

УДК 811.161.2'243+81'373:37.091.33

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/61-1-32>

**Олена БОЙЧУК,**

*orcid.org/0000-0003-0440-8946*

кандидат філологічних наук,

доцент кафедри громадського здоров'я і гуманітарних дисциплін

Державного вищого навчального закладу «Ужгородський національний університет»

(Ужгород, Україна) *olena.bojchuk@uzhnu.edu.ua*

## ОСВІТНЬО-ІГРОВА ПЛАТФОРМА LEARNINGAPPS ЯК ДОПОМІЖНИЙ ЗАСІБ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ НА ЗАНЯТТЯХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ЯК ІНОЗЕМНОЇ

У статті порушено **важливу та актуальну тему** осучаснення навчального процесу шляхом залучення новітніх технологій, що дає можливість зробити процес вивчення іноземної мови (зокрема й української) не тільки ефективним, але динамічним і цікавим. Одним із таких шляхів адаптації до сучасних реалій навчання є використання можливостей освітньо-ігрової платформи **LearningApps на заняттях української мови як іноземної**. Автор ставить перед собою мету звернути увагу на освітньо-ігрову платформу LearningApps як допоміжний інструмент для формування українськомовної лексичної компетентності студентів. **Результати дослідження** підтверджують, що LearningApps – це чудовий допоміжний засіб для формування саме лексичної компетентності, як правило, на етапі семантизації нових слів або, до певної міри, на етапі автоматизації нових лексичних одиниць. На платформі LearningApps можемо знайти чимало варіантів, які допоможуть зацікавити студентів вивчати нові слова. Наприклад, зіставити українське слово з перекладом або зображенням, можна згрупувати лексеми за певними змістовими чи граматичними категоріями, вибрати правильну відповідь на питання, відновити послідовність подій в тексті тощо. Загалом програма передбачає 21 шаблон для створення завдань. У статті наведено приклади відповідних завдань для формування лексичної компетентності та проаналізовано механізми їх використання на заняттях. Зауважено, що завдання, створені на платформі LearningApps, є зручними для кількаразового повторення і практикування, що допомагає краще запам'ятовувати нові лексеми та їх значення, опановувати написання чи особливості вживання. У статті дійшли **висновку**, що подібні завдання мають ряд переваг як для викладачів, так і для студентів. Для перших такі завдання дають можливість презентувати мовний матеріал більш цікаво та яскраво, а також заощадити час тренувальних вправ на користь комунікативних. Для студента онлайн-завдання дозволяють вивчати мову в комфортному середовищі, дають можливість обирати власний темп та час навчання; допомагають відпрацьовувати лексичні навички для більш коректного подальшого вживання слів у мовленні; допомагають систематизувати матеріал та покращити успішність. Утім зауважено, що позитивний ефект від використання подібних завдань може з часом зникнути, коли студенти втрачають інтерес до нової технології, яка стає інструментом навчання.

**Ключові слова:** українська мова як іноземна, новітні технології, освітня платформа, LearningApps, компетентність, лексика, семантизація, онлайн-завдання.

**Olena BOICHUK,**

*orcid.org/0000-0003-0440-8946*

Candidate of Philological Sciences,

Associate Professor at the Department of Public Health and Humanitarian Disciplines

Uzhhorod National University

(Uzhhorod, Ukraine) *olena.bojchuk@uzhnu.edu.ua*

## GAME-BASED LEARNING PLATFORM LEARNINGAPPS AS AN AUXILIARY TOOL FOR THE FORMATION OF LEXICAL COMPETENCE AT UKRAINIAN AS A SECOND LANGUAGE CLASSES

The article brings up an important and relevant **subject** of modernizing the educational process by involving the latest technologies, which enables to make the process of learning a second language (in particular, Ukrainian) not only effective, but also dynamic and interesting. One of such ways of adapting to modern learning realities is to use the capabilities of the game-based learning platform LearningApps at Ukrainian as a second language classes. The author **aims** to characterize the game-based learning platform LearningApps as an auxiliary tool for the formation of Ukrainian lexical competence of students. **Research results** confirm that LearningApps is an excellent aid for the formation of lexical competence, usually at the stage of semanticizing (revealing meanings of) new words or, to a certain extent, at the stage of automating new lexical units. The LearningApps platform has various task options to help get students interested

