

Natalia Kalyuta,

Lecturer in physics and astronomy, Professional College of Oil and Gas Technologies, Engineering and Service Infrastructure, Odessa National Technical University, Odessa, Ukraine

<https://orcid.org/0009-0002-4362-6612>**IMPLEMENTING STEAM TECHNOLOGIES INTO THE EDUCATIONAL PROCESS USING THE EXAMPLE OF A BINARY CLASS «SMART HOME: TECHNOLOGY AND LAW»**

Abstract. *The article discusses the practical experience of implementing STEAM technologies in the educational process of a college using the example of a binary lesson «Smart Home: Technology and Law». The methodology of conducting an integrated project is analysed, where students combined knowledge of physics and law to develop the concept of a smart home. Based on practical experience, the article discusses the advantages of the STEAM approach: the development of critical and creative thinking, communication skills, increased student motivation, and the formation of practical competencies. Examples of the analysis of the physical and legal aspects of the project are provided. The work demonstrates the effectiveness of integrated learning and the prospects for the application of STEAM in various educational disciplines.*

Keywords: *STEAM, binary lesson, integrated learning, smart home, physics, law, critical thinking, project activity.*

Дата першого надходження статті до видання 02.12.2025

Дата прийняття статті до друку після рецензування 12.12.2025

© Пеньковська Н. К., Калюта Н. М., 2025

УДК 373.3.016:811.111**Петкова Світлана Іванівна,**учитель англійської мови, спеціаліст
Ізмаїльської гімназії №11 з початковою школою
Ізмаїльського району Одеської області,
Одеська область, Україна**ГРА ЯК МОТИВАЦІЯ, ПРОЄКТ ЯК РЕЗУЛЬТАТ:
ЕФЕКТИВНІ ФОРМИ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

Анотація. *У статті здійснено науково-практичний аналіз ігрових технологій та проєктної діяльності як ефективних форм навчання англійської мови в початковій школі в умовах реалізації концепції Нової української школи та зниження навчальної мотивації учнів унаслідок психоемоційного напруження, спричиненого воєнними подіями. Обґрунтовано доцільність використання гри як провідного мотиваційного чинника іншомовного навчання та проєктної діяльності як результативної форми узагальнення й практичного застосування мовленнєвих умінь учнів 3-4 класів. Представлено методичну модель навчання англійської мови за НМК О. Карпюк «English with Smiling Sam».*

Ключові слова: *ігрові технології, проєктна діяльність, англійська мова, початкова школа, навчальна мотивація, Нова українська школа, комунікативна компетентність.*

Сучасна початкова освіта в Україні функціонує в умовах глибоких соціальних і психологічних викликів, зумовлених тривалою воєнною агресією, нестабільністю освітнього середовища та підвищеним рівнем стресу серед учасників освітнього процесу. Діти молодшого шкільного віку є однією з найбільш уразливих категорій, оскільки перебувають на етапі активного формування емоційної сфери, мотивації до навчання та базових навчальних умінь. Постійні повітряні тривоги, вимушені перерви в освітньому процесі, дистанційні та змішані формати навчання негативно впливають на психоемоційний стан учнів, що безпосередньо відображається на рівні їхньої навчальної мотивації та здатності до концентрації уваги.

У цих умовах особливого значення набуває переорієнтація освітнього процесу з формального засвоєння знань на створення емоційно безпечного, підтримувального та мотивувального навчального середовища. Концепція Нової української школи визначає дитину активним суб'єктом навчання та наголошує на необхідності формування ключових компетентностей, серед яких важливе місце посідають уміння навчатися впродовж життя, ініціативність, здатність до співпраці та комунікативна компетентність. Реалізація цих завдань у початковій школі потребує застосування таких форм і методів навчання, які відповідають віковим особливостям дітей і водночас враховують сучасні соціально-психологічні реалії.

Особливо гостро постає проблема зниження навчальної мотивації, що проявляється під час вивчення іноземних мов, зокрема англійської, яка для більшості молодших школярів не є мовою повсякденного спілкування. За умов емоційного напруження, невпевненості та страху помилки діти часто уникають активного мовленнєвого залучення, що перешкоджає формуванню комунікативних умінь. У такій ситуації вчитель англійської мови постає не лише носієм знань, а й фасилітатором навчального процесу, який забезпечує психологічний комфорт, підтримку та віру дитини у власні можливості.

