

УДК 372.881.1+37.026

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/59-1-43>**Лариса ГАРЦУНОВА,***orcid.org/0000-0002-1618-5623**старший викладач кафедри романо-германської філології
Українського гуманітарного інституту
(Буча, Київська область, Україна) l.hartsumova@ugi.edu.ua***Марія ГАРЦУНОВА,***orcid.org/0000-0001-5308-4277**бакалавр філології, незалежний дослідник
(Бамберг, Німеччина) mariyagartsunova@gmail.com*

ГЕЙМІФІКАЦІЯ НА РІЗНИХ ЕТАПАХ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ: КОМУНІКАТИВНІ ІГРИ

Вивчення англійської як іноземної мови зазнало змін упродовж усієї історії людства. З одного боку, еволюція її викладання відбулася через внутрішні та зовнішні антиномії, що притаманно усім мовам. З іншого боку, прагнення створити кращу методiku викладання англійської мови було зумовлене суспільними чинниками. Імплементування методу гейміфікації у навчально-виховний процес є невід'ємною частиною комунікативного підходу на сучасному етапі розвитку методики викладання. Залучення ігрових технологій впливає на засвоєння знань реципієнтами, полегшує розуміння теми уроків, сприяє досягненню цільових орієнтацій. Однією з причин популярності ігрового методу навчання є складність у вивченні іноземної мови. Інтеграція української освітньої системи в європейський простір зумовило активне запровадження ігрових методів навчання, зокрема комунікативних ігор. Ігрова діяльність урізноманітнює уроки, розвиває взаємовідносини серед учнів.

Аналіз наукових джерел показав сутність комунікативного підходу як ефективного методу навчання. Його використовують для досягнення комунікативної компетенції, розвитку критичного мислення, креативного потенціалу і фонематичних умінь та навичок.

Увага нашого дослідження була зосереджена на теоретичному опрацюванні комунікативного підходу у викладанні англійської мови, вивченні методології ведення ігрової діяльності, визначення особливостей гри для різних ступенів навчання. У статті розглянуто питання необхідності обґрунтування доцільності впровадження ігрової діяльності на уроках іноземної мови. Доведено, що комунікативні ігри мають суттєву перевагу над іншими видами ігрової діяльності. Вони не лише спонукають задіяти тезаурус, але й розкривають потенціал учня, його вміння прогнозувати розвиток подій, використання граматичних конструкцій і лексики для досягнення поставленої мети. У статті представлені матеріали для проведення ігор під час занять з англійської мови, де задіяні основні положення викладеного матеріалу на основі систематизованого опрацювання, вивчення теоретичних засад комунікативного підходу.

Результати нашого дослідження можуть бути використані для подальшого вивчення питання методу комунікативних ігор, під час викладання англійської мови як іноземної для початкової, середньої та старшої шкіль.

Ключові слова: методика викладання англійської мови, комунікативний підхід, комунікативні компетенції, комунікативні ігри, ігрова діяльність.

Larysa HARTSUNOVA,*orcid.org/0000-0002-1618-5623**Senior Lecturer at the Department of Romano-Germanic Philology
Ukrainian Institute of Arts and Sciences
(Bucha, Kyiv region, Ukraine) l.hartsumova@ugi.edu.ua***Mariia HARTSUNOVA,***orcid.org/0000-0001-5308-4277**Bachelor in Philology, Independent Researcher
(Bamberg, Germany) mariyagartsunova@gmail.com*

GAMIFICATION AT DIFFERENT STAGES OF LEARNING A FOREIGN LANGUAGE: COMMUNICATIVE GAMES

Teaching English as a foreign language has undergone changes throughout human history. On the one hand, the evolution has occurred due to internal and external antinomies that are inherent in all languages. On the other hand, the

desire to create a better method of teaching English was driven by social factors. The implementation of gamification in the educational process is an integral part of the communicative approach at the present stage of development of teaching methods. The use of gaming technologies affects the assimilation of knowledge by recipients, facilitates the understanding of the topic of lessons, and contributes to the target achievement. One of the reasons for the popularity of the game-based learning method is the difficulty in learning a foreign language. The integration of the Ukrainian educational system into the European space has led to the active introduction of game-based learning methods, including communicative games. Game activities diversify lessons and develop relationships among students.

