

УДК 378.147(811.111)

DOI: 10.36550/2415-7988-2025-1-219-133-137

ГРИНЬОВА Юлія –

старший викладач, кафедри іноземних мов

Воєнної академії імені Євгенія Березняка,

працівник ЗСУ

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-9768-3289>

e-mail: jul.green2412@gmail.com

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД У ФОРМУВАННІ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ

У статті досліджено проблему впровадження гейміфікації як інноваційного підходу до формування англомовної граматичної компетенції. Наголошено на актуальності пошуку ефективних педагогічних технологій, які сприяють підвищенню мотивації студентів та удосконаленню процесу засвоєння граматичних структур англійської мови. Зазначено, що традиційні методи викладання граматики часто не забезпечують належного рівня активності здобувачів освіти, що обумовлює потребу в інтеграції нових підходів до організації навчального процесу. Гейміфікація розглядається як ефективний інструмент залучення студентів до активної навчальної діяльності шляхом використання ігрових механік, які формують позитивне емоційне середовище та забезпечують систематичне і глибоке засвоєння граматичних знань.

Метою статті є теоретичне обґрунтування та практичний аналіз можливостей застосування гейміфікаційних технологій у процесі формування граматичної компетенції англійської мови. У процесі дослідження охарактеризовано основні підходи до визначення сутності гейміфікації, проаналізовано методи її впровадження у навчальний процес, запропоновано класифікацію методів відповідно до характеру діяльності студентів, способу подачі навчального матеріалу, рівня творчої активності та ступеня інтегрованості гейміфікації. Особлива увага приділяється ролі інтерактивних платформ, таких як Bamboozle та ISL Collective, які сприяють реалізації практичних аспектів гейміфікованого навчання.

Узагальнені результати дослідження свідчать про те, що застосування гейміфікації у процесі вивчення граматики англійської мови суттєво підвищує рівень мотивації студентів, активізує їхню пізнавальну діяльність, сприяє розвитку навичок самостійного навчання та критичного мислення. Встановлено, що ефективність гейміфікаційного підходу безпосередньо залежить від обґрунтованого добору ігрових елементів, їх відповідності навчальним цілям та адаптації до рівня підготовки здобувачів освіти. Підкреслено важливість дотримання принципів цілеспрямованості, системності та адаптивності при впровадженні гейміфікації в освітній процес.

Ключові слова: гейміфікація, граматична компетенція, англійська мова, ігрові технології, методика навчання, мотивація студентів, інтерактивні платформи.

HRYNOWA Yuliia –

Senior Lecturer, employee

of the Department of Foreign Languages

Yevhenii Berenziak Military Academy

of the Armed Forces of Ukraine

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-9768-3289>

e-mail: jul.green2412@gmail.com

GAMIFICATION AS AN INNOVATIVE APPROACH TO THE DEVELOPMENT OF ENGLISH GRAMMAR COMPETENCE

The article explores the issue of implementing gamification as an innovative approach to the development of English grammar competence. The relevance of finding effective pedagogical technologies aimed at enhancing students' motivation and improving the process of mastering English grammar structures is emphasized. It is noted that traditional methods of teaching grammar often fail to ensure an adequate level of learners' engagement, which necessitates the integration of new approaches into the educational process. Gamification is viewed as an effective tool for involving students in active learning through the use of game mechanics, which foster a positive emotional environment and promote systematic and profound acquisition of grammatical knowledge.

The purpose of the article is to provide a theoretical substantiation and practical analysis of the possibilities of applying gamification technologies in the process of developing English grammar competence. The study characterizes the main approaches to defining the essence of gamification, analyzes the methods of its implementation into the educational process, and proposes a classification of methods based on the nature of students' activities, the way of presenting learning material, the level of creative activity, and the degree of gamification integration. Special attention is paid to the role of interactive platforms such as Bamboozle and ISL Collective, which facilitate the practical aspects of gamified learning.

The summarized research results demonstrate that the application of gamification in the process of studying English grammar significantly increases students' motivation, activates their cognitive activity, and fosters the development of independent learning skills and critical thinking. It has been established that the effectiveness of the gamification approach directly depends on the reasoned selection of game elements, their compliance with educational goals, and adaptation to the students' level of preparation. The importance of adhering to the principles of purposefulness, systematization, and adaptability in the implementation of gamification in the educational process is emphasized.

