

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Західноукраїнський національний університет

Навчально-науковий інститут міжнародних відносин ім. Б. Д. Гаврилишина

Кафедра іноземних мов та інформаційно-комунікаційних технологій

САПАРТА Ірина Тарасівна

Особливості використання ігрових методів у навчанні іноземних мов у закладах вищої освіти / Peculiarities of Using Role-Play Methods in Foreign Language Teaching in Higher School

спеціальність: 035 – Філологія

освітньо-професійна програма – Філологія (германські мови): методика викладання і переклад

Кваліфікаційна робота

Виконав студент групи ФІЛм-21

І. Т. Сапарта

Науковий керівник

Кваліфікаційну роботу

допущено до захисту:

“__” _____ 20__ р.

Завідувач кафедри

ТЕРНОПІЛЬ - 2025

АНОТАЦІЯ

Сапарта І. Т. Особливості використання ігрових методів у навчанні іноземних мов у закладах вищої освіти. Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти «Магістр» за спеціальністю 035 - Філологія (за спеціалізаціями), освітньо-професійна програма «Філологія (германські мови): методика викладання і переклад». Західноукраїнський національний університет, Тернопіль, 2025 рік.

Магістерська робота присвячена дослідженню теоретичних засад і практичних аспектів використання ігрових методів у процесі викладання іноземних мов у закладах вищої освіти.

Розглянуто сутність, класифікацію, функції та потенціал ігрових технологій. Проаналізовано дискурсивні характеристики мовленнєвих ігор, їх вплив на розвиток лексико-граматичних навичок здобувачів.

Охарактеризовано лінгводидактичні стратегії ефективного використання ігрових методів для формування навичок іншомовної комунікації, розроблено і наведено приклади використання мовних і мовленнєвих ігор, які постають як дискурсивно-комунікативні моделі мовленнєвої взаємодії і становлять цілісну систему організації комунікації.

Ключові слова: ігрові методи, іншомовна комунікація, лексико-граматичні навички, дискурсивно-комунікативні моделі.

ABSTRACT

Saparta I.T. Peculiarities of Using Role-Play Methods in Foreign Language Teaching in Higher School. Qualification work for the degree of Master in speciality 035 - Philology (by specializations), educational and professional programme «Philology (Germanic Languages): Teaching Methodology and Translation». West Ukrainian National University, Ternopil, 2025.

The master's thesis is devoted to the study of theoretical foundations and practical aspects of the use of role-play methods in the process of teaching foreign languages in higher education institutions.

The essence, classification, functions and potential of role play methods are considered. The discursive characteristics of language and speech games are analyzed, their impact on the development of lexical and grammatical skills of students is analyzed.

Linguodidactic strategies for the effective use of role-play methods for developing foreign language communication skills are characterized, examples of the use of language and speech games as discursive and communicative models of speech interaction that constitute a holistic system of communication, are developed.

Keywords: role play methods, foreign language communication, lexical and grammatical skills, discursive and communicative models.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ У ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ.....	7
1.1. Поняття, сутність та класифікація ігрових методів у науковій літературі....	7
1.2. Роль ігрових методів у формуванні навичок іншомовної комунікації.....	17
Висновки до першого розділу.....	28
РОЗДІЛ 2. МОВЛЕННЄВІ ІГРИ В ДИСКУРСИВНОМУ І ЛЕКСИКО-ГРАМАТИЧНОМУ АСПЕКТАХ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ.....	29
2.1. Дискурсивні особливості мовленнєвих ігор	29
2.1. Вплив мовленнєвих ігор на засвоєння лексико-граматичного матеріалу....	41
Висновки до другого розділу.....	45
РОЗДІЛ 3. РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ У ФОРМУВАННІ НАВИЧОК ІНШОМОВНОЇ КОМУНІКАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ.....	47
3.1. Лінгводидактичні стратегії ефективного використання ігрових методів для формування навичок іншомовної комунікації.....	47
3.2. Дискурсивно-комунікативні моделі мовленнєвої взаємодії у структурі ігрових технологій.....	58
Висновки до третього розділу.....	75
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	77
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	79

ВСТУП

Сучасна система освіти спрямована на формування у студентів ключових компетентностей, серед яких іншомовна комунікативна компетентність займає особливе місце. Вивчення іноземних мов у закладах вищої освіти потребує пошуку ефективних методів і технологій, які б не лише забезпечували якісне засвоєння навчального матеріалу, а й стимулювали пізнавальний інтерес, формували внутрішню мотивацію та створювали умови для активної участі студентів у навчальному процесі.

Одним із таких дієвих інструментів є ігрові методи навчання, які сприяють розвитку комунікативних навичок, формуванню навичок співпраці, критичного мислення та креативності. Використання гри у процесі навчання мови дозволяє створювати ситуації, максимально наближені до реального спілкування, що підвищує практичну спрямованість навчання та ефективність розвитку навичок іншомовної комунікації.

Актуальність теми дослідження зумовлена потребою оновлення підходів до викладання іноземних мов у контексті компетентнісного, особистісно орієнтованого та діяльнісного підходів, визначених у сучасних освітніх стандартах України та Європейської спільноти відповідно до яких основна мета іншомовної підготовки полягає у формуванні здатності студентів ефективно спілкуватися у міжкультурному середовищі, що вимагає використання інноваційних підходів і методів навчання.

Ігрові технології забезпечують залучення емоційної сфери студентів до навчального процесу, підвищують мотивацію та зменшують психологічні бар'єри у спілкуванні іноземною мовою.

Попри значну кількість наукових праць, присвячених проблемі використання ігрових методів у навчанні (О. Пометун, Н. Складенко, С. Ніколаєва, О. Бігич, Н. Бориско, О. Овчарук, Т. Олійник, Т. Wright, J. Hadfield, A. Maley та ін.), питання цілеспрямованого використання ігрових методів у процесі викладання іноземних мов у закладах вищої освіти залишається недостатньо вивченим і потребує подальшого аналізу. Зокрема, актуальним

залишається питання визначення ролі ігрових методів у процесі формування мовленнєвих компетентностей, розвитку навичок іншомовної комунікації студентів та розробки ефективної системи вправ і завдань на основі використання ігрових методів.

Об'єкт дослідження – ігрові методи навчання іноземних мов у вищій школі.

Предмет дослідження - особливості використання ігрових методів у формуванні навичок іншомовної комунікації здобувачів вищої освіти.

Мета дослідження – дослідити можливості використання ігрових методів у формуванні навичок іншомовної комунікації здобувачів вищої освіти.

Для досягнення поставленої мети передбачено виконання таких завдань дослідження:

1. Проаналізувати наукові джерела з метою з'ясування змісту поняття «ігрові методи» у контексті навчання іноземних мов, розкрити їх сутність та узагальнити існуючі підходи до їх класифікації.

2. Визначити роль ігрових методів у формуванні навичок іншомовної комунікації.

3. Проаналізувати дискурсивні особливості мовленнєвих ігор та їх вплив на засвоєння лексико-граматичного матеріалу.

4. Визначити лінгводидактичні стратегії ефективного використання ігрових методів для формування навичок іншомовної комунікації.

5. Запропонувати дискурсивно-комунікативні моделі мовленнєвої взаємодії у структурі ігрових технологій

Методи дослідження:

– теоретичні (аналіз, синтез, узагальнення, порівняння, класифікація);
– емпіричні (спостереження, критичний аналіз літературних джерел, узагальнення досвіду навчання).

Наукова новизна дослідження полягає у теоретичному обґрунтуванні та уточненні підходів до використання ігрових методів у навчанні іноземних мов у закладах вищої освіти.

Практичне значення отриманих результатів полягає у можливості використання розроблених комунікативних завдань на заняттях з іноземної мови для розвитку і формування навичок іншомовної комунікації здобувачів вищої освіти.

Апробація результатів дослідження. Основні результати дослідження доповідалися і обговорювалися на Міжнародній науково-практичній конференції «Сучасні тенденції у філологічних і педагогічних дослідженнях: вітчизняний і міжнародний вимір» (Тернопіль: ЗУНУ, 2025) і на Міжнародній науково-практичній студентській конференції «Сучасна парадигма іншомовної бізнес-комунікації: передові міжнародні практики та міжкультурна інтеграція» (Тернопіль: ЗУНУ, 2025).

Структура роботи. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел. У вступі обґрунтовано актуальність теми, визначено об'єкт, предмет, мету, завдання, методи дослідження. Перший розділ присвячено теоретичним засадам використання ігрових методів у процесі навчання іноземних мов. У другому розділі проаналізовано дискурсивні особливості мовленнєвих ігор та визначено їх роль у розвитку мовленнєвих компетентностей. Третій розділ містить методичні рекомендації щодо лінгводидактичних стратегій використання ігрових методів для формування навичок іншомовної комунікації та використання дискурсивно-комунікативних моделей мовленнєвої взаємодії.

У висновках узагальнено основні результати дослідження та сформульовано пропозиції щодо подальшого вдосконалення процесу навчання іноземних мов із застосуванням ігрових методів.

Загальний обсяг роботи – 84 сторінки, із них 75 сторінок основного тексту, кількість використаних джерел – 60.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ У ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

1.1. Поняття, сутність та класифікація ігрових методів у науковій літературі

Під ігровими методами розуміють систему методичних прийомів і засобів організації навчальної взаємодії, які використовують властивості гри - сюжет, роль, правило, мету, змагальність і систему зворотного зв'язку - для досягнення освітніх результатів. У теоретичному плані ігрові методи не тотожні простим розважальним вправам: вони спрямовані на моделювання реальних або навчальних ситуацій, створюють безпечне середовище для проб і помилок, дозволяють багаторазово відпрацьовувати певні дії та алгоритми, а також активізують пізнавальні, емоційні й мотиваційні складові навчання [23, с. 47].

Як зазначає О. Пометун, гра у навчальному процесі є «інтерактивною технологією, що поєднує емоційне залучення студентів із досягненням навчальних цілей», тобто вона виступає не розвагою, а способом реалізації навчальних завдань через діяльність, яка за своєю формою є привабливою та емоційно насиченою [23, с. 48]. Науковиця підкреслює, що ігрові методи дозволяють перевести пізнавальну активність у площину добровільної участі, завдяки чому підвищується інтерес до предмета і засвоєння знань стає більш усвідомленим.

Урізноманітнення рольових, симуляційних та проєктних ігрових форм у процесі навчання іноземних мов зумовлене тим, що гра володіє рядом методично значущих характеристик. Передусім, гра має чітку цілеспрямованість: кожна ігрова форма проєктується відповідно до конкретних навчальних завдань, спрямованих на формування певних знань, умінь або навичок [49, с.275].

Другою важливою ознакою є структурованість ігрової діяльності, що передбачає наявність правил, ролей, алгоритму дій, критеріїв успіху. Така

внутрішня організація забезпечує системність навчального процесу, можливість здійснення контролю, корекції та оцінювання результатів у межах самої гри [52].

Третьою визначальною характеристикою виступає мотиваційний потенціал гри. Ігрові методи містять у собі елементи цілі, змагання, винагороди та поступового ускладнення завдань, що активізує внутрішню пізнавальну мотивацію студентів і сприяє підвищенню їхньої навчальної активності [20, с. 101-107].

Використання гри створює емоційно позитивний контекст, який підвищує рівень залученості здобувачів освіти та сприяє глибшому засвоєнню матеріалу через емоційні асоціації. Це набуває особливого значення під час навчання іноземної мови, де емоційна підтримка і позитивна атмосфера навчання впливають на подолання мовного бар'єра [25, с. 60]. Ще однією суттєвою характеристикою є орієнтація на комунікативну взаємодію та співпрацю. Більшість ігрових форм вимагає обміну інформацією, аргументації, прийняття спільних рішень, що сприяє розвитку мовленнєвих і соціальних навичок студентів. Зазначені ознаки разом формують методологічне підґрунтя застосування ігрових методів у навчальному процесі [26, с. 135].

