

## ІГРОВИЙ ФОРМАТ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ РОЗВИТКУ КОМУНІКАТИВНИХ НАВИЧОК

### **Наталія Рибалка**

асистент кафедри іноземної філології,  
українознавства та соціально-правових дисциплін  
Донецького національного університету економіки  
і торгівлі імені Михайла Туган-Барановського  
вул. Трамвайна, 16, м. Кривий Ріг, Україна  
[orcid.org/0000-0003-3804-6875](https://orcid.org/0000-0003-3804-6875)  
e-mail: [rybalka\\_n@donnuet.edu.ua](mailto:rybalka_n@donnuet.edu.ua)

### **Катерина Михальченко**

студентка  
Донецького національного університету економіки  
і торгівлі імені Михайла Туган-Барановського  
вул. Трамвайна, 16, м. Кривий Ріг, Україна  
e-mail: [mykhalchenko@donnuet.edu.ua](mailto:mykhalchenko@donnuet.edu.ua)

**Анотація.** У статті аналізується використання ігрових вправ як ефективного засобу вивчення іноземних мов і розвитку комунікативних навичок загалом.

Гра – це завжди емоції, а там, де емоції, проявлення активності і уяви, працює мислення, виявляються особливо повно та несподівано здібності людини.

Ігри можуть використовуватися як активна форма навчання іноземної мови, тому що це досить цікава й ефективна форма організації навчальної діяльності, адже ігри підходять для будь-якого ступеня навчання з їх адаптацією для кожної вікової групи й поточного рівня знань. Крім того, використання різноманітних ігор створює сприятливу психологічну атмосферу, що є одним із важливих факторів, адже ігри бувають не тільки індивідуальні, а й командні. Будучи складним і водночас захопливим заняттям, гра вимагає величезної концентрації уваги, тренує пам'ять і розвиває мовлення. Навіть найпасивніші та найслабше підготовлені студенти залучаються до гри, а це позитивно позначається на їхній успішності.

Соціальна ізоляція, викликана нещодавною пандемією та воєнними діями, а також обмеження на масові заходи, перехід до дистанційних форм роботи й навчання дуже впливають на міжособистісну комунікацію, тому причина настільки підвищеного нині інтересу до різноманітних ігор – відхід від традиційних форм і методів навчання, а також ефективний засіб, щоб відновити й розвивати комунікаційні навички.

Таким чином, установлено, що ігровий формат вивчення іноземних мов – це не тільки особливо організоване заняття, що потребує напруження емоційних і розумових сил, аналог вправи, у якій забезпечується багаторазове повторення, закріплення та засвоєння необхідного матеріалу, а й вільна діяльність, що дає можливість вибору, самовираження, самовизначення й саморозвитку для всіх її учасників.

Отже, використання ігрових форм робить навчальний процес більш змістовним і якіснішим, тому викладачам необхідно постійно шукати нові підходи у викладанні іноземної мови, знаходити такі методи навчання, які б активізували розумову діяльність учнів, дали б змогу зробити навчальний процес якісним, ефективним і водночас привабливим і цікавим.

**Ключові слова:** гра, ігрові форми навчання, іноземна мова, комунікативні й мовні навички, міжособистісна комунікація.

## THE GAME FORMAT OF FOREIGN LANGUAGE LEARNING AS AN EFFECTIVE MEANS OF DEVELOPING COMMUNICATIVE SKILLS

### **Natalia Rybalka**

Assistant at the Department of Foreign Philology,  
Ukrainian Studies, Social and Law Disciplines,  
Mykhailo Tuhon-Baranovskyi Donetsk National University  
of Economics and Trade  
Tramvaina Str., 16, Kryvyi Rih, Ukraine  
orcid.org/0000-0003-3804-6875  
e-mail: rybalka\_n@donnuet.edu.ua

### **Kateryna Mykhalchenko**

Student  
Mykhailo Tuhon-Baranovskyi Donetsk National University  
of Economics and Trade  
Tramvaina Str., 16, Kryvyi Rih, Ukraine  
e-mail: mykhalchenko@donnuet.edu.ua