Key words: gamification, grammar competence, English language, educational technologies, motivation, interactive platforms, teaching methodology.

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. У сучасних умовах глобалізації та активної інтеграції у світовий освітній простір знання англійської мови набуває статусу однієї з базових компетентностей, необхідних для профе-

сійної діяльності, академічного зростання та міжкультурної комунікації. Особливої уваги при цьому потребує формування граматичної компетенції як основи правильного, точного та ефективного мовлення. Необхідно зазначити, що

традиційні методи викладання англійської граматики часто характеризуються одноманітністю, що спричиняє зниження мотивації студентів та негативно позначається на результатах навчальної діяльності. Це зумовлює потребу у пошуку нових, більш ефективних підходів до організації освітнього процесу.

Актуальність дослідження обумовлена необхідністю впровадження інноваційних технологій у процес викладання іноземних мов, зокрема англійської. Одним із перспективних напрямів модернізації освітнього середовища є гейміфікація – використання ігрових елементів для стимулювання пізнавальної активності, підвищення зацікавленості студентів та покращення якості засвоєння знань [1; 4]. Слід підкреслити, що гейміфікація сприяє створенню позитивної мотиваційної атмосфери на заняттях, що є надзвичайно важливим для ефективного формування граматичних навичок у студентів різних вікових категорій.

Таким чином, постає проблема визначення ефективних шляхів інтеграції гейміфікаційних елементів у процес формування англомовної граматичної компетенції. Особливої уваги потребує дослідження того, які саме гейміфікаційні стратегії забезпечують максимальну результативність навчання, а також виявлення переваг та можливих ризиків застосування ігрових технологій у граматичній підготовці студентів. Актуальність цієї проблеми визначається необхідністю розробки сучасних педагогічних моделей, що відповідатимуть потребам нової генерації здобувачів освіти та тенденціям розвитку інноваційних технологій у сфері викладання іноземних мов [3; 6].

Аналіз основних досліджень і публікацій. Проблема використання гейміфікації у процесі навчання англійської мови активно розглядається як у вітчизняній, так і в зарубіжній педагогічній науці. У роботах К. Детердінга (K. Deterding), С. Бургера (S. Burgers) та К. Каппа (K. Kapp) гейміфікація розглядається як ефективний інструмент мотивації та активізації освітньої діяльності [5]. Дослідники підкреслюють, що ігрові елементи, такі як бали, рівні, нагороди, створюють позитивний емоційний фон і сприяють більш глибокому засвоєнню матеріалу. Зокрема, К. Капп визначає гейміфікацію як засіб залучення студентів через механізми ігрового мислення і поведінки, що робить навчальний процес більш результативним та емоційно насиченим.

В українському науковому просторі питання інноваційних технологій в освіті висвітлюють О. Пометун, О. Співаковський, Н. Морукова та інші дослідники [2; 3]. Їхні праці акцентують увагу на необхідності інтеграції інтерактивних методик для розвитку ключових компетентностей учнів, серед яких граматична компетенція займає важливе місце. Особливої уваги у цих дослідженнях надається потребі у переосмисленні традиційних підходів до викладання граматики, що передбачає перехід від репродуктивного навчання до діяльнісного підходу, де гейміфікація виступає як засіб активізації розумової діяльності, підвищення

мотивації та створення ефективного середовища для закріплення граматичних знань.

Результати попередніх досліджень демонструють, що, незважаючи на вагомий науковий інтерес до тематики гейміфікації в освіті, застосування ігрових стратегій саме у формуванні англомовної граматичної компетенції ще потребує подальшого вивчення [6; 8]. Зокрема, у працях Л. Шелдона (L. Sheldon), Дж. Хеммера (J. Hammer), А. Андерсона (A. Anderson) та С. Лі (S. Lee) підкреслюється важливість ретельного підбору ігрових елементів відповідно до навчальних цілей і рівня підготовки здобувачів освіти. Науковці наголошують, що не кожен ігровий інструмент однаково ефективний у розвитку граматичних навичок, а успіх гейміфікації залежить від правильного поєднання ігрових механік із методичними завданнями курсу.