У контексті зазначених викликів ігрові технології (Бібік, 2017; Савіньйон, 2002) набувають особливої педагогічної цінності, оскільки гра виступає природною формою діяльності молодших школярів і водночас ефективним засобом зниження рівня тривожності. Через гру дитина легше адаптується до навчальної ситуації, відновлює відчуття безпеки та включається в іншомовну взаємодію без страху негативної оцінки. Разом із тим, використання виключно ігрових форм без подальшого узагальнення не завжди забезпечує досягнення стабільних навчальних результатів.

Саме тому актуальним є поєднання ігрових технологій із проектною діяльністю, яка дозволяє надати навчальній діяльності цілісності та результативності. Проектна діяльність у початковій школі сприяє формуванню відчуття успіху, значущості власної праці та практичної цінності набутих знань. Вона відповідає діяльнісному та компетентнісному підходам Нової української школи й забезпечує поступовий перехід від мотиваційного залучення до усвідомленого навчального результату.

Таким чином, поєднання гри як мотиваційного чинника та проекту як результату навчальної діяльності постає ефективною відповіддю на сучасні освітні виклики, зумовлені як реформуванням системи початкової освіти, так і складними психоемоційними умовами, у яких навчаються діти. Це визначає актуальність обраної теми та зумовлює необхідність її науково-практичного осмислення.

Організація навчання англійської мови в 3-4 класах початкової школи має ґрунтуватися на глибокому розумінні вікових, психологічних і пізнавальних особливостей молодших школярів. Учні цього віку перебувають на етапі поступового переходу від переважно ігрової діяльності до навчальної, при цьому зберігаючи потребу в емоційно насиченій, діяльнісній та наочній формі опанування знань. Їхнє мислення характеризується образністю, конкретністю, обмеженою довільною увагою та високою залежністю від емоційного стану. За таких умов ефективність навчання англійської мови значною мірою визначається здатністю вчителя поєднати навчальні завдання з формами діяльності, які є психологічно комфортними та внутрішньо мотивувальними для дитини.

Гра в цьому контексті виступає не лише методичним прийомом, а цілісним педагогічним механізмом мотивації навчальної діяльності. Саме через гру в учнів 3-4 класів формується позитивне ставлення до предмета, знижується рівень тривожності та долається страх мовленнєвої помилки, що особливо актуально в умовах підвищеного психоемоційного напруження, спричиненого війною. Ігрові технології дозволяють створити безпечний простір, у якому дитина сприймає англійську мову не як складну систему правил, а як інструмент взаємодії, співпраці та досягнення ігрової мети.

Принагідно зазначити, що навчально-методичний комплект О. Карпюк «English with Smiling Sam» (Карпюк, 2020, 2021). створює сприятливі умови для реалізації ігрово-проектного підходу, оскільки його структура, персонажі та типи завдань орієнтовані на діяліснє навчання та емоційне залучення учнів. Центральний персонаж курсу виконує роль медіатора між навчальним матеріалом і дитиною, що значно знижує психологічний бар'єр і сприяє позитивному сприйняттю англійської мови.

Практична реалізація ігрової складової в межах НМК простежується вже на етапі введення нового мовного матеріалу. Проект у початковій школі має відповідати віковим можливостям учнів і бути орієнтованим не на складний дослідницький пошук, а на творче застосування набутих знань. Для учнів 3-4 класів характерною є потреба в наочному, конкретному результаті, який можна побачити, презентувати та обговорити. Саме тому мініпроекти у вигляді постерів, книжечок, інсценізацій, простих презентацій або колективних робіт є найбільш доцільними.

Практичний досвід свідчить, що проектна діяльність (Бібік, 2017; Савіньйон, 2002) значно підвищує навчальну мотивацію учнів, оскільки дає змогу кожній дитині відчувати власну успішність і значущість внеску в спільну справу. Так, у 3 класі під час опрацювання теми «Food» ігрові завдання, запропоновані

в підручнику, доповнюються рольовими ситуаціями на кшталт «At the café» або «Shopping with Smiling Sam», у яких учні не лише відтворюють лексику, а й емоційно проживають ситуацію спілкування. У таких іграх дитина не боїться помилки, адже вона діє від імені персонажа, що є важливим психолого–педагогічним чинником у подоланні мовленнєвої тривожності.

Поступово ігрова діяльність трансформується в навчальну дію, що передбачає більш усвідомлене використання мовленнєвих структур. На цьому етапі активно використовуються парні та групові завдання, запропоновані НМК, які вчитель методично розширює шляхом створення комунікативних мікроситуацій. Наприклад, після виконання вправ на закріплення лексики учні складають короткі діалоги за зразком підручника, обговорюють улюблені страви або створюють усні міні– монологи з опорою на ілюстрації. Такий підхід забезпечує плавний перехід від гри до навчальної діяльності, зберігаючи мотиваційний потенціал уроку.

Логічним завершенням цього навчального циклу виступає проєктна діяльність (Бібік, 2017; Савін'йон, 2002), яка в межах НМК «English with Smiling Sam» (Карпюк, 2020, 2021) органічно інтегрується в систему уроків. У 3 класі проєкт «My Healthy Menu» виконується після опрацювання відповідного тематичного блоку та передбачає створення індивідуального або парного продукту. Учні оформлюють власне меню, добирають ілюстрації та готують коротку усну презентацію англійською мовою. Важливо, що мовленнєві зразки для презентації базуються на матеріалі підручника, що забезпечує доступність і впевненість учнів у власних силах.

У 4 класі можливості проєктної діяльності розширюються за рахунок ускладнення змісту та форм роботи. Під час вивчення теми «My School» ігрові завдання з підручника доповнюються колективними обговореннями та мовленнєвими тренуваннями, які готують учнів до виконання проєкту «My Dream School». У процесі роботи над проєктом діти в групах створюють постери, описують класи, предмети та правила шкільного життя англійською мовою, а також презентують результати своєї діяльності перед класом. Така форма роботи сприяє розвитку не лише мовленнєвих умінь, а й соціальної компетентності, уміння домовлятися та працювати в команді.

Застосування ігрово-проєктної моделі в навчанні англійської мови за НМК О. Карпюк дозволяє створити цілісний освітній простір, у якому кожен етап уроку має чітке методичне обґрунтування. Гра забезпечує емоційне залучення та мотивацію, навчальна дія формує мовленнєві навички, а проєктна діяльність (Бібік, 2017; Савін'йон, 2002) надає навчанню завершеності й практичної значущості. Умови війни лише підсилюють актуальність такого підходу, оскільки він сприяє створенню підтримувального освітнього середовища, у якому дитина почувається впевнено, захищено та успішно.

Подальше посилення практичної складової ігрово-проєктного підходу простежується під час опрацювання теми «My Family» у 3 класі. Зміст цього тематичного блоку має виразний особистісний характер, що є особливо важливим для молодших школярів, які переживають потребу в емоційній стабільності та підтримці. У межах НМК «English with Smiling Sam» (Карпюк, 2020, 2021) лексичний матеріал подається через ілюстративний супровід і персонажів, що створює підґрунтя для активного залучення учнів до ігрової діяльності. На початковому етапі використовуються рольові ігри типу «Meet my family», у яких діти від імені героя курсу представляють членів родини, відтворюючи мовленнєві зразки в ігровому контексті. Така форма роботи знижує рівень тривожності та сприяє формуванню позитивного ставлення до усного мовлення англійською мовою.

Поступово ігрові ситуації переходять у навчальну дію, що передбачає більш усвідомлене мовленнєве висловлювання. Учні складають короткі усні описи своєї родини, працюють у парах, ставлять запитання одне одному за зразком, запропонованим у підручнику. Важливим методичним аспектом є опора на візуальні матеріали, зокрема сімейні фото або малюнки, що відповідає наочно– образному типу мислення молодших школярів. Завершальним етапом цього навчального циклу є виконання мініпроєкту «My Family Book», у межах якого учні створюють невеликі ілюстровані книжечки з короткими підписами англійською мовою. Презентація проєкту відбувається в доброзичливій атмосфері підтримки, що сприяє формуванню відчуття успіху та впевненості у власних мовленнєвих можливостях.