У сучасній методиці виокремлюють кілька теоретичних підходів до розуміння ігрових технологій у навчанні. Зокрема, розрізняють поняття навчання на основі гри, навчальні ігри, створені з освітньою метою та гейміфікація (використання ігрових елементів, механік і підходів у неігрових контекстах) [30, с. 82].

Підхід ігрового навчання передбачає використання повноцінних ігор як освітнього середовища, що забезпечує інтегроване засвоєння знань і розвиток компетентностей через ігрову діяльність. Навчальні ігри, як правило, є спеціально спроектованими цифровими або настільними продуктами, орієнтованими на формування конкретних навичок або тренування певних компетентностей. Гейміфікація, своєю чергою, полягає у впровадженні окремих ігрових механік - системи балів, рейтингів, рівнів, бейджів тощо - у традиційні форми навчання для підвищення мотивації студентів [11, с.59-62].

Розрізнення зазначених підходів має суттєве значення для викладача, оскільки дозволяє свідомо обирати оптимальний формат ігрової діяльності відповідно до навчальної мети, змісту курсу, технічних можливостей та рівня підготовленості студентів.

Функції ігрових методів у навчальному контексті багатогранні. Дидактична функція реалізується через моделювання навчальних ситуацій, де студенти в комфортному середовищі вправляються в застосуванні мовних форм і стратегій; розвивальна функція спрямована на стимулювання критичного, творчого мислення, оперативної пам'яті та прийняття рішень; соціально-виховна функція виявляється у формуванні комунікативних навичок, умінні співпрацювати й вирішувати конфлікти; мотиваційна функція - у підтримці інтересу до предмету та зниженні тривожності під час використання іноземної мови усно. Таким чином, ігрові методи одночасно вирішують ряд взаємопов'язаних завдань, що підсилює їх роль у вивченні іноземних мов.

Класифікація ігрових методів у науковій літературі ґрунтується на різних критеріях і дозволяє систематизувати підходи до їх використання у навчальному процесі. Інтегрований підхід до типології ігор дає змогу розглядати їх з кількох ракурсів - за дидактичною метою, за формою діяльності, за рівнем формалізації, за засобами реалізації та за домінантною методичною задачею. Такий підхід створює практично орієнтований «інструментарій» для викладача, який дозволяє обирати оптимальну ігрову форму залежно від освітньої ситуації, навчальної мети та рівня підготовленості студентів [16, с.207].

За дидактичною метою розрізняють:

- Ігри для формування лексичних та фонетичних навичок (наприклад, Dictionary game) сприяють активізації словникового запасу та правильної вимови [48].
- Ігри для розвитку аудіювання, говоріння, письма, такі як Charades, дозволяють практикувати усне мовлення та сприйняття мови на слух [15].

- Інтегровані ігри, які поєднують кілька мовних цілей одночасно, моделюють реальні комунікативні сценарії, сприяючи комплексному розвитку мовних компетентностей.

За характером діяльності виокремлюють:

- Рольові та драматизаційні вправи - студенти виконують соціальні або професійні ролі (турист, гід, журналіст) та спілкуються іноземною мовою.

- Ділові ігри і симуляції - моделювання переговорів, бізнес-зустрічей або інших професійних ситуацій.

- Логіко-пошукові квести - використання карт або QR-кодів для пошуку інформації та виконання завдань іноземною мовою.

- Творчі проєкти у формі гри - створення відео, блогів або подкастів, де студенти виконують завдання у межах змагальної або колективної гри [53].

За формою і ступенем формалізації ігри поділяють на:

- Чітко структуровані дидактичні ігри з правилами та критеріями оцінювання результатів.

- Імпровізаційні й відкриті ігри без жорсткого сценарію, що стимулюють творчість і самостійний вибір мовних засобів.

- Сценарні симуляції з розвитком сюжету, де студенти поступово переходять від простих завдань до складніших, взаємодіючи в різних ролях [50].

За засобами реалізації розрізняють:

- Офлайн-ігри - картки, настільні вправи, рухливі вправи у класі; наприклад, Scrabble адаптоване під іноземну мову.

- Цифрові ігри - інтерактивні онлайн-платформи та додатки, такі як Kahoot! для квізів і перевірки знань [49, с.284].

- Гібридні форми - поєднання онлайн-ресурсів і класних активностей, наприклад, QR-квести та інтерактивні завдання, що виконуються частково офлайн і частково онлайн.

Така класифікація дозволяє викладачу максимально адаптувати ігрові форми до конкретних умов: рівня підготовки студентів, наявності технічних засобів, тривалості заняття та навчальної мети. Кожна група має власні

методичні вимоги та обмеження, які необхідно враховувати при проектуванні та проведенні занять. Наприклад, рольові ігри потребують достатнього часу на підготовку і чіткого визначення ролей, тоді як цифрові ігри вимагають технічного оснащення та навчання студентів користуватися платформою [27, с. 65; 31].

Ефективне впровадження ігрових методів у навчальний процес вимагає системного, продуманого підходу, який забезпечує не лише залучення студентів до діяльності, але й досягнення визначених освітніх цілей. Ігрова діяльність повинна бути цілеспрямованою та структурованою, тобто всі завдання та сценарії гри мають відповідати очікуваним результатам навчання та забезпечувати їх досягнення. Це передбачає, що кожна гра або її елемент інтегрується у навчальний план з чітко визначеними освітніми завданнями, що забезпечує їхню методичну доцільність та унеможливорює перетворення гри на просту розвагу. Важливо також враховувати рівень складності завдань, адаптуючи їх до реального рівня знань та навичок студентів, щоб уникнути перевантаження або, навпаки, відсутності мотиваційного стимулу. Оптимальний рівень складності, що відповідає зоні найбільш продуктивного навчання студентів, сприяє ефективному засвоєнню матеріалу, активізації мислення та розвитку мовних компетентностей [12, с.160-163].

Будь-яка ігрова активність повинна передбачати три взаємопов'язані етапи: підготовчий, основний та рефлексивний. На підготовчому етапі викладач ознайомлює студентів із цілями, правилами та очікуваними результатами гри, пояснює алгоритм дій і визначає критерії оцінювання. Основна діяльність реалізується через безпосереднє виконання завдань гри, рольові або симуляційні взаємодії, використання мовних засобів у різних комунікативних ситуаціях. Етап рефлексії та зворотного зв'язку є надзвичайно важливим, оскільки дозволяє студентам аналізувати власні досягнення, усвідомлювати допущені помилки та отримувати підтримку. Така структура забезпечує цілісність навчальної діяльності та поєднує освітню мету з емоційно забарвленим і мотивуючим процесом.

Роль викладача у процесі впровадження ігрових методів є фасилітативною та координуючою. Викладач не лише організовує ігрову діяльність, але й активно спрямовує взаємодію, диференціює завдання відповідно до рівня підготовки студентів, підтримує студентів у процесі виконання та здійснює формувальне оцінювання. Дослідження показують, що ефективна фасилітація критично впливає на результативність ігрових методів: студенти демонструють вищий рівень мотивації, меншу мовленнєву тривожність і більшу готовність застосовувати знання у практичних комунікативних ситуаціях [5, с.142].

Застосування ігрових методів у вищих навчальних закладах має низку важливих переваг. По-перше, вони стимулюють внутрішню мотивацію та інтерес студентів до навчання, що особливо актуально в умовах дистанційного та змішаного навчання. По-друге, ігрова форма діяльності створює сприятливе середовище для природного використання мови у реальних або змодельованих комунікативних ситуаціях. По-третє, ігрові методи активізують розвиток соціальних і креативних навичок, оскільки студенти взаємодіють у командах, виконують рольові завдання, генерують власні рішення та обговорюють їх. Крім того, ігрові методи дозволяють індивідуалізувати навчання та враховувати різні стилі сприйняття інформації, що особливо важливо у багаторівневих групах.

Водночас слід усвідомлювати обмеження ігрових методів. Підготовка гри потребує певного часу, можливий ризик надмірного фокусування студентів на розважальній складовій гри замість навчальної мети, технічні обмеження у випадку використання цифрових ресурсів та високі професійні навички викладача для ефективної фасилітації. Недотримання методичних принципів організації ігрової діяльності може призвести до зниження навчальної цінності гри та низьких результатів навчання.

Дидактична основа використання ігрових методів полягає у забезпеченні цілеспрямованого навчання, що поєднує освітню мету із ігровою ситуацією. Дидактична гра є спеціально змодельованою формою навчальної взаємодії, у якій завдання подаються в ігровому контексті, передбачають дотримання правил, ролей, цілей і системи зворотного зв'язку. Завдяки цьому процес

навчання стає природним, емоційно насиченим і внутрішньо мотивованим, що робить ігрові методи потужним інструментом для розвитку іншомовної комунікативної компетентності у реальних умовах [6, 7].

У процесі вивчення іноземних мов дидактичні ігри виконують такі функції: мотиваційну, комунікативну, корекційну, контролюючу, соціалізуючу та розвивальну:

- *Мотиваційна* функція - гра підвищує інтерес до предмета, активізує студентів та підтримує бажання досягти успіху.
- *Комунікативна* - забезпечує реальні ситуації спілкування, у яких студенти можуть вільно використовувати мовні знання.
- *Корекційна* - допомагає подолати мовний бар'єр, невпевненість, страх помилки.
- *Контролююча* - дозволяє непомітно для учня перевірити рівень сформованості мовних навичок.
- *Соціалізуюча* - формує навички співпраці, взаємодії, командної роботи.
- *Розвивальна* - сприяє розвитку пізнавальних процесів, логічного та критичного мислення, креативності.

Варто підкреслити, що для підлітків доцільно використовувати ситуативно-комунікативні та змагальні ігри, що активізують мовну практику й розвивають уміння аргументувати, висловлювати власну думку. Для старших учнів і студентів ефективними є ділові, проблемні та інтерактивні ігри, спрямовані на формування професійних і міжкультурних компетентностей [29].

Особливе місце під час вивчення іноземних мов займає мотиваційний аспект. Теорія самодетермінації (E. Deci, R. Ryan) підкреслює, що стійка мотивація до навчання виникає тоді, коли задовольняються базові потреби особистості - у компетентності, автономії та соціальній належності [16, с.178]. Дидактична гра, завдяки своїй природній привабливості, створює умови для реалізації цих потреб: студент самостійно приймає рішення в межах ігрової

ситуації, відчуває успіх через досягнення результату, а також взаємодіє з іншими учасниками, отримуючи позитивний соціальний досвід.

Крім того, гра стимулює емоційно-вольову сферу особистості. Вона створює ситуацію емоційного піднесення, задоволення, радості, що позитивно впливає на процес засвоєння матеріалу. Емоційне підкріплення сприяє закріпленню лексичних одиниць і граматичних структур у довготривалій пам'яті, оскільки інформація, отримана в емоційно значущому контексті, запам'ятовується краще. Саме тому дослідження у сфері нейропсихології підтверджують: активне залучення емоцій і моторики під час навчання стимулює роботу обох півкуль мозку, що підвищує ефективність засвоєння мови [39].

Впровадження дидактичних ігор у мовне навчання передбачає єдність трьох ключових компонентів:

- *Дидактичного* - спрямованість гри на конкретний навчальний результат (закріплення лексики, розвиток навичок аудіювання, формування граматичних структур тощо).
- *Психологічного* - створення сприятливого емоційного фону, урахування індивідуальних відмінностей у темпі, стилі навчання, рівні тривожності.
- *Комунікативного* - забезпечення взаємодії між учасниками, розвиток навичок співпраці, мовленнєвої ініціативи, толерантності.

Ефективність упровадження дидактичних ігор також залежить від дотримання певних умов: наявності чіткої мети, відповідності змісту гри рівню мовної підготовки, поєднання з іншими формами роботи (індивідуальною, груповою, фронтальною), а також системності використання - від етапу пояснення до етапу контролю.

