



**Силабус**  
Технології навчання англійської мови  
2025-2026 навчальний рік

Освітня програма	«Середня освіта (Мова і література (англійська))»
Спеціальність	A4 Середня освіта
Предметна спеціальність	A4.02 Середня освіта (Мова та зарубіжна література (англійська))
Спеціалізація	A4.021 Англійська мова та зарубіжна література
Галузь знань	01 Освіта / Педагогіка
Рівень вищої освіти	другий (магістерський) рівень вищої освіти
Статус дисципліни	Обов'язкова
Викладач	Ірина ШКОЛА
Кафедра	іноземних мов і методики викладання
Посилання на сайт	<a href="http://bdpu.org/faculties/ffsk/structure-ffsk/kaf-in-mov/composition-kaf-in-mov/shkola/">http://bdpu.org/faculties/ffsk/structure-ffsk/kaf-in-mov/composition-kaf-in-mov/shkola/</a>
Контактний телефон	+380 66 476 01 23
E-mail викладача	<a href="mailto:ireneshkola@gmail.com">ireneshkola@gmail.com</a>
Графік консультацій	вівторок, 11.00-12.00

**Обсяг курсу на поточний навчальний рік:**

Кількість кредитів / годин	Форма навчання	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота	Звітність
3 / 90 год.	очна (денна)	12	12 год.	60 год.	залік
	заочна (дистанційна)	4	4 год.	82 год.	

**Семестр:** осінній

**Мова навчання:** англійська

**Ключові слова:** ігрові технології, TPR, embodied learning, CLIL, штучний інтелект в освіті, STEAM-освіта, інноваційні методи, цифрові технології, інтерактивне навчання, віртуальна реальність, гейміфікація.

**Мета курсу:** формування систематизованих знань про сучасні технології навчання англійської мови, розвиток практичних навичок використання інноваційних методів та цифрових інструментів у педагогічній діяльності для підвищення ефективності освітнього процесу.

**Предмет навчальної дисципліни:** сучасні технології, методи та засоби навчання англійської мови в контексті цифровізації освіти та інноваційного розвитку педагогічної науки.

**Основні результати навчання і компетентності** згідно з вимогами освітньо-професійної програми:

**Інтегральна компетентність (ІК)**

Здатність розв'язувати складні задачі або проблеми в галузі освіти, що передбачає здійснення інновацій та/або проведення педагогічних досліджень і характеризується невизначеністю умов.

**Загальні компетентності (ЗК)**

**ЗК – 1.** Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

**ЗК- 2.** Здатність використовувати цифрові освітні ресурси, інформаційні та комунікаційні технології у професійній діяльності.

**ЗК – 3.** Здатність планувати та управляти освітньою діяльністю, забезпечувати та оцінювати якість виконуваних робіт.

**ЗК-4.** Здатність виявляти та вирішувати проблеми у сфері професійної діяльності, бути критичним і самокритичним.

**ЗК-6.** Здатність розробляти та презентувати освітні проекти, управляти ними та мотивувати виконавців на досягнення спільної мети.

#### **Фахові компетентності (ФК)**

**ФК 01.** Здатність до поглиблення знань і розуміння предметної області та професійної діяльності.

**ФК 02.** Здатність використовувати інновації у професійній діяльності.

**ФК 04.** Здатність до моделювання змісту навчання, формування в учнів ключових компетентностей та здійснення інтегрованого навчання.

**ФК 05.** Здатність використовувати ефективні шляхи мотивації учнів до саморозвитку, спрямовувати їх на прогрес і формувати у них обґрунтовану позитивну самооцінку.

**ФК 06.** Здатність до конструктивної та безпечної взаємодії з учасниками освітнього процесу.

**ФК 07.** Здатність забезпечувати функціонування безпечного та інклюзивного освітнього середовища.

**ПК 06.** Здатність володіти технологіями навчання іноземної мови і літератури, використовувати різноманітні методи і прийоми навчання іноземної мови та зарубіжної літератури в закладах середньої та вищої освіти, оцінювати їх ефективність і розробляти шляхи їх удосконалення.

**ПК 07.** Здатність проєктувати форми та методи контролю якості освіти, здійснювати оцінювання та моніторинг результатів навчання учнів на засадах компетентнісного підходу, обирати та розробляти ефективні види контрольованих матеріалів.

**ПРН 03.** Обирає методи і прийоми навчання іноземної мови і зарубіжної літератури і контролю навчальних досягнень учнів відповідно до цілей і завдань освітнього процесу; оцінює навчальні матеріали та адаптує їх до конкретного освітнього контексту, створює навчально-методичне забезпечення для проведення занять з іноземної мови і зарубіжної літератури.

