Петро Братко
(м. Чернівці)

Науковий керівник – к. ф. н., асистент Лукащук М. В.

ВПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ РЕСУРСІВ У ВИКЛАДАННІ ГРАМАТИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ 10 ТА 11 КЛАСІВ

Анотація. *У статті досліджено вплив інтерактивних онлайн-ресурсів на рівень навчальної мотивації старшокласників під час вивчення граматики англійської мови. Проаналізовано внутрішні та зовнішні чинники мотивації, визначено переваги гейміфікації та цифрових платформ порівняно з традиційними методами навчання. Практичну ефективність підходу підтверджено результатами двоетапного експериментального дослідження.*

Ключові слова: *інтерактивні ресурси, граматика англійської мови, старша школа, навчальна мотивація, цифровізація освіти.*

Abstract. *The article addresses the pressing educational challenge of declining learning motivation among high school students, specifically within the context of mastering English grammar. Traditional pedagogical methods, which predominantly rely on rote learning and the mechanical execution of textbook exercises, frequently fail to satisfy the cognitive and interactive expectations of contemporary "digital natives". In response to this gap, the study examines the systematic integration of various digital tools—including interactive platforms like Kahoot and Wordwall, learning management systems, multimedia content, and artificial intelligence—into the language curriculum.*

The theoretical framework explores the multidimensional nature of learner motivation, categorizing influential dynamics into intrinsic personality traits and extrinsic environmental stimulants, while highlighting the student-centered essence of classroom interaction. To validate these concepts practically, a two-stage experimental study was conducted with 11th-grade students. The initial diagnostic phase evaluated grammar proficiency under traditional textbook-based instruction, which revealed limited engagement and passive classroom behavior among several students. The subsequent main phase substituted static

routines with dynamic online activities, immediate digital feedback loops, and educational gameplay.

The comparative analysis demonstrates that incorporating interactive platforms significantly enhances student involvement across all proficiency levels, fostering a highly collaborative environment. By shifting the educational focus from the teacher to the active student, digital resources transform complex grammatical concepts into practical communicative assets. Ultimately, the study concludes that digital tools are vital components of modern language education, successfully personalizing the learning process and driving sustainable intrinsic motivation.

Keywords: *interactive resources, English grammar, high school, learning motivation, digitalization of education.*

Постановка проблеми. Впровадження сучасних цифрових технологій у систему освіти зумовлює необхідність оновлення підходів до навчання іноземних мов, проте процес викладання англійської граматики у старшій школі й досі часто спирається на традиційні граматико-перекладні методи. Механічне виконання статичних вправ і зазубрювання сухих правил не відповідають пізнавальним потребам сучасного «цифрового покоління» учнів, які звикли до динамічної та інтерактивної подачі інформації. Як наслідок, спостерігається суттєве зниження навчальної мотивації учнів 10–11 класів, які сприймають граматичний матеріал як складний, відірваний від реального життя та маломотивуючий компонент. Головна проблема полягає у суперечності між потенціалом інтерактивних технологій та відсутністю системи їхнього комплексного застосування для подолання мотивувальної кризи старшокласників під час опанування граматичної компетенції.

Актуальність дослідження зумовлена процесами активної цифрової трансформації освіти та зростанням ролі англійської мови як засобу міжнародної комунікації в умовах глобалізації. Для учнів старших класів володіння мовою є інструментом майбутнього професійного успіху, високого заробітку та навчання, проте низький рівень мотивації стає головним бар›єром на шляху до мовних досягнень. Упровадження таких гейміфікованих та мультимодальних онлайн-платформ, як Kahoot, Wordwall, Liveworksheets та інструментів

штучного інтелекту, дозволяє трансформувати пасивне зазубрювання у живий комунікативний досвід. Це забезпечує індивідуалізацію навчання, дозволяє учням працювати у власному темпі й забезпечує миттєвий зворотний зв'язок, що робить тему системного використання інтерактивних ресурсів критично важливою для сучасної дидактики.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання розвитку навчальної мотивації та інтеграції цифрових інструментів у мовну освіту є предметом активного наукового дискурсу. Зокрема, психологічні засади впливу внутрішніх та зовнішніх чинників на успішність вивчення мови детально висвітлено у працях A. M. Seven та S. M. Othman. Зсув освітньої парадигми в бік студент-центрованого навчання завдяки інтерактивності аналізують V. Chang, A. Jones та R. Kunnemeyer. Дидактичний потенціал мультимедійного контенту, зокрема подкастів та відеоматеріалів, досліджено у роботі G. Dudeney та N. Hockly, а специфіку інтерактивного підходу до викладання граматики в ESL-середовищі розкрито M. Mu. Вплив гейміфікації та навчання на основі цифрових ігор на підвищення мотивації та покращення результатів учнів обґрунтовано в публікаціях Z. Shen та S. Zhou. Серед вітчизняних дослідників практичні аспекти використання онлайн-платформ у школі вивчали Я. А. Коваль та О. І. Незвиська, використання ресурсів в онлайн-форматі висвітлено А. Дімітровою, а формування комунікативної культури засобами інтерактивних технологій — А. Жуковою. Попри значну кількість праць, проблема цілісного системного поєднання цих платформ для учнів 10–11 класів потребує додаткового практичного вивчення.

