

ЗАТВЕРДЖЕНО
Методичною радою
університету
від 23.06.2026
(протокол №6)



Силабус
освітньої компоненти
Технології навчання англійської мови
2026-2027 навчальний рік

Освітня програма «Середня освіта (Мова і література (англійська))»
Спеціальність А4 Середня освіта
Галузь знань А4 Освіта
Рівень вищої освіти: другий (магістерський) рівень вищої освіти

Викладач (і) Ірина ШКОЛА
Посилання на сайт <https://bdpu.org.ua/teachers/shkola-iryna-viktorivna/>
Контактний тел. +380 66 476 01 23
E-mail викладача: ireneshkola@gmail.com
Графік консультацій вівторок, 11.00-12.00

Обсяг курсу на поточний навчальний рік:

Кількість кредитів/ годин	Лекції	Практичні/семінарські/лабораторні заняття	Самостійна робота	звітність
3 / 90 год.	12 год. (денна)	12 год.	66 год.	Залік
	4 год. (заочна)	4 год.	82 год.	

Семестр: осінній

Мова навчання: англійська

Ключові слова: 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 курсу: сучасні технології, методи та засоби навчання англійської мови в контексті цифровізації освіти та інноваційного розвитку педагогічної науки.

Компетентності та програмні результати навчання:

ІК. Здатність вирішувати складні завдання або проблеми в галузі освіти, що передбачає впровадження інновацій та/або проведення педагогічних досліджень і характеризується невизначеністю умов.

ЗК2. Здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук, критичний аналіз та обробку інформації, ефективно використовувати цифрові ресурси і технології в освітньому процесі.

ЗК3. Здатність генерувати нові ідеї (креативність) та приймати обґрунтовані рішення.

ФК3. Здатність використовувати інновації у професійній діяльності.

ФК5. Здатність до моделювання змісту освіти, формування у здобувачів освіти компетентностей і наскрізних умінь, визначених державним стандартом освіти, та здійснення інтегрованого навчання.

ПК1. Здатність здійснювати науково-педагогічне спілкування у філологічній галузі, планувати і проводити навчальні заняття та виховні заходи, зокрема дистанційно і змішано.

ПК4. Здатність володіти технологіями навчання іноземної мови і літератури, використовувати методи і прийоми навчання, оцінювати їх ефективність і вдосконалювати.

РН2. Здійснює критичний добір, оцінювання та використання цифрових освітніх ресурсів, ІКТ для організації освітнього процесу, професійної комунікації, дистанційного та змішаного навчання.

РН7. Визначає, аналізує та характеризує педагогічні інновації, застосовує їх у професійній діяльності.

РН9. Демонструє уміння класифікувати, упорядковувати й узагальнювати навчальний матеріал відповідно до потреб формування ключових компетентностей та інтегрованого навчання.

ПРН3. Обирає методи і прийоми навчання іноземної мови й зарубіжної літератури та контролю навчальних досягнень; адаптує матеріали, створює навчально-методичне забезпечення занять.

Зміст курсу:

Theme 1. Normative and Legal Framework for English Language Teaching

Overview of the legal and regulatory documents governing the professional activity of an English language teacher in Ukraine, forming the basis for curriculum design, lesson planning, and the selection of teaching technologies.

Theme 2. Gamification and Game-Based Technologies in English Language Learning. Design principles of game mechanics for developing vocabulary, grammar, and communicative competence; application of serious games and educational simulations; development of gamified language-learning tasks and lesson plans structured around game-based scenarios.

Theme 3. Embodied Learning and the TPR Method. Theoretical principles of embodied learning and the TPR method; design of motor and kinesthetic activities for teaching vocabulary and grammatical structures; development of lesson plans integrating physical-response activities into a coherent instructional sequence.

Theme 4. CLIL (Content and Language Integrated Learning). CLIL methodology and the 4Cs framework (Content, Communication, Cognition, Culture); design of subject-integrated language tasks; development of CLIL lesson plans with differentiated language support and assessment procedures.

Theme 5. Artificial Intelligence and Personalized Learning. Application of AI tools in language teaching, including adaptive learning platforms, chatbots, and automated feedback systems; design of AI-supported learning tasks; development of lesson plans incorporating AI tools with a substantiated pedagogical rationale.