*in learning new words. For instance, one can match a Ukrainian word with a translation or an image; group lexemes according to certain content or grammatical categories; choose the correct answer to a question; restore the sequence of events in the text, etc. In total, the program provides 21 templates for creating tasks. The article gives examples of corresponding tasks for the formation of lexical competence and analyses the ways of using them at Ukrainian as a second language classes. The author points out that the tasks created on the LearningApps platform are convenient for multiple repetition and practice, which helps to better remember new words and their meanings, to master their spelling or usage peculiarities. The article **concludes** that such tasks have a number of advantages for both teachers and students. For the former, the tasks provide an opportunity to present language material more interestingly and vividly, as well as to save time for training exercises in favour of communicative ones. For students, online tasks allow to learn the language in a comfortable environment; provide the opportunity to choose one's own pace and time of study; help practice lexical skills for more correct subsequent use of words in speech; help systematize the material and improve performance. However, it is noted that the positive effect of using such tasks may disappear over time, when students lose interest in the new technology, which becomes a learning tool.*

**Key words:** *Ukrainian language as a second language, latest technologies, learning platform, LearningApps, competence, vocabulary, semanticization, online tasks.*

**Постановка проблеми.** Вивчення будь-якої іноземної мови – це тривалий і копіткий процес, в результаті якого формується ряд компетентностей для спілкування з носіями іншої мови. Сучасний викладач з огляду на можливість залучення новітніх технологій має чимало можливостей, щоб зробити процес вивчення іноземної мови (зокрема й української) не тільки ефективним, але динамічним і цікавим. Сучасні дослідники говорять про п'ять основні типів технологій, що доступні до використаними під час вивчення іноземних мов, одним із яких є “digital-game-based learnin” (навчання на основі цифрових ігор). При цьому зазначають, що переваги використання останніх для іноземних мов полягають в тому, що вони сприяють розвитку практичних навичок, наповнюють навчання новим змістом, сприяють вдосконаленню взаємодії, змінюють підходи до навчання (Ruofei Zhang & Di Zou, 2022: 696). Гадаємо, не менше переваг можна отримати, залучаючи до навчального процесу освітньо-ігрові платформи, наприклад, LearningApps, котра є достатньо простою, зручною та ефективною для використання під час викладання чи вивчення української мови як іноземної зокрема. Чи не найбільше можливостей онлайн-платформа LearningApps надає для засвоєння, відпрацювання та перевірки лексичних навичок. Загально-відомо, що будь-яку іноземну мову здебільшого розпочинають вивчати із опанування нових слів та формування лексичної компетентності. Відтак, це важливий етап роботи, який потребує від викладача використання достатньої кількості вправ, щоб ознайомити студентів з новими лексичними одиницями, а в подальшому сформуванню навички доцільного вживання вивченого у мовленнєвій практиці. Адже, як говорять сучасні дослідники, що вищим буде рівень сформованості лексичних умінь, то вищим буде рівень їхнього професійного іншомовного мовлення (Полянсько,