Виклад основного матеріалу. Сучасна система освіти перебуває в умовах активної цифрової трансформації, що зумовлює необхідність оновлення підходів до викладання іноземних мов, зокрема англійської. В умовах глобалізації та зростання ролі англійської мови як засобу міжнародного спілкування особливої ваги набуває ефективне формування мовної компетентності учнів старшої школи.

Водночас практика викладання свідчить, що саме граматика англійської мови часто сприймається учнями 10–11 класів як складний, формалізований і маломотивуючий компонент навчання. Однією з ключових проблем сучасної шкільної освіти є зниження навчальної мотивації старшокласників, що особливо відчутно в процесі опанування граматичного матеріалу.

Традиційні методи навчання, орієнтовані на механічне виконання вправ і відтворення правил, не завжди відповідають пізнавальним потребам сучасних учнів, які зростають у цифровому середовищі та звикли до інтерактивної, динамічної подачі інформації.

У цьому контексті особливої актуальності набуває впровадження інтерактивних онлайн ресурсів у процес викладання граматики англійської мови. Такі ресурси, як освітні платформи, інтерактивні вправи, онлайн-тести, ігрові та мультимедійні інструменти, створюють умови для активізації навчальної діяльності, залучення учнів до навчального процесу та формування стійкої внутрішньої мотивації до вивчення мови.

Незважаючи на наявність численних наукових досліджень, присвячених проблемам мотивації та використанню інформаційно-комунікаційних технологій у навчанні іноземних мов, питання системного впровадження інтерактивних ресурсів саме у викладанні граматики англійської мови в 10–11 класах потребує подальшого наукового осмислення.

Мотивація є однією з ключових тем у сфері освіти й водночас однією з найважливіших. Кожен учитель неодноразово ставив собі запитання: як саме мотивувати своїх учнів? Особливо велике значення мотивація має у вивченні іноземних мов. Саме питання мотивації учнів-мовників вважається одним із найскладніших аспектів викладання. Ключ до успіху – зрозуміти, що саме мотивує конкретних учнів, а потім зробити заняття максимально релевантними та цікавими для них.

Мотивація – це складне психологічне явище, яке вже давно створює труднощі для всіх, хто намагається його розібрати та пояснити. Більшість учнів, особливо учні старшої школи, вивчають англійську мову, бо переконані, що вона принесе їм певну користь: вищу зарплату, можливість вступити до омріяного вишу, подорожувати за кордон чи вільно спілкуватися з людьми з різних країн.

Без достатнього рівня мотивації учні, найімовірніше, не досягнуть успіху й не зможуть реалізувати свої очікування від вивчення мови.

Окрім інтелектуальних здібностей та мовної обдарованості саме мотивація відіграє вирішальну роль у успішному оволодінні

другою/іноземною мовою. Її визначають як цілеспрямований процес, що поєднує **зусилля**, **бажання досягти мети** (оволодіти мовою) та **позитивне ставлення** до самого процесу вивчення.

Мотивація також суттєво впливає на мовні досягнення, зокрема на засвоєння мовних знань (лексика, граматика, вимова) та розвиток чотирьох основних навичок – аудіювання, говоріння, читання й письма [7, с. 62].

На мотивацію учнів до вивчення та оволодіння іноземною мовою впливає багато факторів, які поділяються на **внутрішні** (особистісні) та **зовнішні** (середовищні).

Серед внутрішніх факторів важливі риси особистості: екстраверти та учні з високою самооцінкою легше спілкуються, ризикують і долають труднощі, ставлять амбітніші цілі та застосовують кращі стратегії. Самоефективність – віра у власні сили – суттєво збільшує зусилля. Цікавим видається те, що молодші учні зазвичай більш ентузіастичні, цікавляться процесом і натхненні вчителем, хоча їм часто бракує стійкості. Так щодо статі, то дівчата частіше показують вищу мотивацію, наполегливість та позитивніше ставлення до мови, хоча можуть відчувати більше тривог. У багатомовних культурах (Індія, Бельгія, Швейцарія тощо) вивчення мов є частиною ідентичності та джерелом внутрішньої мотивації.

