння моделювати ситуації співпраці та сприяти розвитку навичок командної роботи.

Інтерактивні методи навчання стали важливим компонентом сучасного викладання англійської мови, оскільки вони орієнтовані на активне залучення учнів до процесу навчання, розвиток критичного та творчого мислення, а також сприяють комунікативному підходу до опанування іноземної мови. Завдяки застосуванню інтерактивних підходів навчальний процес стає більш цікавим, ефективним та орієнтованим на практичне застосування знань і навичок. Ці методи дозволяють розвивати мовленнєві компетенції у реальних контекстах,

сприяють соціалізації учнів, удосконаленню навичок співпраці та вміння розв'язувати проблеми [35].

Інтерактивні методи можна класифікувати залежно від характеру навчальної діяльності та дидактичних завдань, які вони виконують. Основними методами, які використовуються для викладання англійської мови, є мозковий штурм для розвитку творчого мислення, дискусії для формування критичного мислення, а також рольові ігри для покращення мовленнєвих навичок у контексті реальних життєвих ситуацій. Нижче розкрито сутність кожного з цих підходів, їхні характеристики, методологію впровадження та приклади застосування на практиці.

Мозковий штурм (brainstorming) є методом, який спрямований на стимулювання творчого мислення та активізацію знань учнів. Цей підхід ґрунтується на ідеї колективного генерування ідей без критики або оцінювання їх на першому етапі. У навчанні англійської мови мозковий штурм часто використовується для опанування нової лексики або повторення вже вивчених слів у контексті певної теми.

Прикладом застосування мозкового штурму може бути завдання, пов'язане з тематикою «Навколишнє середовище». Учням пропонують обговорити екологічні проблеми та розробити список можливих рішень для покращення ситуації. На першому етапі всі ідеї, навіть найфантастичніші, приймаються та записуються на дошці, що створює відчуття залученості та стимулює креативність учнів. Лексичний матеріал, який використовується у процесі обговорення, може включати такі слова та вирази, як **pollution**, **recycling**, **renewable energy sources**, **carbon footprint** тощо. На другому етапі обговорення ідеї систематизуються, вибираються найреалістичніші та ті, які можуть бути застосовані на практиці [4].

Мозковий штурм сприяє активному засвоєнню лексичних одиниць, оскільки учні застосовують нові слова у власних висловлюваннях, пов'язаних із реальними проблемами. Цей метод також сприяє розвитку навичок спонтанного мовлення та стимулює учнів до вільного висловлювання думок,

що є важливою складовою комунікативного підходу до навчання англійської мови.

Важливою умовою успішного проведення мозкового штурму є створення сприятливої атмосфери у класі, де кожен учень відчуває себе комфортно та має змогу висловити власну думку без страху перед критикою. Учитель має виконувати роль фасилітатора, спрямовуючи обговорення та допомагаючи учням із використанням необхідної лексики. Результатом мозкового штурму стає не лише розширення словникового запасу, але й розвиток навичок співпраці та вміння працювати у команді [9].

Дискусії є одним із найефективніших методів розвитку критичного мислення та мовленнєвих навичок учнів. Використання дискусій дозволяє залучати учнів до обговорення важливих соціальних, культурних або моральних питань, сприяє розвитку аргументації та вміння вести діалог англійською мовою. Під час дискусії учні мають можливість висловити власну думку, обґрунтувати її та відповісти на запитання співрозмовників, що сприяє розвитку мовленнєвої гнучкості та навичок імпровізації.

Прикладом теми для дискусії може бути обговорення питання «**Should cultural heritage be preserved at any cost?**». Учні поділяються на кілька груп, кожна з яких представляє певну позицію: збереження культурної спадщини як пріоритетна цінність, раціональне ставлення до ресурсів або потреба модернізації на шкоду старовині. Під час дискусії використовуються вирази, що допомагають структурувати думки та робити аргументацію переконливою, зокрема: “**From my point of view...**”, “**It seems to me that...**”, “**On the one hand... but on the other hand...**”, “**What we need to consider is...**”.

У процесі дискусій учні розвивають уміння критично аналізувати різні точки зору, вчать вислуховувати аргументи інших та шукати компромісні рішення. Дискусії також сприяють розвитку лексичних та граматичних навичок, оскільки вимагають активного використання складних синтаксичних конструкцій, таких як умовні речення, пасивний стан, риторичні запитання та мовні кліше, які допомагають структуровано висловлювати думки [11].

Важливою умовою успішного проведення дискусій є підготовка учнів до обговорення: учитель має надати їм матеріали для ознайомлення з темою, запропонувати список корисної лексики та прикладів аргументів. Після завершення дискусії доцільно провести рефлексію, де учні обговорять труднощі, з якими вони стикнулися, та отримують зворотний зв'язок щодо своїх мовленнєвих умінь.

Рольові ігри є одним із найбільш ефективних методів розвитку мовленнєвої компетенції учнів, оскільки вони дозволяють створити ситуації, максимально наближені до реальних умов спілкування. Під час рольових ігор учні виконують певні ролі, що сприяє розвитку навичок спонтанного мовлення, вміння реагувати на непередбачувані ситуації та використовувати англійську мову у конкретних комунікативних контекстах.

Прикладом рольової гри може бути ситуація «Подорож до англійської країни», де один учень виступає в ролі туриста, а інший – працівника готелю або туристичного агентства. Турист має забронювати номер у готелі, дізнатися про цікаві місця для відвідування та уточнити розклад екскурсій, використовуючи такі фрази, як **“I'd like to book a single room for three nights”**, **“Could you recommend any nearby attractions?”**, **“What time does the city tour start?”**. У процесі гри учні тренуються використовувати лексичні та граматичні конструкції у природних ситуаціях спілкування, що сприяє розвитку їхньої мовленнєвої компетенції [24].

Рольові ігри також допомагають подолати психологічні бар'єри у спілкуванні, оскільки учні можуть приміряти на себе різні ролі та експериментувати з мовленням без страху перед помилками. Учитель у цьому контексті виконує роль модератора, який допомагає учням зорієнтуватися у ситуації, надає підказки та підтримує позитивну атмосферу у класі.

Важливим етапом рольових ігор є рефлексія, де учні обговорюють свої враження від виконаної ролі, аналізують труднощі, з якими вони стикнулися, та отримують зворотний зв'язок як від учителя, так і від однокласників. Така рефлексія є надзвичайно важливою, оскільки вона сприяє осмисленню

отриманого досвіду, виявленню сильних сторін і помилок у мовленні та пошуку шляхів для подальшого вдосконалення мовних навичок.

Рольові ігри можуть бути різноманітними за тематикою та рівнем складності, що дозволяє адаптувати їх до потреб конкретної групи учнів. Наприклад, для початкових рівнів можна обирати прості сценарії, як-от «Покупка квитка на потяг» або «Замовлення їжі в кафе», тоді як для більш просунутих груп доцільно пропонувати складніші ситуації, такі як «Переговори з діловими партнерами» або «Інтерв'ю при прийомі на роботу». Це дозволяє учням опанувати широкий спектр мовних конструкцій та комунікативних стратегій, необхідних для ефективного спілкування англійською мовою.

Крім того, рольові ігри сприяють розвитку міжособистісних навичок, таких як вміння слухати, адаптуватися до співрозмовника та налагоджувати комунікацію. Учні вчаться реагувати на репліки один одного, коригувати свої висловлювання відповідно до ситуації та потреб співрозмовника, що є важливою складовою успішного спілкування. У процесі таких ігор вони також навчаються виражати свої думки ввічливо, використовувати соціально прийнятні фрази та культурно адекватні форми звертання, що сприяє розвитку соціокультурної компетенції [33].

Інтерактивні методи, такі як мозковий штурм, дискусії та рольові ігри, не лише сприяють засвоєнню лексики та граматики, а й впливають на формування ключових компетенцій, необхідних для успішного спілкування англійською мовою. Їх використання дозволяє зробити навчальний процес більш цікавим та змістовним, що сприяє підвищенню мотивації учнів і покращенню їхніх навчальних результатів.

Поєднання різних інтерактивних методів дозволяє урізноманітнити навчання та врахувати індивідуальні потреби учнів. Наприклад, учні, які надають перевагу командній роботі, можуть брати активну участь у дискусіях та рольових іграх, тоді як ті, хто віддає перевагу індивідуальним завданням, можуть реалізувати себе в проєктній діяльності. Така диференціація дозволяє

створити умови для розвитку кожного учня відповідно до його здібностей та інтересів [35].

Важливо зазначити, що ефективність інтерактивних методів значною мірою залежить від правильного планування та організації навчального процесу. Учитель має враховувати рівень підготовки учнів, підбирати завдання відповідно до їхніх інтересів і потреб, а також створювати позитивну атмосферу у класі, яка сприяє відкритому обміну думками та ідеями. Крім того, необхідно регулярно аналізувати результати роботи та коригувати підходи до навчання залежно від отриманих даних.

Сучасні освітні технології також відкривають нові можливості для застосування інтерактивних методів. Наприклад, використання онлайн-платформ для організації мозкового штурму, віртуальних дискусійних кімнат або інтерактивних симуляцій дозволяє зробити навчання ще більш динамічним та цікавим. Важливу роль відіграє і можливість залучення автентичних матеріалів – відео, аудіозаписів, текстів, що забезпечує учням доступ до реального мовного середовища.

Інтерактивні методи навчання англійської мови відіграють важливу роль у формуванні комунікативної компетенції учнів. Вони дозволяють створювати умови для активного застосування знань у реальних ситуаціях, розвивають творчі та критичні навички, а також сприяють соціалізації та розвитку співпраці. Використання мозкового штурму, дискусій та рольових ігор дає змогу зробити навчальний процес більш змістовним та ефективним, що є необхідною умовою для успішного оволодіння англійською мовою [36].

Однак, ефективність цих методів залежить від підготовки та професійної компетентності вчителя, який має вміти створювати умови для активної участі кожного учня та забезпечувати підтримку на кожному етапі навчального процесу. Використання інтерактивних методів також потребує гнучкості та готовності до змін, оскільки кожна група учнів є унікальною і потребує індивідуального підходу.

Інтерактивні методи навчання продовжують розвиватися і вдосконалюватися, що відповідає вимогам сучасної освіти, орієнтованої на розвиток компетентностей XXI століття. Вони дозволяють не лише засвоювати мовні знання, а й формувати навички, які є необхідними для успішної самореалізації у сучасному суспільстві. Таким чином, інтерактивні методи навчання англійської мови є не просто інструментом для передачі знань, а важливим засобом розвитку особистості учнів, що відкриває перед ними нові можливості для навчання та самовдосконалення.

## 2.2. Огляд сучасних інтерактивних технологій та засобів у навчанні англійської мови

Сучасний процес навчання англійської мови стрімко розвивається завдяки інтеграції новітніх технологій та інноваційних засобів у педагогічну практику. Інтерактивні технології стали важливим компонентом сучасної освіти, оскільки вони створюють умови для активного залучення учнів у процес навчання, стимулюють їхню участь, підвищують мотивацію та забезпечують нові можливості для колективної роботи. Серед найпоширеніших технологій, які використовуються у навчанні англійської мови, можна виокремити інтерактивні дошки, мультимедійне обладнання, а також онлайн-інструменти для віртуальної співпраці [12].

Інтерактивні дошки та інші мультимедійні засоби стали невід'ємною частиною сучасних аудиторій. Їх використання дозволяє урізноманітнити форми подачі матеріалу та зробити навчання більш наочним і практичним. Вони відкривають можливість для демонстрації інтерактивних презентацій, проведення віртуальних уроків, організації групових вправ і забезпечення негайного зворотного зв'язку. Використання цих технологій сприяє створенню середовища, де учні не лише сприймають інформацію пасивно, але й активно взаємодіють із матеріалом та один з одним.

Одним із найпопулярніших засобів інтерактивного навчання є інтерактивні презентації, які розробляються на базі смарт-дошок та інших мультимедійних платформ. Використання таких презентацій дозволяє створювати динамічний навчальний контент, що підтримує активну участь учнів. Одним з інструментів для розробки інтерактивних презентацій є **PowerPoint**, який доповнений анімаціями, гіперпосиланнями та інтерактивними елементами. Наприклад, учитель може підготувати слайди з запитаннями для учнів, які містять кілька варіантів відповідей. При виборі правильної відповіді слайд переходить до наступного завдання, а при помилковій відповіді учень отримує підказку або пояснення [18].