**ПРН 06.** Взаємодіє зі спільнотами (на місцевому, регіональному, національному, європейському й глобальному рівнях) для розвитку професійних знань і фахових компетентностей, використовує практичний досвід і мовно-літературний контекст для реалізації цілей освітнього процесу в закладах середньої і вищої освіти.

**ПРН 07.** Демонструє рівень загальнотеоретичної та професійної підготовки з іноземної мови і зарубіжної літератури та методики їх навчання, вміння збирати наукову інформацію з тематики дослідження, використовуючи різні джерела інформації, формулювати цілі та завдання і вибрати відповідні методи дослідження, в тому числі й емпіричні; здійснює самостійний науковий пошук для оптимізації процесу навчання іноземної мови і зарубіжної літератури в конкретному освітньому контексті.

#### **Зміст курсу:**

**Theme 1. Gaming Technologies and Gamification in English Language Learning:** Theoretical foundations of gamification in education. Principles of creating game mechanics for language learning. Serious games and educational simulations. Digital and analog gaming formats. Motivational aspects of game-based learning. Development of gaming scenarios for different language skills.

**Theme 2. TPR (Total Physical Response) and Embodied Learning** Theoretical foundations of embodied learning. James Asher's TPR methodology. Principles of embodied cognition in language acquisition. Motor activities for vocabulary and grammar learning. Multisensory approaches to language learning. Kinesthetic intelligence and language acquisition.

**Theme 3. CLIL (Content and Language Integrated Learning)** Theoretical foundations of CLIL methodology. The 4Cs framework: Content, Communication, Cognition, Culture. CLIL lesson planning and materials development. Subject-specific language learning. Assessment in CLIL contexts. Best practices from European schools.

**Theme 4. Artificial Intelligence and Personalized Learning** The role of AI in modern language education. Adaptive learning systems. Chatbots and virtual assistants for language learning. Automated assessment and feedback. Personalized learning pathways. Ethical aspects of AI use in education.

**Theme 5. STEAM Education and Interdisciplinary English Language Learning** Integration of Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics with English language learning. Project-based language learning through STEAM. Creative problem-solving in English. Maker spaces and language learning. Programming and coding in English language education.

**Theme 6. Socio-Emotional Learning in English Language Teaching.** Integrating emotional intelligence and social skills into language instruction. The five core SEL competencies in the classroom. Creating psychologically safe learning environments. Collaborative learning and relationship-building activities. Teaching emotional vocabulary and expression. Mindfulness and stress management for learners. Holistic assessment of SEL and language outcomes.

#### **Методи навчання**

За способом передачі інформації:

Словесні: пояснення, розповідь, бесіда, лекція-презентація, інструктаж, вебінари

Практичні: мікрОВикладання, створення ігрового контенту, розробка CLIL-уроків, проектна робота, case-study, демонстрація технологій

Наочні: спостереження, ілюстрація, демонстрація програмного забезпечення, використання ШІ.

За ступенем самостійності мислення:

Репродуктивні, пошукові, дослідницькі, творчі, проблемні, інноваційні

За ступенем керування навчальною діяльністю:

Під керівництвом викладача, самостійна робота студентів, групова робота, парна робота, індивідуальні проекти

Методи стимулювання інтересу до навчання:

Практичне апробування технологій, створення власних освітніх ресурсів, участь у онлайн-конференціях, робота з реальними кейсами, реє-то-реє навчання, використання сучасних додатків та платформ, розробка ігрових проектів.

**Політика курсу (особливості проведення навчальних занять):** від студента очікується здатність відповідати на питання за вивченим матеріалом, обговорення дискусійних питань, активна участь у практичних заняттях та виконання самостійної роботи.

**Технічне й програмне забезпечення/обладнання, наочність:** персональний комп'ютер, проєктор, екран/інтерактивна дошка, платформа Zoom, MOODLE.

**Система оцінювання та вимоги:** Оцінювання навчальних досягнень здобувачів здійснюється відповідно до Положення про порядок оцінювання знань здобувачів у Бердянському державному педагогічному університеті.

Підсумковий рейтинг з навчальної дисципліни – це сума рейтингової оцінки за результатами поточної успішності здобувачів вищої освіти (сума балів за поточну роботу на практичних заняттях та балів за самостійну роботу) і рейтингової оцінки за результатами семестрового екзамену.

