

УДК 373.3.016:811.111]:004.5:[81'373:005.336.2]

DOI: <http://doi.org/10.32589/1817-8510.2024.3.312472>

Подосиннікова Ганна Ігорівна,
кандидат педагогічних наук, доцент,
завідувач кафедри англійської філології
та лінгводидактики,
Сумський державний педагогічний
університет імені А. С. Макаренка
ORCID iD: 0000-0001-6123-4845
anna.podosinnikova@gmail.com

Глазунова Тамара Володимирівна,
кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри англійської мови
та методики її навчання,
Вінницький державний педагогічний
університет імені Михайла Коцюбинського
ORCID iD: 0000-0003-0765-9417
summertimet80@gmail.com

ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ З ВИКОРИСТАННЯМ ІГРОВОЇ НАВЧАЛЬНОЇ ПЛАТФОРМИ “КАНООТ!” В УЧНІВ 3–4 КЛАСІВ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Дослідження присвячено проблемі використання ігрової навчальної платформи “Kahoot” як сучасного ефективного інструменту формування англomовної лексичної компетентності учнів 3–4 класів закладів загальної середньої освіти. У статті обґрунтовано доцільність використання ігрової платформи “Kahoot!” в освітніх цілях у молодшій школі, доведено актуальність вивчення засобів гейміфікації та, зокрема, ігрової платформи “Kahoot!” як мотивуючого інструменту результативного навчання лексики на уроках англійської мови. На базі концептуальних засадах Нової української школи, компетентнісної моделі освіти та комунікативно-діяльнісного підходу до викладання іноземних мов автори розглянули зміст та цілі формування англomовної лексичної компетентності учнів 3–4 класу. Сформульовано робоче визначення ігрової навчальної платформи “Kahoot!” як засобу навчання іноземних мов, визначено її співвідношення із засобами інтерактивного навчання іноземних мов, проаналізовано функціонал, організаційно-методичний та дидактико-психологічний потенціал платформи. Визначено основні переваги ігрової навчальної платформи “Kahoot!” як засобу навчання, зокрема істотний мотиваційний ефект, який зумовлено насамперед ігровою природою платформи, відповідність мотивам і реаліям життя сучасних учнів, можливості варіювання форматів та індивідуалізація навчання, висока зацікавленість студентів, ефективність зворотного зв'язку. Також охарактеризовано етапи формування англomовних лексичних навичок із використанням ігрової навчальної платформи “Kahoot!” в учнів 3–4 класів закладів загальної середньої освіти як стрижня відповідної підсистеми вправ; надано приклади завдань. За результатами практичного дослі-

дження подано методичні рекомендації щодо подолання труднощів використання платформи “Kahoot!” у навчанні лексики учнів молодшого шкільного віку.

Ключові слова: англійська мова; навчальна технологія; англomовна лексична компетентність; формування; ігрова навчальна платформа; “КАНООТ!”; початковий ступінь навчання; 3–4 класи; заклади загальної середньої освіти.

Podosynnikova, Hanna,
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Head of the Department of English Philology and Linguodidactics,
A.S.Makarenko Sumy State Pedagogical University
ORCID iD: 0000-0001-6123-4845
anna.podosinnikova@gmail.com

Glazunova, Tamara
Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
The Chair of the English language and Methodology
Mykhailo Kotsiubynskyi Vinnytsia State Pedagogical University
ORCID iD: 0000-0003-0765-9417
summertimet80@gmail.com

DEVELOPING LEXICAL COMPETENCE OF THE 3-4 GRADE STUDENTS USING GAME-BASED LEARNING PLATFORM “KAHOOT!”

The article examines the use of the game-based learning platform “Kahoot!” as a modern and effective tool for developing the English lexical competence of 3-4 grades students in general secondary education institutions. It explores the potential of the game platform “Kahoot!” for educational purposes in junior school, and

highlights the relevance of research into gamification tools, particularly, the gaming platform "Kahoot!" as a motivating tool for effective vocabulary learning in English lessons. Grounded in the conceptual foundations of the New Ukrainian School, the competence model of education, and the communicative and activity-based approach to teaching foreign languages, the authors analyze the content and goals of forming English lexical competence in 3rd-4th grade students. The working definition of the game-based educational platform "Kahoot!" as a means of learning foreign languages is formulated, its correlation with the means of interactive foreign language learning is determined, the functional, organizational, methodological, didactic and psychological potential of the platform is analyzed. The main advantages of the game-based educational platform "Kahoot!" as a learning tool are identified, in particular, a significant motivational effect, which stems primarily from its game-like nature, alignment with the motives and realities of the lives of modern students, flexibility in format and individualized learning, high student engagement, and effective feedback. The stages of formation of English lexical skills using the game-based learning platform "Kahoot!" for 3rd-4th grade students of general secondary education institutions as the core of the corresponding subsystem of exercises are characterized; examples of tasks are provided. Based on the results of the practical study, methodological recommendations are offered to address challenges in using the "Kahoot!" platform for teaching vocabulary to primary school students.

Keywords: the English language; teaching technology; English lexical competence; forming; game-based learning platform; "KAHOOT!"; junior school; grades 3-4; general secondary education institutions.

Постановка проблеми. У зв'язку з необхідністю подовження та поглиблення реформ системи вітчизняної освіти відповідно до Загальноєвропейських рекомендацій з мовної освіти (Ніколаєва, 2024), утіленням концепції Нової української школи (Нова українська школа, 2016), зокрема, формування цифрової компетентності учнів, створення сучасного освітнього середовища, розвитку автономії тощо, відбувається модернізація підходів, методів, технологій, засобів навчання іноземних мов у закладах загальної середньої освіти (ЗЗСО). Так, актуальними є гейміфікація освіти, використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) і цифрових освітніх інструментів.

Проведене анкетування учнів 3–4 класів ЗЗСО свідчить, що сучасні учні молодшого шкільного віку загалом готові до використання гейміфікованих цифрових технологій у навчальному процесі. 66 % учнів знайомі з навчальними ігровими платформами та мобільними додатками, зокрема, з "Kahoot!" – 21 % опитаних. 73 % учнів зазначили, що на уроках англійської мови вчителі зрідка використовують ігрові платформи та мобільні додатки, але висловили свою зацікавленість у цих освітніх інструментах. Зокрема, учням подобається вивчення та перевірка знання лексики в ігровій формі (82 %); вони вважають, що використання ігрових навчальних платформ (зокрема, "Kahoot!") захо-

чує до навчання (значно – 32 %, можливо – 30 %), є веселим і захопливим (54 %) процесом.

Таким чином, актуальність статті зумовлена необхідністю цифровізації освітнього процесу і впровадження інноваційних засобів навчання, які будуть релевантними для формування досліджуваної компетентності.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вивченню проблематики використання ігрових цифрових інструментів навчання англійської мови здобувачів освіти приділяли увагу багато зарубіжних і вітчизняних дослідників.

Інформаційно-комунікаційні засоби формування та вдосконалення іншомовної комунікативної компетентності в навчальних закладах різного типу та використання сервісів Веб 2.0 для навчання видів мовленнєвої діяльності розглянуто в праці В. В. Черниш (2012).