Гра виступає не лише формою дозвілля чи розваги, а потужним навчальним інструментом, який об'єднує пізнавальні, емоційні та соціальні компоненти навчання. Її використання сприяє формуванню позитивної мотивації, розвитку мовленнєвих компетентностей та впевненості у власних можливостях. Отже, впровадження дидактичних ігор у навчальний процес

вивчення іноземних мов є необхідною умовою реалізації особистісно орієнтованого, діяльнісного та компетентнісного підходів сучасної освіти.

Саме через ігрову взаємодію студенти природно засвоюють новий матеріал, зокрема лексичні одиниці, граматичні структури та фонетичні особливості мови, не відчуючи надмірного когнітивного навантаження.

Крім того, дидактична гра виступає ефективним засобом розвитку емоційного інтелекту, навичок співпраці та критичного мислення. У грі студенти навчаються дотримуватись правил, розподіляти ролі, приймати рішення й нести відповідальність за результат, що формує основи соціальної компетентності. Водночас цінність гри полягає не лише в емоційному залученні, а й у здатності забезпечити багаторівневу активізацію пізнавальних процесів - уваги, пам'яті, уяви, мислення.

З психолого-лінгвістичної точки зору, гра моделює природні умови комунікації. Вона дозволяє студентам відчувати мовленнєву діяльність як практичну потребу, а не як абстрактне завдання. Таким чином, дидактична гра стає засобом переходу від навчальної до життєвої мотивації, коли студент починає усвідомлювати практичну цінність знання іноземної мови [27].

Особливу увагу слід приділяти диференціації завдань, що дозволяє залучити студентів із різним рівнем підготовки, забезпечуючи індивідуальний підхід і уникнення перевантаження або нудьги.

Гра створює багатопланове навчальне середовище, у якому поєднуються когнітивні, емоційні та соціальні аспекти діяльності. Психологічна безпека, що забезпечується ігровою формою, стимулює внутрішню мотивацію та підвищує ефективність засвоєння матеріалу, оскільки студент відчуває потребу використовувати знання у практичному контексті. Завдяки повторюваним ігровим завданням студент має можливість не лише закріплювати матеріал, а й експериментувати, пробувати нові мовні конструкції, розвивати креативність і гнучкість мислення. Такі умови сприяють формуванню навичок самостійного мовного планування, уміння швидко адаптуватися до змін і виробляти нестандартні способи вирішення комунікативних завдань.

Важливою складовою навчального процесу є системне і планомірне використання ігор. Гра інтегрується в усі етапи заняття, від початкового етапу ознайомлення з темою до підсумкової рефлексії, що дозволяє забезпечити логічність, послідовність і максимальну ефективність засвоєння матеріалу. Крім того, ігрові методи виконують корекційну функцію, даючи можливість усувати прогалини в знаннях і виправляти помилки у процесі природної взаємодії, що значно підвищує ефективність навчання порівняно з традиційними формами контролю.

Таким чином, впровадження дидактичних ігор у процес вивчення іноземних мов є багатовимірним і системним явищем, що поєднує пізнавальні, емоційні та соціальні компоненти навчання. Ігри забезпечують умови для активного, осмисленого та емоційно забарвленого навчання, що робить процес вивчення іноземної мови максимально ефективним і природним [13].

Підсумовуючи, слід зазначити, що класифікація ігрових методів у сучасній науковій літературі є не просто спробою систематизувати різновиди ігор, а відображає глибинне розуміння їхніх освітніх функцій. Завдяки інтегрованому підходу до типологізації викладач отримує гнучкий інструмент, який можна адаптувати до змісту навчальної дисципліни, індивідуальних особливостей студентів і конкретних освітніх цілей. Різноманітність критеріїв класифікації (за дидактичною метою, формою діяльності, ступенем формалізації, засобами реалізації, типом взаємодії тощо) демонструє, що гра в освітньому контексті є багаторівневим явищем, у якому поєднуються когнітивні, емоційно-мотиваційні та соціальні компоненти. Саме тому дослідження ігрових методів сьогодні переходить від поверхового опису форм до глибшого аналізу їхньої ефективності, умов застосування та потенціалу для розвитку ключових компетентностей здобувачів освіти.

1.2. Роль ігрових методів у формуванні навичок іншомовної комунікації

У сучасній парадигмі навчання іноземних мов провідною є орієнтація на реальне спілкування та формування здатності здобувачів освіти ефективно використовувати мовні засоби в різних комунікативних ситуаціях. Ігрові методи розглядаються як одна з ефективних форм формування і розвитку комунікативних умінь і навичок, оскільки поєднують навчальні завдання з мотиваційною привабливістю, емоційною взаємодією та активною участю здобувачів освіти.

Комунікація розглядається як «смісловий та ідеально-змістовий аспект соціальної взаємодії, обмін інформацією» [2, с. 28]. Комунікація разом з інтеракцією і перцепцією є складовими спілкування.

Іншомовна комунікація є важливим компонентом професійної діяльності сучасного фахівця і розглядається у контексті комунікації, діяльності та іноземної мови [11, с.59-62]. Діяльнісний характер комунікації проявляється у формуванні умінь і навичок, що відбувається у практичній мовленнєвій діяльності. Основу іншомовної комунікації становлять вербальні засоби іноземної мови.

Іншомовна комунікація виходить за межі володіння системою мовних засобів і передбачає здатність студента адекватно інтерпретувати й продукувати висловлення в реальних комунікативних контекстах. Якщо комунікативний процес відбувається між представниками різних культур, він відбувається в умовах міжкультурної комунікації.

Студенти мають сформовану систему абстрактного й аналітичного мислення, що дозволяє їм критично осмислювати мовний матеріал і свідомо застосовувати стратегії мовленнєвої діяльності, однак часто відчують труднощі з автоматизацією мовленнєвих дій та перенесенням знань у комунікативну практику. Труднощі виникають також під час оволодіння навичками професійної комунікації, оскільки кожна підмова спеціальності містить свою специфічну лексику, терміни, професіоналізми і навіть жаргонізми.

У процесі розвитку навичок іншомовної комунікації особливого значення набувають конкретні групи навичок, які формуються у процесі навчання. Передусім це мовні навички: лексичні, граматичні, фонетичні, які забезпечують технічну сторону мовлення. Розвиток цих навичок є передумовою формування точності, граматичної правильності та змістової адекватності висловлення. Іншою групою навичок є мовленнєві навички: аудіювання, читання, письма, говоріння, що формують функціональну складову комунікації. Вони забезпечують здатність студента інтерпретувати повідомлення, будувати власні висловлювання, підтримувати діалог, презентувати інформацію, вести письмову комунікацію.

Окремо виокремлюють прагматичні та дискурсивні навички, що дозволяють студентам конструювати зв'язне мовлення з урахуванням ситуації, намірів співрозмовника, соціальних норм та жанрових вимог. Саме дискурсивні вміння забезпечують логічність, зв'язність, завершеність та інтерактивність комунікації. Важливу роль у іншомовній комунікативній діяльності відіграють соціокультурні навички, що включають знання культурних норм, невербальних засобів, комунікативних традицій та моделей поведінки, характерних для мовного середовища. Вони дають змогу уникати міжкультурних непорозумінь та ефективно брати участь у міжкультурному спілкуванні [9, с.82-101].

Ефективність розвитку комунікативних навичок значною мірою залежить від використання комунікативно орієнтованих методів, зокрема інтерактивних і ігрових технологій, які забезпечують природність і динамізм мовленнєвої практики, створюють умови для реальної взаємодії та сприяють формуванню іншомовної комунікативної компетентності.

Гра у навчальному процесі сприяє створенню умов, у яких здобувач може без тиску й страху зробити помилки може здійснювати діалогічну взаємодію та брати участь у колективному розв'язанні комунікативних завдань. Ігрові форми діяльності забезпечують природне включення студентів у процес спілкування та сприяють розвитку їх мотивації до вивчення мови [36].

Застосування ігрових методів відкриває можливості для формування навичок на різних рівнях: від фонетичних і лексичних навичок до розвитку стратегій взаємодії, ініціювання та підтримання діалогу, аргументації, реагування на репліки співрозмовника. Ігрові ситуації дозволяють моделювати широкий спектр соціальних ролей, типових ситуацій спілкування та змістовно значущих мовленнєвих завдань, що сприяє інтеграції мовних і соціокультурних умінь.

Володіння іншомовною комунікативною компетентністю забезпечує здатність студентів вільно й адекватно використовувати мову в різних комунікативних ситуаціях, взаємодіяти з представниками інших культур.

Науковці трактують іншомовну комунікативну компетентність як багатовимірне утворення, що поєднує мовні знання, уміння організовувати висловлювання, здатність до соціальної взаємодії та використання стратегій для досягнення комунікативної мети [38, с. 1-47]. У структуру комунікативної компетентності традиційно входять кілька ключових компонентів.

По-перше, лінгвістичний компонент, що охоплює знання лексики, граматики, фонетики та орфографічних норм. Він забезпечує мовний фонд, необхідний для продукування й розуміння висловлювань. По-друге, соціолінгвістичний компонент, пов'язаний з умінням добирати мовні засоби відповідно до соціального контексту, ролей, статусів і норм мовленнєвої поведінки. По-третє, дискурсивний компонент, який включає здатність логічно будувати висловлювання, забезпечувати зв'язність, послідовність і відповідність комунікативній меті. Важливими є також соціокультурний компонент, що відображає знання культурних особливостей іншомовного середовища, та стратегічний компонент, який охоплює використання компенсаторних і комунікативних стратегій, необхідних для подолання труднощів у спілкуванні [29, 30].

Усі ці складові розкриваються й розвиваються саме в умовах активної комунікативної діяльності. Вона передбачає ініціювання висловлювань, реагування на репліки співрозмовника, участь у діалогах і групових

обговореннях, використання мови як інструмента розв'язання завдань. У процесі такої діяльності студенти не лише застосовують засвоєні мовні структури, але й вчаться адаптуватися до ситуації, контролювати зміст власного висловлювання, аргументувати та коригувати комунікативну поведінку в реальному часі.

Особливістю ігрових методів є те, що вони створюють природні умови для комунікативної діяльності та її цілеспрямованого розвитку. На відміну від механічних тренувальних вправ, гра передбачає реальну потребу у взаємодії: студенти вступають у діалог, обмінюються інформацією, висловлюють пропозиції, уточнюють, домовляються й підтримують спільну тему. У таких умовах формується комунікативна ініціативність, тобто готовність використовувати іноземну мову для досягнення практичної мети.

Гра сприяє тренуванню оперативного мовлення, коли учасники повинні швидко реагувати на репліки партнерів, добирати мовні засоби без попереднього планування та враховувати комунікативну ситуацію. Це активізує дискурсивний і стратегічний компоненти комунікативної компетентності, оскільки студенти вчаться підтримувати логіку спілкування, уникати комунікативних пауз, застосовувати перефразування, уточнення або невербальні засоби для подолання труднощів.

Крім того, під час ігрової діяльності активізується соціальний аспект комунікації. Студенти вчаться співпрацювати, керувати комунікативною взаємодією, брати на себе відповідальність за спільний результат і коригувати власну поведінку залежно від дій партнера. Це формує важливі вміння - регулювати інтонацію, обирати відповідний мовленнєвий стиль, враховувати соціальні ролі, що є обов'язковими для реального іншомовного спілкування.

Ігрові методи також сприяють розвитку комунікативної самостійності, оскільки студенти вчаться діяти без постійного контролю викладача. Під час ігор вони самостійно ініціюють діалог, розвивають тему, домовляються про правила взаємодії, що забезпечує більш глибоке засвоєння матеріалу та формування навичок автономної комунікації. Залучення до таких видів діяльності допомагає

інтегрувати різні компоненти комунікативної компетентності в єдину систему, яка функціонує під час реальної мовленнєвої взаємодії.

Одним із ключових аспектів використання ігрових методів у формуванні навичок іншомовної комунікації є їх здатність створювати природні умови для мовленнєвої діяльності. На відміну від традиційних вправ, що часто мають репродуктивний характер, гра активізує одночасно когнітивні, соціальні та емоційні процеси, забезпечуючи більш цілісний тип навчання. У наукових дослідженнях неодноразово наголошується, що гра дозволяє «перевести мовленнєву практику у сферу діяльності, яку здобувач сприймає як змістовно значущу» [32].

Ефективність ігрових методів значною мірою пояснюється їх здатністю моделювати реальні ситуації спілкування. Під час рольових ігор, симуляцій чи комунікативних завдань здобувачі виконують дії, що відображають автентичні соціальні ролі, використовують мову відповідно до комунікативного наміру (запитати, переконати, пояснити, домовитися). Це відповідає положенням комунікативного підходу, у межах якого навчання розглядається як діяльність, спрямована на взаємодію [1]. Саме завдяки цьому ігрові форми створюють навчальне середовище, в якому мовлення не є штучною вправою, а набуває функціонального характеру.

Рольова гра є одним із найефективніших ігрових методів, оскільки вона дозволяє відпрацьовувати не лише мовні засоби, а й комунікативні стратегії: уміння підтримувати діалог, змінювати мовленнєву поведінку залежно від ролі, реагувати на непередбачувані висловлювання партнера. Саме такі механізми лежать в основі формування дискурсивної та соціокультурної компетентності, які є складовими іншомовної комунікативної компетентності. Дослідження підкреслюють, що саме рольові ігри є «ефективним засобом інтеграції мовних знань та комунікативних умінь у єдину систему» [33].

Одним із важливих факторів, що впливає на якість іншомовної комунікації, є психологічний стан здобувача. Страх помилки, сором'язливість, невпевненість або низька мотивація часто обмежують мовленнєву активність, навіть за

наявності належного рівня знань. Ігрова діяльність забезпечує емоційно безпечне середовище, у якому помилка розглядається як природний елемент процесу, а не як оцінюваний результат. Відомо, що саме позитивний емоційний фон суттєво підсилює готовність до мовленнєвої взаємодії [44]. Завдяки цьому гра сприяє подоланню психологічних бар'єрів, зникають побоювання зробити помилки та страх участі в іншомовній комунікації.

Ігрові методи орієнтовані не лише на індивідуальну активність, а й на взаємодію між учасниками. У процесі гри здобувачі вчаться координувати свої дії, домовлятися, ставити запитання, формулювати відповіді, співпрацювати для досягнення спільної мети. Такий формат відповідає соціально-інтеракційному підходу до навчання, який підкреслює, що комунікативні вміння формуються передусім у взаємодії з іншими. Саме тому групові ігри є важливим інструментом розвитку не лише мовленнєвих, а й соціальних умінь.

У межах дослідження ефективності ігрових методів доцільно виокремити кілька категорій, що визначають їхній вплив на формування навичок іншомовної комунікації. Передусім йдеться про когнітивну категорію, яка охоплює осмислене засвоєння лексико-граматичного матеріалу та розвиток стратегій мовленнєвої діяльності. У межах соціально-комунікативної категорії увага зосереджується на взаємодії, співпраці та умінні реагувати на репліки партнера. Водночас емоційно-мотиваційна категорія підкреслює здатність гри знижувати тривожність та підвищувати залученість студентів у комунікативну активність. Для систематизації цих характеристик можна виокремити ключові параметри ефективності ігрових методів, зокрема:

- рівень активної мовленнєвої участі студентів;
- наявність реалістичного комунікативного контексту;
- ступінь інтеграції навчальних цілей у структуру гри.

Таке структурування дозволяє розглядати ігрові методи не лише як інструмент урізноманітнення занять, а і як технологію, що функціонує на перетині кількох взаємопов'язаних освітніх категорій.

Подальший аналіз ігрових методів потребує розгляду їхньої внутрішньої структури. Важливим є те, що гра передбачає наявність чітко окресленої мети, правил та ролей, що створює кероване, але водночас гнучке освітнє середовище. Це дозволяє викладачу регулювати рівень складності мовленнєвих завдань, поступово розширювати спектр комунікативних дій і формувати вміння переходити від репродуктивного до продуктивного мовлення. У таких умовах студенти навчаються добирати мовні засоби відповідно до ролі, ситуації та інтенції.

Отже, ігрові методи розглядаються не лише як засіб активізації навчального процесу, але як складний багаторівневий механізм, що поєднує когнітивні, соціальні та емоційні аспекти навчання. Їхнє застосування дає змогу створити умови, за яких іноземна мова функціонує як інструмент реального спілкування, а не як сукупність теоретичних правил. Це призводить до формування здатності студентів ефективно взаємодіяти у різноманітних комунікативних ситуаціях.

У процесі розвитку навичок іншомовної комунікації використовують різні види ігор залежно від мети навчання, рівня підготовки здобувачів та їх особистісних характеристик.

Рольові ігри, де учасники виконують конкретні соціальні або професійні ролі, моделюючи реальні комунікативні ситуації. Цей тип гри сприяє розвитку стратегій ведення діалогу, умінню аргументувати, переконувати та адаптувати мовлення до різних партнерів [1, с.32-33].

Ігри з «інформаційною прогалиною» (information gap), у яких кожен учасник має частину інформації, необхідної для спільного розв'язання завдання. Такі вправи стимулюють активну взаємодію, розвиток уточнювальних запитань, перефразування та логічне формулювання висловлювань [6, 7].

Комунікативні симуляції, що відтворюють певні соціальні чи професійні процеси (наприклад, організація події, ділові переговори, дискусія). Цей вид діяльності поєднує мовні та соціальні компоненти, забезпечує комплексний

розвиток комунікативної компетентності та формує навички групової взаємодії [8, с. 42].

Інтерактивні ігри з елементами змагання, які поєднують навчальні завдання з конкурсами, вікторинами, мовними квестами. Вони мотивують студентів до активної участі, сприяють кращому запам'ятовуванню лексичних та граматичних структур і розвивають швидкість мовленнєвої реакції [18, с. 91].

Відповідно до поставленої мети викладач має обрати найбільш адекватний вид гри відповідно до рівня мовної підготовки здобувачів. При цьому кожен вид гри можна комбінувати, створюючи багаторівневі ігрові комплекси, що одночасно забезпечують розвиток лексичної, граматичної, соціокультурної та стратегічної складових іншомовної комунікативної компетентності.

Гра має бути інтегрована в навчальний процес, а не існувати як ізольований елемент, щоб забезпечити логічний перехід від засвоєння матеріалу до його практичного використання [17, с.1-15].

Наступною умовою є відповідність складності гри можливостям учасників. Правила та завдання повинні бути зрозумілими, а мовний матеріал - доступними для студентів. Надмірно складні ігри можуть спричинити фрустрацію та знизити мотивацію, тоді як занадто прості - не стимулюють розвиток комунікативних умінь. Оптимальним є поступове підвищення рівня складності, що відповідає принципу диференціації та індивідуалізації навчання.

Також важливо забезпечити емоційно комфортне середовище, де учасники можуть помилятися без ризику критики. Ігрова діяльність має знижувати тривожність і заохочувати мовленнєву активність, стимулюючи студентів до експериментів з мовою. Позитивний емоційний фон сприяє підвищенню продуктивності мовної взаємодії та закріпленню нових мовних структур [21, с. 112].

Не менш важливою є структурна організація гри, що передбачає визначення ролей, правил, послідовності дій та очікуваних результатів. Чітка інструкція допомагає уникнути хаотичності та забезпечує досягнення навчальної мети, водночас залишаючи місце для творчої ініціативи та імпровізації. Після

завершення ігрового етапу доцільно організувати коротку рефлексивну частину, під час якої студенти аналізують власні дії, визначають ефективність застосованих мовних стратегій та співвідносять їх із комунікативною метою завдання.

Дотримання цих умов дозволяє оптимізувати використання ігрових методів, забезпечуючи систематичний розвиток навичок іншомовної комунікації.

Ігрові методи є особливо ефективними не лише завдяки структурі завдань, а й через їхній вплив на психологічний стан та мотивацію здобувачів освіти.

Ігрова діяльність активізує внутрішню мотивацію, стимулюючи прагнення досягти результату не через зовнішній контроль чи оцінку, а через участь у цікавому і динамічному процесі. За даними досліджень, такі умови підвищують ефективність засвоєння лексики та граматичних структур, оскільки студент зацікавлений у застосуванні мовних засобів у реальних або змодельованих ситуаціях [18].

Крім того, гра формує мотивоване ставлення до комунікації, оскільки вона інтегрує навчальні цілі з соціальною взаємодією. У процесі гри студенти відчують потребу співпрацювати, домовлятися, пояснювати власну точку зору та реагувати на репліки партнерів. Це створює умови для розвитку умінь планувати мовленнєві дії, обирати відповідні засоби для досягнення комунікативної мети та адаптувати мовлення залежно від соціального контексту [52].

Не менш важливою є соціальна мотивація, яка виникає в груповому контексті. Участь у грі передбачає співпрацю з іншими, а це стимулює розвиток навичок міжособистісної взаємодії, готовності до комунікації та емпатії. Взаємодія у грі забезпечує відчуття досягнення спільної мети, що підсилює позитивне емоційне ставлення до навчання та сприяє систематичному застосуванню мовних знань у практичних ситуаціях.

Психологічні та мотиваційні аспекти ігрових методів відіграють важливу роль у формуванні навичок іншомовної комунікації, створюючи умови для

активного залучення студентів у мовленнєву діяльність. Емоційно безпечне середовище дозволяє вільно експериментувати з мовою та застосовувати нові структури, внутрішня мотивація стимулює прагнення досягати комунікативних цілей, а соціальна взаємодія формує навички співпраці та міжособистісного спілкування. Завдяки такому поєднанню когнітивних, емоційних і соціальних чинників гра забезпечує комплексний розвиток навичок іншомовної комунікації, одночасно підтримуючи активність, цікавість та готовність до комунікації.

Важливим компонентом ефективного формування іншомовної комунікативної компетентності є врахування когнітивних процесів, що активізуються під час виконання ігрових завдань. Пізнавальна діяльність у грі має природно інтегрований характер: студенти одночасно сприймають нову інформацію, аналізують мовний матеріал, роблять вибір комунікативних стратегій та застосовують їх у конкретній ситуації. Така багаторівнева активність сприяє якіснішому засвоєнню мовних одиниць та їх більш тривалому збереженню в пам'яті, оскільки знання пов'язуються не лише з теоретичним поясненням, а й із практичним досвідом використання.

Когнітивна складова також проявляється у розвитку механізмів прогнозування мовленнєвих намірів співрозмовника. Під час гри студенти змушені передбачати можливі мовні реакції інших учасників, реагувати на них і коригувати власне висловлювання. Це сприяє формуванню оперативної пам'яті, швидкості мовленнєвого мислення та гнучкості в підборі мовних засобів. Для іншомовної комунікації такі якості є надзвичайно важливими, адже реальна мовна практика завжди містить елемент непередбачуваності, який необхідно вміти опрацьовувати в режимі реального часу.

Крім того, у процесі виконання ігрових завдань активізуються процеси категоризації та структуризації знань. Студенти не лише відтворюють мовний матеріал, а й логічно групують його відповідно до комунікативних цілей: виділяють ключову інформацію, обирають доречні мовні конструкції, визначають смислові акценти. Завдяки цьому формується здатність свідомо

керувати своїми висловлюваннями, що є однією з базових ознак сформованої комунікативної компетентності.

Особливої уваги заслуговує розвиток когнітивних умінь. Ігрові методи стимулюють студентів аналізувати власні мовленнєві рішення, оцінювати їх ефективність та коригувати стратегії взаємодії. Такий досвід сприяє формуванню здатності до саморефлексії й саморегуляції мовленнєвої діяльності, що є необхідною умовою подальшого вдосконалення іншомовних навичок поза межами аудиторії.

Ігрові методи значно впливають на розвиток соціокультурної компетентності здобувачів, оскільки вони моделюють комунікативні ситуації, які відображають реальні культурні та соціальні механізми мовлення. Комунікативна компетентність за класичною моделлю Canale і Swain включає соціолінгвістичний компонент: здатність адекватно вибрати мовні засоби відповідно до контексту, ролі та соціальних норм [38, с.39-47]. Цей компонент є критично важливим у грі, оскільки саме в змодельованих ролях студенти вчаться вести себе «як в реальному житті», враховуючи формальність, реєстри, культурні очікування, відтінки ввічливості або звертання до статусу співрозмовників [53].

Крім того, з точки зору соціокультурної теорії, гра виступає як інструмент розвитку внутрішнього мовлення та міжособистісної взаємодії, навчання відбувається через спільну діяльність, де учасники виконують ролі, співпрацюють у вирішенні спільних завдань, а поступово деякі мовні та стратегічні навички стають частиною внутрішнього мовлення та саморегуляції (зона найближчого розвитку). У цьому контексті ігрові завдання, в яких студенти спільно конструюють комунікативні сценарії, діють як каталізатор їхнього мовного розвитку [57].

Також важливо, що ігровий підхід може підтримувати здатність студентів рефлексувати над тим, як і чому вони обирають ті чи інші мовленнєві стратегії. Завдяки рефлексії після ігор (обговорення ролей, аналіз реакцій, корекція стратегій) студенти розвивають комунікативну гнучкість: вони усвідомлюють,

що мовлення адаптується не лише за правилами граматики, а й за соціальними й культурними контекстами, що змінюють форму і функцію висловлювань.

Саме через гру студенти мають змогу «проживати» культурно обумовлені практики, розвиваючи гнучкість мовлення й уміння реагувати в різних соціальних контекстах.

Висновки до 1 розділу

У першому розділі дослідження проведено теоретичний аналіз використання ігрових методів у процесі вивчення іноземних мов. Розглянуто існуючі дефініції поняття «ігрові методи» в науковій літературі, проаналізовано класифікації ігрових методів. У ході аналізу з'ясовано, що ігрові методи виступають дієвим інструментом розвитку іншомовних комунікативних умінь студентів. Гра створює умови для природної та змістовної комунікативної діяльності, у якій студенти не лише відтворюють мовні структури, а й активно взаємодіють, приймають рішення, прогнозують комунікативні кроки партнерів та адаптують мовлення до ситуації.

Визначено, що навички іншомовної комунікації ефективно формуються в умовах ігрової діяльності завдяки цілісному характеру ігрових завдань, які потребують одночасного залучення різних мовних і немовних умінь. Ігрове середовище сприяє активізації когнітивних процесів - уваги, пам'яті, мислення, прогнозування, а також стимулює розвиток рефлексії та саморегуляції, що є важливими передумовами свідомого засвоєння мовного матеріалу.

Встановлено, що моделювання соціально значущих ситуацій дозволяє студентам опанувати норми іншомовної поведінки, формувати навички доречного використання мовних засобів і розвивати чутливість до культурних відмінностей у спілкуванні. Саме ця здатність орієнтуватися у контексті та міжкультурних нюансах визначає рівень сформованості комунікативної компетентності.

Ігрові методи забезпечують розвиток інтегрованих комунікативних навичок, що охоплюють як вербальні, так і невербальні засоби спілкування. У

процесі виконання ігрових завдань студенти вчаться поєднувати різні канали комунікації - усну мову, жести, міміку, інтонацію - що сприяє формуванню навичок міжособистісної взаємодії.

Інтеграція ігрових методів у навчальний процес сприяє активізації соціальної взаємодії між студентами, стимулюючи колективну роботу, співпрацю та взаємну підтримку. Це підвищує ефективність засвоєння матеріалу, оскільки навчання відбувається в умовах соціальної взаємодії та реальної комунікативної діяльності, що максимально наближено до практичного використання мови в реальному житті.

Раціональна комбінація різних видів ігор - мовних, рольових, симуляційних дозволяє забезпечити комплексний розвиток лінгвістичних, соціокультурних, прагматичних та стратегічних складових комунікативної компетентності.

РОЗДІЛ 2. МОВЛЕННЄВІ ІГРИ В ДИСКУРСИВНОМУ І ЛЕКСИКО-ГРАМАТИЧНОМУ АСПЕКТАХ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

2.1. Дискурсивні особливості мовленнєвих ігор

Поняття мовної гри посідає важливе місце у сучасному лінгвістичному та лінгводидактичному дискурсі, оскільки воно дозволяє поєднати мовленнєву діяльність із моделюванням реальних комунікативних ситуацій. Уперше поняття «мовна гра» було введено австрійським вченим Л. Вітгенштейном, який наголошував, що мовлення є діяльністю, тісно пов'язаною з правилами соціальної взаємодії, а отже і з певним типом «гри», де значення висловлювань визначаються контекстом їх використання [56, с.193-199].

У лінгводидактичній площині виокремлюють мовні (фонетичні, лексичні, граматичні, тощо) і мовленнєві (ситуаційні або симуляційні, рольові) ігри. Ігри під час навчання мови функціонують як дієвий механізм створення цілісного комунікативного простору, в якому студенти опановують мовні структури не ізольовано, а дискурсивно в навчальних ситуаціях, що імітують реальні

комунікативні процеси, моделюють різні типи дискурсу й забезпечують формування комунікативної компетентності [19,28].

Термін «дискурс» використовується у науковій літературі у різних значеннях. Вперше поняття «дискурс» було використано в науковій літературі Ю. Габермасом, який трактує дискурс як особливий вид мовленнєвої комунікації, метою якої є досягнення порозуміння між учасниками спілкування [43].

У сучасній науковій літературі дискурс асоціюється з усіма видами комунікації, з типами та формами мовлення, а також розглядається як функціональний стиль. Вітчизняний вчений Ф. Бацевич визначає дискурс як тип комунікативної діяльності, «сукупність мовленнєво-мисленнєвих дій комунікантів, пов'язаних з пізнанням, осмисленням і презентацією світу мовцем і осмисленням мовної картини світу адресанта слухачем» [2 с. 54-59].

Отже, дискурс у комунікативній лінгвістиці розглядається як комунікативна одиниця, що включає мовні, соціальні та когнітивні компоненти. У лінгводидактиці акцент робиться на розгляді дискурсу як навчального і комунікативного інструменту.

У контексті мовних і мовленнєвих ігор дискурс відтворюється завдяки створенню умов, максимально наближених до реальних комунікативних ситуацій: від побутових діалогів до академічних чи професійно орієнтованих сценаріїв. Студенти працюють не лише з окремими репліками, а з цілісними фрагментами дискурсу, що вимагають стратегічного планування висловлювання, керування мовленням, аргументації, корекції повідомлення залежно від реакції співрозмовника.

Дискурсивна природа мовних і мовленнєвих ігор виявляється передусім у тому, що вони спрямовані на відтворення реальних форматів спілкування, у яких мовленнєві акти набувають прагматичного смислового наповнення. Ефективність ігрових методів полягає в їх здатності забезпечувати природний перехід від опрацювання мовного матеріалу до його функціонального застосування у ситуаціях, максимально наближених до автентичного мовлення.

Ситуативно-рольова зумовленість дискурсу є однією з ключових характеристик мовленнєвих ігор, оскільки саме вона визначає структуру, логіку та зміст дискурсивної взаємодії. У межах мовленнєвої гри комунікативний процес вибудовується на основі умовно створеної ситуації та закріплених за учасниками ролей, що визначають вибір доступних мовленнєвих дій, комунікативних намірів і стратегій. Значення висловлювання стає зрозумілим лише в контексті мовлення, у якому воно функціонує, тобто в певній ігровій чи соціальній ситуації. Це означає, що ситуаційні межі визначають не тільки форму, а й інтерпретацію дискурсу, роблячи його залежним від умов, у яких відбувається мовленнєва взаємодія.

Мовленнєві ігри як дискурсивні моделі дозволяють поєднати мовленнєву діяльність студента із соціальними, прагматичними та ситуативними чинниками, що визначають умови використання мови. Згідно з підходом Г. Хаймса, комунікативна компетентність передбачає не лише знання мовних структур, а й уміння застосовувати їх у конкретних соціальних обставинах відповідно до норм і очікувань комунікативної спільноти [49, 50]. Саме мовленнєві ігри створюють комунікативне середовище, у якому студенти відтворюють типові сценарії взаємодії, адаптують мовні засоби до цілей висловлювання, моделюють комунікативні стратегії та спостерігають наслідки вибору різних мовленнєвих тактик.

Дискурсивний вимір мовних ігор включає також соціолінгвістичний компонент, пов'язаний із засвоєнням норм мовленнєвої поведінки. Студенти вчаться співвідносити мовні засоби з контекстом їх використання, добирати відповідні засоби ввічливості, адаптувати рівень формальності, інтерпретувати прагматичні імплікації висловлювань. Це особливо важливо, оскільки соціолінгвістичні аспекти іншомовної комунікації найважче піддаються вивченню, але легко формуються в інтерактивних ігрових умовах [34].

У сучасній комунікативній лінгвістиці ситуативність розглядається як фундаментальний чинник формування дискурсу. У межах теорії Т. ван Дейка дискурс розглядають як складне комунікативне явище у єдності з соціальним

контекстом, яке окрім тексту характеризується і екстралінгвістичними чинниками і в якому соціальні ролі та очікування учасників задають характер мовленнєвих ходів і їхню послідовність [56].

У мовленнєвих іграх ця залежність проявляється особливо виразно: студенти, виконуючи певні ролі у грі, обирають мовні засоби не довільно, а відповідно до типу взаємодії, властивого певній комунікативній ситуації. Роль виступає своєрідним регулятором мовленнєвої поведінки, який окреслює рамки припустимих висловлювань, визначає ступінь формальності, інтонаційну модель, мовленнєві акти й стратегії, що можуть бути використані.

Ситуативно-рольова організація дискурсу у мовленнєвих іграх створює умови для максимально наближеного до реального спілкування навчального процесу. Рольова взаємодія активізує не лише мовні, а й когнітивні та соціальні механізми комунікації, оскільки студент змушений адаптувати висловлювання відповідно до ситуації та реакцій співрозмовника. Таким чином формується не ізольоване вживання мовних одиниць, а саме дискурсивна компетентність.

В ігрових форматах навчання учасники одержують можливість працювати з різними регістрами, мовленнєвими актами, дискурсивними зв'язками й стилістичними маркерами, які реалізуються в реальному спілкуванні. Це дає змогу розглядати мовленнєві ігри як ефективний інструмент формування дискурсивної компетентності.

Вчені зазначають, що володіння дискурсивною компетентністю дозволяє створювати висловлювання у різних жанрах і стилях відповідно до ситуації мовлення [41].

У ситуативно-рольовому дискурсі важливого значення набуває поняття комунікативного завдання. Кожна ситуація містить певні соціальні та прагматичні очікування. У мовленнєвій грі такі очікування структуровані правилами та цілями гри, що дозволяє створити контрольоване, але водночас варіативне дискурсивне середовище. Саме тому дискурс у межах мовленнєвої гри є одночасно стабільним, визначений ситуацією і ролями та динамічним

оскільки постає в реальному процесі взаємодії та залежить від комунікативних рішень учасників.

Загалом ситуативно-рольова зумовленість забезпечує цілісність і логіку дискурсу мовленнєвих ігор, визначаючи комунікативний модус учасників і спрямовуючи їхні висловлювання відповідно до поставлених соціальних і прагматичних орієнтирів. Саме завдяки цьому мовленнєві ігри перетворюються на ефективний інструмент формування іншомовної комунікативної компетентності, де дискурс постає не як штучний діалог, а як реальна, контекстно структурована взаємодія.

Мовленнєва гра має чіткі правила (завдання, послідовність ходів, мовні акти). Це створює *структурований дискурс*, де кожна репліка є відповіддю на попередньої і підготовкою до наступної.

Правила мовленнєвої гри становлять фундамент її дискурсивної структури, визначаючи логіку, послідовність і допустимі формати мовленнєвих дій учасників. Із погляду дискурсивної лінгвістики мовленнєва гра є різновидом регламентованої комунікативної взаємодії, у якій зміст висловлювань, їхній прагматичний потенціал та інтерпретація зумовлюються встановленою системою комунікативних норм. Витоки такого розуміння пов'язані з концепцією Л. Вітгенштейна, який розглядав *language games* як моделі використання мови у різних формах соціальної діяльності, де значення висловлювань визначається правилами, які задають можливі ходи і визначають логіку дій [57]. Таким чином, правила мовленнєвої гри задають межі дискурсивної поведінки, окреслюючи, які мовні ходи є прийнятними, очікуваними та релевантними у межах конкретної ситуації.

У сучасних дискурс-орієнтованих підходах правила мовленнєвої гри розглядаються як механізми узгодження комунікативних намірів та інтерпретацій. У мовленнєвій грі такі правила проявляються у чіткій регламентації ролей, дозволених мовленнєвих актів, черговості реплік, форматів реагування та стратегій досягнення комунікативної мети.

З позиції прагмалінгвістики правила мовленнєвої гри є не лише регуляторами форми висловлювань, а й індикаторами прийнятності та успішності комунікації. За О. Юніною, кожен тип висловлювання формується в межах певного жанру, що має свій набір стабільних композиційних і прагматичних норм [32]. Мовленнєва гра функціонує аналогічно: її правила формують «жанрову матрицю», через яку учасники інтерпретують висловлювання одне одного. Звідси випливає, що зміна правил (наприклад, зміна ролей або мети гри) змінює структуру дискурсу, його послідовність і комунікативну динаміку.

У лінгводидактичному аспекті правила мовленнєвих ігор виконують функцію моделювання реальних комунікативних ситуацій. Практики рольових ігор є моделями автентичної взаємодії, де правила допомагають студентам зрозуміти структуру реальних дискурсів і навчитися діяти в межах комунікативних норм мови. Саме правило-орієнтованість гри забезпечує керуваність навчального процесу, а також дозволяє варіювати рівень мовленнєвої свободи, ускладнювати комунікативні завдання та поступово формувати комунікативні стратегії учасників.

З позиції соціальної лінгвістики правила мовленнєвої гри визначають також соціальну організацію дискурсу, оскільки вони фіксують ієрархію ролей, ступінь формальності, допустимі способи впливу й реагування. У мовленнєвій грі правила не лише забезпечують порядок взаємодії, а й моделюють соціальні ролі та очікування, що дозволяє перенести досвід гри на реальні ситуації спілкування.

Отже, правила мовленнєвої гри виконують складну дискурсивну функцію: вони задають рамки комунікативної поведінки, визначають можливі мовленнєві ходи, забезпечують когерентність та узгодженість висловлювань, моделюють соціальні відносини й формують прагматичну логіку дискурсу. Саме система правил робить мовленнєву гру структурованим видом дискурсу, у межах якого учасники навчаються керувати мовленням відповідно до ролей, цілей і контексту комунікативної ситуації.

Прагматична орієнтованість дискурсу визначає функціональну спрямованість мовленнєвої діяльності на досягнення конкретної комунікативної мети, враховуючи інтенції мовця, соціальні ролі учасників взаємодії, ситуаційні параметри та передбачувані реакції адресата. У межах сучасної дискурсології прагматика розглядається як ядро комунікативного процесу. Дискурс завжди спрямований на інтерпретацію адресатом і тому не може бути відокремлений від контекстуальних факторів, що визначають його стратегії та ефективність [8, с.101]. Відповідно, прагматичний вимір охоплює добір мовних засобів, що забезпечують доцільність, релевантність і прагматичну успішність висловлювання.

Прагматична орієнтованість є визначальною для формування компетентного мовця, здатного адаптувати мовлення до ситуативних і соціальних вимог. Прагматичний компонент дискурсу забезпечує оптимальність мовленнєвих рішень у конкретних умовах спілкування.

Прагматична адекватність є передумовою ефективної участі у мовленнєвих подіях, оскільки мовець повинен не лише володіти мовною системою, а й уміти використовувати її відповідно до соціокультурних норм [49]. Цей підхід узгоджується з моделлю мовленнєвих актів Дж. Остіна і Дж. Серля, які доводять, що кожне висловлювання здійснює певну іллокутивну функцію, тобто реалізує намір мовця, що є ключовим для аналізу дискурсу як дії [33].

Прагматична орієнтованість дискурсу пов'язана не лише з індивідуальною мовленнєвою поведінкою, а й зі стандартами й правилами спільноти, у межах якої здійснюється комунікація. Вона є багатовимірним явищем, що визначає функціональну ефективність висловлювання. Вона охоплює стратегічність мовленнєвих дій, інтенційний аспект комунікації, ситуативно-рольові параметри та соціальні норми взаємодії. У науковій парадигмі прагматика дискурсу постає як ключовий механізм організації мовленнєвої поведінки та інструмент забезпечення комунікативної адекватності й результативності.

Інтерактивність та діалогічність становлять ключові характеристики сучасної комунікації, які забезпечують взаємодію учасників дискурсу, спільне

конструювання смислів та динамічність мовленнєвого процесу. У межах поняття інтерактивності соціальна взаємодія людей розглядається як міжособистісна комунікація [7, с.129], у якій висловлювання одного учасника безпосередньо зумовлює, спрямовує або коригує висловлювання іншого. Інтерактивність передбачає активну участь усіх комунікантів, формування спільного контексту та кооперативний характер комунікації.

Діалогічність як фундаментальна властивість дискурсу була концептуально обґрунтована М. Бахтіним, який наголошував, що будь-яке висловлювання існує у межах діалогу з іншими висловлюваннями [38, с.1-12]. У цьому розумінні діалогічність охоплює не лише формальний обмін репліками, а й внутрішню відкритість висловлювання до відповіді, поліваріантність інтерпретацій та спрямованість на взаєморозуміння. У контексті сучасної дискурсології діалогічність розглядають як структурну характеристику комунікації, яка визначає взаємозалежність мовленнєвих дій, їхню семантичну, прагматичну та інтерпретативну пов'язаність.

В лінгводидактичній площині інтерактивність і діалогічність відіграють провідну роль у формуванні комунікативної компетентності.

Інтерактивність і діалогічність є взаємопов'язаними характеристиками дискурсу, які забезпечують його відкритість, динамічність та спільну участь сторін у формуванні значення. Вони визначають структуру сучасної комунікації від міжособистісного спілкування до освітнього та цифрового дискурсів і лежать в основі ефективної мовленнєвої взаємодії, орієнтованої на співпрацю та взаєморозуміння.

Стратегічність мовлення виступає однією з центральних рис дискурсивної організації мовленнєвих ігор, оскільки кожен мовленнєва дія орієнтована на досягнення певних цілей у межах комунікативного контексту.

З дискурсивної точки зору стратегічність означає опосередкованість мовлення інтересами суб'єктів, тобто мовлення не лише передає інформацію, а й функціонує як знаряддя впливу, координації дій та досягнення цілей.

Особливе значення мовленнєві ігри мають для формування стратегічної компетентності як одного з компонентів комунікативної компетентності, запропонованої М. Канейлом і М. Свейном [38].

Аміраєва Н. визначає стратегічну компетентність як здатність того, хто говорить, визначати свій комунікативний намір і відповідно планувати комунікативну ситуацію [1]. Вчена розглядає стратегічну компетентність як складову дискурсивної компетентності на рівні з текстовою (вміння організувати речення в єдину мовну структуру) і жанровою (вміння структурувати дискурс згідно з правилами конкретного жанру) компетентностями.

Стратегічна компетентність охоплює вміння подолання комунікативних труднощів, такі як перефразування, прогнозування змісту, звернення по уточненню, використання невербальних засобів, адаптація мовлення до рівня співрозмовника. У межах мовленнєвої гри студенти мають змогу в середовищі комунікації відпрацьовувати ці стратегії, експериментувати з різними моделями дискурсивної поведінки, створювати та інтерпретувати тексти.

Практична реалізація стратегічності проявляється у використанні комунікативних стратегій і тактик. Комунікативні стратегії розглядають як узагальнені моделі комунікативної поведінки, що застосовують задля впливу на ставлення й поведінку партнера комунікації. Вони включають загальні принципи конструювання дискурсу та аргументації, зокрема раціональні, емоційні, етичні форми комунікативної взаємодії [11, с. 60].

Стратегії спілкування характеризуються гнучкістю і залежать від прагматичних чинників: соціальних ролей комунікантів, їх віку, культурно-етнічної та гендерної приналежності. Стратегії реалізуються за допомогою комунікативних тактик, які розглядають як визначені лінії поведінки, мовленнєві прийоми, що сприяють досягненню комунікативної мети [2, с. 120].

Комунікативні стратегії формуються не лише через виконання завдань, а передусім через залучення студента до повноцінного процесу спілкування. Мовленнєві ігри сприяють формуванню низки ключових комунікативних

стратегій, зокрема стратегій ініціювання та підтримання діалогу, перефразування, уточнення, аргументації, емпатичного реагування та ввічливості. У процесі участі в ігровій взаємодії студенти активно залучаються до побудови комунікативного дискурсу, здобувають досвід використання адекватних мовних засобів відповідно до конкретних умов ситуації спілкування, навчаються коригувати висловлювання, обираючи відповідні стратегії взаємодії.

Наприклад, у рольових сценаріях типу *«клієнт-менеджер»* студенти практикують комунікативні стратегії переконання, самопрезентації та тактику ввічливості, тоді як у ситуації *«двоє друзів, які планують подорож»* вони можуть використовувати розмовні скорочення, персональні форми звертань, емоційно забарвлену лексику та невимушений порядок обміну репліками, тобто тактики неформальності, гумору, тощо.

Варіативність мовленнєвих ходів є однією з ключових дискурсивних характеристик мовленнєвих ігор, оскільки вона відображає здатність учасників комунікації гнучко змінювати стратегії, форми та засоби мовленнєвої взаємодії відповідно до цілей, ситуації та реакцій співрозмовників. У межах концепції мовленнєвих ігор (Л. Вітгенштайн) мовлення розглядається як сукупність «ігор» з власними правилами, у яких учасники обирають свої ходи залежно від контексту, ролей і очікувань інших. Кожен мовленнєвий хід є варіативним у тому сенсі, що його можна реалізувати різними способами, використовуючи різні лексичні, граматичні чи прагматичні засоби, що підкреслює динамічний і творчий характер дискурсу [57].

З дискурсивної точки зору, варіативність проявляється у здатності мовця адаптувати мовні ресурси до комунікативних потреб. Варіативність дозволяє оптимізувати ефективність комунікації, підтримувати соціальні відносини та зберігати «обличчя» учасників дискурсу [35]. Такі можливості демонструють, що мовленнєвий хід не є статичним, а конструюється в реальному часі залежно від реакцій співрозмовника та змінних умов ситуації.

Варіативність мовленнєвих ходів є одним із механізмів формування комунікативної компетентності та розвитку стратегічного мислення студентів у

мовленнєвих іграх. Вона дозволяє експериментувати з різними формами висловлювання, обирати оптимальні шляхи досягнення комунікативної мети та реагувати на непередбачувані зміни у ситуації спілкування. Як зазначає Ю. Мужеляк, комунікативна стратегія реалізується у комунікативних тактиках, а комунікативна тактика реалізується у мовленнєвих ходах (прийомах), спрямованих на досягнення комунікативної мети [20, с.101-107].

На відміну від запропонованих текстів, смисловий зміст мовленнєвих ігор формується спонтанно, у ході мовленнєвої взаємодії, і залежить від вибору стратегії, реакцій співрозмовників та соціокультурного контексту. Це свідчить, що комунікативна діяльність під час мовленнєвих ігор має творчий характер. В умовах мовленнєвих ігор це забезпечує гнучкість комунікації та можливість конструювання нових дискурсивних структур. Кожен хід у грі призводить до продукування мовленнєвих дій, які впливають на подальший розвиток дискурсу, створюючи своєрідну «ланцюгову реакцію» мовленнєвих ідей і стратегій, що стимулює розвиток критичного мислення та творче використання мовних засобів у навчальних ігрових практиках.

Навчальний характер дискурсу, у свою чергу, відображає специфічну спрямованість мовленнєвої взаємодії у навчальному контексті. Він характеризується орієнтацією на засвоєння знань, розвиток комунікативних компетентностей та формування мовленнєвих стратегій у контрольованому або напівконтрольованому середовищі.

Через включення в мовленнєву гру студенти навчаються підтримувати комунікацію, стежити за логікою розвитку діалогу, добирати відповідні комунікативні стратегії залежно від інтенцій учасників і характеру ситуації.

Застосування мовних і мовленнєвих ігор у навчанні іноземної мови сприяє розвитку соціолінгвістичних умінь, оскільки саме під час ігрової взаємодії студенти отримують можливість відтворювати стилістичні, функціональні та культурні особливості мовлення.

Рольові, ситуаційні, комунікативні мовні ігри вимагають від студентів гнучкості, швидкого прийняття рішень, вибору комунікативних стратегій

залежно від наміру, реакцій співрозмовника, соціального статусу учасників комунікації. Важливим аспектом є також формування стратегій кооперації, які забезпечують гармонійну взаємодію між учасниками комунікативного акту.

Саме ігрові види діяльності створюють оптимальні умови для інтеракції, у якій студенти можуть експериментувати з мовними структурами, уникати надмірної формальності та активізувати когнітивні механізми продукування мовлення. Мовленнєві ігри є одним із найефективніших інструментів реалізації комунікативного підходу, оскільки вони забезпечують інтеракцію, спрямовану на досягнення конкретних комунікативних цілей і дозволяють студентам зосередитися не тільки на формі, а й на змісті [21, с.156]. Це сприяє формуванню внутрішньої мотивації, підвищує ступінь занурення в мовне середовище і підтримує розвиток пізнавальних процесів, пов'язаних із продукуванням мовлення.

У сучасних підходах мовні ігри також розглядаються через призму діяльнісного та комунікативного підходів, де пріоритет належить інтеракції, партнерській співпраці та досягненню комунікативних цілей через дію.

Завдяки ігровим методам студенти не лише засвоюють мовні засоби, але й навчаються керувати ними відповідно до ситуації, мети й соціального статусу співрозмовника. Це робить мовні і мовленнєві ігри важливим інструментом формування комунікативних стратегій, що інтегрують дискурсивні, прагматичні й стилістичні аспекти мовлення.

Узагальнюючи, можна стверджувати, що дискурсивна специфіка мовленнєвих ігор полягає в їх здатності моделювати автентичну комунікацію, поєднувати мовні, соціальні та прагматичні аспекти спілкування, а також забезпечувати цілісний розвиток комунікативних стратегій. Через включення студентів у динамічний процес мовленнєвої взаємодії мовні і мовленнєві ігри стають одним із найбільш ефективних засобів формування комунікативної компетентності, що відповідає сучасним освітнім вимогам і сприяє всебічному розвитку мовної особистості.

Таким чином, мовленнєві ігри є ефективним інструментом, що поєднує дискурсивний, комунікативний та соціокультурний компоненти навчання. Їхня дискурсивна специфіка полягає у здатності моделювати автентичну взаємодію, розвивати комунікативні стратегії та забезпечувати інтеграцію мовних знань у реальну мовленнєву практику.

2.2. Вплив мовленнєвих ігор на засвоєння лексико-граматичного матеріалу

Ігрові методи у процесі вивчення іноземної мови є ефективним інструментом для інтенсифікації засвоєння як лексичного, так і граматичного матеріалу. Гра дозволяє трансформувати абстрактні навчальні завдання у конкретні комунікативні ситуації, в яких лексичні одиниці й граматичні структури використовуються багаторазово й цілеспрямовано, що стимулює розвиток мовних автоматизмів та сприяє більш швидкому й глибокому засвоєнню мовного матеріалу.

У процесі виконання певного виду діяльності розвиваються певні навички і формуються відповідні уміння як «оптимальний рівень досконалості виконання певної діяльності» [16, ст.189].

Граматичну компетентність розглядають як «здатність людини до коректного оформлення своїх усних і письмових висловлювань та розуміння граматичного оформлення мовлення інших» [54]. Її компонентами виступають граматичні знання, навички і граматична усвідомленість.

Щодо формування граматичної компетенції, гра виступає як ефективний засіб для організації такої форми навчання під час якої відбувається паралельне оволодіння як зовнішньою формою граматичного явища, так і внутрішньою, тобто смислом. Серед ігор, що сприяють формуванню граматичної компетентності виокремлюють такі: ігри на доповнення речення; трансформація речень; складання речень відповідно до заданої моделі [42].

Прагматично спрямовані ігрові завдання (рольові ігри, комунікативні сценарії, імітаційні вправи) дають змогу учасникам відчувати функцію граматичної структури та відпрацювати її в умовах наближених до реальної комунікації. Це поєднує автоматичне відтворення граматичної форми з розумінням її ситуативного змісту. Ефективне засвоєння граматичних структур вимагає не лише пасивного сприймання інформації, а й інтерактивних можливостей для усвідомлення значення. Комунікативні завдання, представлені в ігровій формі стимулюють саме такі мовленнєві дії й забезпечують зворотний зв'язок у природному текстовому контексті, що прискорює процес усвідомлення граматичних правил.

Лексичну компетентність трактують як здатність людини, що базується на лексичних знаннях, навичках і лексичній усвідомленості і призводить до «коректного оформлення своїх висловлювань і розуміння мовлення інших» [2, с.215].

У формуванні лексичної компетентності ігрові методи забезпечують можливість багаторазового опрацювання та вживання лексичних одиниць в різних контекстах. Ігрова активність (ситуативні вправи, лексичні квести, комунікативні флеш-ігри) дозволяють реалізувати принципи частотності й асоціативного зв'язку нових одиниць з уже наявними знаннями, що відповідає системному підходу до навчання лексики. Одночасно гра полегшує інтенсифікацію повторення в умовах, близьких до реальної мовленнєвої практики, що сприяє переходу лексики в активний словниковий запас, а отже і формуванню лексичної компетентності.

Для того щоб мовна одиниця перейшла з рівня знання у рівень навички, студент має багаторазово використовувати її в значущому та контекстуалізованому мовленні.

Ігрові методи є одним із найефективніших інструментів для створення таких умов. Використання ігрових методів у процесі формування лексико-граматичних навичок в умовах вищої школи набуває особливого значення, оскільки поєднує когнітивні, психолінгвістичні й мотиваційні механізми, які в

комплексі забезпечують ефективне засвоєння мовного матеріалу. Ігрова діяльність створює умови, що сприяють переходу від знання мовної одиниці до автоматизованого вміння застосовувати її у спонтанній комунікації, що є ключовим показником сформованості комунікативної компетентності майбутніх фахівців.

Однією з найвагоміших переваг ігрових методів є їхня здатність підвищувати мотивацію до вивчення іноземної мови. В умовах гри студенти виявляють більшу ініціативність і готовність до практики мовлення, що є необхідною умовою формування відповідних лексико-граматичних навичок.

Позитивна емоційна атмосфера значно підсилює швидкість запам'ятовування та якість засвоєння лексико-граматичного матеріалу. У грі студенти сприймають мовні завдання як виклик, а не як формальний обов'язок, що підвищує їхню готовність до повторення та експериментування з мовою.

Ігри дозволяють моделювати реальні комунікативні ситуації, у яких студенти мають застосовувати лексику та граматичні конструкції відповідно до комунікативного наміру. Це забезпечує інтеграцію лінгвістичного та прагматичного аспектів. Таким чином, ігрова діяльність створює умови для перенесення знань у ситуації реального спілкування, чого часто не вистачає при виконанні традиційних вправах.

Лексико-граматичні навички формуються лише у процесі використання мовних одиниць у комунікативних завданнях. Ігри дозволяють моделювати реальні ситуації спілкування, у яких студенти можуть застосовувати лексику та граматичні конструкції з реальними комунікативними намірами. Це відповідає принципам комунікативного підходу та сприяє перенесенню пасивних знань до активної мовленнєвої діяльності.

Ігрові завдання поєднують роботу над формуванням як лексичних так і граматичних навичок. Продуктивне засвоєння лексики відбувається у процесі її використання в контексті, а граматику працює лише за умови комунікативно орієнтованої практики над формою та значенням, що сприяє більш поглибленому опрацюванню інформації. Ігри оптимально поєднують ці дві

складові, забезпечуючи інтенсивне використання мовних одиниць у варіативних умовах.

Лексико-граматичні навички не існують окремо одна від одної. Ігрові методи дозволяють інтегрувати роботу над формою та змістом, оскільки в ігровій ситуації студент використовує граматичні структури *під час* активного вибору лексики. Інтегроване опрацювання матеріалу збільшує швидкість автоматизації, а також сприяє активному засвоєнню мовного матеріалу і його запам'ятовуванню.

Відповідно до психолінгвістичних моделей засвоєння мови, для формування навички студент має усвідомити мовну форму і отримати своєчасний зворотний зв'язок [8, с.169]. Ігрові методи створюють природні умови для цих процесів, тобто правила гри, часові обмеження, необхідність досягнення ігрової мети стимулюють уважність до мовного оформлення, а динамічність гри дозволяє отримати швидкий та зворотний зв'язок. Це підсилює закріплення граматичних структур і сприяє кращому розпізнаванню лексики.

Чим вищий рівень сформованості навичок, тим більшим обсягом навчального матеріалу оволоділи студенти, що призводить до більшої автоматизованості мовленнєвих операцій. У ігрових завданнях така автоматизованість формується більш природним і невимушеним способом. Тобто правила, підказки, часові обмеження або інструкції ненав'язливо фокусують увагу студентів на формі. Крім того, помилки в грі стають елементом процесу, а не критичним недоліком, що знижує тривожність та сприяє активнішому використанню складних конструкцій.

Формування лексико-граматичних навичок залежить не лише від кількості повторень, а й від варіативності контексту, у якому відбувається застосування мовних одиниць. Ігри забезпечують саме таку варіативність. Кожен сценарій або рольова ситуація створює новий контекст використання матеріалу. Студенти в ігровому середовищі демонструють більшу спонтанність мовлення та частіше застосовують нові конструкції, ніж у традиційних вправах.

Ігри дають змогу створювати багаторазові повторення, адже кожна гра або новий сценарій змінює умови використання мовного матеріалу.

Таким чином, ігрові методи мають значний потенціал у формуванні лексико-граматичних навичок студентів. Вони забезпечують мотивацію, занурення в комунікативне середовище, підвищену частотність практики, інтегроване опрацювання лексики та граматики, підтримку механізму помітності й сприяють автоматизації мовного матеріалу. Комплекс цих факторів робить ігрові методи ефективним інструментом підвищення якості іншомовної підготовки у вищій школі.

У процесі гри студенти не лише пригадують мовні одиниці, але й застосовують їх у темпі, близькому до реального спілкування. Це стимулює автоматизацію навичок, тобто перехід від контрольованого, повільного вживання граматики та лексики до більш швидкого, спонтанного. Автоматизація є основою мовленнєвої компетентності та вказує на сформованість навичок.

Застосування ігрових технологій знижує рівень напруження і підвищує навчальну мотивацію, що сприяє більш інтенсивному і ефективному опрацюванню і відповідно запам'ятовуванню лексико-граматичних одиниць, збагаченню активного словникового запасу. Граматичні мовні ігри відіграють важливу роль у засвоєнні граматичних структур.