2020: 146). Тому тема ефективності використання онлайн-платформ на заняттях української як іноземної для формування лексичної компетентності є досить **актуальною та важливою**.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Грунтовний аналіз змісту, суті, структури, етапів, методів і прийомів формування іншомовної лексичної компетентності подано у сучасних статтях та посібниках, з-поміж авторів яких Бігич О., Бориско Н., Борецька Г., Ніколаєва С. (Бігич та ін., 2013), Рускуліс Л. (Рускуліс, 2021), Полянсько О. (2020) та інші. Не обійшли увагою дослідники таких питань, як роль інтерактивних онлайн-платформ у вивченні іноземних мов (Ланських О., Дернова Т., Рябцева І. (Ланських та ін., 2022), Сливка Н., Геворгян К., Горицька О. (Сливка та ін., 2021), Іконнікова М., Комочкова О. (Ikonnikova, Komochkova, 2019); ефективність вивчення іноземної мови за допомогою технологій та труднощі, що виникають на цьому шляху (Олексієнко Л., Трубіцина О., Баланаєва О., Мамоннова О., Полиця Т. (Oleksiienko et al., 2020)); переваги і недоліки використання новітніх технологій, особливості їх залучення під час вивчення іноземної мови (Yasmina Trigueros Rueda (Trigueros, 2017)); переваги вивчення української мови як іноземної з використанням мультимедіа та засобів ІКТ (Косенко Ю. (Косенко, 2022)). Порушувалися і питання впливу мобільних застосунків на формування (головно англійської) лексичної компетентності, реалізації процесів гейміфікації (Mitchell Shortt, Shantanu Tilak, Kuznetcova Irina (Shortt et al., 2021), Ajisoko, P.(Ajisoko, 2020), Dehganzadeh H. (Dehganzadeh et al., 2021), Переяславська С., Смагіна О. (Переяславська, Смагіна, 2019) та ін.)

І все ж, попри значну кількість оригінальних та змістових праць з окресленої теми, варто зауважити, що практично відсутні дослідження, у котрих предметно мовиться про використання інтернет-ресурсу LearningApps як додаткового інструменту

для формування лексичної компетентності під час вивчення української мови як іноземної.

**Мета дослідження** – звернути увагу на освітньо-ігрову платформу LearningApps як допоміжний інструмент для формування українськомовної лексичної компетентності студентів: проаналізувати типи вправ, які можна створювати за допомогою зазначеної платформи; окреслити механізми використання онлайн-завдань; обґрунтувати доцільність та ефективність виконання подібних завдань з метою розвитку лексичних навичок.

**Виклад основного матеріалу.** Кожна мова починається зі слова. Відтак формування комунікативної компетентності розпочинається із вивчення лексичних одиниць, які стануть будівельним матеріалом для майбутніх висловлень. Хоча цілком очевидним є той факт, що знання одних лише слів не дасть можливості спілкуватися з носіями іншої мови, все ж сформувати лексичні навички, особливо на початковому етапі вивчення будь-якої іноземної мови (української зокрема), є вкрай важливим завданням. Для того, щоб зробити процес вивчення лексичних одиниць максимально ефективним, варто пригадати, що формування лексичної компетентності відбувається в три етапи: 1) етап ознайомлення з новими словами, зокрема семантизація (розкриття значення) лексичних одиниць; 2) етап автоматизації нових лексичних одиниць (власне формування навичок), який відбувається на рівні: а) словоформи, словосполучення, фрази/речення; б) понадфрази та мінітексту; 3) етап застосування. (детальніше див.: Бігич та ін, 2013: 223) Формування лексичної компетентності здійснюється через виконання вправ і завдань із використанням різноманітних засобів. За спостереженням авторів підручника «Методика навчання іноземних мов і культур», для ефективної організації навчання лексичної одиниці учитель, окрім підручника, може залучати інші засоби, адаптуючи їх до умов навчання. Це можуть бути малюнки, предмети, що відображають зміст нової лексичної одиниці, кросворди (Бігич та ін, 2013: 232). З огляду на це можемо стверджувати, що освітньо-ігрова платформа LearningApps – це чудовий допоміжний засіб для формування лексичної компетентності головно на етапі ознайомлення з новими словами або, до певної міри, на етапі автоматизації нових лексичних одиниць.

Звернімося до більш детальної характеристики обраної платформи та проаналізуємо механізми формування та введення у навчальний процес завдань, створених з її допомогою.

LearningApps (<https://learningapps.org/>) – це безкоштовний онлайн-сервіс, який пропонує невеликі інтерактивні модулі для підтримки процесів навчання. З його допомогою можна розробляти презентаційні, тренувальні та тестові завдання з різних навчальних дисциплін (з української мови як іноземної зокрема). Загалом програма передбачає 21 шаблон для створення завдань, кожен із яких має декілька категорій, що суттєво розширює функціональні можливості ресурсу. Причому чимало із доступних шаблонів можна ефективно використовувати для формування лексичних і граматичних навичок (саме таке поєднання вкрай важливе на етапі уведення слова до фрази, речення чи мінітексту), для перевірки і закріплення мовного матеріалу.

На платформі LearningApps можемо знайти чимало варіантів, які допоможуть зацікавити студентів вивчати нові слова шляхом зіставлення українського слова та його перекладу, слова (або фрази) і зображення (відтак опанувати нові слова оминаючи переклад), можна згрупувати лексеми за певними змістовими чи граматичними категоріями, вибрати правильну відповідь на питання (такий варіант цілком можна використовувати для роботи з окремими словами або фразами чи реченнями), структурувати події в тексті/діалозі та за допомогою інших шляхів семантизації. Ба більше, такі завдання зроблять цей процес продуктивнішим та динамічнішим, звільняючи в такий спосіб час викладачеві для проведення мовленнєвих активностей, а відтак розвивати комунікативні здібності студентів.

Так, скажімо, на перших заняттях, які підводять нас до розмови про характер людини, першочергово (особливо на початковому етапі вивчення мови) знайомимо студентів із відповідною лексикою. З цією метою спочатку подаємо вправи у текстовому документі, де практикуємо читання і переклад лексичних одиниць, пропонуємо утворити антонімічні пари, розплутати слова, підписати відповідні зображення. Але у такому форматі завдання є не дуже зручними для кількаразового повторення та практики (для кращого запам'ятовування значення слова, його написання чи особливостей вживання хочеться змінювати порядок слів чи зображень, посилюючи в такий спосіб увагу через ефект неочікуваності і новизни). Саме з цією метою доречно пропонувати студентам закріпити матеріал або перевірити себе, виконуючи вправи на платформі LearningApps. При цьому завдання на переклад нових слів (LearningApps, <https://learningapps.org/display?v=pu8ow7b2t23>) та вміння поєднувати



Фото 1

Розплутайте слова і перекладіть /  
Unscramble words and translate them

- лєВиєсй – Веселий (*Cheerful*), бодйіри - \_\_\_\_\_,  
прПьаонтйив - \_\_\_\_\_, нвСимй - \_\_\_\_\_,  
альБаучйи - \_\_\_\_\_, иЩрдей - \_\_\_\_\_,  
овМзчанйи - \_\_\_\_\_, гПонайи - \_\_\_\_\_,  
пйСуки - \_\_\_\_\_, йиЛивін - \_\_\_\_\_.

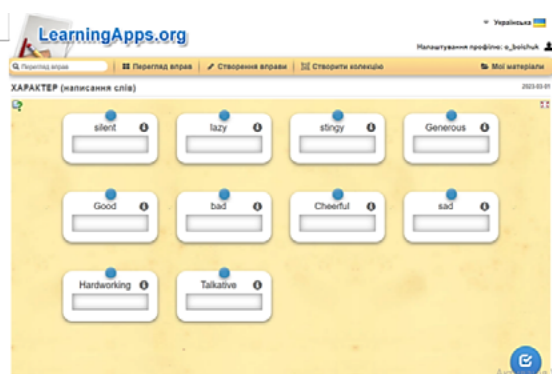


Фото 2



Фото 3

їх в антонімічні пари (LearningApps, <https://learningapps.org/display?v=pb2rv1mca23>) можуть мати такий вигляд (фото 1):

Погодьтеся, що така розпорошеність слів і їх щоразу нове розташування прийматиме розвитку зосередженості, уваги, покращить також і швидкість читання.