Гейміфікації як сучасному підходу в навчанні іноземних мов, її формам присвячено дослідження О. Б. Тарнопольського, С. П. Кожушко та М. Р. Кабанової (Тарнопольський, Кожушко, & Кабанова, 2018).

О. В. Саган (2022) визначає гейміфікацію як стратегію використання ігрової механіки та дизайну досвіду для цифрового залучення та мотивації людей для досягнення своїх цілей.

О. Б. Бігич використовує термін "ед'ютейнмент" і називає ознаками технології ед'ютейнмент "наявність захоплення як безпосереднього інтересу того, хто навчається, що уможливорює набуття ним нових знань і формування нових навичок і вмінь; акцентування розваги як основного мотиву втіхи з одночасним формуванням стійкого інтересу до учіння й усуненням його психологічного дискомфорту" (Бігич, 2017). При цьому аналіз текстів методичних праць зарубіжних учителів іноземної мови початкової школи показав найвищу зацікавленість (30 % авторів) саме ігровими технологіями формування в молодших школярів іншомовної міжкультурної комунікативної компетентності як найдотичніших до вікових особливостей та інтересів учнів початкового ступеня (Бігич, 2018).

Перспективним вважаємо розгляд ролі цифрових освітніх інструментів в інтерактивному навчанні іноземних мов і культур (Подосиннікова, & Кривошия, 2022; Подосиннікова, & Строганов, 2023).

Наукові розвідки показують, що використання ігрових платформ сприяє розвитку мотивації та стійкого інтересу школярів до вивчення іноземних мов (Singh, Ganapathy, & Tan, 2019; Borges, & dos Santos Macêdo Magalhães, 2022).

Чинником підвищення мотивації учнів у процесі використання ІНП "Kahoot!" є комбінація знайомих технічних засобів та ігрового віртуального оточення (Moazen, 2019).

Дослідники наголошують, що онлайн формат та ігрова форма діяльності ІНП “Kahoot!” відповідають реаліям життя сучасних учнів, “digital natives”, життя яких розпочалося вже в цифровій ері (Kıyançıçek, & Uzun, 2022).

Дослідження психолого-фізіологічних чинників мотивації здобувачів освіти до ігрової діяльності виявили, що цифрова гейміфікація підвищує залученість здобувачів освіти до рівня, який досягається під час комп’ютерних ігор (Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., & Jaqueset, P., 2020). Це викликає аналогічні зміни поведінки; їх природними чинниками є нейромедіатори, які вивільняються в гравців під час комп’ютерних ігор – дофамін, окситоцин, серотонін, ендорфін (Саган, 2022).

Позитивне підкріплення, властиве ігровому середовищу, може посилити мотивацію та підтримувати інтерес учнів до засвоєння мовного матеріалу (Akshaya, & Sivakami, 2024).

Потужним джерелом мотивації вивчення іншомовної лексики засобами ІНП “Kahoot!” є змагальність (competitiveness) (Nikolic et al., 2022).

Використання платформи “Kahoot!” сприяє психологічному розвитку особистості: розвивають креативність, аналітичне та образне мислення (Borges, & dos Santos, 2022). Доведено, що використання сервісу стимулює когнітивні якості, увагу, концентрацію, комунікативні здібності: “Kahoot! enriched the quality of student learning in the classroom, with the highest influence reported on classroom dynamics, engagement, motivation and improved learning experience” (Licorish et al., 2018).

Використання ІНП “Kahoot!” сприяє створенню дружньої позитивної атмосфери на уроці, зниженню афективного фільтру, що доказово підвищує ефективність формування іншомовних навичок і вмінь (Nikolic et al., 2022; Susanto, 2021) та фактичні навчальні досягнення (Bai, Hew, & Huang, 2020; Rabea, & AbdAlgane, 2022; Akshaya, & Sivakami, 2024).

Можливість самостійного створення учнями вікторин “Kahoot!” (зокрема, у парній і груповій роботі) підвищує їх суб’єктність у навчанні, формує навички командної роботи, самодисципліну та самоорганізацію (Teh et al., 2021).

Перевагами використання ІНП “Kahoot!” для формування та оцінювання іншомовної комунікативної компетентності учнів є урахування індивідуальних особливостей учня – діагностика проблем, індивідуальний темп навчання, постійний зворотний зв’язок з учителем і однокласниками (Kıyançıçek & Uzun, 2022).

У дисертації О. С. Синекон ІКТ розглянуто як ефективний засіб диференційованого навчання англомовного спілкування (Синекон, 2022).

Організаційно-педагогічними факторами ефективного використання інструментів гейміфікації в

освітньому процесі в дослідженні О. В. Саган визначено такі: “наявність оціночної шкали з чіткими критеріями оцінювання всіх видів активностей здобувачів; інструментарій для підрахунку кількості балів, що визначає значущість (прогрес чи регрес) окремого гравця або команди; відкритий доступ для гравців з відстеженням можливостей для переходу на новий рівень; врахування кількості спроб для вирішення завдань для об’єктивності оцінювання; мобільність у віртуальному чи фізичному середовищі” (Саган, 2022).

При цьому дослідники зауважують, що занадто активне виконання завдань “Kahoot!” призводить до зниження мотиваційного ефекту інноваційності засобу, тому рекомендують використовувати ігрову платформу дозовано як допоміжний засіб навчання (Borges, & dos Santos, 2022).

Цікавим є дослідження думок учителів англійської мови щодо використання ІНП “Kahoot!” у навчанні лексики (Reynolds, 2020). Його учасники захоплюються легкістю та позитивними результатами (мотивація, розвага, залученість) заміни завданнями “Kahoot!” традиційних “сухих” лексичних вправ і зазначають, що ця ІНП забезпечує істотні можливості для студентів використовувати різні сенсорні канали отримання інформації, які активують різні “інтелекти”, зокрема музичний, візуально-просторовий та кінестетичний (Reynolds, 2020, 6). Учителі вказали на деякі технічні проблеми, пов’язані з упровадженням Kahoot!, як-от: налаштування запитань, домовленості про найменування, перегляд екрана; однак вони відзначили, що ці проблеми, як правило, незначні та менш істотні, ніж з іншими ІКТ (Reynolds, 2020).

Усе ж попри увагу науковців до теоретичних і практичних аспектів використання ІКТ у навчанні, потребують подальших досліджень технології формування складників англомовної комунікативної компетентності учнів засобами ігрових навчальних онлайн-платформ, мобільних додатків на різних ступенях навчання в ЗЗСО.

Мета статті полягає в теоретичному обґрунтуванні та практичному розробленні технології використання ІНП “Kahoot!” у формуванні англійськомовної лексичної компетентності (АЛК) учнів 3–4 класів ЗЗСО.

Методи дослідження включали теоретичні інструменти – критичний аналіз педагогічної, методичної, психологічної літератури, офіційних документів Міністерства освіти і науки України, Інтернет-ресурсів щодо особливостей мети, змісту, труднощів формування АЛК учнів 3–4 класів ЗЗСО, цифрових засобів навчання лексики; екстраполяція даних та їх творчий синтез для створення оригінальної технології формування АЛК учнів 3–4 класів ЗЗСО з використанням ІНП “Kahoot!”. Також застосовано емпі-

ричні методи – опитування учнів 3–4 класів із метою уточнення завдань дослідження, проведення пробного навчання для апробації та оптимізації розробленого комплексу вправ з використанням ІНП “Kahoot!” для формування АЛК учнів 4-го класу ЗЗСО (на матеріалі теми “Мій дім. Умеблювання”).

В опитуванні взяли участь 54 учні 3–4 класів, з них 24 особи жіночої статі, 30 осіб чоловічої статі, віком від 8 до 10 років. Для всіх них англійська мова є першою іноземною, українська мова – рідною. Опитування проводилося засобами індивідуального письмового анкетування серед учнів Комунальної установи Сумська загальноосвітньої школи І–ІІІ ступеня № 23 м. Суми в березні 2024 р. Пробне навчання проведено для уточнення особливостей і труднощів використання ІНП “Kahoot!” у процесі апробації розробленого комплексу вправ для формування АЛК серед учнів 4-го класу зазначеного закладу освіти. Дослідження проводилося протягом березня–квітня 2024 року в умовах змішаного навчання; у ньому взяли участь 30 учнів 4 класу, з них 19 осіб жіночої статі, 11 осіб чоловічої статі, віком від 9 до 10 років.

Виклад основного матеріалу дослідження. Використання ІКТ на уроках англійської мови має на меті створення умов для успішного формування умінь і навичок іншомовної комунікативної компетентності, одним із ключових складників якої є лексична компетентність.

Лексичну компетентність визначають як здатність учня до лексично правильного і нормативного оформлення своїх висловлювань та розуміння в мовленні інших у процесі спілкування, яка базується на складній і динамічній взаємодії відповідних навичок, знань та лексичної усвідомленості (Бігич, Бражник, Гапонова, 2013).

Цілі формування АЛК в учнів 3–4 класів ЗЗСО конкретизовані в програмі (Типова освітня програма (3–4 клас), 2019). Рівень володіння іноземною мовою на кінець 4-го класу має відповідати рівню А1 згідно із загальноєвропейськими рекомендаціями з мовної освіти (Ніколаєва, 2003). Формування АЛК в 3–4 класах ЗЗСО відбувається відповідно до визначених програмою сфер та тем спілкування. У Програмі зазначено, що використання лексичних одиниць (ЛО) на початковому ступені здійснюється в особистісній, публічній, освітній сферах спілкування (Типова освітня програма (3–4 клас), 2022). Формування АЛК в учнів 3–4 класів відбувається в межах тем: “Я, моя сім’я і друзі” (місце проживання – населені пункти, магазини, покупки); “Помешкання” (види помешкань, умеблювання); “Відпочинок і дозвілля” (види дозвілля, спорт, улюблені дитячі герої); “Природа і навколишнє середовище” (дикі та свійські тварини, довкілля); “Подорож” (подорожування, подорож до англomовних країн, види транспорту); “Свята

і традиції” (святкування, свята); “Шкільне життя” (шкільний розклад) (Типова освітня програма (3–4 клас), 2022).

Для оптимальної організації формування АЛК вчитель, крім підручника, може залучати й інші засоби навчання. У цьому дослідженні звертаємося до потенціалу ІНП “Kahoot!” як одного із допоміжних засобів формування АЛК учнів 3–4 класів ЗЗСО.

ІНП “Kahoot!” можна віднести до інструментів і, ширше, технологій електронного навчання “e-learning” (Черниш, 2012; Moazen, 2019), гейміфікації (див. згадані вище праці) та інтерактивного навчання іноземних мов (Бігич, 2017; Подосиннікова, & Кривошия, 2022; Подосиннікова, & Строганов, 2023; Hadijah, Pratolo, & Rondiyah, 2020).

Проведений аналіз показав відсутність чіткого визначення ІНП “Kahoot!” як засобу навчання. Вільна енциклопедія “Вікіпедія” характеризує “Kahoot!” (<https://kahoot.com/>) так: “Kahoot! is a game-based learning platform, used as educational technology in schools and other educational institutions. Its learning games, “Kahoots”, are multiple-choice quizzes that allow user generation and can be accessed via web browser” [20]. Тож вважаємо за потрібне сформулювати робоче визначення ІНП “Kahoot!” як засобу навчання іноземних мов.

Ігрова навчальна платформа “Kahoot!” – це допоміжний цифровий засіб навчання іноземних мов, інтерактивна ігрова навчальна онлайн-платформа із мобільним додатком, яка базується на використанні ігор, дає змогу проводити та створювати власні вікторини, тести, завдання для використання в освітньому процесі на засадах інтерактивного навчання та гейміфікації.

Коротко розглянемо ключові психологічні, функціонально-технічні, організаційно-дидактичні характеристики ІНП “Kahoot!” в аспекті її використання для формування АЛК 3–4 класів учнів ЗЗСО.

У технічно-організаційному плані перевагами ІНП “Kahoot!” є те, що для її використання потрібен лише смартфон або будь-який інший гаджет, що має доступ до мережі Інтернет; швидкий доступ до автентичних навчальних і довідкових ресурсів і програм у будь-який час і в будь-якому місці; постійний зворотний зв’язок з викладачем і класом; ІНП можна гнучко використовувати у форматах навчання.

Технічні характеристики ІНП “Kahoot!” є “дружніми до користувача”: сумісність із операційними системами Android, iOS, Windows; зручний інтерфейс; широкий функціонал безкоштовної версії сервісу; доступність сервісу; охоплює велику кількість учасників (до 50 осіб); сумісність – можливість використання на будь-яких пристроях; можливість створювати різні типи завдань, в ігровому та інших форматах; великий вибір готових тестів; інтерактивний

режим (у режимі реального часу учасники бачать, як проходить гра і хто перемагає); швидке створення тестів, вікторин, опитувань; функція автоматичного перемішування відповідей у завданні. Також є інші можливості: користуватися банком зображень для візуалізації завдання, додавати їх до запитань чи використовувати як відповіді; обмежувати час, що дається учневі для відповіді; визначати кількість балів за кожну правильну відповідь; дізнатися, як відповідав на запитання кожен учень, або будувати діаграми успішності групи.

Організаційно-методичний компонент роботи вчителя з ІНП “Kahoot!” є досить простим. Отримати доступ до платформи можна через веб-браузер або додаток Kahoot у Google Play / App Store. Щоб розпочати роботу на платформі, потрібно зареєструватися та створити обліковий запис – до нього будуть прикріплені всі створені вчителем завдання, які не можна буде скопіювати до іншого акаунту. Для використання вікторин, які вже є в банку завдань сервісу, та створення власної вікторини необхідно внести питання та варіанти відповідей, після чого завдання зберігаються.

У дидактико-методичному плані використання ІНП “Kahoot!” як засобу навчання суттєво сприяє формуванню ключових компетентностей та іншомовної навчально-стратегічної компетентності учнів завдяки таким чинникам: постійний зворотний зв'язок з викладачем і класом; урахування індивідуальних особливостей учня – діагностика проблем, індивідуальний темп навчання тощо; підвищення мотивації учнів за рахунок використання знайомих технічних засобів і віртуального оточення; організація автономного навчання.

Платформа дає можливість варіювати форми та режими роботи. Для індивідуальної роботи (self paced learning) – учні проходять тестування самостійно, питання та варіанти відповідей з'являються на екрані їхніх комп'ютерів чи смартфонів. Обравши цей спосіб, вчитель має змогу встановити дату та період часу, протягом якого завдання буде відкритим для проведення вікторини під час дистанційної роботи. При груповій роботі в класі (virtual classroom) – тестування можна пройти разом із учнями в класі. У цьому разі питання та варіанти відповідей з'являються на екрані проектора або комп'ютера вчителя, а учні відповідають зі своїх мобільних телефонів або комп'ютерів. Якщо учні не використовують свої електронні засоби і клас не обладнаний достатньою кількістю комп'ютерів, ресурс підходить лише для колективної роботи.

ІНП “Kahoot!” є гнучким освітнім інструментом, який можна ефективно використовувати в умовах очного, змішаного, віддаленого навчання. Поділяємо думку, що ця платформа є ефективним інструментом “перевернутого навчання” (flipped class-

room), організації автономного навчання, створення особистісно орієнтованого навчального простору учня (Teh et al., 2021).

Проведення вікторини може бути ефективним інструментом етапу ознайомлення з новими ЛО та етапу автоматизації навичок використання ЛО на рівні слова, словосполучення, фрази. Раніше створені вікторини ІНП “Kahoot!” часто можна використовувати для мотивації навчальної комунікативно-мовленнєвої діяльності (warm-up activity). Створення тестів ІНП “Kahoot!” є зручним інструментом контролю сформованості АЛК: їх можна використовувати для поточного та підсумкового контролю, самоконтролю, підготовки до самостійних і контрольних робіт. Цифрове опитування думки учнів забезпечує рефлексію, зворотний зв'язок з учителем.

У психологічному плані використання ІНП “Kahoot!” підвищує мотивацію навчання, створює позитивну психологічну атмосферу на уроці. Яскраве оформлення та звуковий супровід привертають увагу, функціональні можливості гри сприяють розвитку когнітивних процесів, креативності, самостійності учнів.

Використання ІНП “Kahoot!” відповідає психологічним віковим особливостям учнів молодшої школи та стимулює розвиток новоутворень цього віку (ігрова діяльність, привабливе візуальне оформлення та слухові ефекти, соціалізація учнів, довільність психічних процесів, внутрішній план дій, уміння організовувати навчальну діяльність, рефлексія).

За допомогою ігрових форм навчання відбувається “цифровізація мотивації” (Саган, 2018), обов'язкові навчальні завдання учень сприймає як бажаний самостійний вибір.

Для визначення характеру та динаміки мотивації учнів було проведено анкетування на початку та на завершенні пробного навчання. Відповідно, 55 % і 75 % учнів зазначили, що ІНП “Kahoot!” дозволяє швидко запам'ятати та вивчити новий матеріал. 80 та 85 % опитаних відзначили можливість виграти в індивідуальній чи командній вікторині. 68 % і 58 % опитаних визнали, що виконання завдань “Kahoot!” індивідуально та отримання відзнаки вмотивовує їх більше. Командний і парний вид роботи також досить ефективний (51 та 43 % опитаних), оскільки, виконуючи завдання вікторин у парі чи команді, учні могли допомагати одне одному, поділитися знаннями та емоціями. Але слід зазначити, що такий вид роботи потребує особливого контролю з боку викладача для підтримки дисципліни під час уроку. Тож наявність змагального ігрового (гейміфікованого) освітнього середовища служить потужною мотивацією учнів молодшої школи.

У процесі аналізу функціоналу ІНП “Kahoot!” та апробації розробленого комплексу вправ суттєвих

недоліків ресурсу виявлено не було. До незначних мінусів можна віднести: неможливість вбудувати тест на сторонній сайт, оскільки він працює лише через покликання, що іноді є незручним у процесі проведення синхронного онлайн-уроку; у деяких тестах на відповіді дається надто мало символів; немає можливості пропустити вступне відео.

Таким чином, вважаємо методичний потенціал ІНП “Kahoot!” у формуванні АЛК учнів 3–4 класу ЗЗСО суттєвим, а сам інструмент – актуальним і перспективним.

Ефективність методичної технології використання певного засобу навчання для формування АЛК учнів значною мірою залежить від правильної, науково обґрунтованої організації процесу.

Використовуючи та розробляючи завдання для формування АЛК з допомогою ІНП “Kahoot!”, важливо вжити заходів для зняття і подолання лінгвістичних труднощів – засвоєння конкретних ЛО. З цієї метою в процесі розроблення завдань “Kahoot!” доцільно групувати ЛО за ступенем і характером труднощів, щоб опрацьовувати диференційовано: 1) труднощі форми слова – звукової, графічної, структурної (наприклад, при засвоєнні омофонів, у тому числі й граматичних, омографів – у разі значних графемно-фонемних розбіжностей, багатоскладових і похідних слів); 2) труднощі значення ЛО (наприклад, у разі розбіжності обсягів значень слів в іноземній та в рідній мовах, при засвоєнні багатозначних слів, фразеологічних сполучень, у разі та званої “фальшивої” синонімії тощо); 3) уживання слова з іншими словами (сполучуваність), особливостей його функціонування в мовленні (наприклад, при засвоєнні словосполучень, які не мають точної структурно-семантичної відповідності еквівалентам у рідній мові) (Бігич, Бражник, & Гапонова, 2013).

Беручи до уваги різні пласти лексичного матеріалу англійської мови, працюючи над лексикою, учитель має сформувати такі види навичок: 1) репродуктивні, тобто навички правильного вживання ЛО активного мінімуму в говорінні та письмі згідно із ситуацією спілкування і метою комунікації; 2) рецептивні, тобто навички розпізнавання і розуміння ЛО активного і пасивного мінімумів при читанні та аудіюванні. При цьому формування рецептивних навичок фактично є першим етапом формування репродуктивних навичок.

Процес навчання лексики учнів важливо організувати за етапами формування мовленнєвих навичок із урахуванням специфіки репродуктивних лексичних навичок (Бігич, Бражник, & Гапонова, 2013): орієнтовно підготовчий етап – ознайомлення учнів з новими ЛО; стереотипно-ситуативний етап – автоматизація дій учнів з новими ЛО на рівні словоформи, вільного словосполучення та фрази / речен-

ня, варіативно-ситуативний етап – автоматизацію на понадфразовому рівні (діалогічної або монологічної єдності).

Зауважимо, що функціонал ІНП “Kahoot!” найповніше забезпечує реалізацію етапу ознайомлення учнів з новим лексичним матеріалом. Також ця платформа дозволяє організувати автоматизацію навичок використання ЛО на рівні слова, словосполучення, фрази. Можливості використання ІНП “Kahoot!” для роботи з лексичним матеріалом на рівні понадфразової єдності є досить обмеженими, тому на цьому етапі доцільно комбінувати використання цієї платформи з іншими цифровими інструментами.