**Abstract.** *The article analyzes game exercises usage as an effective means of learning foreign languages and developing communication skills in general.*

*The game is always emotions, and where there are emotions, there is a manifestation of activity and imagination, thinking works, human abilities are revealed especially fully and unexpectedly.*

*Games can be used as an active form of learning a foreign language, because it is quite an interesting and effective form of organizing educational activities, because games are suitable for any degree of learning with their adaptation for each age group and current level of knowledge. In addition, using various games creates a favorable psychological atmosphere, which is one of the important factors, because games are not only individual, but also team games. Being a difficult and at the same time exciting activity, the game requires a huge concentration of attention, trains memory and develops language. Even the most passive and poorly prepared students are involved in the game, and this has a positive effect on their academic performance.*

*Social isolation caused by the recent pandemic and hostilities, as well as restrictions on mass events and the transition to remote forms of work and learning have a great impact on interpersonal communication, so the reason for the currently increased interest in various games is the departure from traditional forms and methods of learning as well as an effective means to restore and develop communication skills.*

*Thus, it has been established that the game format of learning foreign languages is not only a specially organized activity that requires stressing emotional and mental forces, and an analogue of an exercise that ensures multiple repetition, consolidation and assimilation of the necessary material, but also a free activity that gives the possibility of choice, self-expression, self-determination and self-development for all its participants.*

*Therefore, the use of game forms makes the educational process more meaningful and of higher quality, so teachers need to constantly look for new approaches in teaching a foreign language, to find such teaching methods that would activate the mental activity of students, would make the educational process qualitative, effective and at the same time attractive and interesting.*

**Key words:** *game, game forms of learning, foreign language, communication and language skills, interpersonal communication.*

У XXI столітті під впливом пандемії COVID-19 суспільство зіткнулося із серйозними змінами в міжособистісних взаємодіях. Його наслідки прослідковуються як на фізичному, так і, що не менш важливо, на ментальному здоров'ї людей. Посилений під час пандемії страх до живої комунікації поєднується з відчуттям самотності та створює захисний механізм навмисної самоізоляції [5, с. 23]. Соціальна ізоляція, обмеження

на масові заходи, перехід до дистанційних форм роботи й навчання призвели до того, що багато людей стали відлюдькуватими. Утрата можливості підтримувати регулярні живі контакти з іншими поступово знижує соціальні навички та здатність до ефективної комунікації. Це особливо стосується молодого покоління, яке в умовах карантинних обмежень пропустило важливі етапи формування комунікативних компетенцій.

Тим не менше володіння мистецтвом комунікації є одним із ключів до успішного майбутнього, оскільки взаємодія між людьми в команді, уміння передавати думки й чути одне одного – це основи колективної праці та творчого співробітництва. У зв'язку з цим виникає необхідність упровадження заходів, що сприятимуть відновленню й удосконаленню навичок міжособистісної комунікації.

Проводячи паралелі між розвитком комунікативних навичок і вивченням іноземних мов, можемо зазначити, що одним із ефективних засобів для досягнення цієї мети є ігри, адже вони не лише стимулюють колективну взаємодію, а й створюють умови для розвитку емоційного інтелекту, уміння співпрацювати та приймати рішення в умовах командної роботи. Такі ігри дають змогу учням подолати мовні бар'єри й бар'єри відлюдкуватості, відновити довіру до інших і покращити здатність до відкритого спілкування, що є критично важливим для подальшого особистісного та професійного розвитку в сучасному світі.

Окрім цього, можна виділити ще декілька важливих переваг упровадження ігрових форм навчання іноземних мов, а саме:

- підвищення мотивації учня/студента елементами розваги, що залучають його до навчання, створюючи цікавий та інтерактивний навчальний процес;
- гра – допоміжний засіб краще запам'ятовувати інформацію та навчальний матеріал через практику і зворотний зв'язок, що полегшує роботу із взаємопов'язаними темами в межах однієї дисципліни;
- більш активна добровільна участь у процесі, що сприяє глибшому розумінню матеріалу;
- командні ігри сприяють розвитку навичок співпраці й відкритості до діалогу між учасниками ігрового процесу.