Іншим інноваційним інструментом для створення інтерактивних презентацій є **Prezi** – платформа, що дозволяє розробляти динамічні презентації з нелінійною структурою. Завдяки можливості масштабування окремих фрагментів презентації та переходу між різними темами, Prezi дозволяє представити навчальний матеріал у вигляді інтерактивної мапи знань. Це особливо корисно під час викладання складних тем, де важливо продемонструвати зв'язки між різними аспектами матеріалу. Наприклад, на уроці англійської мови можна розробити презентацію, що охоплює різні аспекти граматики, лексики та вимови, дозволяючи учням перемикатися між темами відповідно до їхніх потреб [19].

Важливим аспектом використання інтерактивних технологій є також впровадження віртуальних дошок для організації колективної роботи під час занять. Одним із популярних інструментів для цього є **Jamboard** від Google – інтерактивна онлайн-дошка, що дозволяє учасникам співпрацювати в реальному часі. Учитель може створювати завдання, що потребують колективної участі, наприклад, складання тематичного словника або аналіз тексту. Кожен учень може вносити свої пропозиції та ідеї, використовуючи інструменти для малювання та написання тексту, що стимулює активну участь та розвиток навичок співпраці.

Віртуальні дошки також надають можливість учням працювати над груповими проектами за межами класу, що сприяє розвитку самостійності та відповідальності за результат роботи. Наприклад, під час роботи над проектом на тему “**Cultural Differences in Communication**” учні можуть використовувати Jamboard для збирання матеріалів, створення концептуальних карт та підготовки презентації, яка буде представлена під час уроку. Це дозволяє забезпечити постійний доступ до навчальних матеріалів та підтримувати активну взаємодію між учасниками проекту [31].

Сучасні інтерактивні технології також відкривають можливості для використання мультимедійних елементів у навчальному процесі. Інтерактивні дошки дозволяють вбудовувати у презентації відео, аудіофайли та анімації, що

сприяє багатоканальному сприйняттю інформації. Наприклад, під час вивчення теми “**British Accents and Dialects**” учитель може продемонструвати учням відео з прикладами різних акцентів, а потім організувати дискусію, у ході якої учні обговорять свої враження та спробують імітувати почуті акценти. Це дозволяє зробити навчальний процес більш цікавим та насиченим, а також розвивати аудіальне сприйняття мови.

Інтерактивні технології також сприяють організації диференційованого навчання, що дозволяє враховувати індивідуальні особливості та потреби кожного учня. Завдяки можливості налаштовувати контент та створювати індивідуальні завдання, інтерактивні платформи забезпечують підтримку для учнів з різними рівнями підготовки та стилями навчання. Наприклад, учитель може розробити завдання на основі інтерактивної дошки, де учні вибирають рівень складності вправи відповідно до своїх можливостей. Це дозволяє забезпечити індивідуальний підхід та стимулює учнів до самостійного навчання.

Важливою перевагою інтерактивних технологій є також можливість отримання негайного зворотного зв'язку, що сприяє покращенню результатів навчання. Учні можуть миттєво отримувати оцінки та коментарі щодо своїх відповідей, що дозволяє їм коригувати помилки та вдосконалювати свої навички у процесі навчання. Наприклад, інтерактивні вправи на граматичних платформах, таких як **Kahoot!** або **Quizlet**, дозволяють учням не лише перевіряти свої знання, але й отримувати пояснення щодо кожної відповіді, що сприяє глибшому розумінню матеріалу [32].

Крім того, використання інтерактивних технологій сприяє розвитку навичок XXI століття, таких як критичне мислення, співпраця, творчість та цифрова грамотність. Учні вчаться використовувати різноманітні онлайн-інструменти для пошуку та обробки інформації, створення мультимедійних проєктів та організації групової роботи. Це допомагає підготувати їх до майбутнього професійного життя, де володіння такими навичками є необхідною умовою успіху.

Сучасна освіта неухильно інтегрує інноваційні технології, які покращують якість навчального процесу та роблять його більш ефективним і гнучким. У викладанні англійської мови використання онлайн-платформ та мобільних додатків відіграє ключову роль, адже вони дозволяють створювати інтерактивне середовище для навчання, полегшують організацію навчальної діяльності та забезпечують учням можливість самостійно вдосконалювати свої знання у будь-який зручний час. У цій роботі буде детально розглянуто кілька популярних онлайн-платформ та мобільних додатків, які широко застосовуються у викладанні англійської мови, зокрема **Kahoot**, **Quizlet**, **Duolingo**, **Memrise** та **Google Classroom**.

Однією з найпопулярніших платформ для інтерактивного тестування є **Kahoot!**. Цей сервіс дозволяє створювати інтерактивні вікторини та опитування, які використовуються на уроках для перевірки знань або повторення пройденого матеріалу. У Kahoot! учитель створює набір запитань із кількома варіантами відповідей. Платформа підтримує різні типи запитань: багатоваріантні тести, опитування та відкриті запитання. Учні приєднуються до вікторини в реальному часі за допомогою унікального коду, використовуючи свої смартфони або комп'ютери.

Процес проходження тесту в Kahoot! перетворюється на захоплюючу гру, оскільки учні змагаються між собою за кількістю правильних відповідей та швидкістю їх надання. Вчитель може відстежувати результати учасників у реальному часі та аналізувати загальні тенденції: які питання виявилися найскладнішими, де допущено найбільше помилок. Завдяки цьому Kahoot! забезпечує негайний зворотний зв'язок і дозволяє швидко виявити прогалини в знаннях учнів.

**Quizlet** є ще одним інструментом, який активно використовується у викладанні англійської мови. Ця платформа спеціалізується на створенні інтерактивних карток (flashcards), що допомагають учням запам'ятовувати нову лексику. Учитель або учні можуть створювати власні набори карток з перекладом, прикладами використання та транскрипціями. Quizlet пропонує

різноманітні режими навчання, серед яких: **“Learn”** (поступове засвоєння матеріалу з автоматичним повторенням помилкових відповідей), **“Match”** (гра на швидкість, де учні повинні поєднати терміни з їхніми визначеннями) та **“Test”** (генерація тестів на основі створених карток).

Особливістю Quizlet є можливість доступу до спільних наборів карток, створених іншими користувачами. Наприклад, учні можуть знайти готові набори з лексикою для підготовки до міжнародних іспитів, таких як **IELTS** або **TOEFL**. Крім того, Quizlet підтримує функцію аудіовідтворення, що дозволяє учням слухати правильну вимову слів, що є важливим для розвитку навичок аудіювання та вимови.

Одним із найпоширеніших мобільних додатків для самостійного вивчення англійської мови є **Duolingo**. Ця платформа орієнтована на формування базових мовних навичок, таких як читання, письмо, аудіювання та говоріння. Програма пропонує короткі уроки, що складаються з різних завдань: переклад речень, вибір правильного варіанта відповіді, відтворення почутого та повторення за диктором. Завдяки гейміфікації навчального процесу (отримання балів, проходження рівнів, здобуття нагород) учні залишаються мотивованими і залученими до навчання.

Duolingo також використовує систему **адаптивного навчання**, що підлаштовується під рівень знань користувача та пропонує завдання відповідної складності. Це дозволяє кожному учневі працювати у власному темпі та приділяти більше уваги тим темам, де він відчуває труднощі. Важливим елементом платформи є можливість встановлення щоденних цілей, що стимулює регулярне виконання завдань.

**Memrise** є ще одним ефективним додатком для вивчення англійської мови. Він спеціалізується на запам'ятовуванні нової лексики за допомогою технік мнемоніки та інтервального повторення. Memrise використовує мультимедійний контент, включаючи відео з носіями мови, що дозволяє учням ознайомитися з автентичною вимовою та інтонацією. Однією з особливостей

Memrise є його **“Immersion Mode”**, який пропонує вправи для тренування розуміння мови в контексті реальних ситуацій.

Memrise також підтримує функцію створення власних курсів, що дозволяє вчителям адаптувати матеріали під потреби своїх учнів. Наприклад, учитель може розробити курс з лексикою на тему **“Business English”**, де будуть представлені ключові терміни та фрази, необхідні для ведення переговорів та написання ділових листів.

**Google Classroom** є багатофункціональною платформою, яка забезпечує організацію навчального процесу та підтримку комунікації між учнями та вчителем. Ця платформа дозволяє створювати віртуальні класи, де вчитель може розміщувати навчальні матеріали, завдання, оголошення та тести. Google Classroom інтегрується з іншими сервісами Google, такими як **Google Docs**, **Google Forms** та **Google Drive**, що полегшує обмін документами та організацію групової роботи.

Однією з важливих функцій Google Classroom є можливість координувати проєктну діяльність учнів. Вчитель може призначати завдання для груп, відстежувати прогрес виконання та надавати зворотний зв'язок у реальному часі. Наприклад, під час роботи над проєктом на тему **“Cultural Aspects of English-Speaking Countries”** учні можуть використовувати Google Docs для спільного написання текстів та підготовки презентацій, а вчитель може перевіряти їхню роботу та вносити коментарі безпосередньо у документ.

Google Classroom також підтримує проведення тестування за допомогою **Google Forms**, що дозволяє створювати тести з автоматичною перевіркою відповідей. Це спрощує процес оцінювання та забезпечує негайний зворотний зв'язок для учнів. Крім того, платформа підтримує функцію **планування дедлайнів**, що допомагає учням організувати свою роботу та уникнути пропусків завдань.

Google Classroom також сприяє розвитку комунікативних навичок, оскільки учні можуть брати участь у дискусіях на форумах, задавати запитання та отримувати відповіді від учителя та однокласників. Це створює умови для

активної взаємодії та співпраці, навіть якщо навчання відбувається дистанційно.

Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) значно вплинув на процес навчання англійської мови, відкриваючи нові можливості для організації занять та підвищення ефективності навчання. Сучасні платформи для дистанційного навчання забезпечують інтерактивність і гнучкість, дозволяючи вчителям та учням взаємодіяти у реальному часі, незалежно від фізичної локації. Одними з найпопулярніших інструментів у цій галузі є **Zoom** та **Microsoft Teams**, які стали невід'ємною частиною дистанційного навчання. Крім того, використання чат-ботів, онлайн-помічників, таких як **HelloTalk**, та віртуальних симуляцій надає новий вимір для мовної практики та тренування комунікативних навичок.

**Zoom** та **Microsoft Teams** – це платформи, що забезпечують проведення онлайн-уроків у синхронному форматі, що дає змогу учням і вчителям працювати разом у реальному часі. Їхні функціональні можливості включають відеоконференції, спільний доступ до екранів, інтерактивні дошки та інтеграцію з іншими сервісами для забезпечення комплексної навчальної взаємодії.

**Zoom** надає можливість проводити відеоуроки з одночасним підключенням великої кількості учасників. Однією з ключових функцій платформи є **розподіл учасників на підгрупи (Breakout Rooms)**, що дозволяє організовувати роботу в малих групах під час заняття. Це особливо корисно під час виконання завдань з комунікативного навчання, коли учні мають можливість обговорювати питання або виконувати рольові ігри в невеликих групах. Наприклад, під час заняття на тему **“Ordering Food at a Restaurant”** вчитель може розподілити учнів на підгрупи, де одна група гратиме роль офіціантів, а інша – відвідувачів, і вони практикуватимуть відповідну лексику.

**Microsoft Teams** забезпечує аналогічний функціонал, проте має розширені можливості для інтеграції з іншими продуктами **Microsoft**, такими як **OneNote** для створення інтерактивних записів та **Forms** для проведення

тестувань. Важливою перевагою Teams є можливість організації довготривалих проєктів із залученням кількох команд. Наприклад, під час роботи над проєктом на тему “**Cultural Festivals in English-Speaking Countries**”, учні можуть розподіляти обов’язки між собою та працювати над спільними документами у реальному часі. Ця платформа також підтримує функцію запису уроків, що дозволяє учням переглядати матеріали у зручний для них час, що особливо важливо для самостійного опрацювання складних тем.

Однією з ключових переваг Zoom та Microsoft Teams є можливість використання інтерактивних інструментів, таких як інтегровані дошки для малювання та анотацій. Вчитель може, наприклад, під час уроку в режимі реального часу підкреслювати важливі аспекти граматики на віртуальній дошці або разом з учнями аналізувати текст, виділяючи ключові фрази.