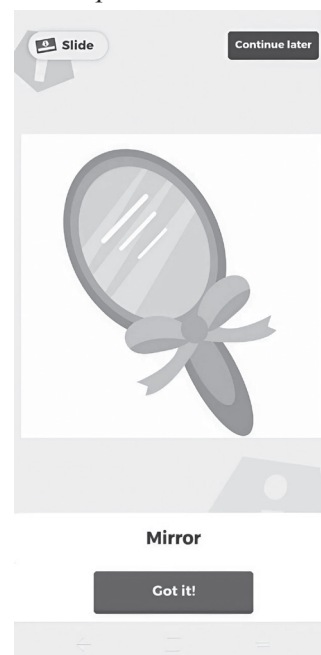
Розглянемо кожен з етапів формування репродуктивних лексичних навичок з використанням ІНП “Kahoot!” на матеріалі теми “Мій дім. Умеблювання” (3–4 класи ЗЗСО).

I. Орієнтовно-підготовчий етап – етап ознайомлення учнів із новими ЛО. Мета етапу: створити мотиваційну основу діяльності, семантизувати нові ЛО, продемонструвати звукову, графічну і граматичну форми нових лексичних одиниць, перевірити повноту та точність розуміння учнями значення ЛО, провести фонетичне відпрацювання ЛО.

На цьому етапі під час розроблення завдань засобами ІНП “Kahoot!” можна використовувати режими “Quiz”, “True or False”; також зручно використати режим “Slide”, доступний у платній версії платформи.

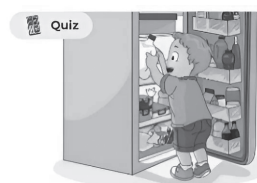
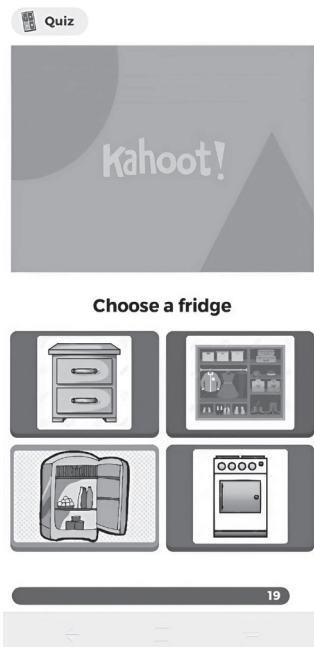
Приклад вправи з використанням “Kahoot!” (режим “Slide”):

Інструкція. Look at the pictures. Read and listen. Guess the meaning of the words: a bedside table, a wardrobe, a mirror, a cooker, a fridge, a dishwasher, a microwave oven, a cupboard.

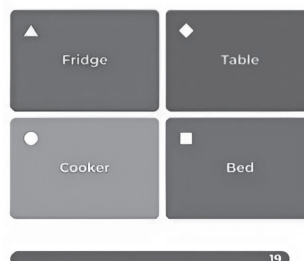


Приклад вправ з використанням “Kahoot!” (режим “Quiz”):

Інструкція. Look at the pictures carefully and chose the right one: a bedside table, a wardrobe, a mirror, a cooker, a fridge, a dishwasher, a microwave oven, a cupboard



If you don't want your food to get spoiled, you will put it there



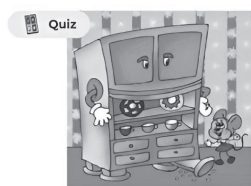
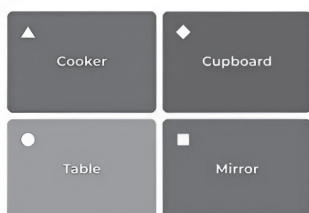
Приклад вправи з використанням “Kahoot!” (режим “True or False”):

Інструкція. Find the right variant in the situations.

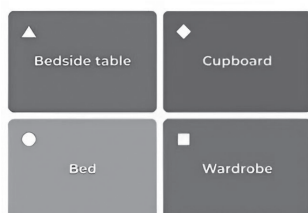
1. You use it to check if you look neatly. 2. You can find it in the kitchen. 3. This boy doesn't want his food to get spoiled, he needs to put it there. 4. You can find it in the bedroom. 5. You use it to heat your food. 6. If you don't want to wash the dishes, you will use it. 7. You can find your cup in it. 8. You use it to store your clothes.



You use it to check if you look neatly



You can find it in the kitchen

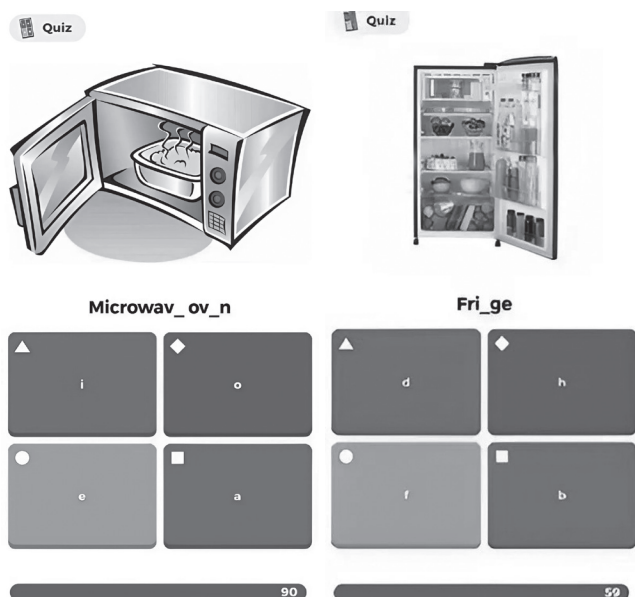


II. Стереотипно-ситуативний етап – автоматизація дій учнів із новими ЛО на рівні слова, словосполучення і фрази. Мета етапу: формувати навички використання нових ЛО у типових ситуаціях спілкування. Основним типом вправ на цьому етапі є умовно-комунікативні рецептивно-репродуктивні та продуктивні вправи, у яких учень сприймає зразок мовлення і виконує з ним певні дії, виконуючи такі види вправ: імітація зразка; лаконічні відповіді на альтернативні запитання вчителя; підстановка в зразок; трансформація зразка; завершення зразка; розширення зразка; відповіді на інші типи запитань; самостійне вживання ЛО у фразі / реченні (Бігич, Бражник, & Гапонова, 2013).

Приклад вправ з використанням “Kahoot!” (режим “Quiz”):

Інструкція. The words in the computer game house have lost their letters, so the items in the house don't work! Help to get the letters back.





Приклад вправи з використанням “Kahoot!” (режим “True or False”):

Інструкція. Answer the questions. Then read the statements in Kahoot and say if they true or false.

1. Where can we find a bedside table? (You can find a bedside table near your bed).

2. Where can we find our clothes? (You can easily find your T-shirt in the wardrobe).

3. Where can we find a fridge? (You can find a fridge in the bathroom).

4. Where can we find a mirror? (You can easily find a mirror in the kitchen).

5. What can we use to save our food? (You can use a dishwasher to save your food). Etc.

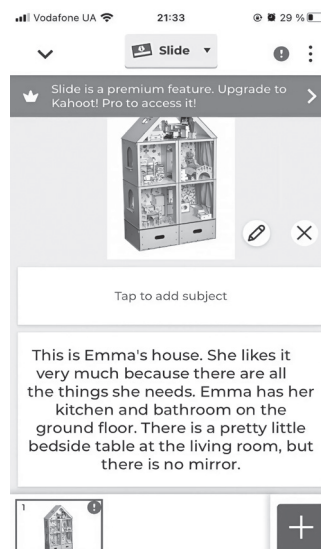


III. Варіативно-ситуативний етап – автоматизація дій учнів з новими ЛО на понадфразовому рівні. Мета етапу: навчити учнів вживати нові ЛО в різних нових ситуаціях.

