



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 Середня освіта (Англійська мова та зарубіжна література)
Галузь знань	A Освіта
Рівень вищої освіти	другий (магістерський) рівень вищої освіти
Статус дисципліни	обов'язкова
Викладач	Ірина ШКОЛА
Кафедра	іноземних мов і методики викладання
Посилання на сайт	http://bdpu.org/faculties/ffsk/structure-ffsk/kaf-in-mov/composition-kaf-in-mov/shkola/
Контактний телефон	+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	Форма навчання	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота	Звітність
3 / 90 год.	очна (денна)	12 год.	12 год.	66 год.	екзамен
	заочна (дистанційна)	4 год.	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 вирішувати складні завдання або проблеми в галузі освіти, що передбачає впровадження інновацій та/або проведення педагогічних досліджень і характеризується невизначеністю умов.

Загальні компетентності (ЗК)

ЗК 3 Здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук, критичний аналіз та обробку інформації з різних джерел, ефективно використовувати цифрові ресурси і технології в освітньому процесі і професійній діяльності.

ЗК 5 Здатність до міжособистісної взаємодії та роботи в команді, спілкування з представниками інших професійних груп різного рівня.

ЗК 6 Здатність реалізувати свої права та обов'язки як члена суспільства; усвідомлення цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідності його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні.

ЗК 7 Здатність зберігати і примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу, значення у розвитку суспільства, техніки і технологій.

ЗК 8 Здатність забезпечувати функціонування безпечного та інклюзивного освітнього середовища, працювати на постконфліктних/деокупованих територіях; керувати власним психоемоційним станом у ході освітньої і професійної діяльності; формувати у здобувачів освіти культуру здорового й безпечного способу життя та дотримуватись самому.

ЗК 9 Здатність поважати різноманітність і мультикультурність суспільства, усвідомлювати необхідність рівних можливостей для всіх учасників освітнього процесу.

ЗК 10 Здатність виявляти та вирішувати проблеми у сфері професійної діяльності, планувати і здійснювати науково-педагогічні дослідження, об'єктивно оцінювати та презентувати їх результати фахівцям і широкому загалу.

ЗК 11 Здатність ухвалювати рішення та діяти, дотримуючись принципу неприпустимості корупції та будь-яких інших проявів недоброчесності.

Фахові компетентності (ФК)

ФК 1 Здатність до поглиблення знань і розуміння предметної області та професійної діяльності.

ФК 2 Здатність використовувати інновації у професійній діяльності.

ФК 5 Здатність використовувати ефективні шляхи мотивації учнів до саморозвитку, спрямовувати їх на прогрес і формувати у них обґрунтовану позитивну самооцінку.

ФК 6 Здатність до конструктивної та безпечної взаємодії з учасниками освітнього процесу.

ФК 7 Здатність забезпечувати функціонування безпечного та інклюзивного освітнього середовища.

ФК 8 Здатність формувати в учнів культуру академічної доброчесності та дотримуватись її принципів у власній професійній діяльності.

Професійні компетентності (ПК)

ПК 2 Здатність здійснювати науково-педагогічне спілкування у філологічній галузі, планувати і проводити навчальні заняття та виховні заходи з іноземної мови та зарубіжної літератури у закладах середньої та вищої освіти, в тому числі за умов дистанційного та змішаного навчання.

ПК 6 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 7 Здатність проєктувати форми та методи контролю якості освіти, здійснювати оцінювання та моніторинг результатів навчання учнів на засадах компетентнісного підходу, обирати та розробляти ефективні види контролюно-вимірювальних матеріалів.

Програмні результати навчання (РН)

РН 1 Демонструє вміння застосовувати знання з психології, педагогіки, фундаментальних і прикладних наук (відповідно до предметної спеціальності) у практичних ситуаціях здійснення освітньої діяльності, поглиблює знання з предметної області.

РН 2 Демонструє вміння використовувати цифрові освітні ресурси, інформаційні та комунікаційні технології для пошуку, обробки та обміну інформацією у професійній діяльності, презентації власних та спільних результатів, реалізації дистанційного та змішаного навчання тощо.

РН 7 Визначає, аналізує та характеризує педагогічні інновації, демонструє вміння їх практичного застосування у професійній діяльності.

РН 12 Знає та дотримується умов функціонування безпечного та інклюзивного освітнього середовища.

РН 13 Демонструє здатність діяти автономно і в команді.

Програмні результати навчання за спеціалізацією (ПРН)

ПРН 3 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 освітнянського контексту, створює навчально-методичне забезпечення для проведення занять з іноземної мови і зарубіжної літератури.