Однією з інновацій у викладанні англійської мови є використання чат-ботів та онлайн-помічників, які забезпечують учням можливість практикувати мову в автономному режимі. Одним із популярних інструментів для цього є **HelloTalk** – мобільний додаток, що працює на основі принципу мовного обміну. Учні можуть спілкуватися з носіями англійської мови та отримувати корекції своїх помилок у процесі живої переписки.

У HelloTalk учні мають змогу надсилати текстові та голосові повідомлення, що дозволяє їм одночасно практикувати письмові та усні навички. Крім того, додаток містить функцію автоматичного перекладу та виправлення граматичних помилок, що сприяє навчанню в процесі спілкування. Наприклад, учень може написати повідомлення англійською мовою, а носій мови виправить його та пояснить зроблені помилки, що стимулює розуміння граматичних конструкцій та вдосконалює мовні навички.

Іншим прикладом використання чат-ботів є інтеграція таких інструментів у платформи для навчання, наприклад, **Replika** або спеціальні боти на базі **Telegram**. Вони можуть генерувати випадкові діалоги на різні теми та адаптуватися до рівня знань учня, забезпечуючи персоналізований досвід навчання. Наприклад, чат-бот може запропонувати учневі обговорити тему

**“Planning a Trip Abroad”**, поставивши кілька запитань, що стимулює використання майбутнього часу та лексики, пов’язаної з подорожами.

Іншим важливим аспектом інтерактивного навчання є використання віртуальних симуляцій, які дозволяють учням імітувати реальні життєві ситуації та застосовувати знання англійської мови у безпечному середовищі. Одним із прикладів є проведення **віртуальних екскурсій** на платформах, таких як **Google Earth VR**, де учні можуть віртуально відвідати визначні місця англійських країн і виконувати завдання на основі побаченого.

Наприклад, під час віртуальної екскурсії по Лондоні учні можуть отримати завдання описати побачені об’єкти англійською мовою, використовуючи лексику, пов’язану з архітектурою та культурою. Учитель може керувати процесом екскурсії та ставити додаткові запитання, такі як: **“What do you know about the history of the Tower of London?”** або **“Why do you think Big Ben is so popular among tourists?”**. Це стимулює учнів використовувати англійську мову у контексті реальних ситуацій та розвивати навички критичного мислення.

Крім того, віртуальні симуляції можуть використовуватися для тренування професійних навичок. Наприклад, під час заняття з бізнес-англійської учні можуть взяти участь у віртуальних переговорах, де вони грають ролі представників різних компаній та обговорюють умови співпраці. Такі симуляції допомагають учням розвивати комунікативні стратегії, необхідні для успішного ведення переговорів, та вчать їх реагувати на непередбачувані ситуації у діловому контексті.

Віртуальні симуляції також сприяють розвитку міжкультурної компетенції, оскільки дозволяють учням досліджувати культурні особливості різних країн та вивчати особливості спілкування у різних контекстах. Це особливо важливо у сучасному глобалізованому світі, де знання англійської мови та розуміння культурних відмінностей є ключовими для успішної міжкультурної комунікації.



Таким чином, використання ІКТ та дистанційних технологій у викладанні англійської мови створює нові можливості для організації інтерактивного навчального процесу. Платформи, такі як Zoom і Microsoft Teams, забезпечують ефективну комунікацію та співпрацю, чат-боти та онлайн-помічники сприяють розвитку мовних навичок у позаурочний час, а віртуальні симуляції дозволяють учням застосовувати знання у практичних ситуаціях. Інтеграція цих технологій у навчальний процес сприяє формуванню комунікативної компетенції та підготовці учнів до реальних викликів сучасного світу.

### 2.3. Переваги та обмеження інтерактивних методів у освітньому процесі

Інтерактивні методи навчання стали ключовою складовою сучасної освітньої системи, особливо в контексті викладання англійської мови. Вони базуються на принципах активної участі учнів у процесі навчання, що дозволяє не лише підвищити мотивацію, але й розвивати навички критичного мислення, комунікації та співпраці. Разом із тим інтерактивні методи мають свої обмеження, що пов'язані з технічними, організаційними та педагогічними викликами. Цей текст розкриває переваги та обмеження інтерактивних методів у викладанні англійської мови, включаючи конкретні приклади їх застосування, можливі труднощі та шляхи їх подолання.

Однією з найважливіших переваг інтерактивних методів є **підвищення мотивації учнів через активну участь у навчанні**. Залучення учнів до різноманітних інтерактивних заходів, таких як рольові ігри, групові проєкти та дискусії, робить навчання більш цікавим і практичним. Учні бачать зв'язок між тим, що вони вивчають, та реальними життєвими ситуаціями, що стимулює їх до більш активної участі. Наприклад, під час рольової гри на тему **“Booking a Hotel Room”** учні не просто засвоюють нову лексику, а й тренуються використовувати її у практичній ситуації, що робить навчання більш осмисленим.

Інтерактивні методи також сприяють **розвитку комунікативних навичок**. На відміну від традиційних методів, де акцент робиться на запам'ятовуванні правил та слів, інтерактивні методи орієнтовані на практичне використання мови. Учні вчаться висловлювати свої думки, ставити запитання, реагувати на репліки співрозмовників та брати участь у дискусіях. Наприклад, під час дебатів на тему **“Is Technology Beneficial for Education?”** учні не лише практикують лексику та граматику, а й розвивають уміння аргументувати свою позицію та реагувати на аргументи інших.

Ще однією важливою перевагою інтерактивних методів є **формування критичного мислення**. Завдяки участі у дискусіях та проєктній діяльності учні

вчаться аналізувати інформацію, робити висновки та обґрунтовувати свої рішення. Наприклад, під час проєкту на тему “**Environmental Issues in English-Speaking Countries**” учні аналізують різні джерела інформації, обговорюють причини та наслідки екологічних проблем і пропонують можливі рішення.

Інтерактивні методи також сприяють **формуванню командних та соціальних навичок**. Робота у групах вимагає від учнів уміння співпрацювати, слухати думки інших, брати на себе відповідальність та знаходити компроміси. Це особливо важливо в умовах сучасного світу, де командна робота є однією з ключових компетенцій. Наприклад, під час виконання групового проєкту на тему “**Cultural Differences in Business Communication**” учні розподіляють ролі та завдання між собою, що розвиває їхні навички планування та співпраці.

Крім того, інтерактивні методи сприяють **підвищенню соціальної взаємодії між учнями**, оскільки вони стимулюють відкриту комунікацію та обмін ідеями. Це дозволяє створити позитивну атмосферу у класі, де кожен учень відчуває себе важливим і залученим до спільної діяльності. Учні вчаться поважати думки інших, обговорювати різні точки зору та вирішувати конфлікти, що є важливими соціальними навичками.

Незважаючи на численні переваги, використання інтерактивних методів також супроводжується певними викликами. Однією з основних проблем є **збільшення витрат часу на підготовку матеріалів та проведення занять**. Вчителі мають ретельно планувати уроки, розробляти сценарії рольових ігор, підбирати завдання для групових проєктів та створювати презентації для інтерактивних занять. Це вимагає значних зусиль і часу, що може бути складним для вчителів, особливо за умов великого навчального навантаження.

Ще одним викликом є **можливі технічні проблеми при використанні ІКТ**. Наприклад, під час проведення онлайн-уроків через Zoom або Microsoft Teams можуть виникнути труднощі через відсутність стабільного інтернет-з'єднання або технічні несправності обладнання. Це може вплинути на якість уроку та створити додатковий стрес як для вчителів, так і для учнів. Крім того, не всі школи та навчальні заклади мають достатньо ресурсів для забезпечення

необхідного технічного обладнання, що обмежує можливості використання інтерактивних технологій.

Іншою проблемою є **необхідність врахування різного рівня знань і мотивації учнів**. У класі завжди є учні з різним рівнем підготовки та мотивації, що ускладнює організацію інтерактивних занять. Наприклад, у групових проєктах сильніші учні можуть взяти на себе більшу частину роботи, тоді як слабші учні залишаються осторонь. Це може призвести до нерівномірного розподілу навантаження та створити відчуття несправедливості серед учнів.

Крім того, використання інтерактивних методів потребує **високого рівня підготовки та професіоналізму вчителя**. Вчитель має не лише володіти відповідними знаннями та навичками, але й бути готовим до гнучкості та адаптації до змінних умов навчання. Це вимагає постійного підвищення кваліфікації та обміну досвідом з колегами, що може бути викликом для деяких педагогів.

Інтерактивні методи також можуть викликати **певні психологічні труднощі у деяких учнів**, які відчувають сором або непевненість у собі. Наприклад, під час рольових ігор або публічних виступів деякі учні можуть відчувати стрес та страх перед помилками, що може знижувати їхню активність на заняттях. Це вимагає від вчителя вміння створити позитивну та підтримуючу атмосферу у класі, де кожен учень відчувається комфортно.

Інтерактивні методи навчання англійської мови мають значний потенціал для підвищення якості освіти, оскільки вони сприяють розвитку комунікативних навичок, критичного мислення та соціальної взаємодії. Проте їх впровадження потребує ретельного планування, технічної підготовки та врахування індивідуальних особливостей учнів. Важливо також забезпечити підтримку та підвищення кваліфікації вчителів для ефективного використання інтерактивних методів у навчальному процесі.

Таким чином, незважаючи на наявні виклики та обмеження, інтерактивні методи залишаються важливим інструментом у викладанні

англійської мови, який дозволяє зробити навчання більш цікавим, практичним та результативним.

Одним із ключових інструментів для подолання проблем у використанні інтерактивних методів є **розробка покрокових інструкцій для інтерактивних уроків**. Вчитель має чітко структурувати кожен етап уроку, формулювати завдання так, щоб вони були зрозумілими та доступними для всіх учнів. Наприклад, під час підготовки до рольової гри на тему «Резервування авіаквитків» учитель може надати учням детальний план: опис ролей, перелік лексики, яку потрібно використовувати, та список можливих сценаріїв розвитку подій. Це допоможе учням почуватися впевненіше та більш організовано.

Крім того, важливо використовувати **комбіновані методи навчання**, що забезпечують збалансованість між інтерактивними та традиційними підходами. Наприклад, частину уроку можна присвятити поясненню нової граматики за допомогою презентації на інтерактивній дошці, а іншу частину – виконанню інтерактивних вправ у парах або групах. Це дозволяє уникнути перевантаження учнів та забезпечити різноманітність у навчанні. Використання платформи **Kahoot!** для перевірки знань наприкінці уроку після теоретичної частини є прикладом такого комбінованого підходу.

Ще одним важливим аспектом є **постійне навчання та підтримка вчителів** у використанні ІКТ та інтерактивних методів. Учителі мають володіти навичками роботи з сучасними технологіями та розуміти, як вони можуть інтегрувати їх у навчальний процес. Регулярні тренінги, вебінари та обмін досвідом між педагогами сприяють підвищенню їхньої кваліфікації. Наприклад, тренінг з використання платформи **Google Classroom** допоможе вчителям ефективніше організовувати проектну роботу та співпрацю між учнями.

Важливо також розробити **стратегії для роботи з учнями з різним рівнем мотивації**. Вчитель може використовувати диференційовані завдання, що враховують рівень підготовки кожного учня. Наприклад, у межах одного проєкту сильніші учні можуть займатися більш складними аспектами роботи,

такими як підготовка презентації, тоді як слабші учні виконуватимуть простіші завдання, наприклад, збір інформації або переклад текстів. Це дозволить кожному учневі відчувати себе корисним та залученим до процесу.

У підсумку, інтерактивні методи навчання англійської мови мають значний потенціал для розвитку комунікативних навичок та критичного мислення учнів. Проте їхнє впровадження потребує ретельної підготовки та врахування можливих обмежень. Використання покрокових інструкцій, комбінованих підходів та підвищення кваліфікації вчителів є ключовими заходами для подолання викликів, що виникають у процесі застосування інтерактивних методів. Завдяки цьому навчальний процес стає більш ефективним, цікавим та орієнтованим на реальні потреби учнів, що сприяє їхньому успішному оволодінню англійською мовою.