Багато педагогів, таких як Г. Ващенко, М. Касьяненко, Я. Коменський, С. Лісова, А. Макаренко, П. Підкасистий, С. Русова, М. Тименко, і психологів, а саме: Б. Аманьєва, Л. Виготський, О. Киричука, А. Піаже, В. Роменець, С. Рубінштейн, Д. Ельконін, Є. Пасов і Т. Титарен, розробляли теорію гри.

Проблемі рольової гри на уроках іноземної мови присвятили дослідження такі вітчизняні вчені, як Т. Полонська, Е. Азімов, А. Щукін, С. Шатілов, Є. Пасов, Є. Зимова, Г. Китай-

городська, А. Миролюбов, а також низка зарубіжних авторів, серед яких – К. Гроос, Г. Спенсер, Ф. Шіллер, Ладусс, Андерсон, Лівінгстоун, методисти – J. Revell, J. Laylor і D. Verne. Але саме Стівен Крашен є одним із найбільш відомих дослідників гри як засобу вивчення іноземних мов.

У навчальному процесі гра виконує різного роду функції, що залежать від вікових і психологічних особливостей учнів. Для старшокласників і студентів, які перебувають на етапі формування особистості й планування свого майбутнього, ігрові методи навчання стають особливо актуальними. Вони не лише допомагають у засвоєнні матеріалу, а й сприяють розвитку критичного мислення та самоідентифікації, адже завдяки ігровому формату навчання старшокласники мають можливість не тільки повторювати мовний матеріал, а й активно його використовувати в різноманітних життєвих ситуаціях.

У 2015 році вчені Нейтан Кансел і Маркус Креде шляхом метааналізу дослідили взаємозв'язок між навчальними звичками, навичками, ставленням до навчання й тим, як вони впливають на академічну успішність. Вони виявили, що навчальні звички й навички значно краще передбачають академічну успішність, ніж інші некогнітивні змінні, що вони досліджували [4, с. 20557].

Навчальні звички, як і будь-які інші, а також позитивне ставлення до навчання мають свій механізм формування. Навчальні ігри, що викликають щирий інтерес у студентів, стимулюють виділення певних гормонів, таких як ендорфін і дофамін. Ці гормони відіграють важливу роль у формуванні позитивного досвіду, закріпленого через емоції, які студенти переживають під час гри, тому вони мають бути розроблені так, щоб студенти могли повторювати цикли в ігровому контексті без відчуття нудьги. Цього можна досягти, стимулюючи певні емоційні й когнітивні реакції на взаємодію із грою та зворотній зв'язок, отриманий від гри [3, с. 543].

Завдяки цьому емоційному піднесенню учні не лише краще запам'ятовують отримані знання та навички, а й стають більш впевненими в їхньому використанні в реальному житті. Відчуття задоволення й радості, які виникають у процесі навчання через гру, сприяють формуванню позитивного ставлення до знань, що дає змогу студентам не

боятися застосовувати їх у практичних ситуаціях. Саме тому такий підхід до вивчення іноземних мов формує стійкий зв'язок між емоційним досвідом і навчальними результатами.

Згідно з класифікацією Н. Гальскової, усі навчальні ігри можна поділити на дві основні категорії. Перша категорія охоплює ігри, що зосереджені на граматичних, лексичних, фонетичних та орфографічних аспектах, сприяючи формуванню мовних навичок. Друга категорія ігор, відома як «творчі ігри», має на меті розвиток мовних навичок і вмінь, таких як самостійність у вирішенні мовленевих завдань і швидка реакція в спілкуванні. Ігри цієї категорії активізують творчий потенціал учнів і сприяють розвитку інтелектуальних здібностей [2, с. 66].

Дж. Хедфілд, у свою чергу, пропонує трохи інакше класифікацію, поділяючи мовні ігри на:

1) лінгвістичні, що спрямовані на правильне використання граматики, вимови й інших мовних форм;

2) комунікативні, метою яких є ефективний обмін інформацією [1].