Метою статті є теоретичне обґрунтування та аналіз можливостей використання гейміфікації як інноваційного підходу у процесі формування англомовної граматичної компетенції. У межах дослідження передбачається визначити ефективність гейміфікаційних технологій для розвитку граматичних навичок, окреслити основні переваги та потенційні виклики їх застосування в освітньому процесі, а також запропонувати напрями удосконалення методик викладання англійської мови на основі інтеграції ігрових елементів.

Виклад основного матеріалу дослідження. У сучасній системі освіти дедалі більше уваги приділяється впровадженню інноваційних підходів, які сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів. Одним із перспективних напрямів удосконалення навчального процесу визнається гейміфікація – використання ігрових елементів у педагогічній практиці [5, с. 15]. Актуальність інтеграції гейміфікації у процес формування англомовної граматичної компетенції обумовлена необхідністю подолання труднощів, пов'язаних із традиційним механічним засвоєнням граматичних правил, що часто супроводжується зниженням мотивації студентів [2, с. 118].

Наукова література визначає гейміфікацію як процес застосування ігрових механік, дизайну та мислення у неігрових контекстах для підвищення залучення і досягнення цілей [5, с. 16]. У контексті викладання англійської мови гейміфікація має на меті створення позитивного емоційного середовища, яке забезпечує високу залученість студентів та формує внутрішню мотивацію до вивчення граматичних структур. Доцільним є розгляд гейміфікації як інструмента активного залучення студентів у процес опанування складних мовних конструкцій.

Теоретичним підґрунтям для впровадження гейміфікації у навчання слугують когнітивні теорії мотивації, а також конструктивістський підхід до побудови знань. Зокрема, відповідно до теорії самодетермінації Р. Райана і Е. Десі, внутрішня мотивація стимулює глибше засвоєння матеріалу та сприяє розвитку самостійності студентів [4, с. 87]. Підтверджено, що інтеграція ігрових елементів у навчальний процес активізує механізми саморегуляції і самостійного навчання,

що є особливо важливим у процесі формування граматичної компетенції.

Класифікація видів гейміфікації, запропонована в сучасних дослідженнях, передбачає виокремлення базової, структурної та повної гейміфікації [6, с. 13]. У межах формування граматичної компетенції найбільш ефективною визнано структурну гейміфікацію, яка передбачає організацію освітнього процесу у вигляді граматичних квестів, тематичних ігор та серій завдань із наростаючою складністю. Такий підхід забезпечує поступове засвоєння граматичного матеріалу та створює умови для розвитку самостійності студентів.

Формування англомовної граматичної компетенції в умовах використання гейміфікації здійснюється шляхом поєднання традиційних та інноваційних методів навчання. До традиційних методів належать пояснювально-ілюстративний, репродуктивний та проблемно-пошуковий методи, які спрямовані на поступове засвоєння граматичних правил через демонстрацію прикладів, багаторазове відтворення зразків і активне залучення студентів до аналізу мовних явищ [3, с. 76]. Водночас інтеграція гейміфікаційних елементів дозволяє значно активізувати ці методи, трансформуючи їх у більш динамічні та мотиваційно орієнтовані форми роботи.

Науковці пропонують кілька класифікацій методів формування граматичної компетенції в

умовах використання гейміфікації. За характером діяльності виділяють імітаційні методи (рольові ігри, симуляції граматичних ситуацій) та тренувальні методи (виконання граматичних вправ у форматі квестів або змагань) [6, с. 14]. За способом подачі матеріалу розрізняють фронтальні (групові ігрові завдання) та індивідуалізовані методи (персоналізовані граматичні ігри та вправи на платформах типу ISL Collective).

Залежно від рівня творчої активності студентів, методи можна класифікувати на репродуктивні (застосування готових ігрових вправ, що передбачають точне відтворення граматичних структур) та продуктивні (створення власних граматичних ігор, завдань чи квестів студентами самостійно або у групах). Практика засвідчує, що саме продуктивні методи гейміфікації сприяють більш глибокому засвоєнню граматичних закономірностей, розвитку критичного мислення та навичок комунікації.

Окремо доцільно виділити класифікацію методів за ступенем інтегрованості гейміфікації у навчальний процес. У цьому контексті розрізняють часткову гейміфікацію (використання окремих ігрових завдань на окремих етапах уроку) та повну гейміфікацію (структурування всього навчального процесу на основі ігрового сценарію) [7, с. 22]. Ефективність тієї чи іншої моделі залежить від навчальної мети, рівня підготовки студентів та специфіки навчального контенту.