## **ВИСНОВКИ до Розділу 2**

1. Класифікація та характеристики інтерактивних методів показали, що вони поділяються на групові, ігрові, дискусійні та проєктні форми. Ці методи орієнтовані на активізацію навчальної діяльності учнів, розвиток комунікативних та критичних навичок.
2. Сучасні інтерактивні технології та засоби включають цифрові платформи, мультимедійні ресурси, онлайн-ігри та інтерактивні дошки. Вони дозволяють створювати навчальне середовище, яке стимулює інтерес учнів і підвищує ефективність засвоєння матеріалу.
3. Переваги інтерактивних методів полягають у їхній здатності мотивувати учнів, сприяти зменшенню мовного бар'єру, розвивати навички співпраці та самостійного навчання. Такі методи забезпечують практичну орієнтацію навчання та дозволяють адаптувати завдання до індивідуальних потреб учнів.
4. Обмеження інтерактивних методів стосуються високих вимог до професійної підготовки вчителя, потреби у значних ресурсах для реалізації (час, технічні засоби) та можливих труднощів в управлінні навчальним процесом у великих групах.

## РОЗДІЛ 3

### ПРАКТИЧНЕ ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ БАЗОВОЇ ШКОЛИ

#### 3.1. Методика експериментального дослідження ефективності інтерактивних методів

Метою цього дослідження є вивчення ефективності інтерактивних методів навчання в контексті підвищення мотивації учнів базової школи до вивчення англійської мови. Дослідження буде проведене у форматі педагогічного експерименту, що дозволить порівняти результати навчання у двох групах: контрольній, яка буде навчатися за традиційними методами, та експериментальній, де застосовуватимуться інтерактивні методи. У дослідженні детально продуманий дизайн експерименту, щоб забезпечити наукову валідність результатів і точність висновків.

Для ефективної організації дослідження важливо провести ретельний **вибір контрольної та експериментальної групи**. Основним критерієм для вибору є відповідність учнів за віковими категоріями та рівнем володіння англійською мовою. Вибіркова сукупність буде формуватися з учнів сьомих класів базової школи, оскільки саме цей віковий період є критичним для розвитку мотивації до вивчення іноземних мов. Учні у цьому віці вже мають певний лексико-граматичний фундамент, однак їхня мотивація може знижуватися через одноманітність уроків і недостатню цікавість до матеріалу.

Контрольна та експериментальна групи будуть сформовані на основі принципу **еквівалентності**. Це означає, що обидві групи мають бути максимально подібними за ключовими характеристиками: віком, рівнем володіння мовою та академічними успіхами. Для цього на етапі відбору будуть використані результати попередніх тестувань з англійської мови, що дозволить оцінити поточний рівень знань кожного учня. Рівні володіння будуть розподілятися відповідно до загальноприйнятих стандартів, таких як **A1, A2, B1**, що відповідають рівням Загальноєвропейської системи оцінювання знань



(CEFR). Це дозволить уникнути суттєвих розбіжностей між групами та забезпечити чесність і об'єктивність експерименту.

У кожній групі планується залучити по 25 учнів. Така кількість дозволить отримати репрезентативні дані та забезпечити можливість статистичного аналізу. Якщо будуть виявлені випадки відмови учнів або зміни в навчальних групах під час експерименту, це буде враховано в підсумковому аналізі шляхом застосування корекційних коефіцієнтів або статистичних методів для обробки відсутніх даних.

**Тривалість експерименту** становитиме 6 тижнів, що забезпечує достатньо часу для впровадження інтерактивних методів і відстеження змін у мотивації та навчальних результатах учнів. Протягом цього періоду обидві групи будуть займатися за однаковими темами та навчальними планами, проте підходи до викладання відрізнятимуться. У контрольній групі буде використовуватися традиційний підхід із фокусом на виклад теоретичного матеріалу, виконання вправ із підручника та тестування знань у кінці кожної теми. Водночас в експериментальній групі інтерактивні методи включатимуть рольові ігри, роботу в малих групах, інтерактивні вікторини на платформі **Kahoot!** та проєктну діяльність.

Для забезпечення коректності експерименту буде проведено **попереднє тестування** всіх учасників перед початком занять, а також підсумкове тестування після завершення шеститижневого періоду. Обидва тести будуть складатися з однакових типів завдань, що дозволить оцінити зміни у знаннях учнів та їхній прогрес. Крім того, для оцінки мотивації учнів будуть використовуватися **анкети** з питаннями, що вимірюють рівень зацікавленості у вивченні англійської мови, а також рівень задоволення навчальним процесом. Анкетування буде проводитися як на початку, так і в кінці експерименту для визначення динаміки змін.

Розподіл уроків та зміст навчальних занять у кожній групі буде однаковим, щоб уникнути впливу сторонніх чинників на результати експерименту. Для цього буде розроблений **детальний навчальний план**, де

будуть вказані теми уроків, цілі занять та критерії оцінювання. Наприклад, упродовж експерименту обидві групи будуть вивчати такі теми, як **“Daily Routines,” “Shopping,” “Travelling,”** проте в експериментальній групі ці теми будуть викладатися із застосуванням інтерактивних інструментів. Під час вивчення теми «Подорожі» учні експериментальної групи братимуть участь у рольовій грі, де вони гратимуть ролі туристів та представників туристичних агентств, а у контрольній групі робота обмежиться виконанням вправ із підручника та читанням текстів.

Для забезпечення точності та об’єктивності оцінювання результатів буде використовуватися кілька інструментів збору даних:

1. **Тестування знань** на початку та в кінці експерименту для оцінки навчальних досягнень.
2. **Анкетування учнів** для вимірювання рівня мотивації та задоволеності навчанням.
3. **Спостереження** за активністю учнів під час уроків із використанням інтерактивних методів. Учитель буде вести щоденник спостережень, де фіксуватимуться активність, рівень залученості та взаємодія учнів під час занять.

Важливою частиною експерименту стане **аналіз отриманих даних**. Результати тестування будуть оброблені з використанням статистичних методів, зокрема **t-тесту для порівняння середніх показників** у контрольній та експериментальній групах. Це дозволить оцінити, чи є статистично значущі відмінності у рівні знань між двома групами. Дані анкетування будуть оброблені за допомогою кількісного та якісного аналізу для визначення динаміки змін у мотивації учнів. Також буде проведено аналіз спостережень для оцінки активності та зацікавленості учнів під час уроків.

Для контролю можливих впливів сторонніх чинників будуть враховані такі змінні, як **відвідуваність занять, домашні завдання та зовнішні події**, що можуть вплинути на результати. Учитель буде вести облік присутності

учнів та виконання ними завдань, щоб мінімізувати вплив цих факторів на результати дослідження.

Проведення цього експерименту дозволить отримати об'єктивні дані про вплив інтерактивних методів на мотивацію учнів базової школи та їхні навчальні досягнення. Очікується, що результати експерименту підтвердять гіпотезу про те, що використання інтерактивних методів сприяє підвищенню мотивації до навчання, активності та інтересу учнів, а також покращенню їхніх знань англійської мови. Отримані результати можуть бути використані для розробки рекомендацій щодо впровадження інтерактивних методів у навчальний процес та підвищення ефективності викладання англійської мови у базовій школі.

Для забезпечення об'єктивності та точності експериментального дослідження застосовуватимуться кілька методів збору даних, що дозволять всебічно оцінити вплив інтерактивних методів на мотивацію учнів та їхні навчальні результати. Комбіноване використання різних підходів до збору даних, таких як **анкетування, спостереження та тестування**, дозволяє отримати як кількісну, так і якісну інформацію, що дасть змогу глибше зрозуміти вплив інноваційних підходів до навчання.

Анкетування є важливим інструментом для вимірювання змін у мотивації учнів до вивчення англійської мови протягом експерименту. На початку дослідження кожному учневі буде запропоновано заповнити анкету, яка містить запитання, спрямовані на визначення рівня мотивації до навчання. Питання будуть стосуватися різних аспектів мотивації: інтересу до англійської мови, задоволення від процесу навчання, прагнення використовувати мову у повсякденному житті та впевненості у власних знаннях. Для зручності оцінки відповіді учнів будуть фіксуватися у формі **шкали Лайкерта** від 1 до 5, де 1 означає «повністю не згоден», а 5 – «повністю згоден».

Наприклад, учні відповідатимуть на такі запитання:

- «Я із задоволенням вивчаю англійську мову».
- «Англійська мова потрібна мені для майбутньої кар'єри».

- «Мені подобається працювати в групах під час уроків англійської».
- «Я почуваюся впевнено, коли спілкуюся англійською мовою».

Після завершення експерименту аналогічне анкетування буде проведено повторно, щоб визначити зміни у мотивації учнів після застосування інтерактивних методів у навчанні. Порівняння результатів до і після експерименту дозволить оцінити, наскільки ефективно інтерактивні підходи вплинули на рівень зацікавленості та залученості учнів у навчальний процес.

Спостереження є іншим важливим методом збору даних, який дозволяє отримати інформацію про реальну поведінку та активність учнів під час уроків. Протягом усього експерименту вчитель (або спеціально підготовлений дослідник) буде вести **щоденник спостережень**, фіксуючи рівень активності учнів, їхню взаємодію у групах та реакцію на різні види завдань. Особлива увага приділятиметься таким показникам, як:

- Число учнів, які активно беруть участь у виконанні завдань.
- Частота добровільних відповідей на запитання вчителя.
- Інтенсивність роботи у парах або групах.
- Поведінка під час інтерактивних ігор та групових завдань (наприклад, наскільки активно учні беруть участь у рольових іграх або дискусіях).

Для більш точної оцінки рівня активності буде використовуватися **матриця спостереження**, де для кожного уроку фіксуватимуться ключові показники активності та взаємодії. Наприклад, дослідник може відмічати, скільки разів кожен учень виступав із відповіддю під час уроку, як часто він брав ініціативу в груповій роботі та як взаємодіяв із однокласниками.

Дані спостережень допоможуть оцінити, чи підвищилася активність учнів у результаті використання інтерактивних методів. Крім того, вони дозволять виявити можливі проблеми у взаємодії між учнями або труднощі в адаптації до нових методів навчання. Наприклад, якщо виявиться, що частина

учнів залишається пасивною під час групових завдань, це може свідчити про необхідність додаткових заходів для залучення всіх учасників.

Для оцінки навчальних досягнень учнів будуть використовуватися **тести**, які вимірюватимуть рівень засвоєння знань і розвиток навичок, отриманих протягом експерименту. На початку експерименту учні обох груп пройдуть **попереднє тестування**, яке дозволить оцінити їхній початковий рівень знань. Тест міститиме завдання на перевірку розуміння лексики, граматичних конструкцій, аудіювання та читання. Завдання будуть складені відповідно до рівня A2 або B1 (залежно від рівня групи) за стандартами **CEFR**.

Після завершення експерименту буде проведено **підсумкове тестування** з аналогічними завданнями, що дозволить порівняти результати та визначити прогрес учнів у навчанні. Крім того, тестування допоможе виявити, чи є статистично значуща різниця між результатами контрольної та експериментальної групи, що свідчатиме про ефективність інтерактивних методів.

Під час аналізу результатів тестування буде використано кілька показників:

1. **Середній бал** у кожній групі для порівняння рівня знань до і після експерименту.
2. **Процент учнів, які покращили свій результат** після експерименту.
3. **Статистичний аналіз** за допомогою t-тесту для перевірки гіпотези про наявність значущих відмінностей між групами.

Наприклад, якщо середній бал експериментальної групи після використання інтерактивних методів значно перевищуватиме показники контрольної групи, це підтвердить ефективність таких підходів у підвищенні академічних досягнень учнів.

Комбіноване використання анкетування, спостережень та тестування забезпечує всебічну оцінку впливу інтерактивних методів на мотивацію та успішність учнів. Отримані дані дозволять зробити обґрунтовані висновки

щодо того, наскільки ефективно інтерактивні методи сприяють розвитку мовних навичок і підвищенню мотивації учнів, а також виявити можливі проблеми та шляхи їх подолання у майбутній педагогічній практиці.

Вибір інтерактивних методів для експериментального дослідження ефективності навчання англійської мови базується на їх здатності не лише підвищувати рівень мотивації учнів, але й розвивати ключові мовні навички. Основна ідея інтерактивного підходу полягає у створенні умов, за яких учні активно залучені до процесу навчання через взаємодію один з одним, співпрацю та участь у творчих завданнях. Рольові ігри, платформа **Kahoot** та методи проєктної роботи обрані для експерименту з огляду на їх ефективність у розвитку мовленнєвих навичок, залученні учнів до активної діяльності та стимулюванні інтересу до вивчення англійської мови.

