

Луїза КОТЛЯРОВА,

orcid.org/0009-0000-1476-2151

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри іноземних мов професійного спрямування

Одеського національного університету імені І.І. Мечникова

(Одеса, Україна) *luiza_1959@ymail.com*

ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ТА ДІЛОВИХ ІГОР В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В НЕМОВНИХ ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

У статті проаналізовано ігрові методики при навчанні англійській мові у вищій школі. Доведено, що вивчення англійської мови в немовних закладах вищої освіти має особливості. Обґрунтовано, що існує потреба у використанні рольових та ділових ігор в процесі навчання англійської мови в немовних закладах вищої освіти. Констатовано, що використання ігрових методик та технологій при навчанні англійській мові в університетах є засобом удосконалення інноваційних методів навчання.

Мета статті – охарактеризувати потенціал рольових та ділових ігор як засобу удосконалення інноваційних методів навчання іноземної мови здобувачів різних спеціальностей немовних закладів вищої освіти.

Наукова новизна: схарактеризовано теоретичні засади потенціалу рольових та ділових ігор як засобу удосконалення ініціативної лексичної компетентності здобувачів різних спеціальностей немовних закладів вищої освіти.

Висновки. 1. Ігрові технології є важливим елементом методики викладання англійської мови в немовних закладах вищої освіти. 2. Рольові та ділові ігри в системі англомовної підготовки у вищій школі передбачають досягнення поставлених освітніх цілей. 3. Рольові та ділові ігри можна застосовувати на різних етапах практичних занять з вивчення англійської мови як в умовах бакалаврату так і магістратури. Гра сприяє кращому засвоєнню англомовної лексики. 4. Використання Інтернету дозволяє здобувачам вищої освіти візуально спілкуватися з носіями англійської мови в реальному часі. 5. Застосування рольових та ділових ігор забезпечує інтерактивність навчання в немовних закладах вищої освіти, в процесі якого покращується якість навчання з англійської мови. 6. Використання рольових та ділових ігор як інноваційних методів навчання сприяє ефективності вивчення здобувачами англійської мови за професійним спрямуванням у немовних закладах вищої освіти.

Ключові слова: англійська мова, навчальна гра, рольова гра, ділова гра, здобувачі вищої освіти, освітня діяльність, немовні заклади вищої освіти.

Louise KOTLYAROVA,

orcid.org/0009-0000-1476-2151

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,

Associate Professor at the Department of Foreign Languages of Professional Direction

I.I. Mechnikova Odesa National University

(Odesa, Ukraine) *luiza_1959@ymail.com*

USE OF ROLE-PLAYING AND BUSINESS GAMES IN THE PROCESS OF TEACHING ENGLISH IN NON-LINGUISTIC INSTITUTIONS OF HIGHER EDUCATION

The article analyzes game methods in teaching English in higher education. It is proved that the study of English in non-language institutions of higher education has its own characteristics. It is substantiated that there is a need to use role-playing and business games in the process of teaching English in non-language institutions of higher education. It is stated that the use of game methods and technologies in teaching English in universities is a means of improving innovative teaching methods.

The purpose of the article is to characterize the potential of role-playing and business games as a means of improving innovative methods of teaching a foreign language to students of various specialties of non-language institutions of higher education.

Scientific novelty: the theoretical foundations of the potential of role-playing and business games as a means of improving foreign language lexical competence of applicants for various specialties of non-language higher education institutions are characterized.

Conclusions. 1. Game technologies are an important element of the methodology of teaching English in non-language higher education institutions. 2. Role-playing and business games in the system of English language training in higher

education provide for the achievement of the set educational goals. 3. Role-playing and business games can be used at different stages of practical classes in learning English both in undergraduate and graduate settings. The game contributes to better mastering of English vocabulary. 4. The use of the Internet allows higher education students to visually communicate with native English speakers in real time. 5. The use of role-playing and business games ensures interactivity of learning in non-language higher education institutions, which improves the quality of English language learning. 6. The use of role-playing and business games as innovative teaching methods contributes to the effectiveness of learning English by vocationally oriented students in non-language higher education institutions.

Key words: English, educational game, role-playing game, business game, higher education students, educational activity, non-language higher education institutions.