ПРН 7 Демонструє рівень загальнотеоретичної та професійної підготовки з іноземної мови і зарубіжної літератури та методики їх навчання, уміння 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 освітнянському 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, вебіари); 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 в онлайн-конференціях, робота з реальними кейсами, peer-to-peer навчання, використання сучасних застосунків 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 щодо дедлайнів та перескладання. Практичні завдання та самостійна робота мають подаватися вчасно. Якщо роботу здано з порушенням встановлених термінів без поважної причини, це впливає на зниження оцінки. Матеріал тем, які були пропущені або з якихось причин не опрацьовані, відпрацьовується під час консультацій відповідно до затвердженого графіку.

Політика щодо академічної доброчесності. Дотримання принципів академічної доброчесності є обов'язковою вимогою до всіх студентів БДПУ відповідно до Положення про академічну доброчесність у БДПУ. Роботи студентів мають являти собою самостійні дослідження чи авторські міркування. Прикладами (проте не вичерпним переліком) порушень академічної доброчесності є: відсутність посилань на джерела, вигадкування джерел, списування, а також втручання в роботу інших студентів. Якщо в письмовій роботі студента виявлено ознаки академічної недоброчесності, викладач має право не зарахувати таку роботу незалежно від того, наскільки масштабним було порушення. Списування під час підсумкового контролю категорично заборонене. Студенти, які отримали незадовільну підсумкову оцінку, мають право перескласти її у визначені терміни.

Політика щодо використання штучного інтелекту. У межах курсу «Технології навчання англійської мови» здобувачі мають використовувати інструменти штучного інтелекту (ШІ) виважено: зокрема для попередньої структуризації навчального матеріалу або пошуку й узагальнення великих масивів інформації. Вони також мають обов'язково критично перевіряти будь-які результати, згенеровані ШІ, оскільки такі системи можуть видавати недостовірні дані чи вигадані джерела («галюцинації»). Навчальні матеріали й сценарії уроків, створені із застосуванням ШІ, здобувач має критично доопрацювати й адаптувати. Ключовий принцип полягає в повній прозорості: у кожній позааудиторній письмовій роботі студент зобов'язаний розкрити внесок ШІ за стандартом GAiDeT, вказавши використаний інструмент і те, які саме завдання були йому делеговані; відповідальність за зміст роботи та дотримання академічної доброчесності завжди покладається виключно на здобувача.

Технічне й програмне забезпечення/обладнання, наочність: персональний комп'ютер, проектор, 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. Система оцінювання однакова для денної та заочної (дистанційної) форм здобуття освіти.

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 (40 балів – практичні заняття, 20 балів – самостійна робота), включно з рубіжним контролем; **40 балів** – підсумковий контроль (екзамен).

Таблиця 1. Максимальна вага поточного та підсумкового контролю у балах

Вид контролю	Максимальна кількість балів	Підсумкова оцінка
Поточний контроль		100
Практичні заняття	40	
Самостійна робота	20	
Підсумковий контроль		
Екзамен	40	

Оцінювання на практичних заняттях і самостійної роботи. Робота здобувача на кожному практичному занятті та кожне завдання самостійної роботи оцінюються за шкалою 1–7 балів: 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).

Рубіжний контроль проводиться на останньому практичному занятті у формі тестування за темами 1–6. Він оцінюється за шкалою 1–7 балів як одне з практичних занять і входить до суми балів А.

Отримані бали переводяться у 100-бальну шкалу за формулами:

Формула переведення балів за практичні заняття: $N_{\text{практ}} = (A \div B) \times 40$,

де $N_{\text{практ}}$ – остаточні бали за практичні заняття (максимум 40); А – сума всіх балів, отриманих здобувачем на практичних заняттях; В – максимально можлива сума балів на практичних заняттях = кількість практичних занять $\times$ 7: для денної форми 6 занять $\times$ 7 = 42 бали, для заочної (дистанційної) форми 2 заняття $\times$ 7 = 14 балів.

Формула переведення балів за самостійну роботу: $N_{\text{сам}} = (C \div D) \times 20$,

де Nсам – остаточні бали за самостійну роботу (максимум 20); С – сума всіх балів, отриманих здобувачем за самостійну роботу; D – максимально можлива сума балів за самостійну роботу = кількість завдань самостійної роботи × 7.

Приклад. Здобувач денної форми набрав 35 балів з 42 можливих на практичних заняттях: Nпракт = $(35 \div 42) \times 40 \approx 33$ бали.

Таблиця 2. Розподіл набраних здобувачем балів під час підсумкового контролю (екзамен)

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 балів	10	20	30	40

Підсумкова оцінка є сумою балів, набраних за практичні заняття, самостійну роботу та на екзамені ($40 + 20 + 40 = 100$), та визначається за національною шкалою та шкалою ЄКТС (табл. 3).

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

1. Kuo, F.-R., Hsu, C.-C., Fang, W.-C., & Chen, N.-S. (2014). The effects of Embodiment-based TPR approach on student English vocabulary learning achievement, retention and acceptance. *Journal of King Saud University – Computer and Information Sciences*, 26(1), 63–70. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jksuci.2013.10.003>

2. Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2010). *CLIL: Content and Language Integrated Learning*. Cambridge : Cambridge University Press.