Рольові ігри є одним із найбільш ефективних інтерактивних методів для розвитку мовленнєвих компетенцій, оскільки вони дозволяють учням використовувати англійську мову у реальних або змодельованих життєвих ситуаціях. У процесі виконання рольових завдань учні не лише тренують вимову та лексичні конструкції, але й вчаться висловлювати свої думки, реагувати на репліки співрозмовників та адаптувати мовлення залежно від контексту.

Наприклад, під час рольової гри на тему **“Ordering Food at a Restaurant”** один учень виконує роль клієнта, а інший — офіціанта. Завдання для учасників включає використання лексики, пов’язаної з їжею та напоями (наприклад, **“Could I see the menu, please?”**, **“What would you recommend?”**, **“I’d like a coffee, please”**), а також формування речень із ввічливими виразами. Такі ситуації не лише допомагають закріпити тематичну лексику, але й сприяють розвитку комунікативних стратегій: учні вчаться коректно використовувати форми звертання, вести діалог та виходити з проблемних ситуацій, що можуть виникнути у процесі спілкування.

Важливою перевагою рольових ігор є те, що вони допомагають подолати страх перед помилками та розвивають упевненість у мовленні.

Оскільки учні виконують певні ролі, вони мають можливість експериментувати з мовою у безпечному середовищі, де помилки сприймаються як частина навчального процесу. Крім того, рольові ігри сприяють розвитку емоційної залученості та створюють мотиваційну атмосферу, що стимулює учнів до активної участі.

Платформа **Kahoot** обрана для експерименту як ефективний інструмент для підвищення інтересу до вивчення лексичних тем. Основною перевагою Kahoot є гейміфікація навчального процесу: виконання завдань перетворюється на гру, що стимулює учнів до активної участі та сприяє закріпленню вивченого матеріалу. Платформа дозволяє створювати вікторини та тести з кількома варіантами відповідей, які учні проходять у реальному часі, змагаючись за кількістю правильних відповідей та швидкістю їх надання.

Для експерименту будуть підготовлені вікторини на теми **“Clothes and Fashion”**, **“Travel Vocabulary”** та **“Food and Drinks”**. Кожна вікторина включатиме 10–15 питань, що містять як прості запитання для перевірки базової лексики, так і більш складні завдання, що вимагають від учнів вибору правильного варіанта використання слова у реченні. Наприклад, одне із запитань може бути сформульоване так:

- **“Which word best completes the sentence: ‘I need to pack my \_\_\_\_\_ before we leave for the airport.’”**
  - a) shoes
  - b) suitcase
  - c) menu

Виконання таких вікторин у форматі гри створює ситуацію змагальності, що стимулює учнів до активної участі та швидкого прийняття рішень. Платформа також забезпечує негайний зворотний зв'язок: після кожного запитання учні отримують інформацію про правильну відповідь, що дозволяє їм одразу зрозуміти свої помилки та виправити їх. Це сприяє закріпленню матеріалу та розвитку вміння швидко реагувати на завдання.

Застосування Kahoot також сприяє формуванню позитивної мотивації до навчання, оскільки учні сприймають навчальний процес як цікавий та захоплюючий. Важливою перевагою цієї платформи є можливість використання її як у класі, так і для домашніх завдань, що забезпечує гнучкість навчання та дає учням змогу повторювати матеріал у зручній для них час.

Метод проєктів обрано для експерименту з огляду на його здатність залучати учнів до активної діяльності протягом тривалого часу та сприяти розвитку самостійності та відповідальності. Проєктна діяльність вимагає від учнів застосування знань і навичок у практичних ситуаціях, що допомагає їм краще засвоювати матеріал та розвивати критичне мислення. Крім того, робота над проєктами сприяє розвитку навичок співпраці та комунікації, оскільки учні працюють у групах і розподіляють між собою завдання.

Для експерименту будуть обрані проєкти на теми **“My Dream Vacation”** та **“British Holidays and Traditions”**. Наприклад, у межах проєкту **“My Dream Vacation”** учні працюватимуть у групах над підготовкою презентації про уявну подорож до англomовної країни. Вони повинні будуть дослідити місцеві визначні місця, скласти маршрут подорожі, підготувати бюджет та описати можливі культурні особливості, з якими вони можуть зіткнутися під час подорожі.

Робота над проєктом включатиме кілька етапів:

1. **Планування** – розподіл ролей та завдань у групі, обговорення ідей.
2. **Збір інформації** – пошук матеріалів в інтернеті, перегляд відео та читання статей англійською мовою.
3. **Підготовка презентації** – створення слайдів з текстами та зображеннями, розробка сценарію виступу.
4. **Презентація проєкту** перед класом та відповіді на запитання однокласників і вчителя.

Проєктна діяльність дозволяє учням відчувати себе активними учасниками навчального процесу та розвивати навички планування, організації та презентації інформації. Крім того, вона сприяє розвитку мовленнєвих навичок,



оскільки учні активно використовують англійську мову для пошуку інформації, підготовки матеріалів та спілкування з однокласниками.

Вибір інтерактивних методів для цього дослідження обґрунтований їхньою здатністю комплексно розвивати навички учнів та підвищувати їхню мотивацію до навчання. Рольові ігри сприяють розвитку комунікативних компетенцій, Kahoot підвищує інтерес до вивчення лексики, а проєктна діяльність залучає учнів до тривалої співпраці та сприяє формуванню критичного мислення. Інтеграція цих методів у навчальний процес допоможе створити мотивуюче середовище, де учні не лише засвоюватимуть знання, але й вчитимуться використовувати їх у реальних ситуаціях.

### 3.2. Аналіз результатів дослідження та їх інтерпретація

Після завершення шеститижневого експерименту з використанням інтерактивних методів у навчанні англійської мови було проведено аналіз отриманих даних для порівняння результатів контрольної та експериментальної груп. Основними параметрами оцінки стали зміни в мотивації та активності учнів, а також ефективність конкретних інтерактивних методів, які використовувалися в експериментальній групі. Аналіз здійснювався на основі результатів анкетування, спостережень та тестування, що дало змогу отримати як кількісні, так і якісні дані для всебічної оцінки впливу інтерактивних методів на навчальний процес.

Порівняння результатів анкетування до та після експерименту дозволило визначити динаміку змін у мотивації учнів у контрольній та експериментальній групах. Анкетування складалося з десяти питань, що оцінювали інтерес до вивчення англійської мови, задоволення від уроків та прагнення використовувати мову у повсякденному житті. Кожна відповідь оцінювалася за шкалою Лайкерта від 1 до 5, де 1 означало «повністю не згоден», а 5 – «повністю згоден».

**Середні показники мотивації** до експерименту у контрольній та експериментальній групах були подібними:

- Контрольна група: 3.2 бала із 5 можливих.
- Експериментальна група: 3.3 бала із 5 можливих.

Після експерименту середній показник мотивації в контрольній групі залишився майже незмінним – 3.4 бала, тоді як у експериментальній групі він зріс до 4.1 бала. Такий результат свідчить про значне підвищення мотивації в експериментальній групі після впровадження інтерактивних методів. Статистичний аналіз за допомогою **t-тесту для незалежних вибірок** підтвердив, що різниця у рівні мотивації між групами після експерименту є статистично значущою ( $t = 3.45$ ,  $p < 0.01$ ), що вказує на ефективність застосованих методів.

Аналіз анкет також виявив підвищення інтересу до групових завдань та інтерактивних уроків серед учнів експериментальної групи. 78% учнів цієї групи зазначили, що їм подобаються заняття, де вони виконують рольові ігри або беруть участь у проєктах, порівняно з лише 34% учнів у контрольній групі. Це свідчить про те, що інтерактивні методи підвищують зацікавленість учнів та їхнє бажання брати активну участь у навчальному процесі.

Для оцінки ефективності конкретних інтерактивних методів було проаналізовано дані спостережень та результати тестування знань учнів. Спостереження показали, що рівень активності учнів під час уроків в експериментальній групі був значно вищим порівняно з контрольними заняттями. У середньому, 84% учнів експериментальної групи активно брали участь у виконанні завдань під час уроків, тоді як у контрольній групі цей показник становив лише 62%. Також у експериментальній групі було зафіксовано більше добровільних відповідей на запитання вчителя: у середньому 8 відповідей за урок, порівняно з 4 у контрольній групі.

**Рольові ігри** показали особливу ефективність для розвитку мовленнєвих навичок. Учасники експериментальної групи, які брали участь у рольових іграх, продемонстрували кращі результати в тестуванні усного мовлення. Їх середній бал у цьому компоненті підсумкового тесту становив 8.2 із 10 можливих, тоді як у контрольній групі – лише 6.8. Статистичний аналіз показав, що ця різниця є значущою ( $t = 2.89$ ,  $p < 0.05$ ), що підтверджує ефективність рольових ігор для розвитку комунікативних компетенцій.

**Використання платформи Kahoot** також продемонструвало високу ефективність у підвищенні інтересу до вивчення лексики. Тестування лексичних знань після експерименту показало, що учні експериментальної групи значно покращили свої результати: середній бал у цій групі зріс з 5.9 до 7.4 із 10 можливих, тоді як у контрольній групі він залишився на рівні 6.1. Учні також зазначали, що їм було цікаво проходити вікторини на платформі Kahoot, а 85% з них хотіли б використовувати цю платформу для навчання і в майбутньому.

**Проектна діяльність** мала значний вплив на розвиток навичок співпраці та відповідальності серед учнів експериментальної групи. Під час презентації проєктів спостерігалось активне залучення всіх учасників, а також готовність відповідати на запитання та обговорювати результати роботи. За результатами анкетування, 92% учнів експериментальної групи зазначили, що вони отримали задоволення від участі у проєктах і відчули себе частиною команди, тоді як у контрольній групі цей показник становив лише 53%.