Theme 6. STEAM Education and Interdisciplinary Language Learning. Design of interdisciplinary STEAM tasks with defined language-learning outcomes; project-based approaches to language teaching; development of STEAM-integrated lesson plans with assessment rubrics.

Theme 7. Socio-Emotional Learning (SEL) in English Language Teaching. Integration of socio-emotional competencies into language instruction; design of SEL-based communicative tasks; development of lesson plans combining language objectives with socio-emotional learning goals.

1. Структура навчальної дисципліни

Тема	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		л	п	ла б.	ін д.	с.р.		л	п	ла б.	ін д.	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Theme 1. Normative and Legal Framework for English Language Teaching	8	2				6	8	2				6
Theme 2. Gaming	14	2	2			10	16	2				14

Technologies and Gamification in English Language Learning												
Theme 3. Embodied Learning and the TPR Method	16	2	2			12	14		2			14
Theme 4. CLIL (Content and Language Integrated Learning)	14	2	2			10	14		2			14
Theme 5. Artificial Intelligence and Personalized Learning	8		2			6	8					8
Theme 7. STEAM Education and Interdisciplinary English Language Learning	14	2	2			10	14					16
Theme 8. Socio-Emotional Learning (SEL) in English Language Teaching.	16	2	2			12	16					16
Всього	90	12	12			66	90	4	4			82

Методи навчання:

За способом передачі інформації:

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

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

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

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, peer-to-peer 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. Політика освітнього компонента ґрунтується на засадах академічної доброчесності, прийнятої в Університеті (<https://surl.lt/ijysjw>). Не допускаються будь-які види академічного плагіату, фальсифікація та фабрикація даних, списування; забороняється використання здобувачами освіти додаткових джерел інформації під час оцінювання навчальних результатів (у тому числі засобами електронного зв'язку). Якщо у ході освітньої діяльності здобувач використовує інтернет-ресурси, штучний інтелект або інші джерела інформації, він має про це обов'язково вказувати (наводити відповідні посилання).

При використанні ГШІ необхідно дотримуватись університетського положення (<https://surl.lt/pumbpl>) – при підготовці до практичних занять дозволено часткове використання ШІ для структурування матеріалу, підготовки презентацій, перекладання джерел з інших мов. Забороняється копіювання та генерація неправдивих фактів. Забороняється його використання в контрольованому середовищі під час проведення іспиту.

Технічне й програмне забезпечення/обладнання, наочність: персональний комп'ютер, проєктор, екран/інтерактивна дошка, інтерактивні онлайн платформи, платформа ZOOM/

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		100

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_{практ}** = 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_{сам}** = 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
Максимальна кількість набраних балів	10	20	30	40

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

- Закон України «Про освіту» від 05.09.2017 № 2145-VIII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text>
- Закон України «Про повну загальну середню освіту» від 16.01.2020 № 463-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text>
- Державний стандарт базової середньої освіти, затверджений постановою КМУ від 30.09.2020 № 898. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-п#Text>
- Іноземні мови: навчальна програма для 10-11 класів (рівень стандарту, профільний рівень), наказ МОН України від 23.10.2017 № 1407. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-10-11-klas/2018-2019/inozemni-movi-10-11-19.09.2017.pdf>
- Модельна навчальна програма «Іноземна мова. 10-12 класи» (основний рівень) для закладів профільної середньої освіти (2025). URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/profilna/mnp/programa-10-12-osnovnii-riven-2025-1.pdf>
- Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» (розпорядження КМУ від 14.12.2016 № 988-р). URL: <https://mon.gov.ua/tag/nova-ukrainska-shkola>
- Положення про дистанційну форму здобуття повної загальної середньої освіти, наказ МОН України від 08.09.2020 № 1115. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0941-20#Text>
- Порядок організації інклюзивного навчання у закладах загальної середньої освіти, постанова КМУ від 15.09.2021 № 957. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/957-2021-п#Text>

