



ISSN 2450-6486

<http://ehs.eeipsy.org>DOI: <https://doi.org/10.38014/ehs-ss.2025.4.07>

This publication was made with the funds of a joint Grant of
EEIP (Ukraine - France) and ChF "Education: Future"

**Олена ГРИЦЕЛЯК**

Цифрові ігри для маленьких дослідників: як Wordwall і LearningApps роблять навчання захопливим

OLENA HRYTSELIAK. Digital games for young explorers: how Wordwall and LearningApps make learning engaging. *The article highlights the potential of digital games as a powerful tool for cognitive development in preschool children, utilizing online platforms such as Wordwall and LearningApps. The purpose of this study is to substantiate the pedagogical potential of these services for fostering interest in learning, developing attention, memory, logical thinking, and speech in preschoolers, as well as to describe the practical experience of implementing them in the educational process of a preschool institution. The paper analyzes scientific and methodological sources on the use of interactive games and digital educational resources, outlining the advantages of games created in the Wordwall and LearningApps environments, particularly their visual appeal, variability, opportunities for task differentiation, and individualization of the pace of performance. The article presents examples of original interactive games designed to develop children's speech, mathematical, and social-communicative skills, as well as the results of pedagogical observations*

demonstrating increased motivation, activity, and independence among pupils during learning-through-play activities. The conclusion is drawn about the expediency of using digital games purposefully and systematically on the Wordwall and LearningApps platforms as a tool for modernizing the educational environment and fostering a positive attitude towards learning among preschool children.

Keywords: digital games, interactive learning, game-based learning, early childhood education, educational platforms, Wordwall, LearningApps, gamification in education, children's digital literacy, learning motivation, educational games, innovative teaching methods, cognitive development, online tools for teachers.

1. Постановка проблеми

У сучасному освітньому середовищі дедалі більшої популярності набувають інтерактивні методи навчання, особливо в роботі з дітьми дошкільного віку. Увага малюків швидко розсіюється, тому традиційні методи подачі інформації не завжди ефективні. На допомогу педагогам приходять цифрові інструменти, зокрема онлайн-сервіси такі як Wordwall, Baamboozle, LearningApps, Kahoot!, ClassTools.net, Genially.

У своїй роботі я використовую Wordwall та LearningApps, які дозволяють створювати яскраві, динамічні та захопливі навчальні ігри. Ці платформи відкривають нові можливості для розвитку пізнавальної активності, критичного мислення та мовлення у дітей.

2. Переваги та види інтерактивних ігор для дошкільнят

Дошкільний вік — це період активного пізнання світу, коли гра є провідною діяльністю дитини. Саме тому використання ігрових методів навчання максимально відповідає віковим особливостям. Основні переваги таких методів:

- підвищення мотивації до навчання;
- формування позитивного ставлення до пізнавальної діяльності;
- розвиток дрібної моторики, мовлення, пам'яті, уваги та логічного мислення;
- можливість індивідуалізації навчання;
- легке засвоєння матеріалу через візуалізацію та інтерактивність.

Wordwall — це онлайн-платформа, яка дозволяє створювати інтерактивні ігри, які можна використовувати як у дошкільному

закладі, так і дистанційно. Її перевагою є простота у використанні та різноманітність шаблонів (вікторини, пазли, хмаринки слів, класифікація тощо).

Для чого можна використовувати Wordwall у дитячому садку:

- вивчення кольорів, форм, тварин, фруктів;
- розпізнавання літер та звуків;
- підбір пар (наприклад, "тварина – її дитинча");
- складання простих слів із букв;
- закріплення знань про пори року, дні тижня тощо.

Наприклад, гра «Знайди зайве» допомагає розвивати логіку та вміння класифікувати предмети.

Приклади інтерактивних ігор у програмі Wordwall:



1) 🎮 Wordwall – «Яка я фігура»

🎯 Мета: розвивати у дітей здатність розпізнавати геометричні фігури в навколишньому середовищі, покращувати увагу та спостережливість.