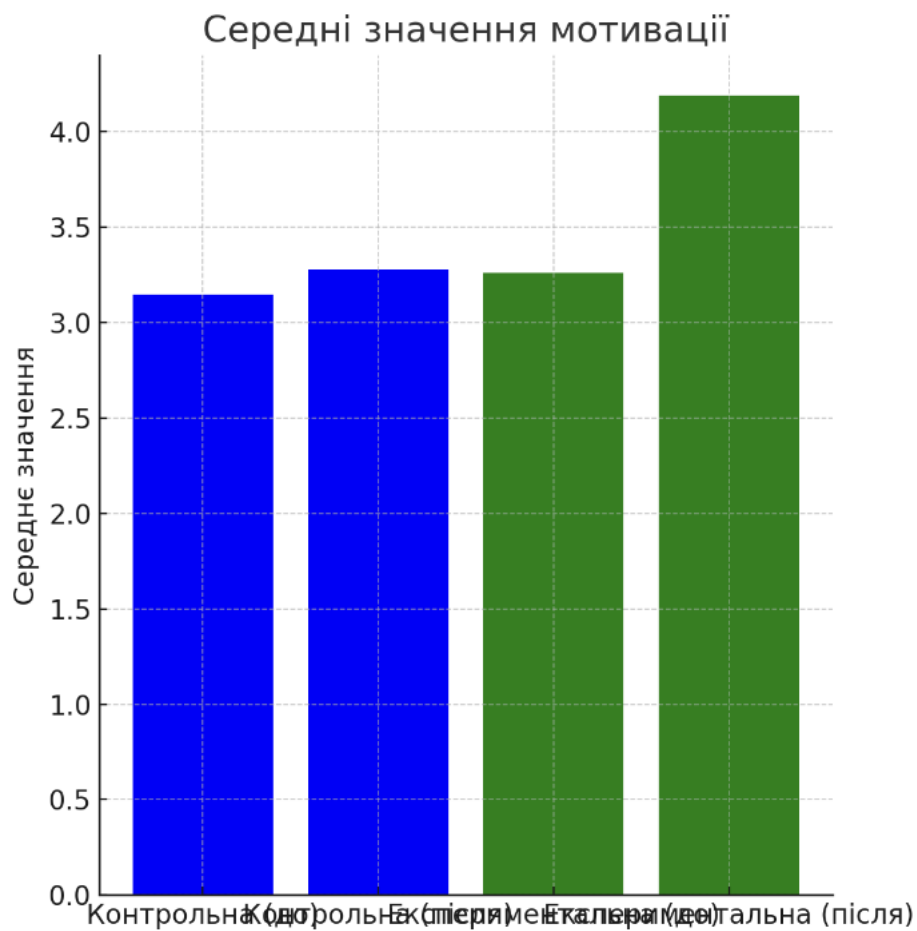


Рис. 3.1. Середні значення мотивації

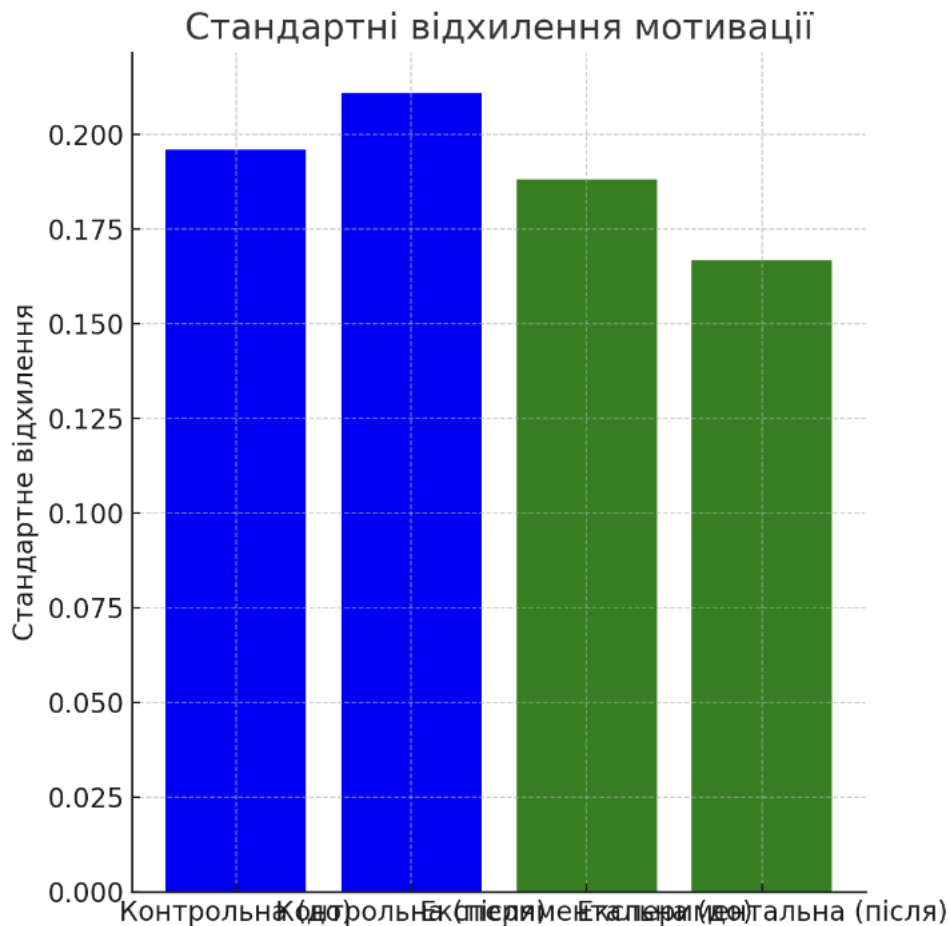


Рис. 3.2. Стандартні відхилення мотивації

Проведення статистичного аналізу результатів експерименту дозволило оцінити зміни у рівні мотивації учнів контрольної та експериментальної груп. Нижче подано аналіз середніх значень, стандартних відхилень та результати t-тесту для перевірки значущості різниць між групами.

Таблиця 3.1.

Група	Середнє значення	Стандартне відхилення
Контрольна (до)	3.15	0.20
Контрольна (після)	3.28	0.21
Експериментальна (до)	3.26	0.19
Експериментальна (після)	4.19	0.17

Середні значення демонструють помітне зростання рівня мотивації в експериментальній групі, де впроваджувалися інтерактивні методи. Якщо в

контрольній групі середнє значення збільшилося незначно (з 3.15 до 3.28), то в експериментальній групі цей показник зріс з 3.26 до 4.19, що свідчить про суттєвий вплив інтерактивних підходів.

#### **Результати t-тесту**

- **t-статистика:** -13.15
- **p-значення:** 1.68e-13

Результати t-тесту свідчать про статистично значущу різницю між показниками контрольної та експериментальної груп після завершення експерименту ( $p < 0.01$ ). Це підтверджує, що впровадження інтерактивних методів суттєво вплинуло на підвищення мотивації учнів експериментальної групи.

Аналіз отриманих даних свідчить про те, що впровадження інтерактивних методів суттєво підвищило мотивацію та залученість учнів експериментальної групи. Кілька факторів сприяли ефективності цих методів:

1. **Емоційне залучення та гейміфікація навчання:** Використання таких інструментів, як **Kahoot**, стимулювало змагальний дух учнів та підтримувало інтерес до вивчення лексичних тем. Гейміфікація створює позитивне ставлення до навчального процесу, знижуючи страх перед помилками.

2. **Практичне застосування знань у змодельованих ситуаціях:** Рольові ігри дозволили учням застосовувати лексику та граматичні конструкції у реальних мовних контекстах, що сприяло розвитку впевненості в мовленні. Виконання таких завдань підвищило комунікативні компетенції та сприяло подоланню мовних бар'єрів.

3. **Командна робота та проєктна діяльність:** Метод проєктів не лише активізував знання учнів, але й розвинув навички співпраці та відповідальності. Підготовка групових проєктів підвищила рівень взаємодії між учнями, що позитивно вплинуло на загальну атмосферу в класі.

**4. Негайний зворотний зв'язок:** Використання інтерактивних платформ дозволяло учням одразу дізнаватися правильні відповіді та аналізувати свої помилки, що стимулювало їх до подальшого вдосконалення.

Результати експерименту підтвердили, що інтерактивні методи навчання мають значний позитивний вплив на мотивацію та успішність учнів у вивченні англійської мови. Інтерактивні підходи, зокрема рольові ігри, гейміфіковані платформи та проєктна діяльність, не лише підвищують інтерес до предмета, але й сприяють розвитку критичних навичок: комунікації, співпраці та відповідальності. Учні, які брали участь у експерименті, показали покращення як у рівні мовних знань, так і в мотивації до навчання.

Впровадження інтерактивних методів створює умови для активного навчання, де учні вчаться застосовувати знання у практичних ситуаціях та розвивають впевненість у власних силах. Ці методи також підтримують позитивну атмосферу у класі, сприяючи соціалізації та взаємодії між учнями. Разом з тим, ефективність інтерактивних методів значною мірою залежить від підготовки вчителя та здатності адаптувати уроки до потреб учнів.

На основі проведеного дослідження можна рекомендувати ширше впровадження інтерактивних підходів у викладання англійської мови, особливо у базовій школі. Використання таких інструментів, як рольові ігри, Kahoot та проєктна діяльність, не лише підвищує мотивацію учнів, але й готує їх до використання англійської мови у реальному житті, розвиваючи як мовні, так і соціальні навички.

### 3.3. Рекомендації щодо впровадження інтерактивних методів у навчанні англійської мови в базовій школі

Аналіз результатів експерименту підтвердив ефективність інтерактивних підходів у навчанні англійської мови. Для забезпечення максимальної користі від інтерактивних методів та їхньої ефективною інтеграції в навчальний процес важливо розробити стратегії, які допоможуть зробити заняття більш збалансованими, мотивуючими та ефективними для учнів. Пропоновані стратегії охоплюють комбінування різних методів під час одного заняття, розробку інтерактивних проєктів різної тривалості та стимулювання самооцінки учнів через використання цифрових інструментів.

Поєднання декількох інтерактивних методів під час одного заняття сприяє урізноманітненню навчального процесу та забезпечує розвиток різних видів мовленнєвої активності. Наприклад, можна розпочати заняття з **рольової гри**, яка дозволить учням зануритися в комунікативну ситуацію, а потім перейти до **дискусії**, де вони обговорюватимуть свої враження або аналізуватимуть проблеми, пов'язані з темою гри. Така стратегія поєднує практичний досвід із критичним мисленням, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу.

Прикладом комбінованого заняття може бути урок на тему **“Environmental Problems”**. Спочатку учні беруть участь у рольовій грі, де одні виконують роль представників екологічних організацій, а інші — роль представників уряду. Вони обговорюють шляхи розв'язання проблеми забруднення довкілля. Після завершення гри учні беруть участь у дискусії, де аналізують свої аргументи та обговорюють, які рішення були б найбільш ефективними. Таке комбінування методів розвиває не лише мовні навички, а й уміння аргументувати власну позицію та вести діалог.

Ця стратегія також сприяє активній участі всіх учнів у занятті, оскільки комбінування різних видів діяльності допомагає враховувати різні навчальні стилі та інтереси. Учні, які більше люблять творчі завдання, зможуть



реалізувати себе в рольових іграх, тоді як ті, хто віддає перевагу аналітичним завданням, активно залучатимуться до дискусій.

Інтерактивні проєкти є важливим інструментом для розвитку самостійності та відповідальності учнів. Проєкти можуть бути як короткостроковими, так і довгостроковими, залежно від їхньої мети та складності. **Короткострокові проєкти** зазвичай тривають від одного до трьох уроків і фокусуються на конкретній темі або проблемі, яку учні мають вирішити у стислі строки. Наприклад, під час короткострокового проєкту на тему **“Plan a Weekend Trip to London”** учні працюють у групах, досліджують визначні місця Лондона та готують план поїздки, який вони презентують класу.

**Довгострокові проєкти** можуть тривати кілька тижнів і включати більш глибоке дослідження певної теми. Прикладом такого проєкту може бути робота над темою **“Cultural Differences in English-Speaking Countries”**, де учні досліджують різні аспекти культури (традиції, звичаї, кухня) у Великій Британії, США, Канаді та Австралії. Вони збирають інформацію, проводять міні-інтерв'ю з носіями мови або знаходять відеоматеріали, створюють презентацію або відеопроєкт та презентують свої результати перед класом.

Проєктна діяльність допомагає учням розвивати дослідницькі навички, вміння працювати з інформацією та розподіляти обов'язки в команді. Крім того, проєкти сприяють підвищенню мотивації, оскільки учні бачать конкретний результат своєї роботи та отримують зворотний зв'язок від однокласників та вчителя. Важливим елементом проєктної діяльності є те, що учні вчаться працювати у команді, що розвиває їхні соціальні навички та вміння співпрацювати.

Інтерактивні платформи, такі як **Kahoot**, не лише роблять навчання більш захоплюючим, але й створюють умови для розвитку самооцінки учнів. Самооцінка є важливим компонентом процесу навчання, оскільки вона допомагає учням усвідомлювати власний прогрес, визначати сильні та слабкі сторони і коригувати свої дії для досягнення кращих результатів.

Під час виконання завдань на платформі Kahoot учні отримують негайний зворотний зв'язок про свої відповіді, що дозволяє їм одразу побачити, які питання вони відповіли правильно, а де допустили помилки. Важливим елементом є те, що такі завдання не сприймаються як традиційне тестування, оскільки проходять у форматі гри, що знижує рівень стресу та створює позитивну мотивацію. Учні мають можливість повторно проходити вікторини, покращуючи свої результати, що стимулює їх до самовдосконалення.

Ще однією перевагою Kahoot є можливість використовувати його для **самостійної роботи**. Учні можуть самостійно створювати власні вікторини або використовувати вже наявні тести для підготовки до уроків та контрольних робіт. Це розвиває їхні навички самоконтролю та планування навчального процесу, а також стимулює до відповідальності за власні результати.

Таким чином, стимулювання самооцінки через інтерактивні інструменти допомагає учням краще розуміти власний прогрес та визначати сфери, які потребують покращення. Це сприяє формуванню навичок рефлексії та підвищує мотивацію до самовдосконалення.

Ефективне використання інтерактивних методів у навчанні англійської мови вимагає ретельної підготовки, зваженого планування та врахування вікових та психологічних особливостей учнів. Вчитель повинен створити мотивуюче та сприятливе середовище для навчання, де кожен учень буде залучений до активної участі. Нижче наведено основні рекомендації для педагогів, що допоможуть підготувати якісні уроки з інтерактивними елементами, оптимізувати навчальний час за допомогою ІКТ та адаптувати методи до індивідуальних потреб учнів.

Планування уроку із включенням інтерактивних елементів є ключовим для досягнення навчальних цілей. Кожен інтерактивний елемент повинен бути спрямований на розвиток конкретних мовних навичок (читання, аудіювання, говоріння або письма) та підкріплювати теоретичні знання, отримані на уроці. Під час планування важливо дотримуватися **логічної структури** уроку, включаючи етапи підготовки, активної роботи та рефлексії.