Постановка проблеми у загальному вигляді.

З метою ефективнішої підготовки майбутніх фахівців різних спеціальностей необхідно пропагувати підвищення освітнього рівня здобувачів в процесі навчання іноземним мовам і в немовних закладах вищої освіти (Про освіту: Закон України, 2017).

Актуальність застосування ігрових методів навчання англійській мові особливо важлива для майбутніх фахівців, які вчаться в немовних вишах. Застосування ігрових технологій збільшує ефективність освітнього процесу та формування комунікативної компетентності. Існує чимало різновидів як рольових, так і ділових ігор для підвищення якості навчання сучасних здобувачів вищої освіти іноземним мовам шляхом впровадження їх у освітній процес. Ділові та рольові ігри мають важливий потенціал для підготовки майбутніх фахівців різних спеціальностей до комунікативного спілкування та вироблення в них професійно значущих якостей в процесі навчання англійській мові. Акцентуючи увагу на фонетичних, лексичних та граматичних іграх, викладачі ефективніше формують іншомовну компетентність здобувачів вищої освіти. Найбільші можливості для розвитку пізнавальної активності здобувачів вищої освіти немовних вишів надають ігри, пов'язані саме з майбутньою професією (Ковальова, 2023: 81–89).

Процес використання ігрових технологій на заняттях з іноземної мови у ЗВО дозволяє удосконалювати іншомовну лексичну компетентність здобувачів вищої освіти немовних вишів. Мовна підготовка здобувачів вищої освіти сучасних таких вишів має певну специфіку. Система вищої освіти змінюється дуже швидко. Сучасному суспільству потрібні фахівці різних спеціальностей, яких готують в немовних вишах, що мають певні традиційні знання, уміння та навички та, водночас, вони є професіоналами міжнародного рівня.

Існує ряд *переваг* використання ігор у викладанні англійської мови: «розвиток взаємодії здобувачів вищої освіти – в ігровому процесі розвиваються навички міжособистісного спілкування під час гри; покращення якості засвоєння мови – в процесі гри здобувачі активно залучаються до дій,

а чітке висловлювання дає можливість перемоги в грі; підвищення успішності здобувачів – реалізується завдяки застосуванню ігор різного типу (розвиток навичок аудіювання, говоріння, читання, письма)» (Мірошник, 2024: 41–46).

Англійська мова визнана мовою професійного спілкування в різних сферах діяльності. Сьогодні змінилися вимоги до професійної підготовки випускників немовних ЗВО. Вітчизняні дослідники проблеми зазначають що основною метою сучасної вищої професійної освіти є підготовка фахівця, компетентного у сфері своєї професійної діяльності, здатного до ефективної праці за фахом на рівні міжнародних стандартів згідно обраної спеціальності, який досконало володіє англійською мовою. На думку О. Пометун, Л. Пироженко необхідно весь час пам'ятати про важливість опанування англійської мови, формування комунікативної компетентності та викладання у немовних вишах. Необхідно також усвідомлювати, що урахування професійного фактору у вдосконаленні рівня володіння англійською мовою майбутніх фахівців передбачає спрямованість курсу на англійську мову на високому професійному рівні. Важливим аспектом є формування у викладачів англійської мови «професійної компетенції, яка включає мовну, мовленнєву, лінгвокраїнознавчу, лінгводидактичну предметну компетенції» (Пометун & Пироженко, 2004).

Викладачі англійської мови у ЗВО (як в умовах бакалаврату, так і в умовах магістратури) мають труднощі під час читання фахової англійської літератури, труднощами у бесідах та дискусіях на професійну тематику зі здобувачами вищої освіти немовних ЗВО. Тому необхідно донести до здобувачів, що для успішного здійснення професійної діяльності вони мають отримати навички професійного мовлення як основи для подальшого професійного саморозвитку майбутнього фахівця

Недостатньо вивченими вважаємо вивчення практичних аспектів методики проведення рольових та ділових ігор в немовних закладах вищої освіти.