Використання ігор на заняттях з іноземної мови допомагає студентам закріпити знання, активізувати словниковий запас і створює умови для продуктивної розумової діяльності, тому, спираючись на представлені вище класифікації двох учених, пропонуємо розглянути ігри, які комплексно охоплюють декілька аспектів (граматичні, лексичні, фонетичні й орфографічні), тренують читання, письмо, але найбільше аудіювання та мовлення, водночас сприяють розвитку комунікативних навичок.

### **Гра «T-Shirt»**

Для цієї гри потрібно намалювати футболку, а всередині неї написати різні слова (наприклад: імена, міста, дати, місця чи інші слова про себе), кількість яких можна обговорити заздалегідь. Інші студенти повинні ставити різні запитання іноземною мовою (наприклад: список слів включає такі слова, як *Winter, Anna, Tennis, Klavier*, а можливі запитання до них: *Hast du Geburtstag im Winter? / Ist Winter deine Lieblingsjahreszeit?; Spielst du Tennis / Klavier gern?; Ist Anna deine Schwester / Mutter / Tochter? usw.*) і відгадувати, що означають усі ці дані. Гра «T-Shirt» може проводитися з усією групою, у малих групах, а також у парах і сприяє ближчому

й дуже ненав'язливому знайомству учасників між собою та викладачем, допомагає встановити міцніші зв'язки й теплі стосунки, звичайно ж, тренує навички побудови різних питань.

### **Гра «Was ist mein Problem?»**

На стікерах пишуться різні життєві проблеми (це може бути будь-яка вигадана проблема зі здоров'ям, роботою, сім'єю, навчанням, днем народження тощо), а потім листочки у випадковому порядку розклеюються на спини учнів. Далі учасники починають спілкуватися і ставити одне одному різні питання (наприклад: куди мені звернутися? / що мені потрібно зробити, щоб позбутися цієї проблеми? тощо), відповіді на які зможуть допомогти їм здогадатися, у чому їх проблема.

У разі виникнення труднощів із цим завданням можна його трохи видозмінити або зробити підказку, і тоді завдання гравців полягатиме в поясненні одне одному, що це за проблема (можна також зробити обмеження, використовуючи, наприклад, тільки конструкцію «*Es ist Zeit...*»), але при цьому забороняється називати саму проблему, а на основі порад треба здогадатися, у чому саме полягає його/її проблема, написана на спині.

Вигадані проблеми можуть бути заздалегідь підготовлені викладачем або гравці самі пишуть їх на стікерах, потім перемішують і у випадковому порядку приклеюють одне одному на спину. Якщо кількість гравців дає змогу, то можна розділитися на команди й написати, відповідно, вигадані проблеми своїм противникам.

Гравці, які впоралися із завданням, можуть оголосити відповідь викладачеві й зайняти своє місце, так буде зрозуміла кількість учнів, яким ще потрібна додаткова допомога, а гравці, що сидять, можуть продовжувати відповідати на запитання або давати поради учасникам, які ще потребують визначення своєї проблеми.

### **Гра «Wer/Was bin ich?»**

Запропонована гра також може бути адаптована під будь-яку пройдену тему, яку хочеться незвичайно закріпити чи повторити. Крім того, ця гра дає змогу поєднувати й кілька лексичних тем разом, наприклад, транспорт, професії, звірі, меблі, предмети в будинку чи школі тощо, чим її й можна ускладнити. Потрібно витягнути одну з кар-

ток (розміщується на голову/лоб/спину), яку можна взяти з готового набору, або роздрукувати самостійно у вигляді зображення, або написати просто слова, кожному гравцю дається одна хвилина, щоб поставити якнайбільше запитань, з'ясовуючи різні нюанси загаданого слова, після чого хід переходить до наступного учасника. Цю гру можна проводити цілою групою, але краще розділити учасників на малі підгрупи або навіть по парах, щоб дати можливість кожному гравцеві взяти більше участі в мовленні, а не чекати, коли ж до нього дійде черга й забути всі підказки, які вже вдалося отримати раніше. Перемагає той, хто вгадає більшу кількість слів.

#### Гра «Alias»

Дуже популярна сьогодні гра Alias, суть якої полягає в поясненні слів одне одному, не використовуючи однокореневі слова, може бути використана й під час вивчення будь-якої іноземної мови. Для пояснення необхідних слів можна використовувати синоніми, антоніми, асоціації, різні описи та перерахування, а також контекст або цілу фразу чи речення з пропущеним словом, яке й потрібно вгадати.

Можна взяти готову настільну гру з картками рідною мовою (бонусом попрактикуватися ще й у перекладі) або самостійно приготувати необхідні картки з певної теми. Також існують й онлайн-сайти, програми та різні генератори слів з різними рівнями, тому в цю гру можна пограти зі студентами навіть онлайн.

#### Гра «Krokodilspiel»

Усім давно відома, але, тим не менше, усе ще улюблена й у наш час гра «Крокодил», суть якої полягає в тому, що один із учасників повинен мовчки показувати загадане слово, а решта коментувати його дії, поступово наближаючись до розгадки, може бути також використана й під час занять з іноземної мови. Проводити її можна для всієї групи разом або розділивши на 2 команди, так підвищуючи азарт і дух суперництва.

Як варіант можна починати з більш легкого рівня, обираючи для гри слова і фрази, які будуть стосуватися певної теми, що опрацьовується на цьому етапі (наприклад, тема «Подорож», «Їжа» або «Професії» тощо), ускладнюючи її, змішуючи слова декількох вивчених тем. Після завершення гри викла-

дач зі студентами може проаналізувати, які слова було важко показати або відгадати.

#### Гра «Dein Tag in Emojis»

Дуже часто молодь, та й дорослі теж, користуються під час спілкування в месенджерах різними гіфками, емодзі та смайлами, які також можна задіяти й у грі «Dein Tag in Emojis». Для цього варто за допомогою телефону зробити графічне зображення будь-якої інформації, яку потрібно зашифрувати, а завдання інших учасників – скласти різні її розшифрування. Підібравши відповідні емодзі для опису свого звичайного або вчорашнього дня, учитель на своєму прикладі відправляє їх учасникам гри й просить розшифрувати все усно або письмово (додатково можна дати завдання скласти речення тільки в певному часі, наприклад, Perfekt або Präsens, залежно від вивченого граматичного матеріалу). Як варіант використання цієї гри можна продемонструвати й під час вивчення теми «Am Wochenende» (як я провів мої вихідні/мої плани на вихідні/як я зазвичай проводжу мої вихідні/що я повинен зробити на вихідних і тощо). Розібравшись, як потрібно грати, можна розділити учнів по парах чи міні-групах і запропонувати зобразити їхній день або вихідні за допомогою емодзі, які партнер повинен розшифрувати іноземною мовою. Перемагає той учасник/пара/команда, які виявляться найближче до правильної відповіді.

З метою весело й незвичайно закріпити вивчену лексику цю гру можна використовувати й просто для складання окремих речень або невеликого тексту (наприклад, тільки в теперішньому часі, якщо рівень володіння мовою низький), оскільки фантазія в усіх різна й можна почути кілька цікавих варіантів для одного й того самого набору емодзі.

#### Гра «Laufendes Diktat»

Усіх учасників залежно від кількості можна поділити на дві й більше команди, у яких призначається один чи декілька секретарів і розвідників. Завдання розвідника з кожної команди – побігти до дошки, на яку ведучий вішає текст, прочитати й запам'ятати уривок тексту, повернутися до команди та передати/продиктувати його секретареві, який, у свою чергу, має все швидко, а головне, правильно орфографічно та граматично законспектувати. За сигналом ведучого розвідник змінюється. Для зруч-

ності можна використовувати кілька екземплярів тексту (для кожної команди свій) і дозволити розвідникам робити позначки олівцем на словах (наприклад, підкреслюючи їх), де вони зупинилися, щоб не витратити дорогоцінний час уроку на повторне читання й пошук потрібної частини в тексті. Так як часу на запис потрібно більше, ніж на читання, можна взяти кожному розвіднику з однієї команди особистого секретаря, поки одні зайняті конспектуванням, інші запам'ятовують і пишуть наступну частину тексту, на якому зупинився попередній розвідник. Таким чином, усі будуть залучені до гри, а потім можна помінятися ролями й так кожен гравець виконає різні ролі, тренуючи при цьому певні навички. Об'єднавши всі частини докупи, перемагає та команда, яка запише весь текст першою, а також при цьому враховується й правильність оформлення тексту.

Рольові ігри також є одним із дуже ефективних навчальних засобів, адже вони дають змогу учням застосовувати свої мовні навички та практикувати мову в контексті різних сценаріїв.

Учасники обирають ролі (наприклад: офіціанта й відвідувача, продавця й покупця, лікаря й пацієнта, гіда й туриста, казкових персонажів тощо) і взаємодіють одне з одним, імпровізуючи діалоги на тему «У кафе», «У магазині», «Візит до лікаря», «Купівля квитка на поїзд», «Резервування номеру в готелі» або «Екскурсія» тощо.

Можна задіяти більшу кількість учасників для діалогу, а інші можуть інсценувати відповідні ролі в діалозі, що розігрується, і так усі учні будуть залучені в гру й активно братимуть участь на занятті.

Після виконання ролей буде доречно проаналізувати разом із викладачем отримані діалоги, відзначити вдале використання лексики, граматики й інтонацій, виправити помилки та розібрати складні моменти.

Як різновид рольової гри можна запропонувати гру **«Drehbuchautor und Synchronsprecher»**.

Учням демонструється невеликий відеосюжет без звуку, який їм потрібно буде озвучити, вигадуючи власний діалог. Якщо деякі учні мають більш слабкі знання, можна запропонувати їм виконати завдання, у якому буде незакінчений діалог. Кількість акторів

залежить від відеосюжету. Деякий час дається на підготовку, потім прослуховуються всі діалоги й сам відеосюжет в оригіналі, після чого вибираються переможці, які були найближчими до оригіналу та чия імпровізація сподобалася найбільше, так би мовити, приз глядацьких симпатій. Особливий азарт буде якщо учасники вживуться у свої ролі й додаватимуть міміку, жести, інтонацію та тембр голосу (якщо, наприклад, роль чоловіча, а в групі тільки дівчата або навпаки) під час озвучування власних діалогів, а також можна спробувати увімкнути відео, яке вони безпосередньо й озвучуватимуть, дивлячись на екран.

Представлені вище ігри допомагають повторити й розширити свій словниковий запас; закріпити пройдену лексику та граматичні правила/конструкції; тренувати побудову різних питальних і стверджувальних (простих і складних) речень і порядок слів у них.

Багато ігор можна адаптувати під свою тему, вивчений граматичний і лексичний матеріал, рівень знань кожного учасника та групи загалом, уносячи свої корективи й доповнення, розбиваючи на посильні кожному завдання, щоб у навчальний процес були залучені всі без винятку. Усіх студентів можна ділити на пари/команди, компонуєчи слабшого учасника з більш сильним, який буде йому допомагати, або окремо слабких, середніх і сильних, так вони будуть почувати себе впевненіше, знаючи, що в їхній команді всі рівні, оскільки найчастіше сильніші гравці можуть виконувати й посильні для слабкого гравця завдання, сумніваючись, що він із ними впорається, чи бажаючи неодмінної перемоги.

Підсумовуючи все вищевикладене, ми дійшли висновку, що ігровий формат вивчення іноземних мов набуває все більшої популярності в сучасній педагогіці. Різноманітні підходи, що застосовуються під виглядом колективної гри, часто є набагато ефективнішими, ніж деякі методи традиційного навчання, на кшталт заучування матеріалу через силу чи виконання завдань, де «кожен сам за себе».

Соціальна ізоляція, зумовлена певними чинниками сьогодення, а також перехід до дистанційних форм роботи й навчання призвели до того, що багато людей стали від-

людькуватими, тому колективні ігри також можуть бути ефективним засобом, щоб відновити й розвивати комунікаційні навички.

Використання подібних ігор – це відмінний спосіб також тренувати навички розмовної іноземної мови й аудіювання, а також допомога в розвитку логічного й креативного мислення і творчих здібностей. Крім того, колективні ігри ефективні в подоланні мовного бар'єру й набутті впевненості в собі,

у використанні іноземної мови в повсякденному житті, адже рольові ігри створюють імерсивне середовище, що дає змогу студентам практикувати мову в контексті реальних життєвих ситуацій.

