

**ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ СУЧАСНИХ  
ОСВІТНІХ ФЕНОМЕНІВ ВИВЧЕННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ  
В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ:  
ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА ЦИФРОВІЗАЦІЯ**

**Елеонора ПАЛИХАТА**

*доктор педагогічних наук, професор*

*Тернопільського національного педагогічного університету*

*імені Володимира Гнатюка*

*вул. Максима Кривоноса, 2, м. Тернопіль*

*ORCID: 0000-0003-4995-1184*

*palykhata\_e@tnpu.edu.ua*

**Галина БАЧИНСЬКА**

*кандидат філологічних наук, доцент*

*Тернопільського національного педагогічного університету*

*імені Володимира Гнатюка*

*вул. Максима Кривоноса, 2, м. Тернопіль*

*ORCID: 0000-0001-6901-613X*

*baczynska\_h@tnpu.edu.ua*

Розглянуто актуальну проблему використання сучасних передових технологій гейміфікації та цифровізації у навчанні української мови, пов'язаних із трансформацією освітніх процесів, побудовою педагогічних стратегій відповідно до потреб суспільства. Здійснено аналіз технології лінгводидактичного спрямування гейміфікації у вивченні української мови, здатної сприяти використанню ігрових практик для залучення школярів до розв'язання навчальних потреб, розкривати нові можливості керування освітніми технологіями, розвивати інтелектуальні та творчі здібності школярів. Зосереджено увагу на вимогах реформування освіти і створення персоніфікованого середовища під час засвоєння мовних знань і формування мовленнєвих умінь, що забезпечуються цифровими та ігровими компонентами, які реалізуються на принципах гейміфікації та цифровізації, дають змогу вчителям-філологам розв'язувати освітні завдання за допомогою цифрових ресурсів в умовах НУШ. Описано можливості технології гейміфікації, що забезпечується цифровими компонентами, є для вчителя методом, формою роботи і засобом навчання, виховання та впливу на процес вивчення української мови. З'ясовано, що методика цифрової та гейміфікаційної лінгводидактичної освіти як симбіоз двох технологічних стратегій сприяє створенню освітніх цифрових програм для навчання учнів української мови, використанню сучасних методів навчання. Умотивовано

найбільш доступні для вчителів і учнів системи електронного навчання (персональний комп'ютер, ноутбук, планшет, смартфон тощо), що дають змогу здійснювати навчання мови й мовлення в режимі онлайн, відкривають новітній шлях (новітні підходи) до залучення інших освітніх технологічних ресурсів.

*Ключові слова:* лінгводидактика, цифровізація, гейміфікація, освітні технології, навчання української мови.

**THEORETICAL AND METHODOLOGICAL ANALYSIS  
OF MODERN EDUCATIONAL PHENOMENA OF LEARNING  
THE UKRAINIAN LANGUAGE IN GENERAL SECONDARY  
EDUCATION INSTITUTIONS: GAMIFICATION AND DIGITALIZATION**

**Eleonora PALYKHATA**

*Doctor of Pedagogical Sciences, Professor  
Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University  
2 Maksym Kryvonis str., Ternopil  
ORCID: 0000-0003-4995-1184  
palykhata\_e@tnpu.edu.ua*

**Halyna BACHYNSKA**

*Candidate of Philological Sciences, Associate Professor  
Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University  
2 Maksym Kryvonis str., Ternopil  
ORCID: 0000-0001-6901-613X  
baczynska\_h@tnpu.edu.ua*