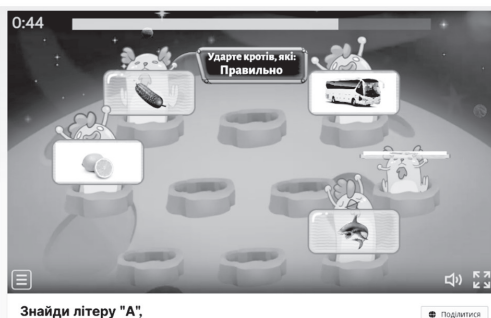
2) 🎮 Wordwall – «Полювання»

🌀 Мета: розвивати у дітей навички швидкого та точного виконання простих математичних операцій, покращувати увагу та реакцію через інтерактивну гру.



🎮 Wordwall – «Що можна купити за гроші»

🌀 Мета: розвивати у дітей розуміння цінності грошей та навички прийняття рішень щодо того, що можна придбати за гроші, а що — ні.



🎮 Wordwall – «Знайди літеру «А»»

🌀 Мета: Сприяти формуванню в дітей уміння впізнавати та розрізняти літеру «А» серед інших букв, розширювати зорову увагу й спостережливість, розвивати інтерес до вивчення української абетки та закріпити вивчену букву.

LearningApps.org — це ще одна платформа, яка дозволяє створювати інтерактивні вправи для навчання для розвитку мислення і мови. У ній представлено більше 20 шаблонів (асоціації, відповідність, хронологічна послідовність, пазли, кросворди тощо).

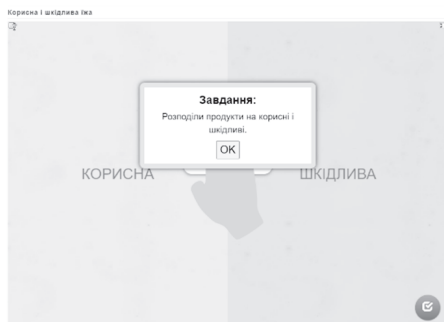
Можливості LearningApps для дошкільнят:

- розпізнавання слів і зображень;
- розвиток зв'язного мовлення через складання історій;
- вивчення лічби, чисел, геометричних фігур;
- слухове сприйняття (аудіозавдання);
- підготовка до читання і письма.

Наприклад, вправа «Підбери тінь» допомагає дитині розвивати зорове сприйняття та навички аналізу.

Я проаналізувала публікації українських та міжнародних авторів і змогла виокремити, що стаття Хассана Саліма та Хассана Ахмеда досліджує вплив використання інтерактивних ігор платформи Wordwall на засвоєння англійської лексики молодшими школярами в Саудівській Аравії. Автори, спираючись на квазіекспериментальний дизайн із контрольними та експериментальними групами (по 50 учнів у кожній), показують, що застосування інтерактивних завдань сприяє ефективнішому опануванню словника порівняно з традиційним навчанням. У публікації Ірини Терлецької розглянуто можливості конструкторів Wordwall та LearningApps для створення інтерактивних вправ у шкільному навчанні. Авторка описує основні типи завдань, принципи роботи з сервісами та підкреслює їхній потенціал для підвищення мотивації учнів і активізації навчальної діяльності через ігрові формати. У статті Тетяни Позднякової проаналізовано досвід застосування цифрових ресурсів, зокрема інтерактивних платформ, відеоматеріалів та освітніх ігор, для розвитку мовленнєвих компетентностей дітей дошкільного віку під час вивчення англійської мови. Авторка підкреслює, що онлайн-інструменти підвищують мотивацію та залученість дошкільників, а також забезпечують ігровий формат опрацювання лексики й мовленнєвих структур.

Приклади інтерактивних ігор у програмі LearningApps:



🎮 LearningApps – «Корисна та шкідлива їжа»

🎯 Мета: Ознайомити дітей з поняттями "здорове" і "нездорове" харчування, виховувати свідоме ставлення до вибору продуктів.