Отже, ігри роблять навчання більш цікавим та ефективним, а також створюють умови для відкритого спілкування, що є критично важливим для особистісного й професійного розвитку учнів і студентів.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Казак Ю. Гра як спосіб подолання мовного бар'єру здобувачів загальної середньої освіти на уроках з іноземної мови. *Проблеми підготовки сучасного вчителя* : збірник наукових праць. 2021. Вип. 1 (23). С. 6–15. URL: [https://library.udpu.edu.ua/library\\_files/probl\\_sych\\_vchutela/2021/1/3.pdf](https://library.udpu.edu.ua/library_files/probl_sych_vchutela/2021/1/3.pdf).
2. Павелчук І. Гра як засіб мотивації вивчення німецької мови. *Молодий вчений*, 2024. № 1.1 (125.1). С. 65–68. URL: <https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/download/6089/5957/>.
3. Adipat S., Laksana K., Busayanon K., Asawasowan A., Adipat, B. Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*. 2021. № 4 (3). P. 542–552. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1311472.pdf>.
4. Ayodele K., Iheanyichukwu T., Adeoye A., Iguanre S. Effect of game-based learning and self-regulated learning strategies on science students' study behaviour. 2021. P. 20557. URL: [https://www.researchgate.net/publication/357827241\\_Effect\\_of\\_Game-Based\\_Learning\\_and\\_Self-Regulated\\_Learning\\_Strategies\\_on\\_Science\\_Students'\\_Study\\_behaviour](https://www.researchgate.net/publication/357827241_Effect_of_Game-Based_Learning_and_Self-Regulated_Learning_Strategies_on_Science_Students'_Study_behaviour).
5. Rush S., Walker B. The Loneliness Epidemic: Escape Post-pandemic Social Isolation. 2024. URL: <https://www.uchealth.com/en/media-room/articles/the-loneliness-epidemic-escaping-post-pandemic-social-isolation>.

## REFERENCES

1. Kazak, Yu. (2021). Hra yak sposib podolannia movnoho barrieru zdobuvachiv zahalnoi serednoi osvity na urokakh z inozemnoi movy [The game as a way to overcome the language barrier of students of general secondary education in foreign language lessons]. *Zbirnyk naukovykh prats Problemy pidhotovky suchasnoho vchytelia - Collection of scientific works Problems of modern teacher training*, vol. 1(23), pp. 6–15 Retrieved from: [https://library.udpu.edu.ua/library\\_files/probl\\_sych\\_vchutela/2021/1/3.pdf](https://library.udpu.edu.ua/library_files/probl_sych_vchutela/2021/1/3.pdf) [in Ukrainian].
2. Pavelchuk, I. (2024). Hra yak zasib motyvatsii vyvchennia nimetskoï movy [The game as a means of motivating German language learning]. *Molodyi vchenyi - Young scientist*, no. 1.1 (125.1), pp. 65–68. Retrieved from: <https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/download/6089/5957/> [in Ukrainian].
3. Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, Vol. 4, No. 3, pp. 542–552. Retrieved from: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1311472.pdf> [in English].
4. Ayodele, K., Iheanyichukwu, T., Adeoye, A., Iguanre, S. (2021). Effect of game-based learning and self-regulated learning strategies on science students' study behaviour. p. 20557. Retrieved from: [https://www.researchgate.net/publication/357827241\\_Effect\\_of\\_Game-Based\\_Learning\\_and\\_Self-Regulated\\_Learning\\_Strategies\\_on\\_Science\\_Students'\\_Study\\_behaviour](https://www.researchgate.net/publication/357827241_Effect_of_Game-Based_Learning_and_Self-Regulated_Learning_Strategies_on_Science_Students'_Study_behaviour) [in English].
5. Rush, S., Walker, B. (2024). The Loneliness Epidemic: Escape Post-pandemic Social Isolation. Retrieved from: <https://www.uchealth.com/en/media-room/articles/the-loneliness-epidemic-escaping-post-pandemic-social-isolation> [in English].