The article is devoted to the analysis of modern advanced technologies of gamification and digitization in the educational space, related to the transformation of educational processes, the construction of pedagogical strategies in accordance with the needs of society. The technology of linguistic-didactic direction of gamification in the study of the Ukrainian language, capable of promoting the use of game practices to involve schoolchildren in solving educational problems, to reveal new possibilities of managing educational technologies, and to develop the intellectual and creative abilities of schoolchildren, has been determined. Attention is focused on the requirements of education reform and the creation of a personalized environment during the assimilation of language knowledge and the formation of speaking skills, which are provided by game components that are implemented on the principles of gamification, allowing philology teachers to solve educational tasks with the help of digital resources in the conditions of the new Ukrainian school (NUS). The possibilities of gamification technology, which is provided by digital components and is for the teacher a method, a form of work, a means of teaching, education and influencing the process of learning the Ukrainian language, forming a system of linguistic didactics in the conditions of

a digital educational space, are pointed out. The methodology of digital-gamification linguistic didactic education is characterized as a symbiosis of two technological strategies based on linguistics, didactics, psychology, pedagogy, and the technological skills of a philologist teacher who knows how to create educational linguistic-didactic digital programs important for teaching students of the Ukrainian language, and successfully use them. Information about digitization in linguistic didactics for the creation of digital educational content, a holistic technological process that ensures the quality of the philologist's work is highlighted. The relevance of the digital literacy of the teacher, who has a system of basic knowledge and skills that contributes to the formation of the sphere of use of digital technologies with a combination of gamification elements according to each lesson, is indicated. The effectiveness of using modern teaching methods depends on the teacher's competence in the field of digitization and gamification. E-learning systems (personal computer, laptop, tablet, smartphone, etc.) are characterized as the most accessible to teachers and students today, which make it possible to teach language during the lesson online, and open a new way to attract other educational technological resources.

**Key words:** *linguistic didactics, digitalization, gamification, educational technologies, teaching methodology, digital literacy.*

**Постановка проблеми.** Визначальним у реформуванні сучасної освіти в Україні є врахування соціально-економічної ситуації, зумовленої розвитком передових технологій навчання, трансформацією освітніх процесів, що створюють нові вимоги до відповідних результатів навчання школярів, потрібних для успішної соціалізації, інтеграції у нинішньому світі, побудови індивідуальної педагогічної стратегії оновлення сутності навчання, приведення її у відповідність до потреб суспільства.

У Законі України «Про внесення змін до деяких законів України щодо функціонування інтегрованих інформаційних систем у сфері освіти» (2022 р.) передбачено створення Автоматизованого інформаційного комплексу освітнього менеджменту для забезпечення належної цифрової взаємодії в системі освіти [4]. У ньому йдеться про здійснення тісного взаємозв'язку цифровізації з гейміфікацією.

Актуальним сьогодні постає питання про забезпечення освітнього простору високою якістю і доступністю навчання здобувачів, що реагують на динамічні виклики й запити суспільства, безпечну інформаційну взаємодію. Створення такого виду освітнього середовища дасть можливість учителям-філологам передбачити гнучкість в організації методів навчання української мови, серед яких – гейміфікація, цифровізація та вироблення інноваційних лінгводидактичних методологій навчання. Відзначимо, що саме гейміфікація та цифровізація навчально-виховного процесу стає тією методологією, що дає змогу створювати інновації в українській мовно-мовленнєвій освіті, упроваджувати ресурсні інформаційні педагогічні технології у навчальний процес для розвитку потрібних компетенцій та формування комунікаційних навичок школярів.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** Упродовж останніх років значна увага приділяється дослідженню цифровізації та гейміфікації освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти (ЗЗСО) України. Відповідно, студіювання сучасного стану та перспектив удосконалення вчителями-словесниками актуальних вимог до використання на уроках української мови передових цифрових технологій, можливостей інновацій лінгводидактичної науки в умовах розвитку хмарних технологій та шкільної мовної освіти зайняло одне з важливих місць у розвитку електронного навчального середовища. Досліджено актуальні проблеми, що стосуються: E-learning у теорії та практиці навчання суспільно-гуманітарних дисциплін (Г. Корицька, Т.М. Путій), особливостей цифровізації освітнього процесу у вищій школі (С.О. Карплюк), доцільного використання Google-сервісів на уроках української мови та літератури (О.М. Федоренко), питання цифровізації освітнього процесу в галузі філологічної науки (Н.В. Іваненко, М.Т. Денека, О.М. Сидоренко); гейміфікації в сучасній освіті (Л. Самчук, Ю. Мойсеюк), формування мовленнєвої компетентності учнів у процесі навчання української мови з використанням комп'ютерних ігор (Л.В. Мелешко) та ін.

Перелічені студіювання пропонують переважно загальні питання, що стосуються вивчення української мови з використанням гейміфікації та цифровізації в умовах закладів загальної середньої освіти та вищої школи. Перед сьогоднішніми й майбутніми вчителями-філологами постає потреба оволодіння методикою навчання української мови за допомогою поєднання лінгводидактичних технологій, зумовлених розвитком гейміфікації та цифровізації в освітньому науковому просторі, що спричинила вибір теми нашого дослідження.

**Мета статті** полягає у теоретико-методологічному аналізі концептуальних підходів до впровадження гейміфікації та цифровізації як сучасних освітніх феноменів вивчення української мови в закладах загальної середньої освіти та конкретизації методики їх об'єднання.

Досягнення вказаної мети забезпечить розв'язання поставлених *завдань*, що стосуються: 1) проведення аналізу технології гейміфікації, визначення її лінгводидактичної ролі у вивченні української мови; 2) здійснення аналізу цифровізації як освітнього феномену, з'ясування її можливостей у розв'язанні лінгводидактичних проблем; 3) висвітлення організації впровадження лінгводидактичного процесу у практичну педагогічну діяльність об'єднаної гейміфікаційно-цифрової технології вивчення української мови в ЗЗСО.

Методи дослідження: теоретико-методологічний аналіз концептуальних підходів до впровадження гейміфікації та цифровізації як сучасних освітніх інноваційних методів навчання української мови в ЗЗСО; систематизації проаналізованих матеріалів для визначення напрямів використання їх учителями й учнями на уроках різних типів із дотриманням відповідної структури кожного з них.

**Виклад основного матеріалу.** На сучасному етапі розвитку системи вітчизняної освіти пріоритетним завданням є підвищення її якості, що становить основу повноцінного формування соціально зрілої креативної особистості школяра. Для

цього процес шкільного навчання будується з урахуванням запитів і можливостей учнів ЗЗСО. У зв'язку із цим перед учителями-філологами постає важливе завдання – навчитися створювати сприятливі умови, здатні розкривати нові можливості керування прогресивними освітніми процесами, розвивати інтелектуальні та творчі здібності школярів.

Навчання української мови не завжди є цікавим для здобувачів, деколи цей процес стає складним, а часом і нудним. Щоб зацікавити учнів оволодінням лінгвістичного матеріалу, викликати в них інтерес до засвоєння знань, в освітньому процесі використовують гейміфікацію. Гейміфікація «(ігровізація, геймізація, англійською – *gamification*) пояснюється як процес використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення користувачів до розв'язання навчальних проблем» [2]. Гейміфікація в освіті є процесом поширення використання ігор у різних сферах освіти, «що дає змогу розглядати гру і як метод навчання та виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу; поєднання гри й навчання» [2]. Застосування методу гейміфікації під час вивчення мовного матеріалу є необхідною передумовою досягнення дидактичної мети, формування лінгвістичної та комунікаційної компетенцій, забезпечення всебічного розвитку повноцінно активних школярів відповідно до вимог реформування освіти і створення Нової української школи (НУШ). Персоніфіковане середовище засвоєння мовних знань і формування мовленнєвих умінь, забезпечене ігровими програмними засобами, що реалізуються на принципах гейміфікації, дасть змогу вчителям-філологам розв'язувати освітні завдання за допомогою цифрових ресурсів і відповідних варіаційних дій учителя й учнів. Саме гейміфікація процесу навчання дасть змогу сформуванню і підтримати модель методики вивчення української мови в умовах цифрового освітнього простору.

Під час вивчення української мови гейміфікація для вчителя є методом, формою і засобом навчання та виховання, тоді як для учнів – це виконання вправ та їхніх завдань, які мають бути прикрашеними мотиваційними цифровізованими компонентами, відповідними електронними технологіями, тобто використанням у навчальному процесі цифровізації.

Зараз відбувається стрімке розповсюдження цифрових технологій у світі, що робить цифрову компетентність ключовою для кожної сучасної людини, особливо для здобувача освіти. Використання комп'ютерних ігор під час навчання української мови сприяє ефективному засвоєнню мовних знань і формуванню мовленнєвих умінь на уроках української мови. Специфіка мовно-мовленнєвого матеріалу, що потребує засвоєння, і специфіка комп'ютерних ігор як навчального засобу вказують на можливості їх класифікації за:

1) мовним матеріалом (вивчення мовних розділів) – лексичні, фразеологічні, лексикографічні, граматичні, стилістичні тощо особливості ігор, наприклад: ігри з лексемами (пошук слів, розгадування кросвордів, ребусів, відгадування загадок), із пригодами (квест, вебквест), ситуаційно спрямовані (моделювання й аналіз ситуацій текстотворення) тощо;

2) кількістю учасників у навчально-ігровій діяльності – індивідуальні, парні, групові ігри;

3) мовно-мовленнєвим спрямуванням – ігри суто мовні та власне мовленнєві: аналітичні, трансформаційні, конструкційні, ситуаційно-комунікаційні;

4) видами мовленнєвої діяльності – ігри на аудіювання, говоріння, читання, письмо;

5) ступенем активної участі школярів – суперактивні, активні, інтерактивні.

Мовні ігри мають освітнє значення для розвитку мовлення й мислення учнів: вони активізують і збагачують словниковий запас, привчають виконувати аналітико-синтетичну роботу над словом, словосполученням, реченням, покращують фонематичний слух у школярів, розвивають правописну зіркість, формують культуру мовлення і його стилістичні можливості, прищеплюють інтерес до вивчення української мови. Цікаві ігри на уроках у поєднанні з цифровими технологіями завжди викликають емоції у школярів, розвивають самостійність, ініціативу у засвоєнні, закріпленні, узагальненні та систематизації навчального матеріалу. Завдяки мовно-мовленнєвим іграм учні мають можливість засвоювати, удосконалювати й застосовувати на практиці свої знання й уміння. Цікаві мовні ігри використовуються на всіх етапах уроку. Із їхньою допомогою можна перевірити домашнє завдання, полегшити розуміння нового матеріалу, закріпити вивчене на уроці. Зміст і матеріал цікавих ігор із мови залежать від завдань уроків, знань учнів, умілого керування навчальним процесом учителя. Для вивчення мови можна використовувати такі ігри, що зацікавлюють учня, судячи навіть із назви, наприклад: лото або доміно антонімів (синонімів, омонімів, прислівників, числівників тощо); казки про пані Помилку; мовні загадки; спіймай (угадай) займенник (чи іншу мовно-мовленнєву одиницю); буквені загадки; мовні чи мовленнєві ребуси; музичні слова; морфологічні шаради; ринок мовних висловлювань тощо [3, с. 3]. Гейміфікація в обрамленні цифровізації створює лінгводидактичний симбіоз впливу на успішне формування мовної та мовленнєвої грамотності школярів ЗЗСО.

У сучасних умовах розвитку освітніх процесів посилюється потреба вдосконалення організаційних форм, методів, засобів навчання, створення дієвого цифрового освітнього простору, який відбувається завдяки цифровізації освіти. Для вчителя-філолога важливо володіти методикою впровадження цифрово-гейміфікаційної лінгводидактичної освіти, у яку входять знання з лінгвістики, дидактики, психології, педагогіки тощо, уміння створювати навчальні лінгводидактичні цифрові програми, важливі для навчання учнів української мови. Цифровізація (англ. digitalization) пояснюється як упровадження цифрових технологій у всі сфери життя, зокрема й в освіту під час навчання української мови. Цифровізація в освіті – це створення цифрового освітнього контенту, цілісний технологічний процес, що забезпечує якість роботи педагога й одночасно якість навчання української мови учнів сучасної школи.