2) 🎮 LearningApps – «Допоможи касиру. Маса»

Допоможи касиру. Маса

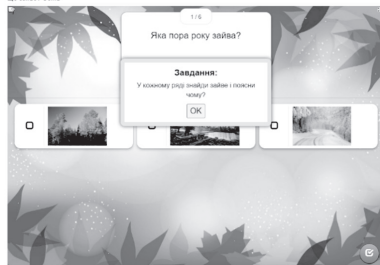


🎯 Мета: Гра сприяє розвитку уваги, логічного мислення та знайомить дітей з поняттям маси предметів.

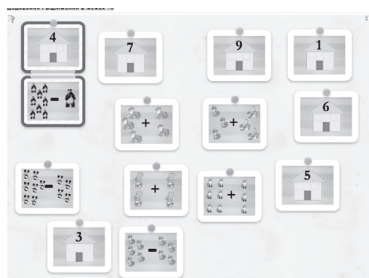
3) 🎮 LearningApps – «Що зайве. Осінь»

🎯 Мета: навчити дітей впізнавати предмети та явища, характерні

Що зайве? Осінь

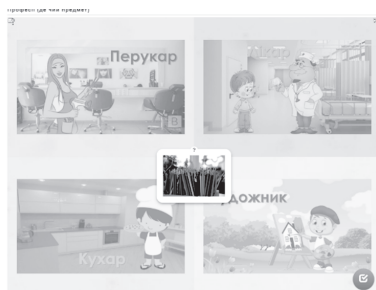


для осені, розвивати увагу, спостережливість і вміння порівнювати предмети, знаходячи «зайве» серед них.



 LearningApps – «Додавання і віднімання в межах 10»

 Мета: Розвивати в дітей уміння виконувати додавання й віднімання в межах 10, закріплювати правильність і швидкість обчислень, формувати математичне мислення та впевненість у роботі з простими числовими виразами, а також підтримувати інтерес до навчання через ігрову діяльність.

 LearningApps – «Професії»

 Мета: закріпити знання дітей про професії та знаряддя праці, які їм потрібні, розвивати спостережливість, пам'ять.

Що варто враховувати педагогу при створенні інтерактивних ігор:

- вікова відповідність - контент має бути адаптований до рівня розвитку дітей;
- кожна гра повинна мати навчальну, розвивальну, виховну мету;
- збалансованість цифрової та традиційної активності — важливо поєднувати інтерактив з рухливими іграми, малюванням, конструюванням;
- робота в групах та індивідуально — ігри можуть бути як для фронтальної роботи, так і для індивідуального підходу;
- залучення дітей до створення контенту — старші дошкільники можуть обирати картинки або формулювати завдання разом з вихователем.

Практичний приклад заняття у закладі дошкільної освіти:

Тема: «Осінь»

Мета: Розширити знання дітей про ознаки осені.

Хід заняття:

1. Бесіда про осінь.
2. Гра у Wordwall: «Що буває восени?» (вибрати правильні зображення).
3. Гра у LearningApps: «Збери пазл — осіннє дерево».
4. Заключне малювання: «Осінній ліс».

3. Висновки та рекомендації

Таким чином, інтерактивні ігри є лише частиною заняття, що гармонійно вписується у цілісний освітній процес.

Онлайн-сервіси Wordwall та LearningApps у закладі дошкільної освіти дозволяють зробити навчання сучасним, захопливим та ефективним. Ці інструменти підтримують розвиток ключових навичок дітей, стимулюють пізнавальну активність та дозволяють адаптувати освітній процес до індивідуальних потреб кожної дитини.

Методична стаття про використання конструкторів Wordwall та LearningApps для створення інтерактивних вправ описує досвід педагогів, які розробляють онлайн-ігри й завдання для дітей, а також акцентує на мотивації та активності вихованців при роботі з цими сервісами.

У публікаціях про використання онлайн-інструментів для розвитку мовленнєвих компетентностей дошкільників англійською мовою Wordwall і LearningApps згадані як засоби створення вікторин, ігор на співставлення слова та зображення, лабіринтів, «погонь у лабіринті» тощо, що сприяють пізнавальній, емоційній та соціальній активності дітей.

Як показують сучасні дослідження, використання сервісів Wordwall та LearningApps забезпечує вищий рівень залученості дітей та сприяє розвитку мовленнєвих і пізнавальних компетентностей.

Методичні розробки демонструють, що інтерактивні онлайн-ігри у форматі вікторин, лабіринтів і завдань на співставлення створюють умови для активного експериментування й дослідження навколишнього світу дітьми дошкільного віку.

Використовуючи цифрові ігри, педагоги не замінюють живе спілкування, а збагачують навчальне середовище новими можливостями, які відповідають духу часу та вимогам Нової української освіти.

References:

1. Alqurashi, H. S., & Almuafa, H. A. (2025). The impact of using Wordwall interactive games on English vocabulary acquisition: Evidence from Saudi Arabia. *International Journal of Linguistics*, 17(2). <https://doi.org/10.5296/ijl.v17i2.22685>
2. Позднякова, Т. (2025). Використання онлайн-інструментів під час викладання англійської мови в дошкільних групах «Школи гуманітарної праці». *Актуальні питання гуманітарних наук*, 91(2), 258–262. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/91-2-38>
3. Sari, Y., Marini, A., Rahmawati, Y., Fitriarsi, E., Wardhani, P. A., Safitr, D., Dewiyani, L., & Muda, I. (2025). Emerging technologies of interactive learning media with Wordwall for students' interest as an impact on SDGs. *SDGs Review*, 5, e03268, 1–18. <https://doi.org/10.47172/2965-730X.SDGsReview.v5.n02.pe03268>
4. Терлецька, І. (2023). Конструктори для розробки інтерактивних вправ Wordwall та LearningApps. Retrieved December 9, 2025, from: <https://osvita.cv.ua/konstruktory-dlya-rozrobky-interaktyvnyh-vprav-wordwall-ta-learningapps/>
5. Wordwall. (n.d.). Wordwall – create better lessons quicker. Retrieved December 9, 2025, from: <https://wordwall.net>
6. LearningApps – interactive and multimedia learning modules. Retrieved December 9, 2025, from: <https://learningapps.org>

Transliteration of References:

1. Alqurashi, H. S., & Almuafa, H. A. (2025). The impact of using Wordwall interactive games on English vocabulary acquisition: Evidence from Saudi Arabia. *International Journal of Linguistics*, 17(2). <https://doi.org/10.5296/ijl.v17i2.22685>
2. LearningApps – interactive and multimedia learning modules. Retrieved December 9, 2025, from: <https://learningapps.org>
3. Pozdniakova, T. (2025). Vykorystannia onlain-instrumentiv pid chas vykladannia anhliiskoi movy v doshkilnykh hrupakh «Shkoly humanitarnoi pratsi». *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 91(2), 258–262. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/91-2-38>
4. Sari, Y., Marini, A., Rahmawati, Y., Fitriarsi, E., Wardhani, P. A., Safitr, D., Dewiyani, L., & Muda, I. (2025). Emerging technologies of interactive learning media with Wordwall for students' interest as an impact on SDGs. *SDGs Review*, 5, e03268, 1–18. <https://doi.org/10.47172/2965-730X.SDGsReview.v5.n02.pe03268>
5. Terletska, I. (2023). Konstruktory dlia rozrobky interaktyvnykh vprav Wordwall ta LearningApps. Retrieved December 9, 2025, from: <https://osvita.cv.ua/konstruktory-dlya-rozrobky-interaktyvnyh-vprav-wordwall-ta-learningapps/>
6. Wordwall – create better lessons quicker. Retrieved December 9, 2025, from: <https://wordwall.net>

The Author

Olena HRYTSELIAK

Preschool teacher at Preschool Education Institution No. 300,

Kyiv, Ukraine

E-mail: o.hrytseliak@gmail.com

Abstracts

ОЛЕНА ГРИЦЕЛЯК. Цифрові ігри для маленьких дослідників: як Wordwall і LearningApps роблять навчання захопливим.

У статті розкрито потенціал цифрових ігор як ефективного засобу пізнавального розвитку дітей дошкільного віку на основі використання онлайн-платформ Wordwall та LearningApps. Метою дослідження є обґрунтування педагогічних можливостей цих сервісів для формування інтересу до навчання, розвитку уваги, пам'яті, логічного мислення й мовлення дошкільників, а також опис практичного досвіду їх упровадження в освітній процес закладу дошкільної освіти. У роботі проаналізовано наукові й методичні джерела з проблеми використання інтерактивних ігор та цифрових освітніх ресурсів, окреслено переваги ігор, створених у середовищі Wordwall та LearningApps, зокрема їхню наочність, варіативність, можливість диференціації завдань та індивідуалізації темпу виконання. Представлено приклади авторських інтерактивних ігор для розвитку мовленнєвих, математичних та соціально-комунікативних умінь дітей, а також результати педагогічних спостережень, що засвідчують підвищення мотивації, активності та самостійності вихованців у процесі навчально-ігрової діяльності. Зроблено висновок про доцільність цілеспрямованого й систематичного використання цифрових ігор на платформах Wordwall і LearningApps як інструменту осучаснення освітнього середовища та формування у дошкільників позитивного ставлення до пізнання.

Ключові слова: цифрові ігри, інтерактивне навчання, ігрові технології в освіті, дошкільна освіта, навчальні платформи, Wordwall, LearningApps, гейміфікація навчання, цифрова грамотність дітей, мотивація до навчання, освітні ігри, інноваційні методи навчання, розвиток пізнавальної активності, онлайн-ресурси для вчителів.

OLENA HRYTSELYAK. Gry cyfrowe dla najmłodszych badaczy: jak Wordwall i LearningApps czynią naukę atrakcyjną. *W artykule ukazano potencjał gier cyfrowych jako skutecznego narzędzia wspierającego rozwój poznawczy dzieci w wieku przedszkolnym na podstawie wykorzystania platform Wordwall i LearningApps. Celem badania jest uzasadnienie możliwości pedagogicznych tych serwisów w zakresie kształtowania zainteresowania nauką, rozwoju uwagi, pamięci, myślenia logicznego oraz mowy dzieci w wieku przedszkolnym, a także przedstawienie doświadczeń praktycznych ich wdrażania w procesie edukacyjnym placówki wychowania przedszkolnego. W artykule przeanalizowano źródła naukowe i metodyczne dotyczące problematyki wykorzystania gier interaktywnych i cyfrowych zasobów edukacyjnych, określono zalety gier tworzonych w środowiskach Wordwall i LearningApps, w szczególności ich wizualność, zmienność, możliwość różnicowania zadań i indywidualizacji tempa ich wykonywania. Przedstawiono przykłady autorskich gier interaktywnych służących rozwijaniu kompetencji językowych dzieci, matematycznych i społeczno-komunikacyjnych dzieci, a także wyniki obserwacji pedagogicznych, które potwierdzają wzrost motywacji, aktywności i samodzielności uczniów w procesie edukacyjno-zabawowym. Sformułowano wniosek o zasadności celowego i systematycznego wykorzystania gier cyfrowych na platformach Wordwall i LearningApps jako narzędzia modernizacji środowiska edukacyjnego oraz kształtowania pozytywnego nastawienia dzieci w wieku przedszkolnym do poznawania świata.*

Słowa kluczowe: gry cyfrowe, nauka interaktywna, technologie gier w edukacji, edukacja przedszkolna, platformy edukacyjne, Wordwall, LearningApps, grywalizacja w edukacji, kompetencje cyfrowe dzieci, motywacja do nauki, gry edukacyjne, innowacyjne metody kształcenia, rozwój aktywności poznawczej, platformy online dla nauczycieli.