Зовнішні фактори пов'язані з навчальним середовищем. Цікаві, актуальні та інтерактивні завдання (командна робота, творчість) значно підвищують мотивацію, на відміну від пасивних методів. Теплі, підтримуючі стосунки з учителем, повага до автономії та турбота посилюють бажання вчитися, тоді як критика й контроль його послаблюють. Орієнтація на розвиток навичок (mastery goals), а не на оцінки чи конкуренцію, виявляється набагато ефективнішою. Винагороди працюють, якщо підтримують автономію та компетентність, а контролюючі – часто демотивують. Соціальний контекст також важливий: батьки, які цінують мову, друзі-однолітки та мовна спільнота створюють відчуття приналежності й додатковий стимул до навчання.

Усі ці чинники разом визначають рівень наполегливості та успіху учнів у вивченні мови [11, с. 644].

Крім того, варто визначити поняття інтеракції. Тож, слово «інтеракція» (взаємодія) вперше використав німецький соціолог

Зіммель у своїй книзі «Соціологія», опублікованій 1908 року, де він писав, що наше суспільство виникло саме завдяки взаємодії людей. Згідно з New Oxford Dictionary of English, «інтеракція» означає «взаємна або обопільна дія чи вплив».

З цього визначення можна вивести такі суттєві характеристики інтеракції: (1) підкреслюється двосторонній характер відносин, (2) цінуються рівність і співпраця, (3) акцентується внесок кожної окремої особи, (4) необхідна особиста участь і власний досвід.

Саме ці якості – співпраця, рівність, індивідуальність та міжособистісна участь – сьогодні активно пропагуються та очікуються в освітній сфері.

Також, важливо розуміти, що граматичну компетенцію слід викладати в контексті змістовного спілкування. Підкреслюється, що граматика – це поєднання фонетики, фонології, морфології та семантики, і будь-яке навчання, спрямоване на підготовку компетентних користувачів мови, має охоплювати всі ці аспекти, а не лише морфологію та синтаксис, як це було характерно для традиційних методів граматико-перекладного підходу.

Під час викладання граматики вчителям слід акцентувати всі ці компоненти, застосовуючи інтерактивний підхід. Водночас граматику потрібно подавати таким чином, щоб вона допомагала учням використовувати її в реальному житті; важливо згадувати граматичні структури та застосовувати їх у контексті змістовних і тривалих комунікативних взаємодій. Через інтеракцію учні можуть значно розширити свій мовний запас, слухаючи або читаючи автентичні мовні матеріали, а також сприймаючи мовлення своїх одногрупників під час дискусій, сценок, спільного розв'язання завдань чи ведення діалогів у журналах [10, с. 19].

Проектування інноваційних методів викладання граматики має ґрунтуватися на певному наборі принципів, щоб забезпечити теоретичну та практичну ефективність навчання.

По-перше, принципи проектування повинні акцентувати **участь учнів** та **активне навчання**, відстоюючи студент-центровану філософію викладання. Завдяки чітко визначеним навчальним цілям і завданням учнів заохочують активно долучатися до процесу, що підвищує їхню мотивацію до вивчення граматики та робить їх більш ініціативними. Це сприяє розвитку самостійного мислення,

вміння розв'язувати проблеми та глибшого розуміння граматичних знань.

По-друге, принципи мають підкреслювати **системність** і **цілісність** граматичних знань. Замість простого запам'ятовування окремих правил структура навчання повинна бути побудована так, щоб учні протягом процесу формували повне, комплексне уявлення про всю граматичну систему. Це допомагає уникнути фрагментарного запам'ятовування розрізнених правил і дозволяє учням інтегрувати знання в органічну, цілісну систему навчання.

По-третє, принципи проектування повинні наголошувати на **інтеграції** граматичних знань із реальним мовним використанням. Завдяки завданням і активностям, пов'язаним із реальними життєвими та комунікативними ситуаціями, учні вчаться гнучко застосовувати вивчену граматику в справжньому спілкуванні. Це не лише покращує навички практичного використання граматики, а й поглиблює розуміння її реальної цінності в комунікації, роблячи навчання більш осмисленим і мотивуючим [13].

Без сумніву, вплив технологій на життя молоді XXI століття є очевидним, а цифрова епоха формує те, як вони думають, діють і розвиваються. Ці молоді люди настільки занурені в технологічний океан знань та інформації, що їх називають «N-Gen» (або «Net-поколінням») та «цифровими аборигенами». Всюдисуща природа технологій змінила уявлення сучасної молоді про освіту і змусила учнів вимагати інтегрованого, технологічно просунутого середовища навчання. Вони воліють бути більш залученими в процес. Тож вони очікують, що навчання, методи викладання та інструменти в класах будуть адаптивними й базуватимуться на технологіях [2, с. 81].

На нашу думку, сьогодні неможливо уявити викладання англійської мови без цифрових інструментів. Для старшокласників це особливо актуально, коли ми працюємо над складною граматикою. Замість сухого зазубрювання правил, інтерактивні онлайн-ресурси дозволяють розбирати граматичні конструкції через живий контекст та персоналізовані завдання. Це допомагає кожному учню опрацьовувати складні теми у власному темпі, роблячи граматику не просто теорією, а логічним інструментом для вільного спілкування та підготовки до іспитів.

Цифровізація докорінно змінила освітній простір та ставлення учнів до навчання. Як слушно зазначає О. Головченко, онлайн-ресурси – це комп›ютерні програми, які доступні в Інтернеті в будь-який час, та ці ресурси стали цілодобово доступними інструментами для здобуття знань. Якщо раніше пошук інформації вимагав візиту до бібліотеки, то зараз учні можуть готуватися до уроків будь-де. Це дає вчителю можливість ефективно організовувати самостійну роботу, адаптуючи контент під рівень знань кожного школяра за допомогою таких платформ, як Wordwall, Bamboozle чи British Council Learn [5, с. 30].

Отож, зупинимось детальніше на класифікації інтерактивних онлайн ресурсів, які сприяють покращенню навичок володіння граматикою англійської мови.

Сучасна освіта вимагає впровадження **інноваційних та мультимодальних підходів**, де цифрові платформи стають ключовим інструментом для вивчення граматики. Замість традиційних методів пропонується поєднання різних каналів сприйняття – візуального, аудіального та вербального, що значно підвищує ефективність засвоєння складних структур.

Основні інструменти та їхні можливості:

- **Інтерактивні платформи (**Quizlet, LearningApps, Kahoot!): дозволяють автоматизувати перевірку знань, використовувати ігрові елементи для підвищення мотивації та створювати персоналізовані флеш-картки для закріплення правил.
- **Системи управління навчанням (**Moodle, Google Classroom): забезпечують безперервний доступ до матеріалів, інтеграцію відеоуроків та можливість відстежувати прогрес кожного учня в реальному часі.
- **Мультимедійний контент (**YouTube, Edpuzzle, подкасти): допомагає учням бачити вживання граматичних конструкцій у реальному мовленнєвому контексті та розвивати навички сприйняття мови на слух.

Візуалізація (інфографіка, анімації, схеми): використання графічних засобів є критично важливим для пояснення складних тем, наприклад, часових форм дієслова, оскільки наочність полегшує розуміння логіки мови.

Головні переваги такого підходу: Інтеграція цих ресурсів сприяє **індивідуалізації навчання**, дозволяючи кожному працювати у власному темпі [6, с.155].

Сьогодні інтерактивні ресурси виступають ключовим фактором підтримки навчальної мотивації. Їхні дидактичні можливості дозволяють якісно трансформувати вивчення англійської граматики: замість пасивного зазубрювання учні залучаються до динамічних вправ із миттєвим зворотним зв'язком. Це допомагає візуалізувати складні правила та забезпечує ефективне формування стійких граматичних навичок. Такий підхід робить навчання гнучким і персоналізованим, що критично важливо в умовах цифровізації освіти [2, с. 81].

Дослідження Чанга, Джонса та Кюннемейєра акцентує на фундаментальній зміні освітньої парадигми: завдяки інтерактивності центр уваги змістився з постаті вчителя на самого учня та його реальні досягнення. Такий підхід перетворює студента з пасивного слухача на активного учасника процесу, що робить навчання значно продуктивнішим за класичні лекційні методи [8, с. 238].

Водночас, Дадені та Гоклі виділяють роль технологій, зокрема подкастів, як потужних інструментів сучасної дидактики. Вони наголошують, що саме через розробку захопливих інтерактивних завдань можна досягти високого рівня залученості та внутрішньої мотивації молоді. Це дозволяє не просто подавати матеріал, а занурювати учнів у мовне середовище, де граматика та лексика засвоюються природно через дію та цифрову взаємодію [9, с. 190].

Технологічний прогрес докорінно змінив підходи до вивчення іноземних мов, перетворивши цифрові інструменти на невід'ємну частину освітнього процесу. Використання інтерактивних платформ відкриває унікальні горизонти для залучення учнів, трансформуючи їхню внутрішню мотивацію через активну взаємодію з контентом. Кожен із представлених нижче ресурсів – це не просто допоміжний засіб, а потужний дидактичний інструмент, який робить засвоєння мовних навичок (зокрема складних граматичних структур) живим, наочним та по-справжньому захопливим [2, с. 82].

Зв'язок між впровадженням гейміфікації та результатами вивчення мови має першочергове значення, особливо в контексті одвічної проблеми підтримки мотивації учнів. На відміну від

традиційного викладання граматики, яке часто обмежується статичним зазубрюванням правил, інтерактивні ресурси пропонують динамічну альтернативу, що значно підвищує якість навчального досвіду.

У вивченні мови, де критично важливою є наполегливість, гейміфікація виступає потужним інструментом для запобігання втраті інтересу. Головна перевага інтерактивних методів над класичними підходами полягає в їхній здатності перетворити складні граматичні структури на живий досвід. Це не лише повертає учням ентузіазм, а й набагато ефективніше готує їх до реального спілкування в глобальному світі [12].

Навчання на основі цифрових ігор (DGBL) – це потужна трансформаційна альтернатива традиційним методам. Замість пасивного споживання матеріалу, DGBL занурює учнів у середовище, де вони стають активними творцями власних знань. Цей підхід базується на принципах конструктивізму: учні вчаться через гру, експерименти та вирішення реальних завдань. Це створює ідеальні умови для засвоєння граматики та мови в цілому, адже постійна взаємодія та залученість допомагають природно розвивати мовленнєві навички та підтримувати високий рівень мотивації [14].

В дійсності, інтерактивне навчання на заняттях з англійської мови є фундаментом для розвитку комунікативної компетентності, оскільки воно базується на живій практиці спілкування. Як зазначає Виноградова, такий підхід стимулює учнів до творчого пошуку та допомагає сформувати професійні якості, необхідні для ефективної взаємодії в сучасному суспільстві.

Головні переваги та вимоги методу:

Результативність: глибоке занурення в матеріал поєднується з високим рівнем зацікавленості та розвитком навичок командної роботи.

Суб›єктність: навчання має діяльнісний характер, де діалог та підтримка індивідуального розвитку є пріоритетами.

Автономія: учням надається свобода вибору та простір для прийняття самостійних рішень, що сприяє розкриттю їхнього творчого потенціалу.

Це дозволяє перетворити вивчення мови на процес саморозвитку, орієнтований на потреби особистості [3, с. 188].

Поряд з цим, на мій погляд, варто віддати належне штучному інтелекту, який стоїть поряд інтерактивних ресурсів, та побачити наскільки він є ефективним у порівнянні з традиційними методами вивчення граматики. Інтеграція інструментів штучного інтелекту (ШІ) у мовну освіту, зокрема у викладання граматики, представляє багатогранний набір викликів і можливостей. Оскільки суспільство все більше покладається на технології в різних аспектах повсякденного життя, освіта також прийняла цифрові інструменти для вдосконалення процесів викладання та навчання. У сфері мовної освіти викладання граматики має особливе значення, оскільки воно формує основу для ефективної комунікації та володіння мовою. Проте традиційні підходи до навчання граматики часто стикаються з обмеженнями щодо індивідуалізації, надання зворотного зв'язку та адаптивності до різноманітних потреб учнів.

Загальновідомо, що наше суспільство перебуває в постійному розвитку, і з кожним днем, це все більш відчутно проявляється і в освітній галузі. Зокрема, це торкається освіти в питанні вивчення англійської мови серед учнів старшої школи, фокусуючись на ефективному вивченні граматики. Тут на допомогу приходять різноманітні інтерактивні онлайн ресурси, які покликані зробити заняття більш цікавими та захолюючими, зокрема для учнів 10-11 класів.

Тому, метою нашого аналізу в межах досліджуваного питання є практичне застосування різного роду онлайн платформ, з тим щоб побачити їх ефект щодо підвищення мотивації таких учнів. Виходячи з власного досвіду, варто зазначити, що в такому експериментальному дослідженні брали участь учні 11-го класу Годилівського ЗЗСО І-ІІІ ступенів.

Експериментальне дослідження проводилося у два послідовні етапи: підготовчий та основний. На підготовчому етапі було здійснено первинну діагностику рівня знань здобувачів освіти за допомогою тестування, та в рамках традиційного підходу до викладання, без застосування онлайн платформ, базуючись суто на підручнику.

Основний етап передбачав дослідження ефективності застосування онлайн-платформ у процесі інтерактивного навчання англійської мови з фокусом на граматичний аспект. Діагностичні

заходи проводилися в межах освітнього процесу, організованого в очному форматі. Для визначення результативності використання зазначених цифрових засобів було здійснено порівняльний аналіз рівнів сформованості знань, навичок і вмінь учнів на початку та наприкінці дослідження [4, с. 31].

Що стосується первинного етапу, який містить результати тестування знань граматики учнів 11 класу до застосування інтерактивних онлайн платформ представлена нижче.

Таблиця 1.