Уміння працювати із цифровими технологіями поступово стає нормою та необхідністю для вчителів-словесників. Цифрова грамотність майбутнього вчителя є

системою базових знань і навичок у становленні сфери поурочного використання цифрових технологій із поєднанням елементів гейміфікації. Учитель має володіти не тільки фундаментальними знаннями з лінгводидактики, а й Інтернет-сервісами, найновішими цифровими технологіями як засобами навчання, що зацікавлюють і мотивують навчання школярів. Від компетентності учителя у сфері цифровізації та гейміфікації залежать ефективність використання сучасних методів активного навчання (наприклад, проектного і проблемного) та успішність учнів у цілому.

Ураховуючи систематизований та динамічний прогрес у сфері освіти, ми підкреслюємо актуальність, доцільність і потребу використання інформаційно-цифрових ресурсів у спільній організації гейміфікаційно-цифрової технології навчання української мови. Але в умовах, що створилися сьогодні в українському суспільстві, педагоги ЗЗСО не мають широких можливостей цілком і повністю користуватися всією палітрою електронних засобів.

Продуктивному використанню під час вивчення української мови для забезпечення учнів лінгвістичними знаннями та формування мовно-мовленнєвих умінь і навичок за допомогою більш доступних для вчителів-філологів і школярів систем електронного навчання сприяє приділення уваги застосуванню ПК (персонального комп'ютера), ноутбука, планшета, смартфона, що дає змогу здійснювати навчальний процес упродовж уроку в режимі онлайн, відкривають новітній шлях до залучення інших освітніх ресурсів.

Ноутбук як «портативний персональний комп'ютер, у корпусі якого об'єднані типові компоненти персонального комп'ютера, включаючи дисплей, клавіатуру і вказівний пристрій, а також акумуляторні батареї» [6], доступний не всім учням і навіть учителям. Тому він у навчанні мови застосовується рідко. Частіше учитель з учнями використовують під час навчання мови планшет, так званий «планшетний комп'ютер», що належить до класу «персональних комп'ютерів, які обладнані планшетним пристроєм рукописного введення, об'єднаним з екраном, і займають проміжну нішу обчислювальних пристроїв між ноутбуками та кишеньковими персональними комп'ютерами» [7].

Найчастіше вчитель має можливість використовувати гаджети – «цікаву технічну новинку у вигляді електронного пристрою або іншого засобу, що поєднує у собі високі технології і цілком реальне їх застосування» [1]. Телефони (гаджети) мають майже всі учні, тому на уроках української мови учитель має можливість використовувати їх найчастіше.

Важливим є створення цілісного середовища, що включає навчання мови за допомогою мобільних пристроїв (*mobile learning* – мобільне навчання) і на основі Інтернет-технологій (*web-based training*). Для пояснення лінгвістичної теорії під час засвоєння мовних знань учитель може запропонувати учням фактичний теоретичний матеріал, відображений в *електронному підручнику* з української мови для відповідного класу, що міститься в ноутбуці, планшеті чи гаджеті. Наведення прикладів до вивченого, виконання вправ здійснюється за розробленою вчителем програмою з опорою на гейміфікацію.

Оскільки основною потребою ЗЗСО з вивчення української мови є забезпечення вимог, що стосуються подачі учням мовних знань, формування відповідних умінь і розвитку зв'язного мовлення школярів, учитель створює цифрові програми, які пропонують: 1) пояснення теоретичного мовного чи мовленнєвого (наприклад, риторичного) матеріалу; 2) закріплення вивченого за допомогою системи вправ, мовних ігор; 3) упровадження мовного матеріалу в комунікаційні процеси.

Для засвоєння мовно-мовленнєвих знань пропонуємо також застосовувати інші сучасні освітні технології, що сприяють візуалізації навчання, а саме: 1) *інтерактивну презентацію*, висвітлену у відповідній програмі; 2) *електронний (цифровий) підручник*; 3) *інтерактивну дошку*, що активує роботу школярів; 4) *відеоапаратуру* (відеотехніка, прилади), призначену для відеозапису; 5) *тези або конспект* пояснення учителя, розміщені на *електронних носіях*; 6) *відеолекцію* (відеопояснення учителя), що містить потрібну інформацію з теми, що опрацьовується; 7) *мультимедіа* (комбінування на одному носіїві різних форм подання інформації: текстової, звукової, графічної, анімаційної) тощо.

Розуміючи, що електронне навчання – це не окремі технології, а створення цілісного середовища навчального процесу, що забезпечується мобільними пристроями, Інтернет-технологіями, закріплення вивченого мовно-мовленнєвого матеріалу відбувається за розробленими програмами з тренувальними завданнями, спрямованими на їх виконання й одночасне закріплення вивченого, повторення, узагальнення чи систематизацію. Для цього використовують *комп'ютерні освітні ігри*, запропоновані в мережі Інтернет або створені вчителем самостійно, якщо він володіє на належному рівні цифровою грамотністю. Однією з переваг використання цифрових технологій у навчанні української мови є володіння потенціалом активного залучення кожного учня у навчальний процес і можливість учителя керування ним. Навчальна взаємодія гейміфікації та цифровізації складається з певних циклів на рівні часткового володіння навчальним матеріалом. При цьому використовуються елементи евристичної бесіди або завдань для тренування: закріплення вивченого матеріалу, його узагальнення чи систематизація.

Циклами моделі навчальної взаємодії «вчитель – учні» є: стимулювальна (ініціативна) дія вчителя – відповідна реакція школяра – оцінна дія вчителя. Але якщо відповідь школяра (репліки-реакції) в умовах евристичної бесіди затримується учнем із певних причин, то модель взаємозв'язку доповнюється допоміжними репліками-підказками вчителя, після чого настає реакція учня, і завершується така діяльність оцінною дією вчителя. У цьому разі вказана навчальна модель складається з таких циклів: репліка-стимул учителя, спрямована на виконання дії учнями – неповна відповідь-реакція школяра/рів – допоміжна ініціативна репліка учителя (стимулювання учня до мовлення) – повна відповідь – реакція учня/ів – оцінна дія вчителя.

Під час вивчення граматики, орфографії, пунктуації, стилістики української мови можна використовувати *програму LanguageTool* [8]. За її допомогою здійснюється перевірка грамотності учнів, оскільки вона володіє функцією перевірки



правильності написання і допомагає виправляти та перефразувати тексти. Програму LanguageTool можна успішно використовувати під час навчання і формування мисленнєво-мовленнєвих компетентностей з опорою на кейс-технології як навчальні методи вироблення комунікаційних і творчих здібностей школярів. Вправи кейс-технологій виконуються на основі ситуацій, спрямованих на досягнення комунікаційної мети. Моделювання вчителем життєвих ситуацій вимагає від учасників продукування текстів, їх аналізу, обговорення та завершального розв'язання як логічного вербального висновку.

Лінгводидактичні, так звані текстотворчі кейси, складаються з висвітлення учням: а) умов текстотворення, б) шляхів аналізу риторичних та лінгвістичних аспектів тексту певного типу чи стилю мовлення, в) інновацій кейс-методу з визначення алгоритму розв'язання ситуації, виконання вправ на відшукування шляхів розв'язання проблеми за допомогою брейнстормінгу під час опрацювання текстотворення, а також хибних чи слабких моментів у продукуванні текстів; г) педагогічних стратегій використання кейс-технологій з опорою на запропоновані запитання для текстотворення, використання зразків текстотворення тощо.

Під час створення текстів монологічного характеру й подання його вчителю у друкованому вигляді для перевірки можна використовувати програму LanguageTool. Але створені учнями усні тексти оцінюються за допомогою критеріїв оцінювання усного мовлення учнів відповідно до норм, запропонованих у програмі з української мови.

Для формування текстотворчої компетентності школярів на уроках української мови «вибираємо імітаційні, операційні, рольові, ділові ігри, ігри-вправи, ігри-змагання тощо» [5].

Наявними недоліками та проблемами у застосуванні інформаційних технологій є: 1) неповне забезпечення комп'ютерами багатьох учнів і вчителів; 2) відсутність комп'ютерних класів у школах, особливо сільських; 3) недостатня комп'ютерна грамотність учителя й учнів; 4) неможливість контактування з учителями інформатики; 5) відсутність у графіку роботи вчителів відведеного часу для дослідження можливостей Інтернету, підготовки навчальних програм, інтеграції комп'ютера в поурочну структуру занять тощо.

**Висновки та перспективи подальших розвідок у цьому напрямі.** Отже, застосування сучасних інформаційних технологій у навчанні української мови як однієї з найбільш важливих і стійких тенденцій розвитку світового освітнього процесу – це початковий етап цифровізації сучасного лінгводидактичного процесу, що тісно взаємодіє з гейміфікацією. При цьому для повного втілення у навчальний процес електронних технологій потрібна матеріальна підтримка держави в забезпеченні ЗЗСО електронними навчальними приладами, які б функціонували в кожному класі і якими могли б користуватися вчителі на будь-якому уроці. У такому разі навчання української мови на основі використання нових інформаційних і комунікаційних технологій дасть змогу інтенсифікувати

освітній лінгводидактичний процес, підвищити рівень сприймання і розуміння учнями великих масивів знань та формування комунікаційних умінь.

Подальші дослідження убачаємо у використанні освітніх феноменів гейміфікації та цифровізації в умовах формування культури міжособистісного спілкування та публічного мовлення старшокласників ЗЗСО.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Захарін С. Про цифровізацію освіти. URL: <https://osvita.ua/blogs/88784/>.
2. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. URL: <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/230>.
3. Горбунцова Т.Ю. Цікаві ігри та вправи на уроках української мови. Київ : Радянська школа, 1996. 120 с.
4. Ноутбук. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki>.
5. Планшет: URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki>.
6. Гаджет: URL: [wikipedia.org](https://uk.wikipedia.org/wiki)<https://uk.wikipedia.org/wiki>
7. LanguageTool – Перевірка граматики, стилю та орфографії. URL: [languagetool.org](https://languagetool.org) <https://languagetool.org>
8. Наукові конференції. URL: <http://oldconf.neasmo.org.ua/node/>.

## REFERENCES

1. Zakharin Serhii Pro tsyfrovizatsiiu osvity [Zakharin Serhiy About digitalization of education]. Retrieved from <https://osvita.ua/blogs/88784/>
2. Heimifikatsiia yak suchasnyi napriam vitchyznianoї osvity [Gamification as a modern direction of national education]: Retrieved from <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/230>
3. Horbuntsova T.Yu. Tsikavi ihry ta vpravly na urokakh ukrainskoi movy [Interesting games and exercises in Ukrainian language lessons]. Kyiv: Radianska shkola, 1996. 120 s.
4. Noutbuk [Laptop. url]: Retrieved from <https://uk.wikipedia.org/wiki>
5. Planshet [Tablet: URL]: Retrieved from <https://uk.wikipedia.org/wiki>
6. Gadzheth [Gadget]: Retrieved from [wikipedia.org](https://uk.wikipedia.org/wiki)<https://uk.wikipedia.org/wiki>
7. LanguageTool – Perevirka hramatyky, styliu ta orfohrafii [LanguageTool – Check grammar, style and spelling]: Retrieved from [languagetool.org](https://languagetool.org) <https://languagetool.org>
8. Naukovi konferentsii [Scientific conferences]: Retrieved from <http://oldconf.neasmo.org.ua/node/>.