Після того, як студенти розплутають слова у текстовому документі, можна провести перевірку навичок написання слів за допомогою онлайн-завдання (LearningApps, <https://learningapps.org/display?v=puqf7905c23>). До речі, на початковому етапі вивчення української мови можна пропонувати підказку, де вказувати першу літеру слова та/або загальну кількість букв (фото 2).



Фото 4

Якщо рівень підготовки студентів дозволяє, то перелік слів, звичайно, можна розширювати. До того ж ускладнювати саме завдання. Наприклад, поєднати слово з його визначенням, котре подається українською (LearningApps, <https://learningapps.org/display?v=px85gt1y323>).

Ще один спосіб вводити лексичні одиниці, оминаючи переклад на рідну мову, – використання зображень. Прикладом може слугувати завдання на вивчення / закріплення / актуалізацію лексики до теми «Професії» (LearningApps, <https://learningapps.org/28992569>), зроблене за шаблоном «Фрагменти зображення» (фото 3).

Подібні завдання можна створювати у різних шаблонах. Це дозволяє уникнути одноманітності, що, зі свого боку, зацікавлює студентів виконувати онлайн-завдання. Відтак можна пропонувати вправи із зображеннями на основі шаблону «Знайти пару» (наприклад, так можна вивчати дієслова до теми «Приготування їжі» (LearningApps, <https://learningapps.org/view28889814>) або ж накладати зображення на відповідні слова (LearningApps, <https://learningapps.org/view28263126>) чи навіть і фрази (LearningApps, <https://learningapps.org/watch?v=p7cs4kymk23>).

Прикметно, що, користуючись можливостями Learningapps, можна відпрацьовувати вживання лексичних одиниць на рівні понадфразової єдності, наприклад, діалогів, монологів чи міні-текстів. Наприклад, студенти вдома можуть самостійно розташувати фрази діалогу в правильній послідовності (LearningApps, <https://learningapps.org/watch?v=p5wdd2zb523>), а на занятті створювати подібні комунікативні ситуації, практикуючи лексику на етапі застосування.

Звертаємо увагу, що в такий спосіб можна відпрацьовувати не тільки лексичні одиниці зі сфери соціокультурної комунікації, але й практикувати та вивчати вузькопрофільну лексику. Як приклад можемо навести завдання, розроблене для студентів-медиків, де потрібно поєднати назву спеціальності з функціональними обов'язками лікарів (LearningApps, <https://learningapps.org/view28993397>) або згрупувати слова за значенням (в нашому випадку були органи, симптоми та захворювання травної системи – фото 4) (LearningApps, <https://learningapps.org/view29392244>).

Як нам здається, створені у подібний спосіб завдання будуть особливо дієвими та корисними іноземним студентам, які мають повільніший темп запам'ятовування внаслідок того, що їхня рідна мова докорінно відрізняється від української. Зміна порядку, форми питання, можливість виконати завдання необхідну кількість разів, побачити

та проаналізувати свої помилки, елементи гри – усе разом створює позитивний настрій, комфортні умови навчання, за яких кожен студент відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність і, як результат, покращує свій рівень знань. Поза всяким сумнівом, подібні завдання доречно використовувати для презентації лексичного матеріалу (принаймні саме про це йшлося у дослідженні), на тренувальному етапі, а також на рівні систематизації знань, самоперевірки та підготовки до модульних контролів. Вправи у форматі вікторини чи не найкраще справляться із останніми завданнями (LearningApps, <https://learningapps.org/29070873>) Утім варто врахувати, що перевірка сформованості рівня лексичної компетентності у тестових завданнях представлена дуже дозволено. Адже такі навички перевіряються у процесі спілкування. Як зазначає автори підручника «Методика навчання іноземних мов і культур», формування лексичних навичок не є самоціллю. Оволодіння лексикою є лише засобом розвитку мовленнєвих умінь. Саме тому лексичні навички не є об'єктами підсумкового контролю. Перевірці підлягають такі дії з лексичними одиницями: виклик лексичної одиниці з пам'яті, сполучення її з іншими лексичними одиницями, включення слова у ширший контекст (Бігич та ін., 2013: 233). Тому підсумковий контроль передбачає, радше, перевірку лексико-граматичних компетентностей.