3. 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>

4. 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>

5. 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>

6. Weng, Y., Schmidt, M., Huang, W., & Hao, Y. (2024). The effectiveness of immersive learning technologies in K–12 English as second language learning: A systematic review. *ReCALL*, 36, 210–229. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0958344024000041>

7. Pérez-Cañado, M. L. (2012). CLIL research in Europe: Past, present, and future. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 15(3), 315–341.

8. Shkola, I. (2025). The pedagogy of pixels: integrating meme creation into communicative language teaching. *A Person in the Language Space: Historical Heritage, Problems and Development Prospects* : Online Book of Proceedings of the 5th International Academic Conference. Zaporizhzhia : BSPU.
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*, № 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, І. (2024). Доповнена реальність як ефективний інструмент вдосконалення вмінь говоріння на уроках англійської мови. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців*, Вип. 72, 38–43. DOI: <https://doi.org/10.31652/2412-1142-2024-72-38-44>
16. Школа, І. (2024). Між мовою та мистецтвом: III-зображення як інструмент до ефективного вивчення англійської мови. *Мова і міжкультурна комунікація: теорія та практика*, 301–303.
17. (Gamification) Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco : Pfeiffer.
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) Pane, J. F., Steiner, E. D., Baird, M. D., Hamilton, L. S., & Pane, J. D. (2017). *Informing Progress: Insights on Personalized Learning Implementation and Effects*. RAND Corporation. URL: https://www.rand.org/pubs/research_reports/RR1365.html
24. (STEAM) What is STEAM? (Інститут модернізації змісту освіти). 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? National Foreign Language Resource Center. URL: <https://nflrc.hawaii.edu/project-based-language-learning/>

27. (PBL) Gold Standard Project Design. 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
30. (AR) 7 Things You Should Know About Augmented Reality. Educause. URL: <https://library.educase.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

32. 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*, Vol. 2, 358–363. DOI: <https://doi.org/10.17770/etr2024vol2.8075>
33. 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*, 13(5), 3456–3465. DOI: <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i5.28060>
34. 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>
35. 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>
36. Shkola, I., & Panchenko, V. (2024). Tech Tools to support SEL in EFL Classes. *Multilingual realm*, Вип. І, 70 с.
37. 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/>
38. Shkola, I. (2023). Virtual Miro Board for Teaching English. *Teaching English in Wartime*, 137–138.
39. Школа, І., & Салюк, Б. (ред.). (2024). *Digital Technologies for Teaching English as a Foreign/Second Language : колективна монографія*. Житомир : Євро-Волинь, 352 с.
40. Школа, І., Салюк, Б., & Шевченко, М. (2024). *4 Elements in the ESL/EFL Classroom: a Teacher's Handbook of Activities*. Житомир : Євро-Волинь, 106 с.

Інформаційні ресурси

41. (TPR) TPR Activities Collection: 10 Total Physical Response Activities. URL: <https://etateach.com/total-physical-response-activities.html>
42. (TPR) TPR Activity Bank: 50+ TPR Activities for ESL. URL: <https://www.fluentu.com/blog/educator/tpr-activities-for-kids/>
43. (CLIL) ECML CLIL Resources. URL: <https://www.ecml.at/clil>
44. (Personalized Learning) H5P Learning Path Example: Interactive Grammar Journey. URL: <https://h5p.org/content-types-and-applications>
45. (Personalized Learning) Branching Scenarios Guide: Creating Choose Your Own Adventure Learning. URL: <https://h5p.org/branching-scenario>
46. (STEAM) Проекти Малої академії наук України. URL: <https://man.gov.ua/projects>
47. (STEAM) TeachEngineering Project Library. URL: <https://www.teachengineering.org/activities>

48. (STEAM) “Create a Weather Station” Project. URL:
<https://www.sciencebuddies.org/science-fair-projects/project-ideas/Weather-Meteorology/p021/build-your-own-weather-station>
49. (STEAM) PBLWorks Rubrics Collection. URL:
<https://www.pblworks.org/resources/rubrics>
50. (STEAM) University of Wisconsin-Stout Rubrics. URL:
<https://www.uwstout.edu/academics/online-distance-education/quality-matters-program/assessment-and-rubrics>
51. (VR) Virtual Tour of Rome (ThingLink Example). URL:
<https://www.thinglink.com/scene/1444699014202392579>
52. (VR) Where to Find 360° Content (YouTube 360). URL:
https://www.youtube.com/channel/UCzuqpG_18-4V1o3Tck3m6ZQ
53. (AR) AR Reading Trail Case Study (Zappar). URL: <https://www.zappar.com/case-studies/city-of-gold-coast-libraries-ar-reading-trail/>
54. (AR) Blippbuilder Official Tutorials (YouTube). URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=kYI3s3hifg8&list=PL4404lS5y87g1A3tWkbtD6uSso5T8gBoh>