Аналіз основних досліджень і публікацій. Аналіз наукових джерел свідчить, що проблемам

теоретичних засад застосування інноваційних педагогічних технологій в освітньому процесі розкрито у працях В. Матірко, Ю. Сурміна та ін. Активні групові методи навчання та мотивування до вивчення іноземної мови з використанням ігрових технологій досліджували науковці: К. Бевіс – застосування відео ігор на заняттях з іноземної мови; Н. Ітента, Д. Петко – вивчення гри як інструменту успіху в системі іншомовної підготовки; С. Волох – особливості використання ігрових технологій на практичних заняттях з англійської мови у закладах вищої освіти; В. Гладоник – відеоігри як засіб вивчення іноземної мови; В. Лук'яненко – переваги використання ігор у навчанні і вивченні іноземних мов; Т. Коваль – інтерактивні технології навчання іноземних мов у закладах вищої освіти; Ю. Чернишук – ігрові технології як інструмент компетентісно-орієнтовного навчання у ЗВО. Серед зарубіжних дослідників проблеми використання рольових та ділових ігор в процесі вивчення англійської мови в закладах вищої освіти можна відмітити – M. Alemi, N. Bui, V. Nguyen, T. Nguyen, R. Oxford.

Але, попри значну кількість наукових розвідок, проблема використання рольових та ділових ігор в процесі вивчення англійської мови в немовних закладах вищої освіти потребує детального дослідження.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Невирішеними частинами загальної проблеми є теоретичні засади та практичні аспекти використання ігрових методик (рольові та ділові ігри) при навчанні англійській мові в немовних закладах вищої освіти.

Мета статті – охарактеризувати потенціал рольових та ділових ігор як засобу удосконалення іншомовної лексичної компетентності здобувачів різних спеціальностей немовних закладів вищої освіти.

Процедура теоретико-методологічного дослідження. *Методологія дослідження* базується на сучасних положеннях педагогічної науки і відображає сутність потенціалу рольових та ділових ігор як засобу удосконалення іншомовної лексичної компетентності здобувачів різних спеціальностей немовних закладів вищої освіти.

Дослідження здійснювалось із застосуванням загальнонаукових методів (вивчення, аналіз і узагальнення довідкової інформації, огляд науково-освітніх друкованих та он-лайн джерел), а також систематизації та узагальнення.

Наукова новизна: схарактеризовано теоретичні засади потенціалу рольових та ділових ігор як засобу удосконалення іншомовної лексичної

компетентності здобувачів різних спеціальностей немовних закладів вищої освіти.

Виклад основного матеріалу дослідження. Інноваційні технології в процесі навчання англійській мові здобувачів вищої освіти немовних вишів дозволяють досягнути наступні цілі: «доступність сприйняття навчального матеріалу; систематизація знань; розвиток творчих здібностей студентів; самоосвіта; позбавлення психологічного бар'єру (страх спілкування, страх зробити помилку); аналіз засвоєного матеріалу» (Щербань, 2004). Згідно наукових розвідок П. Щербань, принципами інноваційних технологій є такі: діяти від цілого до окремого, орієнтація занять на здобувача освіти, цілеспрямованість та змістовність занять, спрямованість на досягнення соціальної взаємодії здобувачів вищої освіти в освітньому середовищі, інтеграція англійської мови як професійно орієнтованої згідно міжнародного рівня фахової підготовки з різних спеціальностей.

Б. Кукса доводить, що лексичний запас є будівельним матеріалом англійської мови, а вивчення англійської лексики є необхідною умовою для удосконалення усіх мовленнєвих навичок кожного здобувача вищої освіти немовних вишів. Це доводить той факт, що засвоєні лексичні навички мають виступати як засіб для опанування усіх видів мовленнєвої діяльності майбутніх фахівців різних спеціальностей (Кукса, 2015: 301). Погоджуємося з обґрунтованим фактом (згідно праць Б. Кукси), що процес формування лексичних навичок здобувачів вищої освіти немовних вишів може відбуватися через різні завдання (для розвитку навичок письма, читання та ін.).

Р. Oxford з'ясовано, що ігрова форма проведення заняття забезпечує умови комплексного використання знань здобувачів вищої освіти різних спеціальностей згідно з їхньою фаховою діяльністю. Це вдосконалює їхнє іноземне мовлення та краще володіння англійською мовою як засобом професійного спілкування та предметом вивчення здобувачами вищої освіти немовних університетів (Oxford, 2011). Як стверджує П. Щербань, ефективним методом вирішення труднощів у засвоєнні лексичного матеріалу та підвищення мотивації здобувачів вищої освіти немовних вишів, на заняттях з англійської мови є рольова гра, що моделює різноманітні аспекти професійної діяльності здобувачів різних спеціальностей. Рольові ігри можна проводити як на підсумкових заняттях, так і під час вивчення конкретної теми на кожному практичному занятті. Рольова гра є дією у навчанні здобувачів з низьким рівнем знань. У навчанні англійської усного мовлення

рольова гра є насамперед мовленнєвою діяльністю здобувачів. Здобувачі можуть програвати різні «соціальні та міжособистісні ролі, реалізуючи при цьому вербальні та невербальні засоби спілкування (жести, пози, міміку, контакт очей та ін.)» (Щербань, 2004).

О. Максимова наголошує на важливості врахування переваг методу рольових ігор. Найбільш ефективною з яких науковець вважає їх наближеність до умов реальної фахової діяльності. Необхідно враховувати той факт, що у рольовій грі має бути розроблений та відпрацьований алгоритм надходження інформації та прийняття фахового вирішення проблеми. Здобувачі вищої освіти немовних вишів повинні вірно обрати саме професійну дію для досягнення найкращого результату у грі. Через здійснені спроби та помилки здобувачі, які вивчають англійську мову в немовних вишах вчаться формувати послідовність дій, які дозволяють отримати високі результати у ситуаціях фахової діяльності в подальшому. Тобто інноваційні методи навчання професійній англійській мові у немовних ЗВО формують навички практичних дій майбутніх фахівців різних спеціальностей (Максимова, 2018: 537).

М. Alemi констатує, що в наш час є багато способів, за допомогою яких рольові ігри можна класифікувати (типи, категорії). Дослідник вважає, що класифікація залежить від критерію. Одним з яких названо критерій як спосіб організації рольової гри: залучення всієї групи здобувачів, або існування поділу на підгрупи; одночасність залучення в гру, або гра власних ролей. У рольових іграх при навчанні англійської мови змінюються також і функції як викладачів, так і здобувачів вищої освіти немовних університетів. Важливо також пам'ятати і про взаємодію та використання певних лексичних одиниць в рольових іграх (Alemi, 2010: 432).

V. Nguyen з співавторами визначено умови, котрих необхідно дотримуватись при плануванні залучення рольових ігор в освітній процес університетів для здобувачів немовних спеціальностей. Ними є такі: важливим є підбір рольової гри з врахуванням віку та рівню знань здобувачів; гра має бути зрозумілою та незаплутаною; простота, ясність, нескладність; рольова гра не повинна становити загрози життю та бути безпечною для гравців (здобувачів); рольова «гра повинна викликати позитивні емоції; застосування альтернативи вибору під час гри; гра повинна бути спрямована на посилення знань та отримання нового досвіду» (Nguyen & Nguyen & Bui, 2024: 105–110).

Погоджуємося з результатами дослідження О. Пометун, Л. Пироженко щодо інтерактивних

технологій навчання. Серед інноваційних технологій найбільш ефективними вчені вважають комп'ютерні технології та мультимедія технології (з англ. multi – багато та media – середовище). Це реалізація інтерактивного діалогу здобувачів вищої освіти немовних спеціальностей (користувачів) з системою технологій, що інтегрують аудіовізуальну інформацію різних форм (текст, графіка, анімація) (Пометун & Пироженко, 2004).

В межах даного дослідження важливо звернути увагу на мультимедійні програми. Мультимедія підвищують мотивацію вивчення англійської мови, а також проконтролюють фонетичні, лексичні та граматичні навички здобувачів. Інтернет надає здобувачам вищої освіти немовних спеціальностей унікальну можливість візуального спілкування з носіями англійської мови в реальному часі. Працюючи з інтернет ресурсами здобувач може правильно сприйняти мову на основі автентичних звуків, міміки і жестикуляції носіїв мови, а також знайти вірші, пісні, скороговки, відеуроки на англійській мові (Пометун & Пироженко, 2004; Максимова, 2018: 537).