Таблиця класифікації методів:

Критерій класифікації	Типи методів	Характеристика
За характером діяльності	Імітаційні, Тренувальні	Рольові ігри, граматичні квести, вправи на час
За способом подачі матеріалу	Фронтальні, Індивідуалізовані	Групові змагання, персоналізовані онлайн-вправи
За рівнем творчої активності	Репродуктивні, Продуктивні	Виконання готових завдань або створення власних
За ступенем інтегрованості	Часткова гейміфікація, Повна гейміфікація	Окремі ігрові вправи або повний ігровий сценарій

Впровадження гейміфікаційних методів у процес формування граматичної компетенції вимагає дотримання певних принципів: принципу цілеспрямованості (ігрова діяльність повинна відповідати освітнім завданням), принципу системності (гейміфікація має охоплювати усі етапи роботи з граматичним матеріалом) та принципу адаптивності (необхідність гнучкого підходу до вибору ігрових стратегій залежно від індивідуальних особливостей студентів) [8]. Дотримання цих принципів забезпечує підвищення результативності навчального процесу та сприяє сталому розвитку граматичних навичок.

Аналіз сучасної освітньої практики демонструє ефективність використання інтерактивних платформ, таких як Kahoot, Quizizz, Bamboozle та ISL Collective. Досвідчені педагоги вказують на те, що застосування цих ресурсів дозволяє здійснювати закріплення граматичних знань у форматі змагання або командної співпраці. Зокрема,

платформа Bamboozle сприяє розвитку навичок застосування граматичних правил у мовленні через інтерактивні командні ігри, а ресурси ISL Collective надають можливість адаптувати навчальні матеріали до різного рівня підготовки учнів [9].

Підтверджено, що використання платформ Bamboozle та ISL Collective позитивно впливає на мотиваційний аспект навчання граматики. Завдяки впровадженню елементів змагання, миттєвого зворотного зв'язку та можливості самостійної перевірки знань студенти проявляють вищу активність у засвоєнні граматичних правил. Експериментальні дані свідчать про те, що застосування інтерактивних ігор сприяє підвищенню довготривалості запам'ятовування граматичних структур та формуванню навичок правильного використання їх у мовленні [9].

У межах практичної реалізації гейміфікаційних технологій у процесі формування

англомовної граматичної компетенції доцільним є розгляд конкретних методів та відповідних прикладів їх застосування на заняттях. Імітаційні методи у формуванні граматичної компетенції передбачають залучення студентів до ролевих ігор, де вони можуть практикувати використання граматичних структур у змодельованих ситуаціях. Наприклад, доцільним є проведення ролевої гри "Суд над граматичними помилками", під час якої студенти виступають у ролі адвокатів та прокурорів, аргументуючи правильність або неправильність застосування певних граматичних форм. Такий формат сприяє розвитку навичок мовленнєвої аргументації та критичного аналізу граматичних явищ.

Тренувальні методи реалізуються через вправи, що мають на меті багаторазове повторення та закріплення граматичних конструкцій у цікавій формі. Одним із ефективних прикладів є організація командного квесту на платформі Bamboozle, де кожне правильно виконане граматичне завдання дозволяє перейти до наступного етапу навчальної гри. Цей підхід забезпечує поєднання індивідуальної відповідальності та командної взаємодії, що позитивно впливає на якість засвоєння матеріалу [8].

Фронтальні методи гейміфікації передбачають залучення всієї групи до спільних завдань. Зокрема, використання гри "Граматичний аукціон" у форматі інтерактивної платформи Quizizz дозволяє студентам конкурувати за правильні граматичні відповіді, використовуючи обмежений ресурс балів. Така форма роботи стимулює розвиток стратегічного мислення та поглиблює розуміння граматичних правил через емоційно забарвлену взаємодію [7, с. 33].

Індивідуалізовані методи спрямовані на розвиток автономності студентів. Прикладом є використання ресурсів платформи ISL Collective для підготовки персоналізованих вправ відповідно до рівня знань кожного учня. Студенти працюють з інтерактивними робочими аркушами, що дозволяє враховувати їхні індивідуальні темпи засвоєння матеріалу та потреби у додатковому тренуванні окремих граматичних тем.

