

participation, and makes adolescent learners feel more engaged and interested. In terms of learning English as a foreign language, gamification can improve vocabulary and grammar retention through the involvement of multiple senses, repetition, and interactive tasks, which strengthen memory processes. At the same time, the effectiveness of gamification depends on its proper implementation. It is important to maintain a healthy and friendly learning environment and to keep a balance between deep cognitive activity and gamified elements.

Thus, gamification is considered a powerful innovative method that enhances learning outcomes and makes language learning more engaging and effective for adolescent learners.

REFERENCES:

1. Fatah P. F. The Effectiveness of Gamification in Enhancing English Language Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*. 2025. Vol. 5, No. 2. P. 304–320. URL: https://www.researchgate.net/publication/392909831_The_Effectiveness_of_Gamification_in_Enhancing_English_Language_Learning_Outcomes
2. Khosrawi-Rad, B. (2025). Promoting students' motivation in language education with gamified pedagogical conversational agents. *Computers & Education* Volume 238, December 2025 DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2025.105374>
3. Al-Khresheh, M. (2025). Cognitive and motivational benefits of gamification. *The Open Psychology Journal*. 10 Mar. 2025 URL: <https://openpsychologyjournal.com/VOLUME/18/ELOCATOR/e18743501359379/FULLTEXT/>
4. Laksanasut S. Gamification in ESL/EFL Education: Transforming Language Learning and Teaching Through Play // *TESOL and Technology Studies*. 2025. Vol. 6, Issue 1. P. 16–29. DOI: 10.48185/tts.v6i1.1562. URL: <https://www.sabapub.com/index.php/tts/article/view/1562>
5. Namaziandost E., Çakmak F. Impact of AI-generated storytelling vs. gamified learning on vocabulary retention and engagement in CALL environments // *Computers and Education: Artificial Intelligence*. 2025. Article 100505. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2025.100505>

Федорчук Вікторія

здобувач другого рівня вищої освіти,

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка

Науковий керівник: Дацків О. П., кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри англійської філології та методики навчання англійської мови

ЦИФРОВІ ЗАСТОСУНКИ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ВМІНЬ АУДІЮВАННЯ УЧНІВ 10 КЛАСУ

Аудіювання є одним з найважливіших мовленнєвих умінь, поряд із говорінням, читанням і письмом. В умовах сучасного закладу загальної середньої освіти учні 10 класу повинні вміти розуміти основну інформацію з

різних типів аудіотекстів, виокремлювати деталі, робити висновки та передавати зміст почутого повідомлення власними словами. Традиційні методи навчання аудіювання часто не забезпечують достатньої мотивації та високих навчальних результатів, особливо коли матеріал обмежується лише підручником і аудіозаписами без інтерактивних завдань. Значну роль у підвищенні ефективності навчання відіграють цифрові технології, які дозволяють інтегрувати відео, аудіо, інтерактивні тести та ігрові елементи в освітній процес з іноземної мови [4, с. 236]. Використання таких застосунків сприяє розвитку комунікативної компетентності, когнітивних здібностей та міжкультурних умінь учнів, підвищує їхню мотивацію та активність на заняттях.

Згідно з чинною навчальною програмою для 10 класу, учні повинні: розпізнавати головну думку та деталі аудіотексту; робити висновки про почуте; відтворювати інформацію власними словами; розуміти аудіотексти різної складності та тематики; брати участь у коротких обговореннях, спираючись на почуте. На кінець 11-го класу учні повинні розуміти основну думку складних за змістом та структурою висловлень на конкретні й абстрактні теми, зокрема на ті, які відповідають обраному профілю, якщо мовлення нормативне, стежити за поширеним висловленням і складною аргументацією в дискусії за умови, що тема досить знайома, а напрям дискусії окреслено чіткими маркерами. [1, с. 17].

Для досягнення цих цілей важливо послідовно використовувати завдання, які охоплюють три етапи – перед слуханням, під час слухання, після слухання (*pre-listening, while-listening, post-listening*). Наведемо приклади таких завдань.

Завдання перед слуханням можуть включати прогнозування теми повідомлення за заголовком або зображенням; активацію лексики через флеш-картки або короткі відео; обговорення очікувань щодо змісту аудіотексту у парах або групах. Завдання під час слухання передбачають заповнення пропусків у тексті, позначення правильних тверджень, визначення головних ідей та деталей. До завдань після слухання відносять створення резюме почутого, інтерактивні вікторини для перевірки розуміння, обговорення міжкультурних аспектів аудіотексту [2, с.181 – 184; 3, с. 166 -198].

Аналіз функціональних можливостей цифрових застосунків дозволив нам зробити висновок про те, що на сучасних уроках іноземної мови доцільно використовувати такі інструменти як *Edpuzzle, Listenwise, Quizlet, Kahoot!*

Edpuzzle – платформа для інтерактивного перегляду відео. Учитель може додавати запитання до відео, вставляти пояснення, перевіряти розуміння учнів у режимі реального часу. Наприклад, перед переглядом учні прогнозують зміст відео (*pre-listening*), під час перегляду відповідають на інтерактивні запитання (*while-listening*), після завершення обговорюють основні ідеї у групі (*post-listening*).

Listenwise – ресурс із реальними подкастами та аудіоматеріалами для старшокласників. Платформа дозволяє проводити інтерактивні вправи, включаючи тестові завдання, дискусії та словникові вправи.

Quizlet використовується для вивчення лексики та термінів перед аудіюванням. Створені цим застосунком флеш-картки та інтерактивні тести допомагають активізувати словниковий запас.

Гейміфіковану платформу *Kahoot!* доцільно використовувати для перевірки розуміння аудіотекстів у формі вікторин. Учитель може швидко оцінити результати та залучити всю групу до обговорення.

Цифрові застосунки дозволяють учням знайомитися з культурою англomовних країн через автентичні аудіо- та відеоматеріали. Наприклад, подкасти на *Listenwise* можуть містити інтерв'ю з носіями мови, що демонструють культурні особливості, звички та соціальні реалії. Використання таких матеріалів допомагає формувати у здобувачів освіти міжкультурну компетентність, що є однією з ключових цілей сучасної мовної освіти. Отже, використання цифрових технологій у навчанні аудіювання сприяє формуванню вмінь аудіювання, підвищенню мотивації учнів, інтерактивності та залученню кожного учня, розвитку когнітивних здібностей, мовленнєвих та міжкультурної компетентностей, створює додаткові можливості для індивідуалізації освітнього процесу.

Використання цифрових застосунків *Edpuzzle*, *Listenwise*, *Quizlet* та *Kahoot!* на уроках іноземної мови для формування вмінь аудіювання допомагає створити сучасне освітнє середовище, яке поєднує педагогічну ефективність та цифрові технології. Це особливо важливо для учнів 10 класу, які готуються до навчання у закладах вищої освіти і майбутньої професійної діяльності.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Навчальні програми з іноземних мов для загальноосвітніх навчальних закладів і спеціалізованих шкіл із поглибленим вивченням іноземних мов. 10-11 класи. Міністерство освіти і науки України. 72 с. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/programy-10-11-klas/2018-2019/inozemni-movi-10-11-19.09.2017.pdf>
2. Scrivener J. Learning teaching. The essential guide to English language teaching. Macmillan Education. Oxford, 2011. 431 p.
3. Vandergrift L., Goh C.C.M. Teaching and Learning Second Language Listening. Routledge, 2012. 236 p.
4. Newton J.M., Nation I.S.P. Teaching ESL/EFL Listening and Speaking. Routledge, 2021. 283 p.