Наприклад, урок на тему “**Shopping**” може включати наступні інтерактивні етапи:

- **Підготовчий етап:** Виконання короткої вікторини на платформі Kahoot для актуалізації лексики.
- **Основна частина:** Рольова гра, де учні виконують ролі покупців та продавців. Учні використовують ключові фрази для опису товарів та ведення переговорів.
- **Рефлексія:** Коротке обговорення, що спонукатиме учнів поділитися своїми враженнями від уроку та оцінити власні успіхи.

Важливо, щоб інтерактивні завдання були **доступними для всіх учнів**, включаючи тих, хто має різні рівні знань або темпи навчання. План уроку повинен містити резервні завдання на випадок, якщо якась частина уроку займе більше чи менше часу, ніж планувалося. Це дозволить уникнути непередбачених ситуацій та забезпечити ефективне використання навчального часу.

Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) відкривають широкі можливості для оптимізації часу під час уроків. Використання таких інструментів, як **Google Classroom, Kahoot, Quizlet** або інтерактивні дошки, дозволяє швидше організувати навчальний процес та забезпечити миттєвий зворотний зв'язок.

Наприклад, за допомогою **Google Classroom** учитель може заздалегідь підготувати завдання та розмістити навчальні матеріали, що зекономить час на уроці. Учні матимуть змогу отримати доступ до матеріалів заздалегідь, що підвищить ефективність уроку. Інтерактивні платформи на кшталт Kahoot дозволяють швидко перевірити знання учнів у вигляді вікторин, які займають лише кілька хвилин, замість того щоб витратити час на паперові тести та їх перевірку.

Ще одним прикладом оптимізації є використання інтерактивних дошок, таких як **Jamboard**. Вони дозволяють учням одночасно працювати над завданнями, обмінюватися ідеями та презентувати свої напрацювання в

реальному часі. Це сприяє кращій організації групової роботи та заощаджує час на пояснення і координацію. ІКТ також дозволяють вчителям швидко адаптувати завдання під час уроку, якщо виникає потреба у зміні плану.

При виборі інтерактивних методів вчитель має враховувати **вікові та психологічні особливості** учнів. Для молодших школярів, які мають короткий період концентрації уваги та високу потребу в активності, рекомендується використовувати методи, що включають рухові завдання, ігри та візуальні елементи. Наприклад, молодшим учням подобаються короткі рольові ігри та інтерактивні завдання з використанням яскравих зображень і анімацій.

Для учнів середньої школи важливо забезпечити баланс між навчальною діяльністю та ігровими елементами, щоб підтримувати інтерес до навчання. Учні цього віку вже здатні брати участь у більш складних рольових іграх та проєктах, таких як підготовка презентацій або групові дослідження. Важливо також враховувати, що підлітки особливо чутливі до змагальних елементів, тому платформи на кшталт Kahoot можуть бути дуже ефективними для підвищення мотивації.

При роботі з учнями старших класів слід зосередитися на завданнях, що розвивають самостійність і відповідальність. Довгострокові проєкти, дослідницькі завдання та дискусії на важливі соціальні теми допоможуть підготувати старшокласників до реального життя та розвитку критичного мислення. У цей період важливо надавати учням більше свободи у виборі тем і методів роботи, щоб вони відчували себе активними учасниками навчального процесу.

Важливо також враховувати **емоційний стан учнів** та створювати підтримуючу атмосферу на уроці. Наприклад, інтровертам може бути складно брати участь у групових завданнях, тому вчитель має знайти способи їхньої залученості, наприклад, через індивідуальні завдання або можливість працювати в парах. Створення умов, де кожен учень відчуває себе комфортно, сприяє підвищенню ефективності інтерактивних методів.

Ефективне впровадження інтерактивних методів у навчальний процес вимагає ретельної підготовки та адаптації до потреб учнів. Підготовка планів уроків із включенням інтерактивних елементів, використання ІКТ для оптимізації часу та врахування вікових особливостей учнів є ключовими компонентами успішного уроку. Учитель має бути гнучким, готовим до змін і уважним до потреб кожного учня, щоб створити мотивуюче та сприятливе середовище для навчання англійської мови.

### ВИСНОВКИ до Розділу 3

У третьому розділі розглянуто практичне застосування інтерактивних методів навчання для підвищення мотивації учнів базової школи. Проведене дослідження дозволило зробити такі висновки:

1. Результати експериментального дослідження підтвердили, що використання інтерактивних методів, таких як групові проєкти, рольові ігри, дискусії та інтеграція мультимедійних технологій, значно підвищує мотивацію учнів до вивчення англійської мови. Учні, які навчалися з використанням таких підходів, продемонстрували вищий рівень залученості, активності та зацікавленості у навчальному процесі порівняно з тими, хто навчався за традиційними методиками.
2. Інтерактивні методи створюють сприятливе середовище для формування та вдосконалення комунікативних компетентностей. Вони дозволяють учням долати мовні бар'єри, використовувати англійську мову в реальних комунікативних ситуаціях і впевнено висловлювати власну думку.
3. Інтерактивні методи сприяють розвитку навичок співпраці, толерантності до думок інших і відповідальності за результати групової роботи. Водночас вони зменшують страх перед помилками та підвищують упевненість учнів у своїх здібностях, що є важливим чинником формування позитивного ставлення до навчання.
4. Для успішного використання інтерактивних методів у навчальному процесі необхідно створити сприятливе середовище, що заохочує активну участь учнів. Викладачам слід враховувати індивідуальні особливості кожного учня, забезпечувати різноманітність форм і методів роботи, а також використовувати сучасні технології, які відповідають інтересам учнів.
5. Розроблені рекомендації щодо інтеграції інтерактивних методів можуть бути успішно впроваджені у практику базової школи. Це забезпечить

підвищення ефективності навчального процесу, розвиток ключових компетентностей учнів і формування стійкої мотивації до навчання англійської мови.

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Магістерська робота підтвердила актуальність та ефективність інтерактивних методів навчання у підвищенні мотивації до вивчення англійської мови учнів базової школи. На основі проведеного дослідження сформульовано такі основні висновки:

1. Теоретичні засади інтерактивного навчання: Інтерактивні методи є сучасним підходом до організації навчального процесу, який орієнтований на активну участь учнів, розвиток їхнього критичного мислення, комунікативних та соціальних навичок. Ці методи відповідають компетентнісному підходу, що є основою сучасних освітніх реформ.
2. Мотивація як ключовий фактор навчання: Інтерактивні методи суттєво впливають на підвищення мотивації до навчання через створення ситуацій успіху, розвиток інтересу до предмету, а також через залучення учнів до групової роботи та реальних комунікативних ситуацій.
3. Практичні результати застосування інтерактивних методів: Проведений педагогічний експеримент підтвердив, що інтерактивні методи, зокрема рольові ігри, дебати, проєктна робота, сприяють поліпшенню якості засвоєння знань, підвищенню активності учнів та їхньої впевненості у використанні англійської мови. Експериментальна група продемонструвала значно вищі результати у порівнянні з контрольною.
4. Рекомендації для впровадження: Розроблені рекомендації щодо використання інтерактивних методів у базовій школі включають залучення сучасних технологій, адаптацію завдань до інтересів учнів, а також інтеграцію таких методів у щоденну педагогічну практику.
5. Значення для освітнього процесу: Інтерактивні методи не лише підвищують ефективність навчання, але й сприяють розвитку особистісних якостей учнів, зокрема впевненості в собі, здатності до



співпраці та комунікації. Це робить їх незамінним інструментом у підготовці учнів до викликів сучасного суспільства.

Отже, результати роботи підтвердили, що інтерактивні методи навчання є потужним засобом для підвищення якості освіти та мотивації учнів, особливо у вивченні іноземних мов. Їхнє активне впровадження сприятиме ефективнішій реалізації освітніх завдань та розвитку компетенцій, необхідних для успішної самореалізації у сучасному світі.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Інтерактивні методи навчання відіграють ключову роль у сучасній освіті, оскільки вони дозволяють учням брати активну участь у навчальному процесі, сприяють розвитку критичного мислення та комунікативних навичок. На відміну від традиційних методів, що зосереджуються на передачі готової інформації від викладача до учня, інтерактивні підходи стимулюють учнів до самостійного пошуку рішень, участі в обговореннях та спільній роботі над завданнями. В основі інтерактивних методів лежить ідея співпраці, де знання не передаються в готовому вигляді, а створюються учнями самостійно або в групі, через аналіз, синтез та діалог.

Еволюція інтерактивних методів має довгу історію, яка починається ще з античних часів. У давньогрецьких школах діалоги Сократа були першими спробами навчання через обговорення, а не через просту передачу знань. Впродовж століть ці ідеї трансформувалися, і сьогодні інтерактивні методи стали частиною сучасних освітніх підходів. У ХХ столітті, завдяки розвитку прогресивної педагогіки, зокрема теорій Джона Дьюї та інших видатних мислителів, зросла потреба в методах, які б враховували активну роль учнів у навчальному процесі. Це привело до появи методик, що базуються на практичному досвіді, груповій роботі та кооперації.

Інтерактивні методи навчання виявилися особливо ефективними у формуванні навичок співпраці, розвитку критичного мислення та творчого підходу до вирішення проблем. Сьогодні в умовах швидкозмінного суспільства й постійного зростання інформаційного потоку необхідність навчати учнів працювати з інформацією, критично її аналізувати та приймати рішення на основі різних джерел стала надзвичайно важливою. Інтерактивні методи створюють середовище, в якому учні можуть випробовувати свої знання у реальних ситуаціях, моделювати різні сценарії та співпрацювати для досягнення спільних цілей.

Психолого-педагогічні дослідження підтверджують, що мотивація учнів до навчання значно зростає, коли вони відчують себе активними учасниками процесу. У підлітковому віці, коли самооцінка та соціалізація грають ключову роль у формуванні особистості, інтерактивні методи дозволяють учням висловлювати свої думки, брати участь в обговореннях та отримувати підтримку від однокласників і викладачів. Це створює умови для розвитку позитивного ставлення до навчання та підвищує інтерес до предмета. Участь у групових проєктах, рольових іграх, обговореннях та інших інтерактивних завданнях дозволяє учням побачити результати своєї роботи та відчути себе частиною команди, що в свою чергу підвищує їхню мотивацію та впевненість у власних силах.

Роль учителя в інтерактивному навчанні суттєво змінюється. Викладач більше не є джерелом усіх знань, а стає фасилітатором, який спрямовує учнів у їхньому навчанні, допомагає ставити питання, знаходити відповіді та підтримує їхню самостійну роботу. Такий підхід дозволяє учням не тільки здобувати знання, але й формувати навички, необхідні для успішного життя в сучасному суспільстві, включаючи здатність працювати у команді, ефективно комунікувати та вирішувати проблеми.

Порівняння інтерактивних методів із традиційними підходами також вказує на переваги першого. У традиційній освіті викладач є центром процесу навчання, а учні виступають пасивними слухачами, які отримують знання у готовому вигляді. Такий підхід часто не враховує індивідуальних особливостей учнів та їхніх потреб. Натомість, інтерактивні методи передбачають активну взаємодію між усіма учасниками навчального процесу, що створює умови для більш глибокого засвоєння матеріалу та розвитку творчого мислення.

Інтерактивні методи також сприяють індивідуалізації навчання. Вони дають змогу врахувати особисті інтереси та здібності кожного учня, адаптуючи завдання та навчальні матеріали відповідно до їхніх потреб. Це підвищує ефективність навчання, оскільки учні можуть працювати над тими аспектами, які є для них найбільш цікавими та важливими. Крім того, такі методи

розвивають навички самооцінки та самоконтролю, оскільки учні самостійно відповідають за свої результати і отримують можливість аналізувати свої успіхи та помилки.

Практична користь інтерактивних методів проявляється у підвищенні рівня залученості учнів до навчального процесу. Групові завдання, рольові ігри, дебати та дискусії дозволяють учням використовувати отримані знання у реальних ситуаціях, що сприяє глибшому розумінню матеріалу. Такі завдання допомагають учням розвивати комунікативні навички, вчитися працювати у команді та брати відповідальність за результати спільної роботи. Крім того, інтерактивні методи сприяють формуванню навичок лідерства, організації та планування, що є важливими для майбутньої професійної діяльності.