За **весь курс** здобувач отримує **максимум 100 балів (підсумкова оцінка)**. До їх складу входять:

**60 балів** – поточний контроль успішності (включно з рубіжним контролем і контролем самостійної роботи);

**40 балів** – підсумковий контроль (екзамен).

**Таблиця 1. Максимальна вага поточного та підсумкового контролю у балах**

Вид контролю	Максимальна вага поточного та підсумкового контролю в балах	Підсумкова оцінка
Поточний контроль		<b>100</b>
Практичні заняття	40	
Самостійна робота	20	
Підсумковий контроль		
Екзамен	40	

**Розподіл набраних здобувачем балів під час практичних занять**

**Оцінювання здобувачів відбувається за шкалою 1-7 балів за всі види роботи:**

1 = F (критично низький рівень)

2 = FX (незадовільно з можливістю перескладання)

3 = E (задовільно)

4 = D (задовільно+)

5 = C (добре)

6 = B (добре+)

7 = A (відмінно)

Здобувач отримує оцінки за роботу на кожному практичному занятті плюс за виконання завдань з самостійної роботи.

**Формула переведення балів за практичні заняття**

$$N_{\text{практ}} = (A \div B) \times 40$$

**Де:** **N<sub>практ</sub>** = остаточні бали за практичні заняття

**A** = сума всіх балів, отриманих здобувачем на практичних заняттях

**B** = максимально можлива сума балів на практичних заняттях

**40** = максимальна кількість балів, що зараховується за практичні заняття згідно таблиці розподілу

**Формула переведення балів за самостійну роботу**

$$N_{\text{сам}} = (C \div D) \times 20$$

**Де:** **N<sub>сам</sub>** = остаточні бали за самостійну роботу

**C** = сума всіх балів, отриманих здобувачем за самостійну роботу

**D** = максимально можлива сума балів за самостійну роботу

20 = максимальна кількість балів, що зараховується за самостійну роботу згідно таблиці розподілу

**Таблиця 2. Розподіл набраних здобувачем балів під час підсумкового контролю**

Види робіт	Кількість набраних балів			
	F – FX	E – D	C – B	A
Екзамен:				
Теоретичні питання (2)	5	10	15	20
Практичне завдання	5	10	15	20
<b>Максимальна кількість набраних балів</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>

Підсумкова оцінка є сумою балів, набраних за весь курс навчання та під час екзамену (20+40+40=100) та вираховується за національною шкалою та шкалою ЄКТС.

**Таблиця 3. Внутрішня університетська шкала оцінювання**

Шкала оцінювання, що використовується в університеті	Шкала оцінювання ЄКТС
90-100	A
78-89	B
65-77	C
58-64	D
50-57	E
35-49	FX (з можливістю повторного складання)
1-34	F (з обов'язковим повторним вивченням ОК)

### Список рекомендованих джерел:

#### Основні

- Chen, M. H., et al. (2020). The effects of Embodiment-based TPR approach on student English vocabulary learning achievement, retention and acceptance. *System*, 44, 53-62. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1319157813000323>
- Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2020). *CLIL: Content and Language Integrated Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Dehganzadeh, H., & Dehganzadeh, H. (2022). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*, 13, 1030790. URL: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2022.1030790/full>
- Design strategies for VR science and education games from an embodied cognition perspective (2023). *Frontiers in Psychology*. URL: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1292110/full>
- Dmitrenko N., Shkola I., Dubrova O., Lobachuk I., Malinka O. (2025). Engineering students' English proficiency development through AR technologies. *Environment. Technology. Resources*, Vol. 3, 105-110. DOI: <https://doi.org/10.17770/etr2025vol3.8542>
- Jensen, L., & Konradsen, F. (2024). The effectiveness of immersive learning technologies in K–12 English as second language learning: A systematic review. *ReCALL*, 36(1), 1-18. URL: <https://www.cambridge.org/core/journals/recall/article/effectiveness-of-immersive-learning->

[technologies-in-k12-english-as-second-language-learning-a-systematic-review/BDF2A0FFD337F59B1CE3BF69C5730DED](#)

7. Pérez-Cañado, M. L. (2020). CLIL research in Europe: Past, present, and future. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 23(10), 1189-1205.
8. Shkola I. (2025). The pedagogy of pixels: integrating meme creation into communicative language teaching. *A Person in the Language Space*, 215 p.
9. Shkola I., Dmitrenko N., Kondratieva O., Shymanovych I., Moroz A. (2025). Gamification methods for developing lexical competence of engineering students. *Environment. Technology. Resources*, Vol. 3, 269-275. DOI: <https://doi.org/10.17770/etr2025vol3.8543>
10. Shkola I., Zuienko M., Tymynska I. (2024). Fostering Visual Literacy in the CLIL-Oriented English Classroom. *Молодь і ринок*, No 7–8 (227–228), 70-74. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2024.306894>
11. STEAM AI EDTECH Platform (2024). *Transforming Education with AI: Innovative EdTech for STEAM, CLIL & Flipped Classroom Approaches*. URL: <https://ka1stem.weebly.com/>
12. The Role of Gamification in Enhancing Engagement and Motivation in Language Learning (2024). *International Journal of Research and Innovation in Social Science*. URL: <https://rsisinternational.org/journals/ijriss/articles/the-role-of-gamification-in-enhancing-engagement-and-motivation-in-language-learning/>
13. Wang, Y., et al. (2021). Virtual Reality-Integrated Immersion-Based Teaching to English Language Learning Outcome. *Frontiers in Psychology*, 12, 767363. URL: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2021.767363/full>
14. Школа І. В., Салюк Б. А., Смелянська В. В. (2025). Візуальна грамотність як компонент предметно-мовного інтегрованого навчання англійської мови. *Наукові записки. Серія «Психолого-педагогічні науки» (Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя)*, № 1, 141-149.
15. Школа Ірина (2024). Доповнена реальність як ефективний інструмент вдосконалення вмій говоріння на уроках англійської мови. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання*, Вип. 72, 38-43. DOI: <https://doi.org/10.31652/2412-1142-2024-72-38-44>
16. Школа Ірина (2024). Між мовою та мистецтвом: ШІ-зображення як інструмент до ефективного вивчення англійської мови. *Мова і міжкультурна комунікація: теорія та практика*, 301-303.
17. **(Gamification)** Kapp, K. M. (2019). *Gamification in Education*. Springer. URL: <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-019-0098-x>
18. **(Escape Rooms)** Vörös, A., & Sárközi, Z. (2020). Educational Escape Rooms Research. *Thinking Skills and Creativity*. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X20300531>
19. **(TPR)** Asher, J. J. Total Physical Response (TPR). *British Council*. URL: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/total-physical-response-tpr>
20. **(TPR)** TPR Research and Applications. *ERIC*. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1244246.pdf>
21. **(CLIL)** Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. CLIL Methodology Guide. *ECML*. URL: <https://www.ecml.at/Portals/1/documents/ECML-resources/CLIL-EN.pdf>
22. **(CLIL)** The 4Cs Framework. *One Stop English*. URL: <https://www.onestopenglish.com/tkt/tkt-the-fourth-c/550064.article>
23. **(Personalized Learning)** Personalized Learning Theory. *RAND Corporation*. URL: [https://www.rand.org/pubs/research\\_reports/RR1365.htm](https://www.rand.org/pubs/research_reports/RR1365.htm)
24. **(STEAM)** What is STEAM? (from the Institute for Modernization of Content of Education, Ukraine). URL: <https://imzo.gov.ua/stem-osvita/>

25. **(STEAM)** The 5E Model for STEAM Education. NASA. URL: <https://education.nasa.gov/news/what-is-the-5e-instructional-model>
26. **(PBL)** What is Project-Based Language Learning? (from the National Foreign Language Resource Center). URL: <https://nflrc.hawaii.edu/project-based-language-learning/>
27. **(PBL)** Gold Standard Project Design (from PBLWorks). URL: <https://www.pblworks.org/what-is-pbl/gold-standard-project-design>
28. **(VR)** Virtual reality in language learning: A systematic review. *ScienceDirect*. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131518302677>
29. **(VR)** The DIVE Model (Digital Immersive Virtual Environments). *ResearchGate*. URL: [https://www.researchgate.net/publication/334810849\\_The\\_DIVE\\_model\\_A\\_framework\\_for\\_designing\\_and\\_building\\_immersive\\_learning\\_experiences](https://www.researchgate.net/publication/334810849_The_DIVE_model_A_framework_for_designing_and_building_immersive_learning_experiences)
30. **(AR)** 7 Things You Should Know About Augmented Reality. *Educause*. URL: <https://library.educause.edu/resources/2022/8/7-things-you-should-know-about-augmented-reality>
31. **(AR)** Mobile augmented reality in language learning: a literature review. *Springer*. URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-019-09998-2>

#### Додаткові

1. Dmitrenko N., Shkola I., Saliuk B., Panchenko V., Neshko S. (2024). Canva Platform: Visual Content for Developing Writing Skills of Prospective Engineers in ESP Classes *Environment. Technology. Resources, Volume II*, 358-363. DOI: <https://doi.org/10.17770/etr2024vol2.8075>
  2. Dmitrenko N., Shkola I., Saliuk B., Shkola O., Zakharova N. (2024). Messengers in providing debates within a remote online learning of university students. *International Journal of Evaluation and Research in Education, Vol. 13, No. 5*, 3456-3465. DOI: <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i5.28060>
  3. Салюк Богдана, Школа Ірина (2022). Цифровий сторітелінг у навчанні англійської мови здобувачів вищої освіти. *Наукові записки БДПУ. Серія: Педагогічні науки*, Вип.2, 375-385. URL: <https://pedagogy.bdpu.org.ua/wp-content/uploads/2022/08/46.pdf>
  4. Shkola I. (2021). Teaching English online: tools and approaches. *Преподавание иностранных языков в поликультурном мире*, 61-64.
  5. Dmitrenko, N., Panchenko, V., Hladka, O., Shkola, I., Devitska, A. (2024). Cultivating communication skills in times of crisis: the perceived impact of SEL techniques in formative assessment. *International Journal of Emotional Education, 16(2)*, 1-5. DOI: <https://doi.org/10.56300/MAIN4950>
  6. Shkola I., Panchenko V. (2024). Tech Tools to support SEL in EFL Classes. *Multilingual realm*, Вип. I, 70 с.
  7. Школа І., Салюк Б. (2022). Інтерактивні лекції як засіб підвищення ефективності навчання у закладах вищої освіти. *Наукові записки БДПУ. Серія: Педагогічні науки*, Вип. 1, 436-444. URL: <https://pedagogy.bdpu.org.ua/2022/08/15/випуск-1-2022/>
  8. Shkola Iryna (2023). Virtual Miro Board for Teaching English. *Teaching English in Wartime*, 137-138.
  9. *Digital Technologies for Teaching English as a Foreign/Second Language* (2024). Колективна монографія / Школа І., Салюк Б. (ред.). Житомир: Видавництво "Євро-Волинь", 352 с.
  10. Школа І., Салюк Б., Шевченко М. (2024). *4 Elements in the ESL/EFL Classroom: a Teacher's Handbook of Activities*. Житомир: Видавець ПП "Євро-Волинь", 106 с.
- Інформаційні ресурси*
1. **(TPR)** TPR Activities Collection: 10 Total Physical Response Activities. URL: <https://etateach.com/total-physical-response-activities.html>

2. **(TPR)** TPR Activity Bank: 50+ TPR Activities for ESL. URL: <https://www.fluentu.com/blog/educator/tpr-activities-for-kids/>
3. **(CLIL)** ECML CLIL Resources. URL: <https://www.ecml.at/clil>
4. **(Personalized Learning)** H5P Learning Path Example: Interactive Grammar Journey. URL: <https://h5p.org/content-types-and-applications>
5. **(Personalized Learning)** Branching Scenarios Guide: Creating Choose Your Own Adventure Learning. URL: <https://h5p.org/branching-scenario>
6. **(STEAM)** Projects of the Junior Academy of Sciences of Ukraine (JASU). URL: <https://man.gov.ua/projects>
7. **(STEAM)** TeachEngineering Project Library. URL: <https://www.teachengineering.org/activities>
8. **(STEAM)** "Create a Weather Station" Project. URL: <https://www.sciencebuddies.org/science-fair-projects/project-ideas/Weather-Meteorology/p021/build-your-own-weather-station>
9. **(STEAM)** PBLWorks Rubrics Collection. URL: <https://www.pblworks.org/resources/rubrics>
10. **(STEAM)** University of Wisconsin-Stout Rubrics. URL: <https://www.uwstout.edu/academics/online-distance-education/quality-matters-program/assessment-and-rubrics>
11. **(VR)** Virtual Tour of Rome (ThingLink Example). URL: <https://www.thinglink.com/scene/1444699014202392579>
12. **(VR)** Where to Find 360° Content (YouTube 360). URL: [https://www.youtube.com/channel/UCzuqpG\\_18-4V1o3Tek3m6ZQ](https://www.youtube.com/channel/UCzuqpG_18-4V1o3Tek3m6ZQ)
13. **(AR)** AR Reading Trail Case Study (Zappar). URL: <https://www.zappar.com/case-studies/city-of-gold-coast-libraries-ar-reading-trail/>
14. **(AR)** Blippbuilder Official Tutorials (YouTube). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=kYI3s3hifg8&list=PL44041S5y87g1A3tWkbtD6uSso5T8gBoh>