Не менш показовим з погляду реалізації ігрово-проєктної моделі є тематичний блок «My Day», який опрацьовується переважно у 4 класі та спрямований на формування вмінь опису повсякденної діяльності. Вікові особливості учнів цього класу характеризуються зростанням здатності до послідовного викладу думок і встановлення логічних зв'язків, що створює сприятливі умови для ускладнення мовленнєвих завдань. На ігровому етапі широко використовуються рухливі та пантомімічні ігри, у межах яких учні відтворюють щоденні дії персонажів курсу, супроводжуючи їх простими мовленнєвими структурами. Такий підхід сприяє активізації кінетичного каналу сприйняття та підвищує рівень залученості учнів.

Переходячи до навчальної дії, учні виконують завдання на впорядкування подій дня, працюють із розкладом, складають усні та письмові висловлювання з опорою на часові маркери. Завдання НМК доповнюються комунікативними вправами, які передбачають обмін інформацією між учнями та обговорення режиму дня. Логічним підсумком роботи над темою стає проєкт «My Typical Day», у межах якого учні створюють постери або мініпрезентації з описом власного дня англійською мовою. Захист проєкту відбувається у формі дружньої презентації, що дозволяє кожній дитині проявити індивідуальність і водночас застосувати набуті мовленнєві вміння.

Залучення таких кейсів у навчальний процес забезпечує практичну реалізацію моделі «гра як мотивація – проєкт як результат» та підтверджує її ефективність у навчанні англійської мови в початковій школі. Систематичне використання ігрово– проєктного підходу за НМК О. Карпюк створює умови для формування позитивної навчальної мотивації, розвитку іншомовної комунікативної компетентності (Савін'йон, 2002) та підтримки емоційного благополуччя учнів у складних соціальних умовах сьогодення.

Висновки. У результаті проведеного теоретико-практичного аналізу можна стверджувати, що поєднання ігрових технологій та проєктної діяльності в навчанні англійської мови в початковій школі є педагогічно доцільним, методично виваженим і таким, що повною мірою відповідає сучасним освітнім запитам та концептуальним засадам Нової української школи. Запропонована модель «гра як мотивація – проєкт як результат» забезпечує цілісність освітнього процесу, у якому емоційне залучення учнів органічно поєднується з досягненням конкретних навчальних результатів.

Гра в умовах початкової школи виконує не лише функцію активізації пізнавальної діяльності, а й виступає важливим психолого– педагогічним засобом підтримки емоційного благополуччя дітей. Особливої значущості це набуває в умовах воєнного стану, коли зниження рівня тривожності, формування відчуття безпеки та позитивного ставлення до навчання є необхідними передумовами ефективного засвоєння іншомовного матеріалу. Використання ігрових форм сприяє подоланню мовленнєвого бар'єра, розвитку впевненості у власних можливостях та формуванню стійкої внутрішньої мотивації до вивчення англійської мови.

Проєктна діяльність, у свою чергу, надає навчальному процесу завершеності та практичної спрямованості. Вона забезпечує умови для узагальнення, систематизації й творчого застосування набутих мовленнєвих умінь, сприяє формуванню ключових компетентностей, зокрема комунікативної, соціальної, ініціативності та вміння працювати в команді. Практика засвідчує, що навіть у початковій школі проєкт може бути ефективним інструментом розвитку відповідальності, самостійності та усвідомлення значущості власної навчальної діяльності за умови чіткого методичного супроводу та відповідності віковим можливостям учнів.

Апробація ігрово– проєктного підходу в навчанні англійської мови за навчально– методичним комплектом О. Карпюк «English with Smiling Sam» (Карпюк, 2020, 2021) підтверджує його ефективність і практичну цінність. Структура курсу, система персонажів і типологія завдань створюють сприятливі умови для поетапної реалізації діяльнісного підходу: від мотиваційного залучення через гру – до формування мовленнєвих умінь і їх презентації у вигляді проєктного продукту. Такий підхід дозволяє забезпечити поступовість навчання, уникнути перевантаження учнів і водночас підтримати їх інтерес до предмета.