The analysis of scientific sources has shown the essence of the communicative approach as an effective teaching method. It is used to achieve communicative competence, develop critical thinking, creative potential, and phonemic skills.

Our study focused on the theoretical elaboration of the communicative approach in teaching English, studying the methodology of game activities, determining the features of the game for different levels of learning. The article deals with the need to justify the feasibility of introducing game activities in foreign language lessons. It is proved that communicative games have a significant advantage over other types of game activities. They not only encourage the use of the thesaurus, but also reveal the students' potential, their ability to predict the development of events, use of grammatical structures and vocabulary to achieve the goal. The article presents materials for conducting games during English classes, which involve the main provisions of the material presented based on systematic processing, studying the theoretical foundations of the communicative approach.

The results of our research can be used for further study of the method of communicative games in teaching English as a foreign language for primary, middle and high schools.

Key words: *methodology of teaching English, communicative approach, communicative competencies, communicative games, game activity.*

Постановка проблеми. Передача чи поширення інформації між об'єктами, людьми відіграє важливу роль у розвитку суспільства. Комунікація передбачає обмін інформацією чи ідеями усно або письмово та отримання інформації завдяки прослуховуванню чи читанню. Окрім емотивної та фатичної функцій, комунікація допомагає висловити думки та ідеї, зробити прогнози. А тому інформаційна функція сприяє розбудові знань та пізнанню світу.

З самого початку взаємодії з суспільством людина отримує досвід спілкування. І вже у дошкільному віці діти починають взаємодіяти один з одним під час ігрової діяльності. Ігри також позначають широкий спектр занять у класі, тому їх широко використовують у викладанні іноземних мов. Вони спонукають учасників працювати у команді чи індивідуально, стимулюють навчання, сприяють концентрації уваги на окремих лексичних одиницях чи граматичних правилах, надають заняттям комунікативного аспекту.

Аналіз досліджень. Завдяки розвитку та співпраці України з іншими країнами, система освіти стає модернізованою та постійно оновлюється. А тому дослідження методичних проблем та особливостей ігрової діяльності під час навчання залишається актуальним серед роботи зарубіжних та українських науковців. Цьому питанню присвячені праці багатьох методистів, дослідників та педагогів, зокрема: К. Г. Батраченко, О. Білик, О. І. Близнюк, А. А. Котовська, В. П. Сопрун, В. Рева, Л. Хонг, Дж. Кхан та інші. Пласт доробок уможлиблює опрацювання питання комунікативних ігор як методу викладання іноземної мови для різних вікових категорій учнів.

Мета статті полягає у теоретичному опрацюванні комунікативного підходу у викладанні англійської мови, вивченні методології ведення ігрової діяльності, визначенні особливостей комунікативних ігор для різних ступенів навчання.

Виклад основного матеріалу. З початку виникнення та становлення суспільства люди використовували ігри як метод передачі досвіду нащадкам. Під час участі у грі дитина може самостійно вирішувати як діяти, розподіляти ролі, виконувати завдання, контролювати інших і змагатися із супротивником (Скалич, 2013: 532-537). У процесі формуються риси поведінки, відбувається знайомство з почуттями, з'являється необхідність взаємодії з соціумом, потреба вчитися новим навичкам.

І освіта, і гра є одними з основних видів розвитку людини. Гра, яку часто характеризують як цікаву та захоплюючу розвагу, також є видом людської діяльності з метою відтворення реальних подій та набуття досвіду суспільства. Складовими гри є формування і вдосконалення самоконтролю поведінки особистості. Через це гру розглядають одночасно як працю, виховання, процес вивчення, творчий вияв, етап терапії і моделювання суспільних взаємин.

Collins Dictionary детермінує гру як «діяльність або вид спорту, пов'язаний з навичками, знаннями або випадковістю, де учасники дотримуються встановлених правил, намагаються виграти у суперника чи вирішити головоломку» (10). Окремо варто зазначити, що ігри можуть бути пов'язані з фізичними або розумовими змаганнями, що проводять відповідно до завчасно

встановлених правил (11). Правила та інструкція гри визначена керівником ігрового процесу, зазвичай подана лаконічно та у письмовому вигляді, що полегшує процес ігрової діяльності.

Відповідно до онлайн-словника *Cambridge Dictionary*: «Гра – розважальна діяльність або вид спорту, учасниками якого є діти з обладнанням необхідним для заняття» (9). Тобто, в останньому визначенні не розглядають гру як акт розвитку, а зазначають лише її розважальну рису.

Хоча словники висвітлюють поняття лише як забаву з точки зору змагання чи спортивної діяльності, гру неможливо розглядати лише як частину розважального процесу і відпочинку, елементи гри використовують і в методиці навчання. Ігровий метод показав ефективні результати в освітньому процесі, а впровадження ігрових елементів може відбуватися для аудиторії будь-якої вікової категорії.

Однією з причин популярності ігрового методу навчання є складність у вивченні іноземної мови. Щоб сприйняти, опрацювати, повторити та запам'ятати новий матеріал необхідно докласти зусиль. І якщо на старшому етапі навчання учні вже володіють навичками самоконтролю, то на початковому етапі вони не завжди можуть покровоко виконувати вправи без наявності ігрового елемента чи візуальних матеріалів.

На уроках учень повинен постійно тренувати та набувати нових умінь, що викликає певне напруження, яке може зберігатися доволі довгий період часу. Ігри суттєво коротші за часом, а учасники швидше отримують результат, що позитивно впливає на психологічне самопочуття та заохочує багатьох продовжувати вчитися.

Для участі у грі необхідно розуміти інформацію, правила і повідомлення іноземною мовою, щоб зуміти виразити власну точку зору чи успішно передати повідомлення. Ігри уможливають не лише вивчення мови, але і її відчуття. Ігри важливі як для учнів, так і для методичної роботи вчителів. Вони допомагають викладачеві створювати умовно-комунікативну ситуацію, потрібний контекст, де іноземна мова буде відігравати важливу роль.

За кількістю учасників ігри можна поділити на чотири групи: індивідуальні, парні, групові та класні (Wright, Betteridge, Buckby, 2006). Індивідуальні ігри визначені відсутністю командних товаришів, усі гравці беруть участь окремо і не потребують сторонньої допомоги. Парна гра вирізняється легкістю та швидкістю в організації. Вона надає можливості для аудіювання та розмовної практики, зокрема діалогічного мовлення.

Робота в парах зазвичай краща, ніж робота в групах, якщо є проблеми з дисципліною.

Групові ігри поділяють аудиторію на команди від чотирьох до шести гравців. У випадку змагання рекомендують поділяти групи таким чином, щоб представники різних вікових груп знаходилися в одній команді. Групи можуть працювати з лідером або без нього. Лідер забезпечує правильну організацію гри, виступає посередником між учнями та вчителем.

Часто один з найуспішніших учнів керує групою, тому заохочення інших учнів взяти відповідальність буде корисним для їх розвитку. Класні ігри використовують рідше у навчальному процесі, через більшу кількість аудиторії з якою взаємодіє вчитель. Змагання між класами допомагають передусім виховувати та мотивувати учнів працювати разом та згуртовують учасників. Хоча варто зважати й на ризик погіршення міжособистісних відносин через високий рівень конкуренції серед гравців.

Гра є не тільки однією з форм відображення діяльності людини у повсякденному житті, вона співвідноситься з віком розвитку людини, може стати інструментом формування мовленнєвої та соціокультурної компетенцій. З огляду на природу ігрових методів розрізняють (Mochocki, 2018): суб'єктивні ігри; сюжетні ігри; рольові ігри; ділові ігри; імітаційні ігри; змагання.

Ігри є суб'єктивними, бо сам процес гри і позиція гравця є суб'єктивними, вони засновані на досвіді і залежать від особистості. Сюжетні ігри засновані на історіях, мають додатковий ілюстративний матеріал та спонукають учнів використовувати попередньо вивчені лексичні одиниці. Різниця між сюжетними та рольовими іграми полягає у тому, що учні під час рольової гри перевітлюються в представника певної групи чи класу, планують власну мовленнєву поведінку та прогнозують інформаційні повідомлення інших учасників.

Ділові ігри засновані на моделі, що повторюється у сферах життя. Їх проводять на визначеному ігровому полі, ігрова ситуація створює конкурентну атмосферу, дії гравців безпосередньо впливають на подальші рішення, часто імплементують стратегії для вирішення поставленого питання. Ступінь свободи в області рішень визначений у двох групах: вільні ділові ігри та фіксовані ділові ігри. Перша передбачає рішення без обмежень у структурі. У фіксованих ділових іграх є вибір одного з декількох альтернативних варіантів.

Імітаційні ігри найчастіше використовують для навчання іноземної мови і дошкільному віці.

Учні через ігрову ситуацію, правила та дії досягають дидактичної задачі. Так гравці імітують звуки та рухові вправи з повторенням лексики та граматичних конструкцій. Завдяки імітаційним іграм можна досягти розвиваючу цільову орієнтацію – уміння порівнювати, творчу уяву та підвищення мотивації освітньої діяльності.

Отже, гра як процес діяльності почала використовуватися з метою передачі суспільного досвіду наступним поколінням. Імплементация ігор у навчально-виховний процес є невід’ємною частиною комунікативного підходу на сучасному етапі розвитку методики викладання. Залучення ігрових технологій впливає на засвоєння знань реципієнтами, полегшує розуміння теми уроків, сприяє досягненню цільових орієнтацій.

Головна відмінність комунікативних ігор полягає у їхньому завданні розвивати комунікативні навички під час процесу, а не відпрацьовувати окремі елементи вимови, граматичної структури (Медвідь, Подолкова, Ходцева, 2020: 148-155). Гру обирають зважаючи на теми та тезаурус, однак структури не повинні лише практикуватися під час уроку, адже мовні ресурси мають комунікативний потенціал, тобто мову використовують як засіб комунікації, а не практикують.

Мовні навчальні ігри орієнтовані на лінгвістичні цілі, такі як букви, склади, слова, структури, речення. У цьому випадку спілкування обмежено представлено різноманітністю засобів. А викладання орієнтоване на предмет і відтворення мовної поведінки. Учні не мають свободи у самовираженні, через спланованість і контроль ігор. Ігрові вправи простіші та мають лінійну структуру. Тому особливість комунікативних ігор на відміну від навчальних полягає у тому, що комунікативні зосереджені на комбінуванні цілей, хід гри можна лише прогнозувати, однак не контролювати. Саме тому рішення мають відкритий індивідуальний характер.

Для того щоб класифікувати комунікативні ігри варто звернути увагу на елементи уроку, завдяки яким досягають найкращих результатів на практиці. Усього виділяють чотири компоненти (Zhu, 2012): час, вибір, підготовка, управління.

Ігри займають невелику частину уроку, частіше їх використовують на початку або в кінці заняття, для того щоб зняти напруження та встановити доброзичливу атмосферу (Стом, 2010). Вибір гри залежить від багатьох об’єктивних та суб’єктивних причин, зокрема від рівня володіння мовою, технічного обладнання, кількості учнів, навчальної програми, зацікавленості в матеріалі.

Підготовка гри спланована вчителем, що включає знаходження або створення гри, перевірки оснащення класу, надання роздаткових матеріалів, інструкцій (Котовська, 2010: 13-15). Прогнозування майбутніх питань та проблем діяльності допомагає ефективно їх вирішити. Організація гри та її контроль під час уроку є завершальними компонентами, що уможливує підвищення міри інтерактивності у міжособистісному спілкуванні.

Мовні навчальні ігри розділені на п’ять груп: настільні ігри, ігри на вгадування або на комбінування, ігри говоріння, читання або письма, ігри з прийняттям рішень, ігри на реакцію. Настільні ігри мають широке розповсюдження, прикладами таких ігор є *Line Bingo*, *Matching Game*, *Nice To Meet You Game* (13, 15, 16). Ігри на вгадування пробуджують цікавість, найпопулярнішими є вікторини, загадки: *Guns, Bombs and Angels*, *What’s the Question?* (14, 19) У цих іграх учні мають шанс інтуїтивно визначити правильний варіант, що допускає похибку у визначенні рівня знань.

Ігри на говоріння, читання або письмо допомагають учням повторювати слова та речення, створювати асоціативний ряд, словесні головоломки, записувати історії, ставити запитання та відповідати на них. Прикладами цієї категорії є *Scrabble*, *Word puzzles*, *Sentence puzzles*, *Singing Games* (17, 21). Ігри на прийняття рішень передбачають обговорення, розставлення пріоритетів, знаходження спільного рішення, нового підходу. Прикладом такої гри є *What If Game* (12). Ігри на реакцію вимагають залучення зовнішнього стимулу, що використовують у ритмічних іграх, іграх з м’ячем, кулькою. Прикладами таких ігор є *Cookie Jar Game*, *Clapping Game* (18, 20). Учні потрібно не лише правильно відповідати, але й робити це як найшвидше.

Комунікативні ігри поділяють на рольові та симуляційні ігри. Рольові ігри засновані на випадку, розповіді, що у свою чергу допомагає учням обрати персонажа, пережити ситуацію та виконати свою роль (Білик, 2010: 9). У рольових іграх беруть участь декілька людей, коли учень займається індивідуально, учитель може виступати у ролі гравця.

Прикладом рольової гри у класі є *Telephone Language Game*. Учитель поділяє клас на групи, кожна з яких отримує картку з запропонованим предметом розмови. Згодом учні телефонують один одному і обговорюють тему. Для покращення розмовних навичок школяра додають декілька тезисів до теми.

Іншим варіантом проведення рольової гри є *TV interview*, тобто інтерв’ю. Кожна група самостійно

обирає тему і проводить опитування та бесіду серед учасників. Гравці можуть фантазувати і придумувати власного персонажа, що відвідує ток-шоу. У той час як одна пара проводить інтерв'ю, інші глядачі мають змогу поставити запитання, висловити свою думку, розкритикувати чи підтримати гостя програми.

Ще одним прикладом рольової гри є *Barter*. Під час діяльності кожний учасник отримує картку з поняттями. У процесі учні підходять один до одного та збирають картки відповідно до власних інтересів за особисто ними обраною темою. За допомогою іноземної мови школярі вчаться переконувати інших в обміні, вести переговори та робити пропозиції.

На початковому етапі вивчення іноземної мови забезпечення комунікативно-ігрового методу навчання задовольняє рухові потреби учня, генерує подальший розвиток фонематичних навичок. Процес фонематичного сприйняття реалізує здатність до сприйняття фонем іноземної мови, їх осмислення та передачу іншим сторонам. Використання допоміжних візуальних матеріалів створює творчу атмосферу, що допомагає учням розслабитися та зануритися в ігровий процес навчання.

Комунікативна вправа-гра *Describe and Draw* відноситься до кооперативних ігор і передбачає формування пар учнів чи невеликих груп (рис.1). Опис гри: у цій грі гравець А повинен розповісти про фотографію або малюнок гравцеві Б, при цьому останній не може знати, що зображено у візуальному матеріалі. Гравець А має точно відобразити сюжет та основні деталі фото, щоб гравець Б міг самостійно відтворити матеріал за допомогою олівців, ручок та аркуша паперу. Гравець Б ставить запитання, що спонукає до діалогічного мовлення та фокусу на повідомленні.

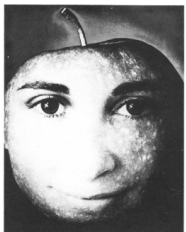


Рис. 1

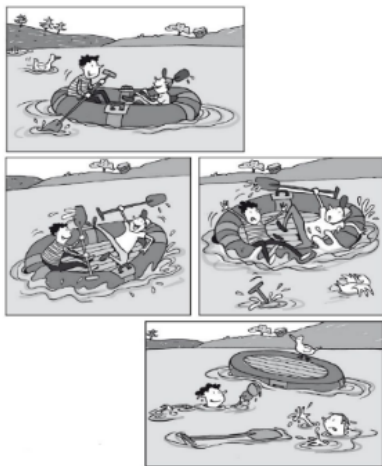


Рис. 2

Вивчення іноземної мови на етапі середньої школи вимагає імплементацію вправ на взаємовідносини учнів між собою, встановлення не тільки пізнавальних інтересів, але й організацію середовища для соціальної інтеграції школярів. Спонування до ведення розмови є однією з причин важливості використання саме комунікативних ігор у групі.

Комунікативна гра *Complete it* передбачає застосування візуального матеріалу для покращення розуміння процесу та побудові сюжету. Учні розділені у невеликі групи та кожний володіє однією карткою з зображенням частини історії (рис. 2). Учасники гри не мають права показувати малюнок, вони обмінюються інформацією про деталі малюнку і логічно відбудовують сюжет, зважаючи на розвиток дії. Далі записують порядок малюнків на аркуші паперу, перемогу отримує команда, що правильно і найшвидше впоралася з завданням.

З підвищенням рівня комунікативного розвитку учнів на етапі навчання у старшій школі з'являються потреби у використанні комунікативних ігор для здійснення принципу індивідуалізації навчання, спонування до логічного, послідовного, змістовного аналізу матеріалу та відображення особистісного ставлення до теми. Учні мають надавати оцінці зовнішні події та вміння критично мислити, обговорювати пропозиції та інформацію з різних джерел, а також висловлювати власні міркування з теми.

Комунікативна гра *Find the difference* заснована на використанні діалогічного мовлення (рис. 3).

Учні розділені на пари, мають дві схожі, але різні фотографії. Під час розмови учні визначають відмінності у двох зображеннях та записують їх у зошит. Для продовження діалогу, учні можуть подумати для чого і в якій ситуації фотографія була зроблена, які подальші варіанти розвитку подій існують.

Отже, комунікативні ігри мають суттєву перевагу над іншими видами ігрової діяльності у класі. Вони не лише спонукають задіяти тезаурус, але й розкривають потенціал учня, його уміння

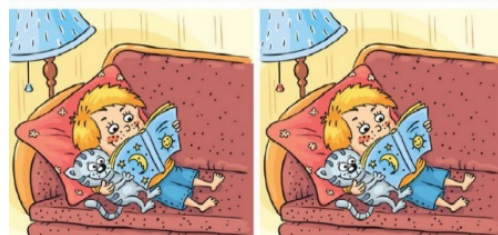


Рис. 3

прогнозувати розвиток подій, використання граматичних конструкцій і лексики для досягнення цілі. Використання комунікативного та ігрового методів навчання допомагають природно та ефективно розвивати комунікативні компетенції учнів.

Висновки. Інтеграція української освітньої системи в європейський простір зумовило активне запровадження ігрових методів навчання, зокрема комунікативних ігор. Ігрова діяльність урізноманітнює уроки, розвиває взаємовідносини серед учнів.

Визначено теоретичні засади підходів викладання іноземної мови, а саме дві категорії – за орієнтованістю на реципієнта та на викладача. Відмінність полягає у ролі вчителя як посередника та керівника навчального процесу.

Аналіз наукових джерел показав сутність комунікативного підходу як ефективного методу навчання. Його використовують для досягнення комунікативної компетенції, розвитку критичного

мислення, креативного потенціалу і фонематичних умінь та навичок.

Особливість граматичного підходу виражена у вивченні граматичних форм і конструкцій для розвитку читання і письма, ситуативного – у відпрацюванні завчених фраз та лексичних одиниць. Комунікативний підхід спрямований на розвиток комунікативної компетенції, де мова є лише засобом спілкування.

Ігрову діяльність класифікують з огляду на природу ігрових методів, а також визначають два основних види діяльності: мовні навчальні ігри та комунікативні ігри. Останні поділяють на рольові і симуляційні.

Практичне впровадження комунікативних ігор показало успішний результат. Тенденції ігрового методу навчання мають перспективи подальших досліджень серед науковців на початковому, середньому та старшому етапах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Білик О. Рольові ігри на уроках іноземної мови. *English language & culture*. 2010. № 31. С. 7–10.
2. Котовська А. А. Ігри на уроках англійської мови. *Англійська мова та література : наук.-метод. журн.* 2010. № 28. С. 13–15.
3. Медвідь О. М., Подолкова С. В., Ходцева А. О. Роль сучасних дистанційних форм навчання в розвитку англійських комунікативних компетенцій. *Науковий вісник Чернівецького університету. Германська філологія*. 2020. № 823. С. 148–155. URL: <https://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/80700>
4. Скалич Л. Дитяча гра – невід’ємний компонент української етнопедагогіки. *Рідне слово в етнокультурному вимірі*. 2013. С. 532–537. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/rsev_2013_2013_70
5. Стом О. Ю. Навчальні ігри в початковій і середній школі. Харків: Основа, 2010. 127 с.
6. Mochocki M. Live action role play: transmediality, narrativity and markers of subjectivity. *IJTL – international journal of transmedia literacy*. 2018. Vol. 4. URL: <https://doi.org/10.7358/ijtl-2018-004-moch>
7. Wright A., Betteridge D., Buckby M. Games for language learning: підручник. 3rd ed. Cambridge Handbooks for Language Teachers, 2006. 193 p.
8. Zhu D. Using games to improve students’ communicative ability. *Journal of language teaching and research*. 2012. Vol. 3, no. 4. URL: <https://doi.org/10.4304/jltr.3.4.801-805>
9. Game. Cambridge Dictionary | English Dictionary, Translations & Thesaurus. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/game?q=Game>
10. Game definition and meaning | collins english dictionary. Collins Online Dictionary | Definitions, Thesaurus and Translations. URL: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/game>
11. Merriam-Webster dictionary. «Game». URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game>
12. Darkness to Light. The «what if» game, 2016. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2DrecnUmh2w>
13. Eduki nice to meet you game. eduki. URL: <https://eduki.com/de/material/207327/nice-to-meet-you-conversation-board-game>
14. ESL Activities Games Worksheets. URL: <https://www.teach-this.com/images/games/guns-bombs-and-angels.pdf>
15. ESL card games | 5 fun card games learning english | games4esl. Games4esl. URL: <https://games4esl.com/5-fun-esl-card-games/>
16. Matching games for ESL kids. English for kids. URL: <https://www.anglomaniacy.pl/vocabulary-games-matching.htm>
17. Playing scrabble in english lessons – the game. Englisch Lernen Online – Grammatik, Vokabeln, Prüfungen, Spiele. URL: https://www.englisch-hilfen.de/en/teachers/playing_scrabble.htm
18. Podo English World. Clapping game for kids – icebreaking [KOR/ENG SUB] | homeschool & classroom teaching, 2021. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2RhmXOrjDDs>
19. URL: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/whats-question>
20. Who took the cookie from the cookie jar?. ESL Drama Games. URL: <https://esldramagames.com/2009/06/26/who-took-the-cookie-from-the-cookie-jar/>
21. Word games – mindgames.com. URL: <https://www.mindgames.com/Word+Games>

REFERENCES

1. Bilyk O. (2010) Rolovi hryh na urokakh inozemnoi movy [Role-playing games in foreign language lessons]. *English language & culture*, 31, pp. 7–10 [in Ukrainian].

2. Kotovska A. A. (2010). Ihry na urokakh anhliiskoi movy [Games in English lessons]. *English language and literature: scientific and methodological journal*, 28, pp. 13–15 [in Ukrainian].
3. Medvid O. M., Podolkova S. V., Khodtseva A. O. (2020). Rol suchasnykh dystantsiinykh form navchannia v rozvytku anhlovnykh komunikatyvnykh kompetentsii [The Role of Modern Distance Learning Forms in the Development of English Communicative Competencies]. *Scientific Bulletin of Chernivtsi University. Germanic philology*, 823, pp. 148–155. URL: <https://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/80700> [in Ukrainian].
4. Skalych L. (2013). Dytiacha hra – nevidiemnyi komponent ukrainskoi etnopedahohiky [Children's play is an integral component of Ukrainian ethnopedagogy]. *Native word in ethnocultural dimension*, pp. 532–537. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/rsev_2013_2013_70 [in Ukrainian].
5. Stom O. Yu. (2010). Navchalni ihry v pochatkovii i serednii shkoli [Educational games in primary and secondary schools]. *Kharkiv: Osnova*, 127 p. [in Ukrainian].
6. Mochocki M. (2018). Live action role play: transmediality, narrativity and markers of subjectivity. *IJTL – international journal of transmedia literacy*, Vol. 4. URL: <https://doi.org/10.7358/ijtl-2018-004-moch>
7. Wright A., Betteridge D., Buckby M. (2006). *Games for language learning* : book. 3rd ed. *Cambridge Handbooks for Language Teachers*, 193 p.
8. Zhu D. (2012). Using games to improve students' communicative ability. *Journal of language teaching and research*, Vol. 3(4). URL: <https://doi.org/10.4304/jltr.3.4.801-805>
9. Game. *Cambridge Dictionary | English Dictionary, Translations & Thesaurus*. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/game?q=Game>
10. Game definition and meaning | collins english dictionary. *Collins Online Dictionary | Definitions, Thesaurus and Translations*. URL: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/game>
11. Merriam-Webster dictionary. «Game». URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game>
12. Darkness to Light. The «what if» game. (2016). YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2DrecnUmh2w>
13. Eduki nice to meet you game. eduki. URL: <https://eduki.com/de/material/207327/nice-to-meet-you-conversation-board-game>
14. ESL Activities Games Worksheets. URL: <https://www.teach-this.com/images/games/guns-bombs-and-angels.pdf>
15. ESL card games | 5 fun card games learning english | games4esl. *Games4esl*. URL: <https://games4esl.com/5-fun-esl-card-games/>
16. Matching games for ESL kids. *English for kids*. URL: <https://www.anglomaniacy.pl/vocabulary-games-matching.htm>
17. Playing scrabble in english lessons – the game. *Englisch Lernen Online – Grammatik, Vokabeln, Prüfungen, Spiele*. URL: https://www.englisch-hilfen.de/en/teachers/playing_scrabble.htm
18. Podo English World. Clapping game for kids – icebreaking [KOR/ENG SUB] | homeschool & classroom teaching. (2021). YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2RhmXOrjDDs>
19. URL: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/whats-question>
20. Who took the cookie from the cookie jar? *ESL Drama Games*. URL: <https://esldramagames.com/2009/06/26/who-took-the-cookie-from-the-cookie-jar/>
21. Word games – mindgames.com. *mindgames.com*. URL: <https://www.mindgames.com/Word+Games>