11. Закон України «Про захист персональних даних» від 01.06.2010 № 2297-VI. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2297-17#Text>
12. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment (CEFR). Council of Europe. URL: <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages>
13. *Digital Technologies for Teaching English as a Foreign/Second Language* (2024). Колективна монографія / Школа І., Салюк Б. (ред.). Житомир: Видавництво «Євро-Волинь», 352 с. <https://eprints.zu.edu.ua/38699/>
14. 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.
15. 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>
16. 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>
17. Shkola I., Zuienko M., Tymynska I. (2024). Fostering Visual Literacy in the CLIL-Oriented English Classroom. *Молодь і ринок*, № 7–8 (227–228), 70-74. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2024.306894>
18. 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.
19. Школа Ірина (2024). Доповнена реальність як ефективний інструмент вдосконалення вмінь говоріння на уроках англійської мови. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання*, Вип. 72, 38-43. DOI: <https://doi.org/10.31652/2412-1142-2024-72-38-4>
20. 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.
21. 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>
22. Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2020). *CLIL: Content and Language Integrated Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
23. Dehganazadeh, H., & Dehganazadeh, 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>

24. 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>
25. 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>
26. STEAM AI EDTECH Platform (2024). Transforming Education with AI: Innovative EdTech for STEAM, CLIL & Flipped Classroom Approaches. URL: <https://ka1stem.weebly.com/>
27. 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/>
28. 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>
29. Kapp, K. M. (2019). Gamification in Education. *Springer*. URL: <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-019-0098-x>
30. Personalized Learning Theory. RAND Corporation. URL: https://www.rand.org/pubs/research_reports/RR1365.htm
31. The 5E Model for STEAM Education. NASA. URL: <https://education.nasa.gov/news/what-is-the-5e-instructional-model>
32. What is Project-Based Language Learning? National Foreign Language Resource Center. URL: <https://nflrc.hawaii.edu/project-based-language-learning/>
33. Gold Standard Project Design. PBLWorks. URL: <https://www.pblworks.org/what-is-pbl/gold-standard-project-design>

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 Б., Школа І. (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. 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>
5. Shkola Iryna (2023). Virtual Miro Board for Teaching English. *Teaching English in Wartime*, 137-138.

Інтернет ресурси

1. What is STEAM? Інститут модернізації змісту освіти України. URL: <https://imzo.gov.ua/stem-osvita/>
2. Projects of the Junior Academy of Sciences of Ukraine (JASU). URL: <https://man.gov.ua/projects>
3. (TPR) TPR Activities Collection: 10 Total Physical Response Activities. URL: <https://etateach.com/total-physical-response-activities.html>
4. (TPR) TPR Activity Bank: 50+ TPR Activities for ESL. URL: <https://www.fluentu.com/blog/educator/tpr-activities-for-kids/>
5. (TPR) Total Physical Response (TPR). British Council. URL: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/total-physical-response-tpr>
6. (TPR) TPR Research and Applications. ERIC. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1244246.pdf>
7. (CLIL) CLIL Methodology Guide. ECML. URL: <https://www.ecml.at/Portals/1/documents/ECML-resources/CLIL-EN.pdf>
8. (CLIL) The 4Cs Framework. One Stop English. URL: <https://www.onestopenglish.com/tkt/tkt-the-fourth-c/550064.article>
9. (CLIL) ECML CLIL Resources. URL: <https://www.ecml.at/clil>
10. (Personalized Learning) H5P Learning Path Example: Interactive Grammar Journey. URL: <https://h5p.org/content-types-and-applications>
1. STEM Digital Resources. Padlet. URL: <https://padlet.com/cmills122/stem-digital-resources-7o464z4mzxjkwucq>
11. □ Primary STEM Padlet — колекція безкоштовних ідей та ресурсів для вчителів STEM. Padlet. URL: <https://padlet.com/gmslp/primary-stem-padlet-6tq9pt3hscuo8nkr>
12. (Personalized Learning) Branching Scenarios Guide: Creating Choose Your Own Adventure Learning. URL: <https://h5p.org/branching-scenario>
13. (STEAM) TeachEngineering Project Library. URL: <https://www.teachengineering.org/activities>
14. (STEAM) "Create a Weather Station" Project. URL: <https://www.sciencebuddies.org/science-fair-projects/project-ideas/Weather-Meteorology/p021/build-your-own-weather-station>

- 15.(STEAM) PBLWorks Rubrics Collection. URL:
<https://www.pblworks.org/resources/rubrics>
- 16.(STEAM) University of Wisconsin-Stout Rubrics. URL:
<https://www.uwstout.edu/academics/online-distance-education/quality-matters-program/assessment-and-rubrics>
- 17.(VR) Virtual reality in language learning: A systematic review. ScienceDirect. URL:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131518302677>
- 18.(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>
- 19.(AR) Mobile augmented reality in language learning: a literature review. Springer. URL: