

3. Kosivska, A. V. (2024). Ozdorovcho-treunivalna prohrama z kombinovanoho sheipinhu dlia studentok nespet-sialnykh fakultetiv pedahohichnykh vyshchykh navchalnykh zakladiv [Health and training program on combined shaping for female students of non-specialized faculties of pedagogical higher educational institutions]. Aktual. probl. fiz. vihov. riznih verstv nasei. [internet]. 18, Lypen 2024. S. 78–83. URI: <https://journals.urau.ua/hdafk-tmfv/article/view/108310> [in Ukrainian]

4. Maleniuk, T.V., Kosivska, A.V. (2015). Sektsiini zaniattia – priorytetna forma orhanizatsii protsesu fizychnoho vykhovannia studentiv (na prykladi sheipinhu) [Sectional classes are a priority form of organizing the process of physical education of students (using the example of shaping)]. Pedahohika, psykholohiia ta medyko-biolohichni problemy fizychnoho vykhovannia i sportu; Kharkiv. Kharkiv: KhOVNOKU-KhDADM. №4. S. 38–43. DOI: <http://dx.doi.org/10.15561/18189172.2015.0407> [in Ukrainian]

5. Onopriienko, O., & Onopriienko, O. (2021). Osoblyvosti fizychnoho vykhovannia studentskoi molodi [Peculiarities of physical education of student youth]. Molodyi vchenyi. №3(91). S. 171–174. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-3-91-37> [in Ukrainian]

6. Onopriienko, O. V., Onopriienko, O. M. (2020). Osnovy ozdorovchoho fitnessu [Basics of health fitness]: navch. posibnyk. Cherkasy: Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy, Cherkas. derzh. tekhnol. un-t. Cherkasy: ChDTU. 194 s. URI: <https://er.chdtu.edu.ua/handle/ChSTU/2380> [in Ukrainian]

7. Filonenko OV. (2023). Fizyчне vykhovannia studentiv u zakladakh vyshchoi osvity Ukrainy [Physical education of students in higher education institutions of Ukraine]. pednauk [internet]. 29, Serpen 2023 [tsyt. za 06, Veresen 2025]. 210. S. 229-234. URI: <https://pednauk.cusu.edu.ua/index.php/pednauk>

/article/view/1622 DOI: <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2023-1-210-229-234> [in Ukrainian]

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ

ОНОПРИЄНКО Ольга – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри теорії, методики фізичного виховання Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького.

Наукові інтереси: фізичне виховання студентів різних спеціальностей у закладах вищої освіти.

ОНОПРИЄНКО Олександр – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри фізичного виховання та здоров'я людини Черкаського державного технологічного університету.

Наукові інтереси: фізичне виховання студентів різних спеціальностей у закладах вищої освіти.

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

ONOPRIIENKO Olga – Ph.D in Pedagogy, Associate Professor, Associate Professor at the Department of Theory of Physical Education Methodology Bohdan Khmelnytsky National University in Cherkasy.

Scientific interests: physical education of students of various specialties in higher education institutions.

ONOPRIIENKO Oleksandr – Ph.D in Pedagogy, Associate Professor, Associate Professor of the department of physical education and human health Cherkasy State Technological University.

Scientific interests: physical education of students of various specialties in higher education institutions.

Стаття надійшла до редакції 05.03.2026 р.

Стаття прийнята до друку 16.03.2026 р.

УДК [373.5.016:81'243'374]:[37.091.33-027.22:004]
DOI: 10.36550/2415-7988-2026-1-223-232-236

ISSN 2415–7988 (Print) ISSN 2521–1919 (Online)

ПАРХОМЕНКО Марія –

студентка групи АЗЛМ-25, факультету іноземних мов, напряму підготовки (спеціальності):

014 Середня освіта (Англійська мова та зарубіжна література)

Криворізького державного педагогічного університету

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-3962-8444>

e-mail: mashaparhom@gmail.com

БІЛОЗІР Ольга –

начальник відділу міжнародних зв'язків, старший викладач кафедри англійської мови та методики її викладання

Криворізького державного педагогічного університету

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0655-865X>

e-mail: olechkabiloz@gmail.com

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ПЕРЕДУМОВИ ЕФЕКТИВНОГО ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ЛЕКСИКИ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

У статті розглянуто психолого-педагогічні передумови, які сприяють ефективному використанню цифрових ігор під час навчання іноземної мови. Актуальність дослідження зумовлена зростанням ролі цифрових технологій в освітньому процесі та необхідністю підвищення мотивації учнів до вивчення іноземної мови. Попри активне впровадження цифрових ресурсів у навчання, потенціал цифрових ігор у формуванні лексичних навичок використовується недостатньо й потребує науково обгрунтованого психолого-педагогічного аналізу в умовах цифрової освітньої парадигми. Мета дослідження полягає у визначенні психологічних механізмів й педагогічних умов, що забезпечують ефективне використання ігрових технологій у розвитку лексичної компетентності учнів. У статті проаналізовано сучасні підходи до гейміфікації та розкрито, як цифрові ігри впливають на увагу, пам'ять, пізнавальну активність й емоційну сферу учнів. Особливу увагу приділено поєднанню інтенційного та інцидентного засвоєння лексики як взаємодоповнювальних підходів у процесі навчання. Визначено роль мотиваційного компонента, диференціації навчання та педагогічної підтримки вчителя у створенні сприятливого освітнього середовища. Обгрунтовано необхідність добору лексичного матеріалу з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей учнів середньої школи. Перспективи подальших досліджень пов'язані з розробленням методик інтеграції цифрових ігор у змішане навчання, удосконаленням критеріїв оцінювання результатів та вивченням довготривалого впливу гейміфікації на рівень сформованості лексичної компетентності учнів.

Ключові слова: цифрові ігри, навчання лексики, психолого-педагогічні передумови, мотивація учнів, емоційне залучення, інтенційне та інцидентне навчання, контекстуальна релевантність, диференціація навчання, гейміфікація, роль учителя, фасилітатор, лексична компетентність, середня школа, розвиток критичного мислення, освітній процес.

PARKHOMENKO Mariia –

Student of group AZLm-25, Faculty of Foreign Languages,
Field of study (specialty):
014 Secondary Education (English Language and Foreign Literature)
Kryvyi Rih State Pedagogical University
ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-3962-8444>
e-mail: mashaparhom@gmail.com

BILOZIR Olha –

PhD Head of the Department of International Relations,
Senior Lecturer of the Department of English Language
and Methods of Teaching
Kryvyi Rih State Pedagogical University
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0655-865X>
e-mail: olechkabiloz@gmail.com

PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL PRECONDITIONS FOR THE EFFECTIVE USE OF DIGITAL GAMES IN TEACHING FOREIGN LANGUAGE VOCABULARY

The article examines the psychological and pedagogical precondition that contribute to the effective use of digital games in foreign language teaching. The relevance of the study is determined by the growing role of digital technologies in the educational process and the need to increase students' motivation to learn a foreign language. Despite the active implementation of digital resources in education, the potential of digital games in the formation of lexical skills remains insufficiently utilized and requires a scientifically grounded psychological and pedagogical analysis within the framework of the digital educational paradigm. The study aims to identify the psychological mechanisms and pedagogical conditions that ensure the effective use of game-based technologies in the development of students' lexical competence. The article analyzes contemporary approaches to gamification and reveals how digital games influence students' attention, memory, cognitive activity, and emotional sphere. Particular attention is paid to the combination of intentional and incidental vocabulary acquisition as complementary approaches in the learning process. The role of the motivational component, differentiated instruction, and teacher support in creating a favorable educational environment is defined. The necessity of selecting lexical material concerning the age and individual characteristics of secondary school students is substantiated. Prospects for further research are associated with the development of methods for integrating digital games into blended learning, improving criteria for assessing learning outcomes, and studying the long-term impact of gamification on the level of students' lexical competence formation.

Key words: digital games, vocabulary learning, psychological and pedagogical preconditions, students' motivation, emotional engagement, intentional and incidental learning, contextual relevance, differentiated instruction, gamification, teacher's role, facilitator, lexical competence, secondary school, critical thinking development, educational process.

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. Проблема ефективного використання цифрових ігор у навчанні іноземних мов в сучасних умовах цифровізації освіти набуває особливої актуальності. У більшості випадків традиційні методи навчання не відповідають потребам покоління, яке зростає завдяки використанню інтерактивних технологій. Цифрові ігри пропонують нові можливості для розвитку лексичної компетентності, оскільки вони поєднують навчальну діяльність із елементами мотивації, змагання й емоційного залучення. Однак для використання зазначених технологій необхідно мати глибоке розуміння психолого-педагогічних механізмів, які визначають, наскільки добре вони працюють. У зв'язку з цим важливим науковим та практичним завданням є виявлення передумов, за яких цифрові ігри сприяють підвищенню ефективності засвоєння лексики учнями, розвитку їхньої пізнавальної активності та формуванню стійкої мотивації до вивчення іноземної мови на особистісному рівні.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Значна кількість наукових робіт присвячена проблемі ефективного засвоєння лексики іноземної мови в сучасному освітньому середовищі. Дані дослідження розглядають різні підходи до розвитку лексичної компетентності учнів. Зокрема, М. Алемі та А. Тасбі (M. Alemi and A. Tayebi) [1, с. 81–85] дослідили вплив свідомого та несвідомого засвоєння лексики, а також стратегій вивчення слів на ефективність опанування лексичного матеріалу, що підкреслює важливість різних когнітивних механізмів обробки інформації, зокрема уваги, пам'яті, асоціативного мислення та

перенесення знань у нові контексти. Д. Асваді (D. Aswadi) [2, с. 8619–8624] підкреслює важливість вибору лексики, яка відповідає інтересам та досвіду учнів, щоб зробити навчання більш мотивованим та змістовним. У своєму систематичному огляді Г. Внучко та Б. Клімова (G. Vnucko and B. Klimova) [3, с. 1–3] досліджують можливість цифрових ігор у процесі засвоєння лексики. Науковці підкреслюють, що ігрові технології можуть поєднувати розважальні й навчальні аспекти, щоб підвищити залученість учнів. Автори публікації під назвою «Диференціація навчання як запорука успіху навчального процесу» [4] наголошують на тому, що рівні підготовки учнів, інтенсивність сприйняття учнів та стилі навчання є важливими компонентами успішного засвоєння матеріалу. Дослідження, проведене І. Мельниченко та О. Кузьменко [5, с. 54–58], довело, що онлайн-ігри є корисними для розвитку лексичної компетентності старшокласників, й підкреслили роль інтерактивних техно-логій у процесі навчання. Автор статті «Що таке фасилітація і як вона може допомогти вчителю в класі» [6] акцентує увагу на фасилітаційній ролі вчителя, що полягає в педагогічній підтримці учнів, стимулюванні їхньої навчальної мотивації та створенні сприятливого освітнього середовища.

Мета статті. Мета статті полягає у визначенні та обґрунтуванні психолого-педагогічних передумов ефективного використання цифрових ігор у навчанні лексики іноземної мови, а також у дослідженні їхнього впливу на навчальну мотивацію, рівень розуміння та емоційний стан учнів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Психолого-педагогічні передумови використання

цифрових ігор для навчання лексики ґрунтуються на вікових особливостях учнів середньої школи. У підлітковий період розвивається абстрактне мислення, зростає потреба в самореалізації, бажання змагатися та схвалення однолітків. Тому ігрове навчання є найбільш природним та привабливим способом навчання, який поєднує емоції, змагальність й можливість досягти результату. Електронні ігри підвищують увагу, пам'ять, творче мислення та інтерес до мови. Наприклад, у грі можна вчити нові слова, виконуючи завдання, що одразу показує результат: правильне використання слова дає бонус або проходження рівня.

Цифрові ігри є важливими для ефективного навчання, оскільки вони впливають на мотивацію та емоційний стан учнів. Учні можуть бути не лише зацікавлені в процесі, а й емоційно залучені, оскільки позитивний настрій сприяє засвоєнню нового матеріалу. Дослідження підтверджено результатами кількох наукових робіт у сфері DGBVL (digital game-based vocabulary learning) показують, що ігрова діяльність викликає задоволення, азарт й допитливість, а також підвищує увагу та активність учнів середньої школи. Якщо навчання є веселим та мотивуючим, інформація засвоюється легше, а слова та граматичні структури краще запам'ятовуються [3, с. 1–3]. Цифрові ігри, які поєднують навчання та задоволення, є ефективним інструментом мотивації учнів, оскільки учасники навчального процесу мають прагнення до самовираження, змагання та емоційних переживань. Вони стимулюють внутрішню мотивацію учнів, дозволяючи їм відчувати успіх, контролювати процес навчання, приймати рішення самостійно та отримувати миттєвий результат. Крім того, атмосфера гри зменшує страх помилитися, оскільки учні можуть експериментувати з мовою у віртуальному середовищі, не побоюючись осміяння. Це створює безпечну атмосферу, де можна розвивати впевненість та зменшувати тривогу, пов'язану з навчанням іноземної мови.

Процес засвоєння лексики в такому ігровому середовищі відбувається як через цілеспрямовану роботу з мовним матеріалом, так і через природне, ненавмисне засвоєння нових слів під час виконання ігрових завдань. Таким чином, випадкове та цільове навчання є двома взаємодоповнювальними підходами, які відіграють важливу роль у розвитку лексичної компетенції. Випадкове навчання відбувається ненавмисно, коли учні зустрічають нові слова під час гри, перегляду відео або спілкування й запам'ятовують їх через контекст, а цільове навчання передбачає свідоме вивчення слів та граматичних структур через вправи або тести. Ігрові завдання можуть бути розроблені таким чином, щоб учні могли або свідомо засвоїти лексику або побачити її в природному середовищі та поступово зрозуміти її значення. У свідомому навчанні вчитель навмисно планує процес: він ставить конкретну мету для учнів, наприклад, вивчити певні слова або вирази. Учні виконують завдання, спрямовані на цю мету, наприклад, повторюють слова, складають з ними речення, виконують вправи або тести. Тут навчання відбувається цілеспрямовано, з усвідомленням того, що метою є засвоєння конкретного матеріалу, а не випадкове знайомство з ним у процесі гри чи спілкування. Дослідники М. Алемі та А. Таєбі (M. Alemi and A. Tayebi) зазначають, що є кілька

основних закономірностей у процесі засвоєння лексики як інтенційне (свідоме) та інцидентне (випадкове) навчання. Учні, які мають нижчий рівень володіння англійською мовою, виявили, що інтенційне навчання, також відоме як «explicit learning», було кращим методом засвоєння нових слів. Коли учням повідомили, що їх перевірятимуть на знання певної лексики, учасники навчального процесу свідомо зосереджували увагу на словах. Це призвело до значного підвищення рівня запам'ятовування та відтворення лексичних одиниць. Інцидентне навчання, відоме як випадкове навчання, продемонструвало позитивний ефект, але переважно серед учнів з вищим рівнем мовної підготовки. Вони засвоювали нові слова під час читання чи слухання без намагання запам'ятати їх; натомість це сталося завдяки повторенню, контексту та зацікавленості до матеріалу. Дані взято з статті М. Алемі та А. Таєбі (M. Alemi and A. Tayebi) підтвердили, що найкращі результати отримали учні, які поєднали обидва підходи: цілеспрямоване запам'ятовування лексики за допомогою інтерактивних завдань (інтенційне навчання) і використання лексики в природних ситуаціях через читання чи гру (інцидентне навчання) [1, с. 81–85]. На переконання І. Мельниченко та О. Кузьменко було виявлено позитивну кореляцію між методами вивчення лексики та рівнем володіння мовою. Учні, які активно використовували контекстуальні підказки, морфологічний аналіз, роботу з картками або цифровими іграми, демонстрували кращі результати. Також, було виявлено зв'язок між навичками читання та лексичними навичками: студенти з більшою ймовірністю розширювали свій словниковий запас, коли вони вміли ефективно зрозуміти значення слів, які знаходяться в контексті [5, с. 54–58].

Усне засвоєння лексики залежить від контексту та релевантності матеріалу. Матеріал повинен бути пов'язаний із особистим досвідом учнів та відповідати їхнім потребам, а слова повинні бути практичними, корисними та актуальними. Дослідники М. Алемі та А. Таєбі (M. Alemi and A. Tayebi) стверджують, що правильний вибір актуальної та контекстуальної лексики значно впливає на ефективність вивчення мови. Аналіз дослідників документації, інтерв'ю та спостережень показав, що учні краще розуміють й запам'ятовують слова, коли ці слова пов'язані з їхніми інтересами, щоденним досвідом та соціокультурним середовищем [1, с. 81–85]. Коли вчителі використовують лексику, пов'язану з темами, які цікавлять учнів, наприклад, технології, соціальні мережі, навчання чи сімейні обставини, зацікавленість учнів й бажання брати участь в уроці значно збільшуються. Учні не тільки краще засвоюють нові слова, а й активно використовують їх у письмі, мовленні та спілкуванні з іншими людьми. Крім того, дослідження М. Алемі та А. Таєбі (M. Alemi and A. Tayebi) показало, що вчителі краще розуміють контекст вживання лексики за допомогою різноманітних методів навчання, таких як проблемно-орієнтоване навчання, рольові ігри, мульти-медійні матеріали та дискусії [1, с. 81–85]. Такі умови сприяли розвитку критичного мислення, творчості та впевненості в використанні мови серед учнів. Водночас було виявлено, що неправильний добір лексики, який є надто складним або не відповідає реальним потребам учнів, зменшує залученість,

ускладнює розуміння матеріалу та уповільнює процес оволодіння мовою.

Щоб забезпечити найкраще засвоєння матеріалу учнями, у процесі навчання важливо враховувати різні рівні знань учнів щодо лексики, стилі навчання та швидкість сприйняття. Досліджуючи диференціацію навчання, С. Серба висловила гіпотезу, що кожен учень має можливість отримати повне задоволення від уроків та розвиватися відповідно до своїх індивідуальних можливостей, схильностей й інтересів, формуватися як індивідуальність із специфічними психологічними та поведінковими характеристиками [4]. Впровадження диференціації передбачає ретельне спостереження за учнями, визначення етапів уроку, які необхідні, а також вибір виду диференціації за ступенем складності завдань, рівнем самостійності або обсягом роботи. Індивідуальна, парна та групова робота, які можуть змінюватися залежно від етапу уроку або рівня виконання завдань, є ефективними варіантами роботи, які можна використовувати для підвищення ефективності навчання. Дослідник Д. Асваді (D. Aswadi) стверджує, що учні повинні мати можливість обирати вид роботи, який вони вважають надмірним для себе, а завдання повинні мати поступове ускладнення: складніші завдання для сильніших, а простіші вправи для слабших. Постійний контроль якості знань через взаємоперевірку, самооцінку та взаємооцінку є важливим, щоб допомогти учням усвідомити свій прогрес [2, с. 8619–8624].

Дослідник С. Серба стверджує, що однією з найважливіших умов успішного використання гейміфікаційних елементів є дотримання балансу між академічною спрямованістю та задоволенням від гри. У навчальному процесі гра повинна бути достатньо захопливою та цікавою, щоб утримувати увагу учнів та заохочувати їх до активної участі. Важливо, щоб вона включала освітні елементи, які сприяють досягненню навчальних цілей й розвитку знань, умінь та навичок [4]. Також зазначає, що гейміфікація дозволяє учням створювати середовище, в якому вони активно взаємодіють із матеріалом через різні інтерактивні завдання, такі як рольові ігри, вікторини та симуляції [4]. Наприклад, рольові ігри з елементами наративності роблять навчання більш живим та значущим. Вони також розвивають в учнів здатність критично мислити, приймати рішення та вирішувати проблеми відповідно до навчальної теми. Крім того, важливо пам'ятати про те, що завдання поступово ускладнюються, а гра має чітку структуру. Освітні елементи мають бути інтегровані таким чином, щоб учні могли побачити прямий зв'язок між тим, що вони роблять у грі, та результатами навчання. Це підвищує мотивацію, допомагає краще засвоїти інформацію та формує позитивне ставлення до навчання.

На переконання І. Бакаленко, роль вчителя та педагогічна підтримка в умовах гейміфікації навчального процесу надзвичайно важливі для забезпечення ефективності навчання та його результативності. Учитель є не лише вчителем, а й мотиватором. Він підтримує учнів у процесі освоєння матеріалу, створює умови для самостійного навчання, контролює прогрес учнів та коригує навчальний процес відповідно до потреб учнів. Ігрові елементи повинні бути включені в навчальний процес таким чином, щоб вони не лише приносили задоволення

учням, а й сприяли досягненню освітніх цілей. Учитель повинен створити чіткий план уроку, в якому гейміфікація вписується в структуру уроку [6]. Це забезпечить зворотний зв'язок, поступове ускладнення завдань дає учням можливість проявити творчість та ініціативу.

Висновки та перспективи подальших розвідок напрямку. З огляду на вище зазначене, можна впевнено стверджувати, що цифрові ігри є ефективним методом навчання лексики учнів середньої школи, якщо вони використовуються в поєднанні з відповідними психолого-педагогічними передумовами. Матеріал має враховувати особистий досвід, потреби та інтереси учнів, бути практичним і актуальним, а навчальні завдання – мати академічну спрямованість. Важливо забезпечити баланс між освітньою цінністю та задоволенням від гри, стимулювати мотивацію, емоційне залучення, самовираження та змагальність учнів, а також сприяти розвитку уваги, пам'яті та креативного мислення. Результати комбінації інтенційного та інцидентного навчання показали, що сприяють кращому засвоєнню лексики учнями. Активна роль учителя як фасилітатора гарантує контроль, підтримку та розвиток компетентностей учнів.

Наукові роботи у цьому напрямі спрямовані на вивчення, як різні види цифрових ігор розвивають лексичну компетенцію учнів, як елементи гейміфікації впливають на розвиток творчого та критичного мислення учнів, та як використання ігор впливає на мотивацію учнів протягом тривалого періоду часу. Вивчення індивідуальних й групових стратегій навчання, вивчення впливу цифрових ігор на розвиток міжособистісних та комунікативних навичок та розробка методичних рекомендацій щодо включення цифрових ігор у різні аспекти навчання іноземної мови, зокрема засвоєння лексики. Це відкриває нові можливості для інтеграції цифрових ігрових технологій у навчання іноземної мови, зокрема для підвищення мотивації учнів, розвитку їхніх мовленнєвих навичок та ефективного засвоєння лексики.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Alemi M., Tayebi A. The Influence of Incidental and Intentional Vocabulary Acquisition and Vocabulary Strategy Use on Learning L2 Vocabularies. *Journal of Language Teaching and Research*. 2011. Vol. 2. no. 1.
2. Aswadi D. Optimizing Language Learning with Relevant and Contextual Vocabulary Selection in Education. *Journal on Education*. 2024. Vol. 7. no. 1. P. 8615–8625.
3. Vnucko G., Klimova B. Exploring the Potential of Digital Game-Based Vocabulary Learning: A Systematic Review. *Systems*. 2023. Vol. 11. no. 2. P. 57.
4. Диференціація навчання як запорука успіху навчального процесу. Освітній проект «На Урок» для вчителів. URL: <https://naurok.com.ua/diferenciaciya-navchan-nya-yak-zaporuka-uspihu-navchalnogo-procesu-319167.html> (дата звернення: 16.10.2025).
5. Мельниченко І. Л., & Кузьменко О. Ю. Роль онлайн ігор в процесі навчання лексики учнів старших класів. *Освіта XXI століття: міждисциплінарні підходи та наукові розробки: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції*. 2023.
6. Що таке фасилітація і як вона може допомогти вчителю в класі. Нова українська школа | Веб-ресурс НУШ. URL: <https://nus.org.ua/2020/11/27/shho-take-fasylytatsiya-i-yak-vona-mozhe-dopomogty-vchytelyu-v-klassi/> (дата звернення: 16.10.2025).

REFERENCES

1. Alemi, M., & Tayebi, A. (2011). The Influence of Incidental and Intentional Vocabulary Acquisition and Vocabulary Strategy Use on Learning L2 Vocabularies. *Journal of Language Teaching and Research*. 2(1). [in English]

2. Aswadi, D. (2024). Optimizing Language Learning with Relevant and Contextual Vocabulary Selection in Education. *Journal on Education*. 7(1). P. 8615–8625. [in English]

3. Dyferentsiatsiia navchannia yak zaporuka uspihу navchalnoho protsesu. Osvitnii proekt «Na Urok» dlia vchyteliv [Differentiated Learning as a Key to the Success of the Educational Process. Educational Project “Na Urok” for Teachers]. URL: <https://naurok.com.ua/diferenciaciya-navchan-nya-yak-zaporuka-uspihu-navchalnogo-procesu-319167.html> (data zvernennia: 16.10.2025). [in Ukrainian]

4. Melnychenko I. L., & Kuzmenko O. Yu. (2023). Rol onlain ihor v protsehi navchannia leksyky uchniv starshykh klasiv [The Role of Online Games in the Process of Vocabulary Learning among High School Students] *Osvita XXI stolittia: mizhdystyplinarni pidkhydy ta naukovy rozrobky: materialy Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii*. [in Ukrainian]

5. Vnucko, G., & Klimova, B. (2023). Exploring the Potential of Digital Game-Based Vocabulary Learning: A Systematic Review. *Systems*. 11(2). P. 57. [in English]

6. Shcho take fasylytatsiia i yak vona mozhe dopomohy vchyteliu v klasi. Nova ukrainska shkola [What Is Facilitation and How Can It Help a Teacher in the Classroom? New Ukrainian School] | Veb-resurs NUSh. URL: <https://nus.org.ua/2020/11/27/shho-take-fasylytatsiya-i-yak-vona-mozhe-dopomogty-vchyteliu-v-klasi/> (data zvernennia: 16.10.2025). [in Ukrainian]

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ

ПАРХОМЕНКО Марія – студентка I курсу групи АЗЛМ-25 факультету іноземних мов, напрямку підготовки (спеціальності): 014 Середня освіта (Англійська мова та зарубіжна література) Криворізького державного педагогічного університету.

Наукові інтереси: методика викладання англійської мови у закладах загальної середньої освіти, використання цифрових технологій у навчанні іноземної мови, гейміфікація освітнього процесу.

БІЛОЗІР Ольга – начальник відділу міжнародних зв'язків, старший викладач кафедри англійської мови та методики її викладання Криворізького державного педагогічного університету.

Наукові інтереси: багатомовна освіта; стратегії навчання та викладання полілінгвальної; формування й оцінювання полілінгвальної компетентності учнів; розвиток іншомовних навичок у профільній школі; аналіз мовної політики та освітніх програм; міжнародна академічна співпраця, участь у міжнародних освітніх проєктах та програмах мобільності.

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

PARKHOMENKO Mariia – first-year student of group AZLm-25 at the Faculty of Foreign Languages, majoring in 014 Secondary Education (English Language and Foreign Literature) at Kryvyi Rih State Pedagogical University.

Scientific interests: methods of teaching English in general secondary education institutions, the use of digital technologies in foreign language teaching, and the gamification of the educational process.

BILOZIR Olha – Head of the Department of International Relations and Senior Lecturer at the Department of English Language and Methods of Teaching at Kryvyi Rih State Pedagogical University.

Scientific interests: multilingual education; strategies for teaching and learning multilingualism; development and assessment of plurilingual competence; enhancement of foreign language skills in specialized secondary education; analysis of language policies and educational programmes; international academic cooperation and participation in international educational projects and mobility programmes.

Стаття надійшла до редакції 03.03.2026 р.

Стаття прийнята до друку 17.03.2026 р.

УДК 378.018.8:37.011.3-051]:[373.013:174.7]-043.83](045)

DOI: 10.36550/2415-7988-2026-1-223-236-241

ISSN 2415–7988 (Print) ISSN 2521–1919 (Online)

ПАШКОВСЬКИЙ Вадим –

аспірант кафедри педагогіки та освітнього менеджменту Уманського національного університету
ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-2107-0985>
e-mail: vadym.pashkovskyu@udpu.edu.ua

ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ДО ФОРМУВАННЯ АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

У статті обґрунтовано педагогічні умови підготовки майбутніх учителів до формування академічної доброчесності здобувачів закладів загальної середньої освіти. Актуальність дослідження зумовлена зростанням ролі академічної культури в сучасному освітньому просторі, поширенням випадків академічної недоброчесності серед учнівської та студентської молоді, а також необхідністю формування у здобувачів освіти відповідального ставлення до результатів власної освітньої діяльності. У контексті трансформації освітнього середовища, цифровізації навчання та активного використання відкритих інформаційних ресурсів і технологій штучного інтелекту проблема дотримання принципів академічної доброчесності набуває особливого значення.

На основі аналізу наукових джерел і сучасних освітніх практик визначено сутність поняття «академічна доброчесність» та окреслено її роль у забезпеченні якості освіти і формуванні академічної культури учасників освітнього процесу. Акцентовано увагу на тому, що саме вчитель виступає ключовою фігурою у процесі формування цінностей чесності, відповідальності та поваги до інтелектуальної власності в учнівському середовищі.

У статті визначено та схарактеризовано педагогічні умови ефективної підготовки майбутніх учителів до формування академічної доброчесності здобувачів освіти, зокрема: формування ціннісного ставлення майбутніх педагогів до принципів академічної доброчесності; інтеграцію проблематики академічної доброчесності у зміст професійної підготовки; використання інноваційних освітніх технологій і практикоорієнтованих методів навчання; організацію освітнього середовища закладу вищої освіти на засадах академічної культури.