Основним типом вправ на цьому етапі є умовно-комунікативні / комунікативні, репродуктивні, продуктивні та рецептивно-продуктивні вправи, спрямовані на об'єднання зразків мовлення в понадфразові єдності, діалогічну або монологічну, у нових ситуаціях спочатку зі штучною опорою, а потім – без опори.

Приклад вправи із комбінованим використанням ІНП “Kahoot!” (режим “Slide”) та інших ІКТ (онлайн-платформа “StoryJumper”):

Інструкція. Look at Emma's house and tell us about yours.



Інструкція. Learn about Mira's house (<https://www.storyjumper.com/book/read/139185642/My-Houseand>). At home create your story book to tell your friends about your house.

Розглянемо психологічні, організаційні, методичні **труднощі** упровадження ІНП “Kahoot!” у процес формування АЛК учнів 3–4 класів ЗЗСО та за результатами пробного навчання з використанням поданої технології запропонуємо **методичні рекомендації** щодо їх подолання.

До **“труднощів учня”** зараховуємо такі: 1) в учня немає мобільного інтернету – вчитель або інші учні з безлімітним пакетом мобільного інтернету можуть “роздати” його однокласникам; 2) учень з різних причин не має телефона (або модель телефона не підтримує формат ІНП “Kahoot!”) – організувати роботу в парах або групами, таким чином учні зможуть використовувати один телефон на команду, виконуючи завдання по черзі або колективно; 3) учні не розуміють або їм не подобаються завдання – продемонструвати завдання на великому екрані, надати детальну інструкцію, умотивувати (обрати комфортний для учнів режим виконання, завдання, які мають змагальний або комунікативний характер), органічно “вписати” використання ІНП до змістовно-комунікативного та мовленнєво-діяльнісного планів уроку, дати змогу спробувати без урахування помилок до оцінки за урок; 4) пошук та активація завдання займає багато часу – завчасно розмістити покликання на сайті школи або особистому сайті вчителя, використати месенджери або QR-коди, які можна відсканувати камерою мобільного телефона.

Серед **“труднощів учителя”** зазначимо такі: 1) учитель не має смартфона – розглянути можливість використання кабінетів школи, які мають ІКТ; 2) учитель не має доступу до Інтернету – розглянути можливість використання шкільної мережі Wi-Fi; 3) учитель має недостатній рівень навичок у створенні

завдань та використанні ІНП – переглянути відео-інструкції на сайті розробника або рекомендації інших учителів на каналі YouTube; 4) у робочому графіку вчителя не відведено часу для дослідження можливостей ІНП – працювати з готовими завданнями, які пропонує хмарний сервіс, ділитися завданнями з колегами, пропонувати учням створювати власні ігрові завдання на додаткову заохочувальну оцінку, використовувати ІНП “Kahoot!” 1 раз на тиждень (таким чином вчитель матиме час на створення нових завдань, при цьому, час створення одного блоку завдань, “кахуту”, – 15–30 хв.); 5) складно інтегрувати новий ресурс у план уроку – дотримуватися технології використання ІНП “Kahoot!” на певних етапах формування лексичних навичок; 6) учитель налаштований критично до ролі ІНП у навчальному процесі – спробувати цілеспрямовано, усвідомлено використати ІНП “Kahoot!” для досягнення певної мети в процесі формування АЛК, створити та реалізувати завдання для кожного етапу формування лексичних навичок, оцінити ефективність.

Висновки. Отже, дослідження показало ефективність використання ІНП “Kahoot!” у процесі формування АЛК учнів початкового ступеня навчання. До основних переваг ІНП “Kahoot!” як засобу навчання, відносимо, зокрема, такі: суттєвий мотиваційний ефект, який зумовлено ігровою природою платформи, відповідність мотивам і реаліям життя сучасних учнів, можливість варіювання форматів та індивідуалізація навчання, висока зацікавленість учнів, ефективність зворотного зв'язку. Платформа “Kahoot!” є зручною та простою у використанні, має багатий функціонал. Цей актуальний цифровий інструмент має потужний методичний потенціал; розкрити його допоможе технологія формування АЛК учнів 3–4 класу ЗЗСО, яку розроблено на базі етапів формування іншомовних лексичних навичок із урахування техніко-дидактичних можливостей ІНП “Kahoot!”. Подані рекомендації щодо подолання труднощів використання ІНП “Kahoot!” з боку учнів і вчителів допоможуть ефективно впровадити запропоновану технологію до освітнього процесу.

Перспективи подальших досліджень убачаємо у випрацюванні методики формування англомовної лексичної компетентності учнів ЗЗСО з використанням декількох ігрових навчальних платформ, а також у вивченні методичного потенціалу ІНП “Kahoot!” для формування інших компонентів англомовної комунікативної компетентності школярів.

ЛІТЕРАТУРА

- Бігич, О. Б. (2018). Сучасні технології навчання іноземних мов і культур у початковій школі. *Вісник Київського національного лінгвістичного університету. Серія: Педагогіка та психологія*, 29, 162–169. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vknl_u_Ptp_2018_29_19.
- Бігич, О. (2017). Ед'ютейнмент як технологія формування методичної компетентності викладача іноземної мови. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: Педагогіка*, 4, 119–126. http://nbuv.gov.ua/UJRN/NZTNPU_ped_2017_4_18.
- Бігич, О. Б., Бориско, Н. Ф., Борецька, Г. Е., & et al. (2013). *Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика: підручник для студентів класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів*. Ленвіт.
- Вікіпедія, (2024). *Kahoot!* <http://surl.li/ahhps>.
- Грищенко, М. (Ред.). (2016). *Нова українська школа: концептуальні засади реформування середньої школи* (Л. Гриневич, О. Елькін, С. Калашнікова, І. Коберник, В. Ковтунець, О. Макаренко, О. Малахова, Т. Нанаєва, Г. Усатенко, П. Хобзей, & Р. Шиян, Упорядн.) <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>.
- Ніколаєва, С. Ю. (2024). Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти 2020: вплив на навчання іноземних мов і культур в Україні. *Іноземні мови*, 2, 3–14. DOI: <https://doi.org/10.32589/1817-8510.2024.2.306338>.
- Ніколаєва, С. (Ред.). (2003). *Загальноєвропейські Рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання (переклад з англ.)*. Ленвіт. http://www.khotiv-nvk.edu.kiev.ua/Files/downloads/zagalnoyevrop_rekom.pdf.
- Пасічник, О. С. (2018). Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів закладів вищої освіти. *Педагогічна освіта: теорія і практика*, 24 (2), 344–349.
- Подосиннікова, Г. І., & Строганов, І. О. (2023). Формування компетентності старшокласників у англомовному писемному мовленні з використанням блогів на засадах інтерактивного навчання. *Іноземні мови*, 1, 3–18. DOI: <https://doi.org/10.32589/1817-8510.2023.1.278108>.
- Подосиннікова, Г. І., & Кривошия, К. С. (2022). Технологія інтерактивного навчання “кіно клуб” у підготовці майбутніх учителів англійської мови. *Іноземні мови*, 2, 32–46. DOI: <https://doi.org/10.32589/1817-8510.2022.2.262813>.
- Саган, О. В. (2022). Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки*, 100, 12–18. DOI: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2>.
- Синекон, О. С. (2022). *Теорія і практика диференційованого навчання професійно орієнтованого англомовного спілкування майбутніх фахівців з інформаційних технологій* [Автореф. дис. докт. пед. наук, Київський національний лінгвістичний університет].
- Тарнопольський, О. Б., Кожушко, С. П., & Кабанова, М. Р. (2018). Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі. *Іноземні мови*, 3, 15–22. http://nbuv.gov.ua/UJRN/im_2018_3_4.
- Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Шияна Р. Б., 3–4 клас (2022). Міністерство освіти і науки України. <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.3-4.Shyuan.pdf>.
- Черниш, В. В. (2012). Інформаційно-комунікаційні засоби формування та удосконалення іншомовної комунікативної компетентності у навчальних закладах різного типу. *Іноземні мови*, 3, 8–17. http://rep.knlu.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/78787878/2242/im_2012_3_4.pdf.
- Akshaya, N., & Sivakami, B. (2024). Learning by Gaming: Investigating the Effectiveness of Kahoot! on Young ESL Learners' Language Performance. *World Journal of English Language*, 14(3), 148–155. DOI: <https://doi.org/10.5430/wjel.v14n3p148>.
- Ali, R., & Abdalgane, M. (2022). The Impact of Gamification “Kahoot App” in Teaching English for Academic Purposes. *World Journal of*

- English Language* 12(7), Special Issue, 18–27. DOI: 10.5430/wjel.v12n7p18.
- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*. 10.03.22. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>.
- Borges, W., & dos Santos, M. M., D. (2022). Kahoot! as a tool for digital gamification in English language teaching. *Reflections on English teaching in Piauí and Maranhão*. Edufpi. <https://www.researchgate.net/publication/364614439>.
- Hadijah, H., Pratolo, B. W., & Rondiyah, R. (2020). Interactive game “Kahoot!” as the media of students’ vocabulary assessment. *Journal on English as a Foreign Language*, 10(1), 87–105. DOI: 10.23971/jefl.v10i1.1670.
- Horbatiuk, L., Kravchenko, N., Aliexsieieva, H., Lipych, V., & Rozumna, T. (2019). Use of Mobile Applications for Foreign Language Lexical Competence Formation. *Journal of History Culture and Art Research*, 8(3), 113–124. DOI: 10.7596/taksad.v8i3.2093.
- Kıyancıçek, E., & Uzun, L. (2022). Gamification in English Language Classrooms: The Case of Kahoot! *Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal)*, 6(1), 1–13. DOI: 10.46328/bestdergi.63.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George J. L. (2018). Students’ perception of Kahoot!’s influence on teaching and learning. *RPTTEL: Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9). DOI: <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>.
- Moazen, A. D. (2019). E-Learning Platforms and Their Role in Teaching Arabic as a Second Language: “KAHOOT and Global Arabic Open Platform Model”. *Route Educational and Social Science Journal*, 6(10). Retrieved from: https://www.researchjournal.com/Makaleler/487422172_37-Ahmet%20Dervic%5c%9f%20M%5c%9cAZ%5c%4b0N.pdf.
- Nikolić, J., Nikolić, J., Gajić, T., & Gajić, A. (2022). The Use of Kahoot! in Foreign Language Teaching. *International Scientific Conference on Information Technology and Data Related Research, Sinteza 2022*. DOI: doi:10.15308/Sinteza-2022-347-352.
- Reynolds, E. D. (2020). Kahoot!: EFL instructors’ implementation experiences and impacts on students’ vocabulary knowledge. *Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal*, 21(2), 70–92. <https://old.callej.org/journal/21-2/Reynolds-Taylor2020.pdf>.
- Singh, M. K. M., Ganapathy, M., & Tan, D. (2019). Kahoot!: Enhancing Creativity in Classroom Learning. *Creativity in Education*. Penerbit USM (USM Press). <https://www.researchgate.net/publication/321670474>.
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., & Jaqueset, P. (2020). The impact of gamification on students’ learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments* 7, 3. DOI: <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>.
- Susanto, D. A. (2021). The Effectiveness of Fun Game Kahoot as A Media in the Teaching of Vocabulary. *JELTIS (Journal of English Language Teaching, Linguistics and Literature Studies)*, 1(2), 133–146. Retrieved from: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Effectiveness-of-Fun-Game-Kahoot-as-A-Media-in-Mawarni-S./e8914406ebd43473f474fade9071dba96996c2fe>.
- Teh, H. S., Choong, P. Y., Abdullah, N. A. T., & Dass, L. C. (2021). Engaging Students in a Flipped Language Classroom via Kahoot. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11(4), 120–133. DOI: <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v11-i4/9032>.
- Wahyuni, S., & Eftita, F. The application of Kahoot as an online assessment tool to foster student’s engagement: Student’s experiences and voices. *Register Journal*, 16(2), 248–266. DOI: <https://doi.org/10.18326/rgt.v16i2.248-266>.
- Zhyhadlo, O. Y. (2022). Application of Digital Game-Based Tools for Formative Assessment at Foreign Language Lessons. *ITLT (Information Technologies and Learning Tools)*, 87(1), 139–150. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v87i1.4703>.

REFERENCES

- Bihych, O.B. (2018). Suchasni tekhnologii navchannia inozemnykh mov i kultur u pochatkovii shkoli. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho linhvistychnoho universytetu. Seriya: Pedahohika ta psykholohiia*, 29, 162–169. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vknl_u_Ptp_2018_29_19.
- Bihych, O. (2017). Ed’iteinment yak tekhnolohiia formuvannia metodychnoi kompetentnosti vykladacha inozemnoi movy. *Naukovi zapysky Ternopilskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Hnatiuka. Seriya : Pedahohika*, 4, 119–126. http://nbuv.gov.ua/UJRN/NZTNPU_ped_2017_4_18.
- Bihych, O. B., Borysko, N. F., Boretska, H. E., & et al. (2013). *Metodyka navchannia inozemnykh mov i kultur: teoriia i praktyka: pidruchnyk dlia studentiv klasychnykh, pedahohichnykh i linhvistychnykh universitetiv*. Lenvit.
- Vikipediia, (2024). Kahoot! <http://surl.li/ahhps>.
- Hryshchenko, M. (Red.). (2016). *Nova ukrainska shkola : kontseptualni zasady reformuvannia serednoi shkoly* (L. Hrynevych, O. Elkin, S. Kalashnikova, I. Kobernyk, V. Kovtunets, O. Makarenko, O. Malakhova, T. Nanaieva, H. Usatenko, P. Khobzei, & R. Shyian, Uporiadn.) <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>.
- Nikolaieva, S. Yu. (2024). Zahalnoieuropeiski rekomendatsii z movnoi osvity 2020: vplyv na navchannia inozemnykh mov i kultur v Ukraini. *Inozemni movy*, 2, 3–14. DOI: <https://doi.org/10.32589/1817-8510.2024.2.306338>.
- Nikolaeva, S. (Ed.). (2003). *Zahal'noyevropeys'ki rekomendatsiyyi z movnoyi osvity: vyvchennya, vykladannya, otsynuyannya (translation)*. [Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment]. Lenvit. http://www.khotiv-nvk.edu.kiev.ua/Files/downloads/zagalnoyevrop_rekom.pdf.
- Pasichnyk, O. S. (2018). Heimifikatsiia protsesu navchannia inozemnoi movy studentiv zakladiv vyshchoi osvity. *Pedahohichna osvita: teoriia i praktyka*, 24 (2), 344–349.
- Podosynnikova, H. I., & Strohanov, I. O. (2023). Formuvannia kompetentnosti starshoklasnykiv u anhlomovnomu pysemnomu movlenni z vykorystanniam blohiv na zasadakh interaktyvnogo navchannia. *Inozemni movy*, 1, 3–18. DOI: <https://doi.org/10.32589/1817-8510.2023.1.278108>.
- Podosynnikova, H. I., & Kryvoshyia, K. S. (2022). Tekhnolohiia interaktyvnogo navchannia “kinoklub” u pidhotovtsi maibutnykh uchyteliv anhliskoi movy. *Inozemni movy*, 2, 32–46. DOI: <https://doi.org/10.32589/1817-8510.2022.2.262813>.
- Sahan, O. V. (2022). Heimifikatsiia yak suchasnyi osvitnii trend. *Pedahohichni nauky*, 100, 12–18. DOI: <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2>.
- Synekop, O. S. (2022). *Teoriia i praktyka dyferentsiiovanoho navchannia profesiino oriietovanoho anhlomovnoho spilkuвання maibutnykh fakhivtsiv z informatsiinykh tekhnolohii* [Avtoref. dys. dokt. ped. nauk, Kyivskyi natsionalnyi linhvistychnyi universytet].
- Tarnopolskyi, O. B., Kozhushko, S. P., & Kabanova, M. R. (2018). Heimifikatsiia v navchanni inozemnykh mov u vyshchii shkoli. *Inozemni movy*, 3, 15–22. http://nbuv.gov.ua/UJRN/im_2018_3_4.
- Typova osvitnia prohrama, rozroblena pid kerivnytstvom Shyiana R. B., 3–4 klas (2022). Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy. <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.3-4.Shyian.pdf>.
- Chernysh, V. V. (2012). Informatsiino-komunikatsiini zasoby formuvannia ta udoskonalennia inshomovnoi komunikativnoi kompetentnosti

- u navchalnykh zakladakh riznoho typu. *Inozemni movy*, 3, 8–17. http://rep.knlu.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/787878787/2242/im_2012_3_4.pdf.
- Akshaya, N., & Sivakami, B. (2024). Learning by Gaming: Investigating the Effectiveness of Kahoot! on Young ESL Learners' Language Performance. *World Journal of English Language*, 14(3), 148–155. DOI: <https://doi.org/10.5430/wjel.v14n3p148>.
- Ali, R., & Abdalgane, M. (2022). The Impact of Gamification “Kahoot App” in Teaching English for Academic Purposes. *World Journal of English Language* 12(7), *Special Issue*, 18–27. DOI: 10.5430/wjel.v12n7p18.
- Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*. 10.03.22. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>.
- Borges, W., & dos Santos, M. M., D. (2022). Kahoot! as a tool for digital gamification in English language teaching. *Reflections on English teaching in Piauí and Maranhão*. Edufpi. <https://www.researchgate.net/publication/364614439>.
- Hadijah, H., Pratolo, B. W., & Rondiyah, R. (2020). Interactive game “Kahoot!” as the media of students' vocabulary assessment. *Journal on English as a Foreign Language*, 10(1), 87–105. DOI: 10.23971/jeff.v10i1.1670.
- Horbatiuk, L., Kravchenko, N., Aliexsieieva, H., Lipych, V., & Rozumna, T. (2019). Use of Mobile Applications for Foreign Language Lexical Competence Formation. *Journal of History Culture and Art Research*, 8(3), 113–124. DOI: 10.7596/taksad.v8i3.2093.
- Kıyanççek, E., & Uzun, L. (2022). Gamification in English Language Classrooms: The Case of Kahoot! *Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal)*, 6(1), 1–13. DOI: 10.46328/bestdergi.63.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *RPTEL: Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9). DOI: <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>.
- Moazen, A. D. (2019). E-Learning Platforms and Their Role in Teaching Arabic as a Second Language: “KAHOOT and Global Arabic Open Platform Model”. *Route Educational and Social Science Journal*, 6(10). https://www.researchjournal.com/Makaleler/487422172_37Ahmet%20Dervi%5c%9f%20M%3c%9cAZ%4b0N.pdf.
- Nikolić, J., Nikolić, J., Gajić, T., & Gagić, A. (2022). The Use of Kahoot! in Foreign Language Teaching. *International Scientific Conference on Information Technology and Data Related Research, Sinteza 2022*. DOI: doi:10.15308/Sinteza-2022-347-352.
- Reynolds, E. D. (2020). Kahoot!: EFL instructors' implementation experiences and impacts on students' vocabulary knowledge. *Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal*, 21(2), 70–92. Retrieved from: <https://old.callej.org/journal/21-2/Reynolds-Taylor2020.pdf>.
- Singh, M. K. M., Ganapathy, M., & Tan, D. (2019). Kahoot!: Enhancing Creativity in Classroom Learning. *Creativity in Education*. Penerbit USM (USM Press). <https://www.researchgate.net/publication/321670474>.
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., & Jaqueset, P. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments* 7, 3. DOI: <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>.
- Susanto, D. A. (2021). The Effectiveness of Fun Game Kahoot as A Media in the Teaching of Vocabulary. *JELTIS (Journal of English Language Teaching, Linguistics and Literature Studies)*, 1(2), 133–146. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Effectiveness-of-Fun-Game-Kahoot-as-A-Media-in-Mawarni-S./e8914406ebd43473f474fade9071dba96996c2fe>.
- Teh, H. S., Choong, P. Y., Abdullah, N. A. T., & Dass, L. C. (2021). Engaging Students in a Flipped Language Classroom via Kahoot. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 11(4), 120–133. DOI: <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v11-i4/9032>.
- Wahyuni, S., & Etfiti, F. The application of Kahoot as an online assessment tool to foster student's engagement: Student's experiences and voices. *Register Journal*, 16(2), 248–266. DOI: <https://doi.org/10.18326/rgt.v16i2.248-266>.
- Zhyhadlo, O. Y. (2022). Application of Digital Game-Based Tools for Formative Assessment at Foreign Language Lessons. *ITLT (Information Technologies and Learning Tools)*, 87(1), 139–150. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v87i1.4703>.

Отримано 05.08.2024 p.