Репродуктивні методи передбачають виконання готових ігрових завдань, орієнтованих на точне відтворення граматичних структур. Наприклад, застосування набору робочих аркушів із вправами на заповнення пропусків у реченнях дозволяє студентам закріпити навички правильного використання часів англійської мови, таких як Present Perfect та Past Simple, у напівконтрольованому режимі [6, с. 24].

Продуктивні методи заохочують студентів до самостійного створення навчальних матеріалів. Одним із варіантів є завдання підготувати власну вікторину на платформі Kahoot за певною граматичною темою та провести її для інших учасників групи. Така діяльність стимулює творчість, сприяє глибшому осмисленню граматичних правил та формує навички самостійного опрацювання мовного матеріалу.

Часткова гейміфікація реалізується шляхом включення ігрових елементів на окремих етапах

заняття. Наприклад, проведення гри "Граматична розминка" на початку уроку активізує увагу студентів та налаштовує їх на подальше систематичне засвоєння нового граматичного матеріалу в межах традиційної структури заняття [7, с. 35].

Повна гейміфікація передбачає побудову усього навчального курсу або окремого блоку у вигляді гри. Ефективним є використання сценарію "Граматичного міста", де кожне правило представлено як окрема вулиця або будівля, що студенти відвідують, виконуючи серії граматичних завдань. Такий підхід сприяє глибокій інтеграції навчального змісту у свідомість учнів через послідовне виконання ігрових місій.

Разом із позитивними аспектами впровадження гейміфікації необхідно враховувати потенційні труднощі. Практика свідчить, що надмірне зосередження студентів на досягненні ігрових цілей може призводити до втрати уваги до основного змісту навчального матеріалу. У зв'язку з цим доцільним є ретельне планування гейміфікаційних заходів, чітке формулювання навчальних цілей та забезпечення постійного контролю над змістовною спрямованістю ігрової діяльності.

Успішне застосування гейміфікації вимагає урахування вікових, психологічних та рівневих особливостей студентів. Досвід показує, що індивідуалізація ігрових завдань, чергування командних і індивідуальних форм роботи, а також поступове ускладнення завдань сприяють підтриманню стабільного інтересу студентів до навчання та створенню умов для ефективного формування англомовної граматичної компетенції.

Таким чином, гейміфікація виступає ефективним інноваційним інструментом оптимізації процесу навчання граматики англійської мови. Її успішне впровадження можливе за умови обґрунтованого підходу до відбору ігрових елементів, їх інтеграції у структуру навчального процесу та постійного контролю за досягненням навчальних результатів. Перспективними напрямками подальших досліджень є розробка моделей гейміфікованого навчання граматики для різних вікових і професійних груп студентів [5, с. 16].

Висновки та перспективи подальших розвідок напрямку. На основі проведеного аналізу теоретичних засад і практичного досвіду впровадження гейміфікаційних технологій у процес формування англомовної граматичної компетенції можна констатувати, що гейміфікація є одним із найбільш перспективних інноваційних підходів у сучасній методиці викладання іноземних мов [6, с. 15]. Встановлено, що застосування ігрових елементів не тільки підвищує мотивацію студентів до вивчення граматики, але й сприяє активізації їхньої когнітивної діяльності, розвитку комунікативних умінь та формуванню навичок практичного використання граматичних структур у реальному мовленні. Гейміфікація забезпечує створення позитивного емоційного середовища, що є важливою передумовою для ефективного засвоєння навчального матеріалу, підвищення рівня академічної успішності та

розвитку внутрішньої мотивації студентів. Особливого значення набуває також забезпечення балансу між розважальним аспектом гри та освітніми завданнями, що дозволяє уникнути поверхового засвоєння знань і сприяє формуванню глибокої, стійкої граматичної компетенції.

Перспективи подальших наукових досліджень у зазначеному напрямі пов'язані з необхідністю розроблення комплексних дидактичних моделей гейміфікованого навчання англійської мови, орієнтованих на розвиток граматичної компетенції на різних етапах мовної підготовки. Подальшого вивчення потребують питання вибору оптимальних типів ігрових механік залежно від змісту граматичного матеріалу, рівня знань студентів та особливостей освітнього середовища (традиційного, дистанційного чи змішаного). Актуальним є також дослідження впливу гейміфікації на розвиток самостійності, креативності та критичного мислення учнів у процесі вивчення граматики, а також оцінка її ефективності у довготривалій перспективі. Важливим завданням є створення чітких методичних рекомендацій для викладачів щодо інтеграції гейміфікаційних елементів у зміст освітніх програм, а також удосконалення інструментів моніторингу та оцінювання досягнень студентів у рамках гейміфікованого навчання. Саме розвиток даного напрямку сприятиме подальшій модернізації системи мовної освіти, підвищенню її ефективності, інноваційності та відповідності потребам сучасного освітнього середовища.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Капп К. Гейміфікація в навчанні та освіті: теорія та практика. Переклад з англійської мови. Київ : Освіта, 2019. 312 с.
2. Морукова Н. Сучасні педагогічні технології: інноваційні підходи до навчання. Харків : Фоліо, 2021. 220 с.
3. Пометун О. Інноваційні технології навчання: теорія і практика. Київ : Академвидав, 2017. 247 с.
4. Шапран О. В. Гейміфікація в системі освіти: теоретико-методологічний аналіз. *Педагогічний процес: теорія і практика*. 2019. № 2. С. 83–88.
5. Deterding S. Gamification: designing for motivation. *Interactions*. 2016. Vol. 23. No. 2. P. 14–19.
6. Lee J., Hammer J. Gamification in education: recent developments and future directions. *International Journal of Educational Technology*. 2018. Vol. 15. No. 3. P. 12–20.
7. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Updated Edition. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2018. 160 pp.
8. Bamboozle. Educational Games for Grammar Practice [Електронний ресурс]. URL: <https://www.baamboozle.com/> (дата звернення: 27.04.2025).
9. ISLCollective. Free English grammar worksheets and activities [Електронний ресурс]. URL: <https://en.islcollective.com/> (дата звернення: 27.04.2025).

REFERENCES

1. Kapp, K. (2019). *Heimifikatsiia v navchanni ta osviti: teoriia ta praktyka*. Pereklad z anhliiskoi movy. [Gamification in education and learning: Theory and practice] Kyiv : Osvita. 312 s. [in Ukrainian]
2. Morukova, N. (2021). *Suchasni pedahohichni tekhnolohii: innovatsiini pidkhody do navchannia*. [Contemporary pedagogical technologies: Innovative approaches to education]. Kharkiv : Folio. 220 s. [in Ukrainian]
3. Pometun, O. (2017). *Innovatsiini tekhnolohii navchannia: teoriia i praktyka*. [Innovative teaching technologies: Theory and practice]. Kyiv : Akademydav. 247 s. [in Ukrainian]
4. Shapran, O. V. (2019). *Heimifikatsiia v systemi osvity: teoretyko-metodolohichni analiz*. [Gamification in the education system: Theoretical and methodological analysis]. *Pedahohichni protses: teoriia i praktyka*. № 2. S. 83–88. [in Ukrainian]
5. Deterding, S. (2016). Gamification: Designing for motivation. *Interactions*. 23(2). P. 14–19. [in English]
6. Lee, J., & Hammer, J. (2018). Gamification in education: Recent developments and future directions. *International Journal of Educational Technology*. 15(3). P. 12–20. [in English]
7. Werbach, K., & Hunter, D. (2018). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business* (Updated Edition). Philadelphia: Wharton Digital Press.
8. Bamboozle. (2025). *Educational Games for Grammar Practice* [Electronic resource]. URL: <https://www.baamboozle.com/> [in English]
9. ISLCollective. (2025). *Free English grammar worksheets and activities* [Electronic resource]. URL: <https://en.islcollective.com/> [in English]

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

ГРИНЬОВА Юлія – старший викладач кафедри іноземних мов Воєнної академії імені Євгенія Березняка, працівник ЗСУ.

Наукові інтереси: мультимедійні інструменти, інтерактивні, інноваційні методи та технології як засоби удосконалення сучасного заняття з англійської мови.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

HRYNOWA Yuliia– Senior Lecturer, employee of the Department of Foreign Language Yevhenii Berenziak Military Academy, of the Armed Forces of Ukraine.

Scientific interests: multimedia tools, interactive, innovative methods and technologies as a way to improve the modern English teaching process.

Стаття надійшла до редакції 11.05.2025 р.

Стаття прийнята до друку 22.05.2025 р.