**Висновки.** Проведений аналіз дає можливість стверджувати, що LearningApps – це досить зручний ресурс для створення завдань, що сприяють формуванню, зокрема, і лексичної компетентності на заняттях української мови як іноземної. Помічено, що найбільше можливостей освітня платформа має для ознайомлення з новими словами, розкриття їх значення (семантизації) та, до певної міри, власне формування лексичних навичок на рівні словоформи, понадфрази та мінітексту (де відбувається перехід до лексико-граматичної компетентності). Для викладача такі завдання дають можливість презентувати мовний матеріал більш цікаво та яскраво, а також заощадити час для власне комунікативних завдань. Крім того, як зазначають сучасні дослідники, новітні технології дозволяють адаптуватися вчителям до різного темпу навчання студентів, задовольняючи у такий спосіб їх індивідуальні, психологічні та інтелектуальні потреби (Trigueros, 2017: 2). Але, на жаль, проконтролювати виконання таких завдань не вдасться. Тому за умови безвідповідального ставлення до завдань з боку студента, очікування від таких завдань можуть бути завищеними. Наші спостереження під-

тверджують, що для студента онлайн-завдання дозволяють вивчати мову в комфортному середовищі, обравши власний темп та час навчання; сприяють відпрацюванню лексичних навичок, на яких базується подальша більш впевнена та коректна українськомовна комунікація; допомагають систематизувати матеріал та покращити успішність. Крім того, залучаючи до навчального процесу освітні платформи, важливо дозувати кількість пропонувань для опрацювання завдань. Важливо не подавати занадто багато онлайн-завдань та зберегти у такий спосіб зацікавленість до виконання подібних вправ. Адже, як показують сучасні дослідження, позитивний ефект інтерактивних методів може з часом

зникнути, коли учні втрачають інтерес до нової інтерактивної технології, яка стає інструментом навчання (Oleksiienko et al., 2020: 10). Як один зі шляхів вирішення цієї проблеми, сучасні дослідники пропонують використовувати різні способи інноваційних стратегій і навичок викладання (Oleksiienko et al., 2020: 10).

Зрозуміло, що лексична компетентність тісно переплітаються з граматичною. Власне, навички останньої теж можна практикувати, користуючись завданнями, створеними на платформі LearningApps. Утім ця тема потребує окремого дослідження. Як і порівняння доцільності використання на заняттях української мови як іноземної завдань, створених на різних освітніх платформах.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Косенко Ю. Вивчення української мови іноземними студентами підготовчого відділення засобами ІКТ. *Теорія і практика викладання української мови як іноземної*. 2022. Випуск 16. С. 22–30. DOI:<http://dx.doi.org/10.30970/uf.2022.16.3717>
2. Ланських О.Б., Дернова Т.А., Рябцева І.А. Роль інтерактивних платформ у вивченні іноземних мов. *Інноваційна педагогіка*. 2022. Вип. 44. Т. 2. С. 18–23. DOI:<https://doi.org/10.32843/2663-6085/2022/44/2.3>
3. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика : підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / О. Бігич, Н. Бориско, Г. Борецька та ін. ; за заг. ред. С. Ніколаєвої. Київ : Ленвіт, 2013. 590 с. URL:<https://kmaesm.edu.ua/wp-content/uploads/2021/06/bigych-o.-b.-borysko-n.-f.-boreczka-g.-e.-ta-in.-2013-metodyka-navchannya-inozemnyh-mov-i-kultur-teoriya-i-praktyka.pdf> (дата звернення 20.03.2023)
4. Сливка Н., Геворгян К., Горицька О. Роль інтерактивних платформ у вивченні іноземних мов. *Перспективи та інновації науки*. 2021. № 5 (5). С. 572–582. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2021-5\(5\)-572-582](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2021-5(5)-572-582)
5. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Електронне наукове фахове видання Відкрите освітнє Е-середовище сучасного університету*, спецвипуск «Нові педагогічні підходи в STEAM освіті». 2019. С. 250–260. DOI: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2019s24>
6. Полянсько О. Компоненти змісту лексичної компетентності майбутніх учителів історії. *Закарпатські філологічні студії*. Ужгород : Видавничий дім «Гельветика», 2020. Т. 2. Вип. 13. С. 143–146. DOI: <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2020.13-2.29>
7. Рускуліс Л. Формування лексичної компетентності учнів закладів загальної середньої освіти на уроках української мови: лінгводидактичний аспект. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. Дрогобич : Видавничий дім «Гельветика», 2021. Вип. 39. Т. 3. С. 169–174. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/39-3-27>
8. Ajsjoko, P. The use of Duolingo apps to improve English vocabulary learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. 2020. Vol. 15, No 07. P. 149–155. DOI: <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i07.13229>
9. Dehganzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talae, E., & Noroozi, O. Using gamification to support learning English as a second language: A systematic review. *Computer Assisted Language Learning*. 2021. Vol. 34. Issue 7. DOI: <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>
10. Ikonnikova M., Komochkova O. Modern online platforms and digital technologies in teaching linguistics in the US higher education practice. *Information Technologies and Learning Tools*. 2019. Vol. 73. No. 5. P. 125–134. DOI:<https://doi.org/10.33407/itlt.v73i5.2548>
11. LearningApps. Interactive learning modules [Електронний ресурс]. URL: <https://learningapps.org/> (дата звернення 23.03.2023)
12. Oleksiienko A. Larysa, Trubitsyna M. Olga, Balanaieva V. Oksana, Mamonova I. Olena, Polytsia D. Tetiana. Interactive methods of teaching foreign languages in higher education institutions *Revista Tempos Espaços Educ*. 2020. Vol. 13. No. 32. P. 1–15. <https://doi.org/10.20952/revtee.v13i32.14960>
13. Ruofei Zhang & Di Zou. Types, purposes, and effectiveness of state-of-the-art technologies for second and foreign language learning. *Computer Assisted Language Learning*. 2022. Vol. 35. Issue 4. P. 696–742 DOI: <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1744666>
14. Shortt Mitchell, Tilak Shantanu, Kuznetcova Irina, Martens Bethany & Akinkuolie Babatunde Gamification in mobile-assisted language learning: a systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020, *Computer Assisted Language Learning*. 2021 (Published online) DOI: <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1933540>
15. Trigueros Rueda, Y. The influence of new technologies in foreign language learning. 2017. P. 1–29 URL: [https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/21431/GRAL\\_TriguerosRueda%2cY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/21431/GRAL_TriguerosRueda%2cY.pdf?sequence=1&isAllowed=y) (дата звернення 23.03.2023)

## REFERENCES

1. Kosenko, Ju. (2022). Vyvchennia ukrainskoi movy inozemnyimi studentamy pidhotovchoho viddilennia zasobamy IKT [Study of the Ukrainian language by foreign students of the preparatory department by means of ICT]. *Teoriia i praktyka vykladannia ukrainskoi movy yak inozemnoi*, issue 16, pp. 22–30. [in Ukrainian] <http://dx.doi.org/10.30970/ufi.2022.16.3717>
2. Lanskykh, O.B., Dernova, T.A., Riabtseva, I.A. (2022) Rol interaktyvnykh platform u vyvchennii inozemnykh mov [The role of interactive platforms in the study of foreign languages]. *Innovatsiina pedahohika*, issue 44, vol. 2, pp. 18–23. [in Ukrainian] <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2022/44/2.3>
3. Bihych, O., Borysko, N., Boretska, H. et al., Nikolaieva, S. (Eds.) (2013) *Metodyka navchannia inozemnykh mov i kultur: teoriia i praktyka [Methods of teaching foreign languages and cultures: theory and practice]*. Kyiv : Lenvit. Retrieved from <https://kmaecm.edu.ua/wp-content/uploads/2021/06/bigych-o.-b.-borysko-n.-f.-boreczka-g.-e.-ta-in.-2013-metodyka-navchannya-inozemnyh-mov-i-kultur-teoriya-i-praktyka.pdf> (accessed 20 March 2023) [in Ukrainian].
4. Slyvka, N., Hevorhian, K., Horytska, O. (2021) Rol interaktyvnykh platform u vyvchennii inozemnykh mov. [The role of interactive platforms in the study of foreign languages]. *Perspektyvy ta innovatsii nauky*, no. 5 (5), pp. 572–582. [in Ukrainian]. [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2021-5\(5\)-572-582](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2021-5(5)-572-582)
5. Pereiaslavsk, S., Smahina, O. (2019) Heimifikatsiia yak suchasnyi napriam vitchyznianoï osvity [Gamification as the current trend of national education]. *Elektronne naukove fakhove vydannia "Vidkryte osvittie E-seredovyshche suchasnoho universytetu"*, spetsvyypusk, pp. 250–260. [in Ukrainian]. <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2019s24>
6. Polianichko, O. (2020) Komponenty zmistu leksychnoi kompetentnosti maibutnikh uchyteliv istorii [Components of contents of lexic competence of future history teachers]. *Zakarpatski filolohichni studii*, vol. 2. issue 13, pp. 143–146. [in Ukrainian]. <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2020.13-2.29>
7. Ruskulis, L. (2021) Formuvannia leksychnoi kompetentnosti uchniv zakladiv zahalnoi serednoi osvity na urokakh ukrainskoi movy: linhvodydaktychnyi aspekt [Formation of pupil's lexical competence of general secondary education institutions in Ukrainian language lessons linguodidactic aspect] *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk: mizhvuzivskyi zbirnyk naukovykh prats molodykh vchenykh Drohobytskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu imeni Ivana Franka*, issue 39, vol. 3, pp. 169–174. [in Ukrainian]. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/39-3-27>
8. Ajisoko, P. (2020) The use of Duolingo apps to improve English vocabulary learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 15, no 07, pp. 149–155. [in English]. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i07.13229>
9. Dehganzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talae, E., & Noroozi, O. (2021) Using gamification to support learning English as a second language: A systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, vol. 34, issue 7. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>
10. Ikonnikova, M., Komochkova, O. (2019) Modern online platforms and digital technologies in teaching linguistics in the US higher education practice. *Information Technologies and Learning Tools*, vol. 73, no. 5, pp. 125–134. <https://doi.org/10.33407/itlt.v73i5.2548>
11. LearningApps. Interactive learning modules. Retrieved from: <https://learningapps.org/> (accessed 23 March 2023)
12. Oleksiienko, A. Larysa, Trubitsyna, M. Olga, Balanaieva, V. Oksana, Mamonova, I. Olena, Polytsia, D. Tetiana. (2020) Interactive methods of teaching foreign languages in higher education institutions *Revista Tempos Espaços Educ.* vol. 13, n. 32 pp. 1–15 <https://doi.org/10.20952/revtee.v13i32.14960>
13. Ruofei Zhang & Di Zou. (2022) Types, purposes, and effectiveness of state-of-the-art technologies for second and foreign language learning. *Computer Assisted Language Learning*. vol. 35, issue 4, pp. 696–742. <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1744666>
14. Shortt Mitchell, Tilak Shantanu, Kuznetcova Irina, Martens Bethany & Akinkuolie Babatunde (2021) Gamification in mobile-assisted language learning: a systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020. *Computer Assisted Language Learning*. (Published online) <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1933540>
15. Trigueros Rueda , Y. (2017) The influence of new technologies in foreign language learning. P. 1-29 Retrieved from [https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/21431/GRAL\\_TriguerosRueda%2cY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/21431/GRAL_TriguerosRueda%2cY.pdf?sequence=1&isAllowed=y) (accessed 23 March 2023)