Результати первинного тестування учнів 11 класу

Рівень навчальних досягнень	Кількість учнів	Відсоток (%)
Високий	4	20 %
Достатній	7	35 %
Середній	6	30 %
Початковий	3	15 %
Усього	20	100 %

Важливо зазначити, що для проведення такого первинного тестування, в основі було використано підручник для 11 класу з англійської мови за редакцією О. Д. Карпюк. Також, для даного дослідженя були використані теми: Being a Student (Бути учнем), Family Relationship (Сімейні стосунки) та Nature and the Environment (Природа та навколишнє середовище). Детальний опис зазначених граматичних тем із комплексом проведених вправ без використання онлайн платформ представлено нижче [1].

Таблиця 2.

Комплекс вправ для формування граматичних вмінь та навичок у 11 класі без використання онлайн платформ

№	Тема підручника	Граматична тема	Комплекс вправ і види навчальної діяльності
1	Being a Student (Бути учнем)	Повторення та закріплення таких часових форм дієслова: Present Simple, Present Continuoust,	Вправа 1. Розкриття дужок. В цій вправі, учні отримують речення, у яких потрібно встановити правильну часову форму дієслова. Вправа 2. Виправлення граматичних помилок. В цій вправі учням потрібно знайти, та

		Present Perfect, Past Simple	виправити помилки у реченнях, які стосуються навчання та шкільного життям. Вправа 3. Складання речень. Тут учні на основі ключових слів придумують власні речення стосовно навчання, шкільних предметів та ін. Вправа 4. Робота з текстом. В цьому завданні, учням пропонується опрацювання тексту про життя старшокласника, на основі чого, вони визначають ужиті часові форми та обгрунтовують їх використання.
2	Family Relationship (Сімейні стосунки)	Модальні дієслова: should, ought to, must, have to та can	Вправа 1. Доповнення речень. В цій вправі учням пропонується вибір відповідного модального дієслова для завершення речень про сімейні обов'язки, правила та взаємодопомогу. Вправа 2. Установлення відповідності. Тут учням потрібно поєднати ситуації з певними порадами чи правилами, з використанням модальних конструкцій. Вправа 3. Перефразування речень. Це цікаве завдання, в якому учням доводилося передати зміст речень з використанням заданого модального дієслова. Вправа 4. Складання діалогів. В межах цієї вправи, учням пропонується скласти в парах невеликі діалоги на тему сімейних відносин, правил поведінки, використовуючи засвоєні граматичні конструкції.

3	Nature and the Environment (Природа та навколишнє середовище)	Пасивний стан дієслова (Passive Voice)	Вправа 1. Трансформація речень. Тут учням потрібно здійснити перетворення речення з активного стану на пасивний. Вправа 2. Заповнення пропусків. Учні заповнюють прогалини в реченнях, утворюючи правильні форми пасивного стану. Вправа 3. Переклад речень. Потрібно перекласти з української мови на англійську речення про охорону природи і забруднення довкілля з використанням пасивного стану. Вправа 4. Створення короткого письмового повідомлення. Це креативне завдання, де учні пишуть кілька речень про захист навколишнього середовища, використовуючи Passive Voice.

Після проходження такого первинного етапу у вигляді тестування за допомогою різного роду завдань та вправ, а також проаналізувавши результати такого підходу, які наведені нами вище у відсотковому співвідношенні, ми перейшли до основного етапу.

Варто вказати, що основний етап передбачав ще більш клопіткої підготовки, задля реалізації задуманого в порівнянні з первинним. Він включав ретельний підбір цікавих онлайн-активностей за допомогою таких платформ як: Kahoot, Wordwall, Live worksheets, test English та інші, включаючи перегляд відео.

Отож, комплекс активностей для формування вмінь та навичок учнів 11 класу з використанням онлайн платформ продемонстровано нижче.

Таблиця 3.

Комплекс інтерактивних вправ для формування вмінь та навичок у 11 класі з використанням онлайн платформ

№	Тема підручника	Граматична тема	Інтерактивні активності та використані ресурси
1	Being a Student	Часові форми дієслова: Present Simple, Past Simple, Present Continuous, та Present Perfect	Kahoot це платформа на якій у вигляді вікторини учень обирає правильну часову форму; Wordwall являє собою інтерактивне сортування речень за часовими формами; на YouTube можна переглянути навчальне в якому пояснюється уживання часів, та виконання вправ після перегляду.
2	Family Relationship	Модальні дієслова: can, should, have to, ought to, must	Wordwall це платформа, де учні встановлюють відповідності між ситуаціями і певними модальними конструкціями; Liveworksheets цікавий ресурс, на якому виконуються інтерактивні вправи на заповнення пропусків; Test-English це платформа, на якій в основному учні проходять граматичні тести, яка включає автоматичну перевірку відповідей
3	Nature and the Environment	Пасивний стан (Passive Voice)	Kahoot це платформа, де проводилося тестування на розпізнавання форм пасивного стану; на Liveworksheets учні трансформували речення з активного стану в пасивний; на Test-English учні виконували граматичні вправи різних рівнів складності; ну і на YouTube учні мали можливість переглянути відео з поясненням утворення пасивного стану, та наступне виконання завдань

Як можемо побачити, для основного дослідження були обрані ті ж самі лексичні та граматичні теми, з ціллю більш обєктивного підходу щодо оцінювання граматичних навичок учнів. Варто вказати, що впродовж такого дослідження на уроці прослідковувалася значно вища активність учнів.

Цього разу, учні які проявляли себе менш активно впродовж первинного етапу, були практично на одному рівні із тими, які

були досить активні та показали високі результати. Це безсумнівно свідчить про значне зростання мотивації учнів 11 класу, та позитивний фактор онлайн-платформ у сприянні залученості всіх учнів, незалежно від їхнього типу поведінки на уроках, та сприйняття англійської мови, як окремого предмету.

Висновки

Беручи до уваги вищевикладене, варто зазначити, що **мотивація** є однією з найважливіших і ключових тем у сфері освіти і завданням кожного вчителя має бути те, щоб чітко зрозуміти як саме мотивувати своїх учнів, особливо учнів старшої школи. Було визначено, що на мотивацію таких учнів у вивченні граматики впливає чимало факторів, які в свою чергу поділяються на внутрішні та зовнішні.

Крім того, психологічний аспект занять з іноземної мови теж чимало важливий, оскільки охоплює роботу основних психічних процесів такі як: сприйняття, пам'ять, й мислення під час комунікативної діяльності учнів.

Також, було доведено, що деякі вчені стверджують, що саме низький рівень мотивації серед учнів старшої школи, може бути причиною незадовільних знань граматики, що підтверджує той факт, що учні з низькою мотивацією загалом не можуть досягти успіху у вивченні мови.

У результаті проведеного теоретичного аналізу було встановлено, що інтерактивні онлайн-ресурси є важливим складником сучасного освітнього середовища та ефективним засобом навчання граматики англійської мови. Стрімкий розвиток цифрових технологій і зміна освітніх потреб учнів зумовили необхідність переходу від традиційних форм подання навчального матеріалу до інтерактивних моделей навчання, які забезпечують активну участь здобувачів освіти в освітньому процесі. Для сучасних учнів технології є невід'ємною частиною повсякденного життя, тому використання цифрових інструментів під час вивчення граматики відповідає їхнім потребам та особливостям сприйняття інформації.

Зрештою, інтерактивні онлайн-ресурси є ефективним засобом формування граматичної компетентності учнів старшої школи. Їх використання дозволяє зробити процес вивчення граматики більш доступним, наочним, цікавим і результативним.

Список використаних джерел

1. Карп'юк О. Англійська мова. 11 клас, 2019, 256 с. URL: https://pidruchnik.com/454-anglyska-mova-karpyuk-11-klas.html (дата звернення: 17.10.2026).
2. Дімітрова А., Алєксєєва Г., Антоненко О. та ін. Використання інтерактивних ресурсів у викладанні англійської мови в онлайн-форматі. 2024. С. 80-86 URL: https://mir.dspu.edu.ua/article/view/313851/307116 (дата звернення: 24.05.2026).
3. Жукова А. Інтерактивні технології формування комунікативної культури майбутніх фахівців у процесі вивчення англійської мови. Наукові записки Національного університету Острозька академія. Серія Філологія. 2024. № 21(89). С. 186–189.
4. Коваль Я. А. Використання онлайн платформ для інтерактивного навчання англійської мови учнів старшої школи : кваліфікаційна робота : 014 Середня освіта. Кривий Ріг: Криворізький державний пед. університет. 2023. 62 с.
5. Незвиська О. І. Формування компетентності у граматиці англійської мови учнів 6 класів за допомогою освітніх онлайн-ресурсів. 2024. 107 с. URL: https://archer.chnu.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/123456789/12740/Незвиська%20О.І..pdf?sequence=1&isAllowed=y (дата звернення: 24.05.2026).
6. Стрига, Е. В. Навчання граматики англійської мови з використанням інноваційних практик мультимодального підходу в умовах університетської освіти. *Педагогічні науки: теорія та практика*, 2026. (1), 151-159. https://doi.org/10.26661/2786-5622-2026-1-20
7. Ali, Mehmet Seven. Motivation in language learning and teaching. 2020. P. 62-71. URL: https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1274645.pdf?referrer=grok.com
8. Chang V., Jones A., Kunnemeyer, R. The Role of Online Learning in Higher Education: A Case Study of Learner Attitudes to Online Learning in a University Setting. *Educational Media International*. 39(3–4). P. 233–244.
9. Dudeney G., Hockly N. How to Teach English with Technology. Harlow : Pearson Longman, 2007. 192 с.
10. Mu, M. (2010). Interactive approach to English grammar teaching in the ESL classroom (Seminar paper). 2010. Minds@UW.

URL: https://minds.wisc.edu/items/c55393bc-1b91-4b10-9589-62593bf764a6
11. Othman, S. M. Motivation in students' language learning performance: A comprehensive review. *International Journal of Multidisciplinary Research and Growth Evaluation*, 2024. *5*(4), 643–648. https://doi.org/10.54660/.IJMRGE.2024.5.2.643-648
12. Shen, Z., Lai, M., & Wang, F. Investigating the influence of gamification on motivation and learning outcomes in online language learning. *Frontiers in Psychology*, 2024. 15, URL: https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1295709/full (дата звернення: 24.05.2026).
13. Wei, Quan. Innovative Approaches to English Grammar Teaching and Learning Outcomes. 2024, P. 172-177.
14. Zhou, S. (2024). Gamifying language education: The impact of digital game-based learning on Chinese EFL learners. *Humanities and Social Sciences Communications*, *11*(1), Article 1518. https://doi.org/10.1057/s41599-024-04073-3 (дата звернення: 24.05.2026).

References.

1. Karpiuk O. Anhliiska mova. 11 klas, 2019, 256 p. URL: https://pidruchnik.com/454-anglyska-mova-karpyuk-11-klas.html (date of access: 17.10.2026).
2. Dimitrova A., Alieksieieva H., Antonenko O. ta in. Vykorystannia interaktyvnykh resursiv u vykladanni anhliiskoi movy v onlain-formati. 2024. P. 80-86 URL: https://mir.dspu.edu.ua/article/view/313851/307116 (date of access: 24.05.2026).
3. Zhukova A. Interaktyvni tekhnolohii formuvannia komunikatyvnoi kultury maibutnikh fakhivtsiv u protsesi vyvchennia anhliiskoi movy. *Naukovi zapysky Natsionalnoho universytetu Ostrozka akademiia. Seriia Filolohiia*. 2024. № 21(89). P. 186–189.
4. Koval Ya. A. Vykorystannia onlain platform dlia interaktyvnoho navchannia anhliiskoi movy uchniv starshoi shkoly : kvalifikatsiina robota : 014 Serednia osvita. Kryvyi Rih: Kryvorizkyi derzhavnyi ped. universytet. 2023. 62 p.
5. Nezvyska O. I. Formuvannia kompetentnosti u hramatytsi anhliiskoi movy uchniv 6 klasiv za dopomohoiu osvitnikh onlain-resursiv. 2024. 107 p. URL: https://archer.chnu.edu.ua/

xmlui/bitstream/handle/123456789/12740/Незвиська%20О.І..pdf?sequence=1&isAllowed=y (date of access: 24.05.2026).
6. Stryha, E. V. Navchannia hramatyky anhliiskoi movy z vykorystanniam innovatsiinykh praktyk multymodalnoho pidkhodu v umovakh universytetskoi osvity. *Pedahohichni nauky: teoriia ta praktyka*, 2026. (1), 151-159. https://doi.org/10.26661/2786-5622-2026-1-20
7. Ali, Mehmet Seven. Motivation in language learning and teaching. 2020. P. 62-71. URL: https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1274645.pdf?referrer=grok.com
8. Chang V., Jones A., Kunnemeyer, R. The Role of Online Learning in Higher Education: A Case Study of Learner Attitudes to Online Learning in a University Setting. *Educational Media International*. 39(3–4). P. 233–244.
9. Dudeney G., Hockly N. How to Teach English with Technology. Harlow : Pearson Longman, 2007. 192 c.
10. Mu, M. (2010). Interactive approach to English grammar teaching in the ESL classroom (Seminar paper). 2010. Minds@UW. URL: https://minds.wisc.edu/items/c55393bc-1b91-4b10-9589-62593bf764a6
11. Othman, S. M. Motivation in students' language learning performance: A comprehensive review. *International Journal of Multidisciplinary Research and Growth Evaluation*, 2024. *5*(4), 643–648. https://doi.org/10.54660/.IJMRGE.2024.5.2.643-648
12. Shen, Z., Lai, M., & Wang, F. Investigating the influence of gamification on motivation and learning outcomes in online language learning. *Frontiers in Psychology*, 2024. 15, URL: https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1295709/full (date of access: 24.05.2026).
13. Wei, Quan. Innovative Approaches to English Grammar Teaching and Learning Outcomes. 2024, P. 172-177.
14. Zhou, S. (2024). Gamifying language education: The impact of digital game-based learning on Chinese EFL learners. *Humanities and Social Sciences Communications*, *11*(1), Article 1518. https://doi.org/10.1057/s41599-024-04073-3 (date of access: 24.05.2026).