Отже, поєднання ігрових технологій і проєктної діяльності в навчанні англійської мови в 3-4 класах сприяє створенню емоційно безпечного, мотивувального та компетентнісно орієнтованого освітнього середовища. Запропонована методична модель може бути рекомендована для широкого впровадження в практику роботи вчителів англійської мови початкової школи, а також слугувати основою для подальших науково-методичних досліджень, спрямованих на вдосконалення форм і методів іншомовного навчання в умовах сучасних соціально– освітніх викликів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бібік, Н. М. (2017). *Нова українська школа: порадник для вчителя*. Пляєди.
2. Карпюк, О. Д. (2020). *English with Smiling Sam. 3 Class*. Лібра Терра.
3. Карпюк, О. Д. (2021). *English with Smiling Sam. 4 Class*. Лібра Терра.
4. Концепція Нової української школи. (2016). Міністерство освіти і науки України. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
5. Савін'йон, С. (2002). *Комунікативне навчання іноземних мов*. Cambridge University Press.

REFERENCES

1. Bibik, N. M. (2017). *Nova ukrainska shkola poradnyk dlia vchytelia*. Pleiady.
2. Karpiuk, O. D. (2020). *English with Smiling Sam*. 3 Class. Libra Terra.
3. Karpiuk, O. D. (2021). *English with Smiling Sam*. 4 Class. Libra Terra.
4. Kontsepsiia Novoi ukrainskoi shkoly. (2016). Ministerstvo osvity i nauky Ukrainy. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
5. Savinon, S. (2002). *Komunikatyvne navchannia inozemnykh mov*. Cambridge University Press.

Svitlana Petkova,

English Language Teacher, Specialist
Izmail Gymnasium No. 11 with Primary School
Izmail District,
Odesa Region, Ukraine

**GAME AS MOTIVATION, PROJECT AS OUTCOME:
EFFECTIVE APPROACHES TO TEACHING ENGLISH IN PRIMARY SCHOOL**

Abstract. *The article presents a theoretical and practical analysis of game-based technologies and project-based learning as effective forms of teaching English in primary school within the framework of the New Ukrainian School concept. Particular attention is paid to the decline in pupils' learning motivation caused by prolonged stress and wartime conditions. The study substantiates the role of games as a key motivational factor and project work as a meaningful learning outcome in English language teaching for grades 3-4. Based on practical teaching experience, an integrated methodological model for teaching English using O. Karpiuk's coursebook «English with Smiling Sam» is described. The model ensures a gradual transition from emotional engagement through game-based activities to the development of communicative competence via project work.*

Keywords: *game-based learning, project-based learning, English language teaching, primary school, learning motivation, New Ukrainian School.*

*Дата першого надходження статті до видання 28.11.2025
Дата прийняття статті до друку після рецензування 05.12.2025*

© Петкова С. І., 2025

УДК 316.7:[379.8]

Подлісецька Ольга Олегівна,

кандидат філологічних наук,
доцент кафедри мовної підготовки
Одеського державного університету внутрішніх справ
Одеса, Україна
<https://orcid.org/0000-0002-4100-3019>

ВАЖЛИВІСТЬ ЧИТАЦЬКИХ КЛУБІВ У СПІЛЬНОТАХ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

У статті досліджується феномен читацького клубу. Помічено, що книжкові клуби як читацька практика базуються на читацькій потребі рефлексії, висловлювання про прочитане, емоційної співзвучності і комфорту. Прослідковуються функції читацького клубу для студентської спільноти. Читацькі клуби виконують функції соціалізації, комунікативну та когнітивну. Аналізується вплив читацьких клубів на культуру: популяризації книги і читання, підтримки, вивчення і поширення національної культури та світоглядних цінностей. Досліджено методи проведення засідань клубу, де варто звертати увагу на чистоту мови, мовну стійкість та екологію мови в цілому, що впливає на здатність спілкуватися в професійному колі. Сучасна епоха перебуває на стику культур, на стику двох революцій: технологічної та ментальної. Досліджується технологічна революція, яка пов'язана з техногенними новаціями в суспільстві, а також ментальна, яка базується на новому підході до розвитку людства через антропоцентризм. Розглянувши ці дві сторони розвитку суспільства, авторка проаналізувала вплив розвитку ментальності, яка протистойть нівелюванню основних