Значну роль у підвищенні ефективності інтерактивних методів відіграє використання сучасних технологій. Інтернет, мультимедійні ресурси, інтерактивні дошки та інші цифрові інструменти дозволяють зробити навчальний процес більш динамічним, цікавим та адаптованим до потреб учнів. Використання інтерактивних платформ для спільної роботи, проведення онлайн-дискусій або тестування на основі ігрових методів (гейміфікація) робить навчання більш мотивуючим та продуктивним.

Одним із найважливіших результатів використання інтерактивних методів є формування позитивної атмосфери в класі, де учні відчувають себе комфортно та мають можливість вільно висловлювати свої думки. Це не лише підвищує мотивацію до навчання, але й сприяє формуванню толерантності до різних точок зору, розвитку вміння вести дискусію та аргументувати свою позицію. Усе це є важливими складовими для підготовки до життя у сучасному суспільстві.

Таким чином, інтерактивні методи навчання є надзвичайно ефективним інструментом для підвищення якості освіти. Вони сприяють розвитку критичного мислення, комунікативних навичок, самостійності та відповідальності учнів. Інтерактивні методи дозволяють створити освітнє середовище, в якому учні стають активними учасниками навчального процесу,

а не пасивними споживачами знань. Використання цих методів має позитивний вплив на мотивацію учнів, їхню зацікавленість у навчанні та здатність застосовувати здобуті знання на практиці. Інтерактивні підходи також допомагають формувати соціальні навички, які є необхідними для успішної соціалізації та професійної самореалізації учнів у майбутнє.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абрамович С. Д., Чікарькова М. Ю. Мовленнєва комунікація. Київ : Видавничий дім Дмитра Бураго, 2013. 464 с.
2. Англійська мова у спілкуванні : підручник для 5 класу середньої школи / кол. авторів під кер. Н. К. Скляренко. Київ : Освіта, 1996. 416 с.
3. Аніскіна Н. О. Організація профільного навчання в сучасній школі. Харків, 2003. 176 с.
4. Бігич О. Б. Особистісно-діяльнісний розвиток молодшого школяра на уроці іноземної мови : монографія / за ред. О. Б. Бігич. Київ : Видавничий центр КНЛУ, 2010. 138 с.
5. Близнюк О. І., Панова Л. С. Ігри у навчанні іноземних мов : посібник для вчителів. Київ, 1997. 64 с.
6. Вишневський О. І. Діяльність учнів на уроці іноземної мови. Київ, 1989. 223 с.
7. Вишневський О. І. Методика навчання іноземних мов : навчальний посібник. Київ, 2011. 206 с.
8. Вовк О. І. Формування англомовної граматичної компетенції у майбутніх учителів в умовах інтенсивного навчання : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02. Київ, 2008. 8 с.
9. Гаркуша В. В. Формування навичок спілкування і комунікативних здібностей у процесі особистісно-орієнтованого навчання усного іноземного мовлення: автореф. дис. ... канд. психол. наук. Київ: НДІ психології України, 1992. 18 с.
10. Гапонова С. В. Сучасні методи викладання іноземних мов за кордоном. Іноземні мови. 1998. № 1. С. 24–31.
11. Зеня Л. Я. Навчання іноземних мов у старшій профільній школі: лекційно-практичний курс: посібник. Горлівка: Видавництво ГДПМ, 2008. 340 с.

12. Концепція навчання другої іноземної мови в загальноосвітніх навчальних закладах. Іноземні мови в навчальних закладах. 2005. № 2. С. 24–31.
13. Квасова О. Г. Основи тестування іншомовних навичок і вмінь: навч. посіб. Київ: Ленвіт, 2009. 119 с.
14. Князян М. О. Самостійно-дослідницька діяльність майбутніх учителів іноземних мов: теорія і практика: монографія. Ізмаїл: Сміл, 2006. 242 с.
15. Крамаренко С. Г. Інтерактивні техніки навчання як засіб розвитку творчого потенціалу учнів. Відкритий урок. 2002. № 5–6. С. 7–10.
16. Коршук Т. Л. Використання інформаційно-комунікаційних технологій для підвищення вмотивованості студентів. URL: <http://confesp.fl.kpi.ua/node/1145>.
17. Лиза Г. В. Особливості використання інтерактивних технологій на уроках англійської мови [Електронний ресурс]. URL: <https://vseosvita.ua/library/osoblivosti-vikoristanna-interaktivnih-tehnologij-na-urokah-anglijskoi-movi-90918.html> (дата звернення: 28.11.2024).
18. Литвин С. В., Скляренко Н. К. Навчання писемного спілкування учнів старшої загальноосвітньої школи. Бібліотечка журналу «Іноземні мови». 2003. Вип. 3. 48 с.
19. Методика навчання іноземних мов у середніх навчальних закладах: підручник. Київ: Ленвіт, 1999. 292 с.
20. Методика викладання іноземних мов у середніх навчальних закладах : підручник. Вид. 2-е, випр. і перероб. / за ред. С. Ю. Ніколаєвої. Київ : Ленвіт, 2002. 328 с.
21. Методика формування міжкультурної іншомовної комунікативної компетенції : курс лекцій / С. Ю. Ніколаєва, І. Ф. Соболева, Н. Ф. Бориско, О. Б. Бігич, Г. Е. Борецька. Київ : Ленвіт, 2011. 344 с.
22. Морська Л. І. Теоретико-методологічні засади підготовки вчителя іноземних мов до використання інформаційних технологій : монографія. Тернопіль : ТНТУ ім. Володимира Гнатюка, 2007. 243 с.

23. Морська Л. І. Методична система підготовки майбутнього вчителя іноземних мов до використання інформаційних технологій у навчанні учнів : монографія. Тернопіль : ТНТУ ім. Володимира Гнатюка, 2007. 233 с.

24. Навчальні програми для 8–9 класів загальноосвітніх навчальних закладів з поглибленим вивченням окремих предметів. URL: [www.mon.gov.ua](http://www.mon.gov.ua).

25. Ніколаєва С. Ю. Практикум з методики тестування іншомовної лексичної компетенції (на матеріалі англійської мови). Київ : ІЗМН, 1996. 312 с.

26. Ніколаєва С. Ю. Основи сучасної методики викладання іноземних мов (схеми і таблиці). Київ : Ленвіт, 2008. 235 с.

27. Ніколаєва С. Ю. Цілі навчання іноземних мов в аспекті компетентнісного підходу // Іноземні мови. 2010. № 2. С. 11–18.

28. Ніколаєва С. Ю. Зміст навчання іноземних мов і культур у середніх навчальних закладах // Іноземні мови. 2010. № 3. С. 3–11.

29. Олійник Т. І. Рольова гра у навчанні англійської мови в 6–8 класах. Київ : Освіта, 1993. 128 с.

30. Основи формування іншомовної комунікативної компетенції у середній загальноосвітній школі : навч. посіб. / П. О. Бех, Т. В. Бабенко, М. В. Денисенко. Київ : ТОВ «Вольф», 2009. 292 с.

31. Паршикова О. О. Комунікативно-ігровий метод навчання іноземної мови учнів початкової загальноосвітньої школи (теоретико-методологічний аспект) : монографія. Донецьк : Вид-во «Вебер», 2009. 296 с.

32. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Київ, 2004. 192 с.

33. Старовойт Т. П., Григоренко Т. О. Особливості мотивації до вивчення іноземної мови у студентів «немовних» спеціальностей // Молодий вчений. 2016. № 1 (28). Ч. 2. С. 150–154.

34. Скалозуб О. М. Педагогічні умови підвищення мотивації студентів до вивчення англійської мови студентів. URL: [http://ea.donntu.org:8080/jspui/bitstream/123456789/19873/1/8\\_7\\_Skalozub.pdf](http://ea.donntu.org:8080/jspui/bitstream/123456789/19873/1/8_7_Skalozub.pdf).



35. Almusharraf, A. (2023). Gamification and Classroom Dynamics in EFL. *Frontiers in Education*.
36. Al-Khori, A. (2017). *Sociocultural approach to motivation in language learning*. Palgrave Macmillan.
37. Dernay, Z. (2020). *Innovations and Challenges in Language Learning Motivation*. Routledge.
38. Henry, A. (2017). The "I" system theory and motivation for language learning. *Applied Linguistics Today*.
39. McIntyre, P. (2018). *Dynamic Motivation in Language Learning*. *Multilingual Matters*.
40. Mercer, S., & Ryan, S. (2015). *Engagement in language learning: Dynamics in the classroom*. Cambridge University Press.
41. Ushioda, E. (2019). *Motivational teaching practice in the language classroom*. Oxford University Press.
42. Yang, L. (2023). Interactive learning model for improving lexical knowledge and text comprehension. *MDPI Sustainability*.

## ДОДАТКИ

**Додаток 1.** Анкета для оцінки мотивації учнів до та після експерименту

Інструкція: Просимо вас відповісти на наступні запитання. Оберіть один варіант, який найкраще відповідає вашій думці. Усі відповіді є конфіденційними та використовуватимуться виключно в наукових цілях.

1. Мені подобається вивчати англійську мову.
  - 1 (повністю не згоден)
  - 2 (не згоден)
  - 3 (важко сказати)
  - 4 (згоден)
  - 5 (повністю згоден)
2. Я вважаю, що знання англійської мови корисне для моєї майбутньої кар'єри.
  - 1 – 5
3. Мені подобається працювати в групах під час уроків англійської.
  - 1 – 5
4. Я із задоволенням виконую додаткові завдання з англійської.
  - 1 – 5
5. Я впевнений у своїх знаннях англійської мови.
  - 1 – 5
6. Я вважаю, що інтерактивні завдання роблять уроки цікавішими.
  - 1 – 5
7. Я часто використовую англійську мову поза школою (онлайн, у соцмережах тощо).
  - 1 – 5
8. Мені подобається брати участь у рольових іграх на уроках.
  - 1 – 5
9. Я відчуваю, що мої знання з англійської покращуються завдяки участі в інтерактивних уроках.

- 1 – 5
- 10. Я відчуваю задоволення від своєї участі в інтерактивних завданнях.
- 1 – 5

## Додаток 2. Шаблон для спостереження за активністю учнів під час уроків

**Інструкція:** Під час кожного уроку заповнюється таблиця для фіксації активності та залученості учнів.

Дата	Тема уроку	Кількість учнів на уроці	Кількість активних відповідей	Робота в парах (так/ні)	Участь у рольовій грі (%)	Загальний рівень активності (низький/середній/високий)

**Додаток 3. Тестові завдання для попереднього та підсумкового тестування**

**Тема: “Shopping Vocabulary and Grammar”**

**1. Заповніть пропуски у реченнях відповідними словами:**

- I need to buy some \_\_\_\_\_ (milk, eggs, bread) at the supermarket.
- Could I see the \_\_\_\_\_, please? (menu, receipt, map)

**2. Перекладіть речення англійською мовою:**

- Я б хотів купити цю футболку.
- Скільки це коштує?

**3. Виберіть правильний варіант для запитання:**

- \_\_\_\_\_ I pay by card?
  - a) Could
  - b) Should
  - c) Must

**4. Аудіювання: Прослухайте діалог і відповідайте на запитання:**

- Де саме відбувається розмова?
- Що купує клієнт?

## **Додаток 4. Розклад інтерактивних уроків для експериментальної групи**

### **Тиждень 1:**

- Тема: “Daily Routines” – Рольова гра “A Day in the Life of a Student”
- Використання Kahoot для перевірки лексики (щоденні заняття).

### **Тиждень 2:**

- Тема: “Shopping” – Рольова гра в парах “Customer and Shop Assistant”
- Групова робота над проєктом “Plan a Weekend Trip”.

### **Тиждень 3–4:**

- Проєкт: “Cultural Differences in English-Speaking Countries”
- Презентація часткових результатів і обговорення в групах.

**Додаток 5. Зразок інструкції для проєкту “Cultural Differences in English-Speaking Countries”**

**1. Завдання:**

Дослідіть культуру та традиції Великої Британії, США, Канади та Австралії. Підготуйте презентацію для класу.

**2. Кроки виконання:**

- Розподіліть ролі у групі: дослідник, дизайнер презентації, доповідач, координатор.
- Використайте онлайн-джерела для збору інформації.
- Підготуйте презентацію у PowerPoint.
- Виступіть перед класом та відповідайте на запитання.