В. Лук'яненко виокремила такі переваги використання рольових та ділових ігор у викладанні англійської мови: розвиток взаємодії здобувачів вищої освіти немовних спеціальностей (навички міжособистісного спілкування та вміння вирішувати поставлене завдання під час гри); покращення якості засвоєння англійської мови (залучення до дій для покращення засвоєння нових лексичних одиниць); підвищення успішності здобувачів вищої освіти, які вивчають англійську мову (розвиток навичок аудіювання, говоріння, читання та письма) (Lukianenko, 2025).

У Загальноєвропейських Рекомендаціях із мовної освіти лексична компетентність визначається як уміння використовувати словниковий запас (Загальноєвропейські Рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання, 2003: 110). В. Шмідт доводить, що «лексична компетентність є здатністю застосовувати отримані знання у спілкуванні та фаховій діяльності» (Шмідт, 2009: 142). Погоджуємося з думкою, що процес формування іншомовної лексичної компетентності починається з отримання нових лексичних знань (наприклад, ознайомлення з новою лексикою) і продовжується через розвиток навичок використання вивченої лексики у контексті. Цей факт має лежати в основі будь-якої гри (рольової або ділової) (Шмідт, 2009: 143). Загальновідомо, що ефективно навчання англійської мови у вищій школі базується на використанні актуальних методів. Дані методи сприяють підвищенню рівня

знань здобувачів вищої освіти бакалаврату та магістратури немовних спеціальностей. А також вивчення англійської мови здобувачами немовних спеціальностей сприяє формуванню лексичної компетентності майбутніх спеціалістів.

Варто зауважити, що С. Волох обґрунтовано особливості використання ігрових технологій на практичних заняттях з англійської мови у закладах вищої освіти, які є вишами немовного спрямування (Волох, 2020: 33–41).

Для даного огляду необхідно звернути увагу на наукові розвідки Ю. Чернищук, яка розглядала ігрові технології як інструмент компетентнісно-орієнтовного навчання у ЗВО (Чернищук, 2022: 47–50).

Важливою інтерактивною методикою, що набула популярності у Великобританії, США, Німеччині, Данії та інших країнах стала Case study (кейс-метод, метод аналізу ситуацій). «Суть методу полягає у використанні конкретних випадків (ситуацій, історій, тексти яких називаються «кейсом») для спільного аналізу», обговорення або вироблення рішень здобувачами вищої освіти немовних спеціальностей з певного розділу або теми в процесі навчання англійській мові (Сурмін, 2005).

В межах даного дослідження маємо зазначити, що вітчизняні та зарубіжні вчені вважають ефективним використання інноваційних технологій в процесі вивчення англійської мови, як в умовах бакалаврату, так і в умовах магістратури немовних вишів. Більшість досліджень наголошують

на потребі використання рольових та ділових ігор для забезпечення здобувачів вищої освіти немовних закладів вищої вдосконалення процесу вивчення англійської мови, як необхідної складової для фахової підготовки спеціалістів різних спеціальностей.

Висновки. 1. Ігрові технології є важливим елементом методики викладання англійської мови в немовних закладах вищої освіти. 2. Рольові та ділові ігри в системі англомовної підготовки у вищій школі передбачають досягнення поставлених освітніх цілей. 3. Рольові та ділові ігри можна застосовувати на різних етапах практичних занять з вивчення англійської мови як в умовах бакалаврату так і магістратури. Гра сприяє кращому засвоєнню англомовної лексики. 4. Використання Інтернету дозволяє здобувачам вищої освіти візуально спілкуватися з носіями англійської мови в реальному часі. 5. Застосування рольових та ділових ігор забезпечує інтерактивність навчання в немовних закладах вищої освіти, в процесі якого покращується якість навчання з англійської мови. 6. Використання рольових та ділових ігор як інноваційних методів навчання сприяє ефективності вивчення здобувачами англійської мови за професійним спрямуванням у немовних закладах вищої освіти.

Подальшими перспективами наукових розвідок вбачаємо у виокремленні та підборі рольових та ділових ігор з англійської мови відповідно до навчальних планів бакалаврату та магістратури фахової підготовки різних спеціальностей.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Волох С.В. Використання ігрових технологій на практичних заняттях з англійської мови у закладах вищої освіти. *Актуальні питання іноземної філології*. 2020. № 12. С. 33–41.
2. Загальноєвропейські Рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання. Наук. редактор українського видання доктор пед. наук, проф. С.Ю. Ніколаєва. Київ: Ленвіт, 2003. 273 с.
3. Ковальова К.В. Використання ігрових методів навчання на заняттях з іноземної мови для студентів аграрних закладів. *Young Scientist*. № 9 (121). September, 2023. С. 81–89. URL: <https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/5935>.
4. Кукса Б. Актуальність проблеми взаємопов'язаного навчання монологічного мовлення і письма з використанням мультимедійних засобів майбутніх учителів англійської мови. *Наукові записки*. Сер.: Філологічні науки. 2015. Вип. 89. С. 301–303.
5. Максимова О.П. Інноваційні методи навчання професійній іноземній мови у немовних ВНЗ. *Наукові записки*. Серія: Філологічні науки. Випуск 165. 2018. С. 535–538. URL: <https://journals.cusu.in.ua/index.php/philology/issue/view/6/5>.
6. Мірошник С.О. Використання ігрових технологій на заняттях з іноземної мови для удосконалення іншомовної лексичної компетентності студентів філологічних спеціальностей. *Педагогічна інноватика: сучасність та перспективи*, 2024. № 5. С. 41–46. URL: <https://journals.uzhnu.uz.ua/index.php/ped/article/view/1065>.
7. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід. Київ: А.С.К., 2004. 192 с.
8. Про освіту: Закон України. *Відомості Верховної Ради (ВВР)*, 2017. № 38-39. Ст. 380. Редакція № 4017-IX від 15.11.2024. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text>.
9. Сурмін Ю.П. Метод аналізу ситуацій (Case study) та його навчальні можливості. Глобалізація і Болонський процес: проблеми і технології: кол. моногр. Київ: МАУП, 2005. 126 с.
10. Чернищук Ю.І. Використання ігрових технологій при вивченні іноземних мов як інструмент компетентнісно-орієнтовного навчання у ВНЗ. *Інноваційна педагогіка*. 2022. Вип. 44. Т. 2. С. 47–50.

11. Шмідт В.В. Етапи формування іншомовної лексичної компетенції студентів немовних спеціальностей. *Наукові праці*. 2009. Вип. 95. Т. 108. С. 141–145.
12. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навч. посіб. Київ: Вища шк., 2004. 207 с.
13. Alemi M. Educational games as a vehicle to teaching vocabulary. *The Modern Journal of Applied Linguistics*. 2010. Vol. 2 (6). Pp. 425–438.
14. Lukianenko V. The Advantages of Using Games in Foreign Language Teaching and Learning. URL: <http://interconf.fl.kpi.ua/node/1271>.
15. Nguyen V.D., Nguyen T.N., Bui N.B. Using Educational Games in Teaching English as a Foreign Language. *International Journal of English Language Studies*. 2024. № 6 (2). Pp. 105–110.
16. Oxford R.L. Teaching and Researching: Language Learning Strategies. Pearson Longman, 2011. 360 p.

REFERENCES

1. Volokh, S.V. (2020). Vykorystannia ihrovykh tekhnolohii na praktychnykh zaniattiakh z anhliiskoi movy u zakladakh vyshchoi osvity. [The use of gaming technologies in practical English lessons in higher education institutions]. *Aktualni pytannia inozemnoi filolohii*. 12, 33–41 [in Ukrainian].
2. Zahalnoievropeiski Rekomendatsii z movnoi osvity: vyvchennia, vykladannia, otsiniuvannia. (2003). [Pan-European Recommendations on Language Education: Learning, Teaching, Assessment]. Nauk. redaktor ukrainskoho vydannia doktor ped. nauk, prof. S.Yu. Nikolaieva. Kyiv: Lenvit. 273 [in Ukrainian].
3. Kovalova, K.V. (2023). Vykorystannia ihrovykh metodiv navchannia na zaniattiakh z inozemnoi movy dlia studentiv ahrarykh zakladiv. [Using game-based learning methods in foreign language classes for students of agricultural institutions]. *Molodyi Vchenyi* № 9 (121), September, 81–89. URL: <https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/5935> (data zvernennia: 02.08.2025) [in Ukrainian].
4. Kuksa, B. (2015). Aktualnist problemy vzaïmopov'iazanoho navchannia monolohichnoho movlennia i pysma z vykorystanniam multymediinykh zasobiv maibutnikh uchyteliv anhliiskoi movy. [The relevance of the problem of interconnected teaching of monologue speech and writing using multimedia tools for future English teachers]. *Naukovi zapysky Ser.: Filolohichni nauky*. 89, 301–303 (data zvernennia: 02.08.2025) [in Ukrainian].
5. Maksymova, O.P. (2018). Innovatsiini metody navchannia profesiinii inozemnii movy u nemovnykh VNZ. [Innovative methods of teaching a professional foreign language in non-language universities]. *Naukovi zapysky* 165, 535–538. URL: <https://journals.cusu.in.ua/index.php/philology/issue/view/6/5> (data zvernennia: 02.08.2025) [in Ukrainian].
6. Miroshnyk, S.O. (2024). Vykorystannia ihrovykh tekhnolohii na zaniattiakh z inozemnoi movy dlia udoskonalennia inshomovnoi leksychnoi kompetentnosti studentiv filolohichnykh spetsialnostei. [Using gaming technologies in foreign language classes to improve foreign language lexical competence of students of philological specialties]. *Pedahohichna innovatyka: suchasnist ta perspektyvy*. 5, 41–46. URL: <https://journals.uzhnu.uz.ua/index.php/ped/article/view/1065> (data zvernennia: 02.08.2025) [in Ukrainian].
7. Pometun, O.I., Pyrozhenko, L.V. (2004). Interaktyvni tekhnolohii navchannia: teoriia, praktyka, dosvid. [Interactive learning technologies: theory, practice, experience]. Kyiv: A.S.K. 192 [in Ukrainian].
8. Pro osvitu (2017): [About education] Zakon Ukrainy. Vidomosti Verkhovnoi Rady (VVR), 2017, № 38-39. St. 380. Redaktsiia № 4017-IX від 15.11.2024. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (data zvernennia: 02.08.2025) [in Ukrainian].
9. Surmin, Yu.P. (2005). Metod analizu sytuatsii (Case study) ta yoho navchalni mozhlyvosti. Hlobalizatsiia i Bolonskyi protses: problemy i tekhnolohii: [Case study method and its educational possibilities. Globalization and the Bologna process: problems and technologies]: kol. monohr. Kyiv: MAUP. 126 [in Ukrainian].
10. Chernyshchuk, Yu.I. (2022). Vykorystannia ihrovykh tekhnolohii pry vyvchenni inozemnykh mov yak instrument kompetentnisno-orïentovnoho navchannia u VNZ. [The use of gaming technologies in learning foreign languages as a tool for competency-based learning in universities]. *Innovatsiina pedahohika*. 44, 2, 47–50 [in Ukrainian].
11. Shmidt, V.V. (2009). Etapy formuvannia inshomovnoi leksychnoi kompetentsii studentiv nemovnykh spetsialnostei. [Stages of formation of foreign language lexical competence of students of non-linguistic specialties]. *Naukovi pratsi*. 95, 108, 141–145 [in Ukrainian].
12. Shcherban, P.M. (2004). Navchalno-pedahohichni ihry u vyshchykh navchalnykh zakladakh: [Educational and pedagogical games in higher education institutions]: navch. posib. Kyiv: Vyshcha shk. 207 [in Ukrainian].
13. Alemi, M. (2010). Educational games as a vehicle to teaching vocabulary. *The Modern Journal of Applied Linguistics*. 2 (6), 425–438
14. Lukianenko, V. The Advantages of Using Games in Foreign Language Teaching and Learning. URL: <http://interconf.fl.kpi.ua/node/1271> (data zvernennia: 02.08.2025)
15. Nguyen, V.D., Nguyen, T.N., Bui, N.B. (2024). Using Educational Games in Teaching English as a Foreign Language. *International Journal of English Language Studies*. 6 (2), 105–110
16. Oxford, R.L. (2011). Teaching and Researching: Language Learning Strategies. Pearson Longman. 360

Дата першого надходження рукопису до видання: 13.08.2025

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 26.09.2025

Дата публікації: 23.10.2025