Ігрові методи створюють умови, максимально наближені до реального іншомовного спілкування, забезпечуючи ефективний перехід від знання мовної одиниці до її автоматизованого використання у мовленнєвих ситуаціях.

Висновки до 2 розділу

Проведений аналіз дискурсивних особливостей мовленнєвих ігор та вивчення впливу ігрових методів на засвоєння лексико-граматичного матеріалу дозволяє сформулювати низку узагальнень, що підкреслюють значущість ігрових технологій у сучасній іншомовній освіті. Встановлено, що мовленнєві ігри функціонують як специфічні дискурсивні структури, у яких комунікація набуває характеру цілеспрямованості, стратегічності та інтерактивності. У

межах таких ігор формуються умови для активного використання мовних ресурсів, оскільки дискурс гри передбачає постійне переключення ролей, ініціювання та підтримання діалогічності, актуалізацію прагматичних намірів і орієнтацію на результат. Ігровий дискурс стимулює учасників до імпровізації, варіативності мовленнєвих ходів і до спонтанного породження висловлень, що сприяє природному розвитку мовленнєвої компетентності.

З'ясовано, що ігрові методи істотно впливають на якість засвоєння лексико-граматичного матеріалу. Ігрова діяльність створює комунікативні ситуації, у межах яких граматичні структури та лексичні одиниці застосовуються не окремо, а в реальних або наближених до реальних умовах спілкування. Саме цей контекстуальний характер практики забезпечує глибше осмислення матеріалу, зменшує когнітивне навантаження та сприяє запам'ятовуванню матеріалу. Виявлено, що ігрові методи підвищують мотивацію і стимулюють внутрішню потребу студента брати участь у комунікативному процесі, що безпосередньо покращує опанування мовних структур. Лексико-граматичні навички формуються швидше завдяки повторюваності ігрових дій, динамічному характеру взаємодії та необхідності оперативно вибирати мовні засоби відповідно до ігрової ситуації.

Мовленнєві ігри виступають інструментом не лише мовної, а й комунікативно-прагматичної підготовки, оскільки залучають студентів до процесів осмислення значень, вироблення стратегій, адаптації до поведінки співрозмовника й інтерпретації мовленнєвих стимулів. Застосування ігрових методів у роботі з лексико-граматичним матеріалом посилює ці процеси, роблячи засвоєння більш природним, індивідуалізованим та орієнтованим на реальну мовленнєву діяльність. Ігровий формат активізує когнітивні операції, пов'язані з категоризацією, асоціативним мисленням, прогнозуванням та аналізом мовної інформації, що сприяє глибшому й системному формуванню іншомовної компетентності.

Таким чином, узагальнення результатів дослідження підкреслює, що мовленнєві ігри, розглянуті у дискурсивному аспекті, є ефективним

інструментом формування комунікативної та лексико-граматичної компетентності студентів. Їх застосування дозволяє створити навчальне середовище, яке максимально наближене до автентичної комунікації, забезпечує високу продуктивність навчального процесу та сприяє глибокій інтеграції мовної теорії у практику. Ігрові методи не лише інтенсифікують засвоєння мовного матеріалу, а й формують у студентів стійкі навички взаємодії, гнучкого мислення та стратегічного використання мовних ресурсів, що є ключовими для успішного оволодіння іноземною мовою.

РОЗДІЛ 3. РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ У ФОРМУВАННІ НАВИЧОК ІНШОМОВНОЇ КОМУНІКАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ

3.1. Лінгводидактичні стратегії ефективного використання ігрових методів для формування навичок іншомовної комунікації

Впровадження ігрових технологій у ЗВО має свою специфіку. Гра у вищій школі не може розглядатися як розважальний елемент. Вона має бути чітко вписана у структуру заняття, відповідати цілям курсу, сприяти формуванню конкретних мовленнєвих умінь та гармонійно поєднуватись із іншими методами навчання.

Однією з характерних особливостей освітнього процесу у ЗВО є необхідність готувати студентів до професійного використання мови, а не лише до побутового чи академічного спілкування. Тому рольові ігри, симуляції професійних ситуацій, моделювання переговорів, презентацій чи проєктних обговорень є надзвичайно цінними у навчанні мови. У цьому контексті особливо важливими стають імітаційні ігри та симуляційні моделі, які дозволяють відтворити реальні контексти діяльності майбутнього фахівця - від міжнародного бізнес-середовища до академічних дебатів або професійних дискусій у сфері педагогіки, права, туризму чи медицини.

Студенти ЗВО сьогодні демонструють значно вищий рівень відкритості до нестандартних методів навчання, охоче беруть участь у командній діяльності та проектних іграх, швидше адаптуються до цифрових інструментів. Це створює сприятливі умови для впровадження гейміфікованих підходів, зокрема мовних квестів, дебатних турнірів, онлайн-кластерів із мовними місіями, змагань між командами, а також різноманітних варіантів blended-гри, де поєднуються офлайн- та онлайн-формати.

Власні спостереження також свідчать, що коли навчання будують на принципах взаємодії та емоційного включення, студенти значно легше засвоюють навіть складні мовні структури. Гра створює позитивний емоційний фон, стимулює внутрішню мотивацію, активізує мислення і підсилює довготривалу пам'ять.

Для підвищення ефективності методичної підготовки необхідні тренінги, семінари та воркшопи, де викладачі можуть апробувати різні типи ігор: комунікативні, рольові, стратегічні та ділові. Також важливим є наставництво, коли досвідчені колеги допомагають адаптувати ігрові методи до конкретних дисциплін та рівнів володіння мовою. Крім того, важливим є обмін успішними практиками та створення внутрішніх методичних кейсів у закладах вищої освіти, що дозволяє систематизувати та поширювати ефективні рішення [12, с. 160-163].

Рівень залучення студентів у процес навчання іноземних мов із використанням ігрових методів є одним із ключових показників ефективності цього підходу у закладах вищої освіти. Наукові дослідження свідчать, що активна участь студентів у ігрових формах сприяє підвищенню мотивації, розвитку комунікативних навичок та креативного мислення [8, ст.201]. Психологічна готовність студентів до участі у навчальних іграх визначається не як формальний обов'язок, а як можливість практичного застосування знань і розвитку умінь іншомовної комунікації.

Важливим аспектом є адаптація ігрових завдань до різних рівнів компетентності студентів. Так, студенти з нижчим рівнем знань потребують більш структурованих і контрольованих вправ, де чітко визначені правила та

очікувані результати. Це можуть бути мовні квести з обмеженою лексичною базою або рольові діалоги за шаблоном. Студенти з високим рівнем знань ефективно працюють у відкритих рольових іграх, симуляціях або інтерактивних командних проєктах, що сприяє розвитку стратегічного мислення, аналітичних навичок та мовленнєвої гнучкості [36].

Ключовим чинником ефективності є різноманітність ігрових форматів, яка дозволяє охопити різні типи студентів та стилі навчання. До таких форматів належать:

- Рольові та драматизаційні ігри, які дозволяють студентам моделювати реальні соціальні чи професійні ситуації. Наприклад, моделювання ділової зустрічі англійською мовою або підготовка презентації за тематичним сценарієм стимулює активне використання лексики та граматичних структур.
- Ділові ігри та симуляції, що відтворюють професійне середовище та передбачають прийняття рішень у команді. Такі вправи формують навички міжкультурної комунікації та професійної етики.
- Мовні квести та інтерактивні завдання, де студенти виконують серію завдань, орієнтованих на пошук інформації, логічне мислення та спілкування у групах.
- Дебати та обговорення, що дозволяють практикувати аргументовану мову, висловлення власної думки та ведення дискусії у формальному ігровому форматі.

Особлива увага приділяється мотиваційному компоненту ігор. Ігрові методи створюють умови для реалізації цих потреб: студент самостійно приймає рішення у межах завдання, відчуває успіх через досягнення результату, взаємодіє з іншими учасниками та отримує позитивний соціальний досвід.

Не менш важливим є психологічне середовище, створене викладачем. Позитивна атмосфера, де помилки сприймаються як частина навчального процесу, значно знижує мовленнєву тривожність та сприяє більш активному залученню студентів [53]. Викладач у ролі фасилітатора підтримує студентів,

організовує групові взаємодії, модерує процес обговорення та стимулює застосування мовних стратегій.

Практична готовність студентів до використання ігрових методів також включає технічну компетентність та навички роботи з цифровими інструментами. Сучасні навчальні ігри часто інтегрують онлайн-платформи, мобільні додатки та інтерактивні ресурси. Студенти, які знайомі з базовими функціями таких ресурсів, демонструють кращу адаптацію до ігрових форматів, активніше взаємодіють у командних завданнях та швидше засвоюють навчальний матеріал [25, с. 41].

Завдяки поєднанню психологічної готовності, різноманітності форматів, технічної компетентності та системи рефлексії, студенти в закладах вищої освіти можуть більш активно і результативно брати участь у навчальному процесі, що включає ігрові методи.

У сучасному освітньому середовищі цифрові технології стають невід'ємною частиною навчального процесу, зокрема при впровадженні ігрових методів у викладанні іноземних мов. Цифрові ресурси можуть бути використані у різних форматах ігрової діяльності:

- Онлайн-платформи для інтерактивних вправ, які дозволяють студентам виконувати завдання у реальному часі, отримувати миттєвий зворотний зв'язок та порівнювати результати з іншими учасниками. Наприклад, платформи типу Kahoot!, Quizlet, або LearningApps використовуються для тренування лексики, граматики та аудіювання у форматі ігор-конкурсів.

- Цифрові рольові симуляції, що імітують реальні соціальні або професійні ситуації, наприклад, переговори, ділові зустрічі або міжнародні конференції. Використання цифрового середовища дозволяє студентам практикувати мовні стратегії у безпечному та контрольованому середовищі.

- Гейміфіковані навчальні додатки, які впроваджують елементи ігор без створення повноформатної гри, наприклад системи балів, рівнів, рейтингові таблиці. Вони стимулюють регулярну участь та формують звичку до активного навчання поза заняттям [26].

Ефективність використання цифрових інструментів залежить від готовності викладача та студентів до роботи з ними. Викладачі повинні володіти базовими цифровими компетентностями: навичками роботи з платформами, інтеграції мультимедійних ресурсів, налаштуванням сценаріїв ігрової активності. Студенти, у свою чергу, потребують інструкцій та адаптації до нових форматів, особливо на початкових етапах інтеграції [18].

Приклади успішного використання цифрових інструментів у навчальних іграх включають:

- Проведення інтерактивних мовних квестів з QR-кодами на території університету, де кожне завдання пов'язане з граматичною або лексичною вправою.
- Онлайн-симуляції ділових переговорів між студентами різних груп із застосуванням ролей та цифрових ресурсів для презентації результатів.
- Використання вікторин та інтерактивних тестів для повторення пройденого матеріалу, де є миттєвий зворотний зв'язок і студенти можуть повторювати завдання до досягнення високого результату.

Особливу увагу слід приділяти поєднанню традиційних і цифрових ігрових форматів. Наприклад, рольова гра може починатися в класі офлайн, а завершуватися обговоренням або презентацією результатів на онлайн-платформі. Такий підхід дозволяє поєднувати емоційну залученість та соціальну взаємодію з технологічними можливостями, що підвищує ефективність засвоєння знань [17, с.7-8].

Таким чином, цифрові інструменти розширюють можливості ігрових методів, сприяють індивідуалізації навчання, підвищують залучення студентів та дають змогу створювати адаптивні сценарії ігрової діяльності у закладах вищої освіти. Водночас інтеграція цифрових ресурсів потребує відповідної підготовки викладачів, технічної підтримки та контролю за ефективністю використання кожного інструмента.

Сучасна практика викладання іноземних мов у закладах вищої освіти демонструє, що ігрові методи активно впроваджуються у навчальний процес,

однак рівень їх інтеграції значною мірою залежить від дисципліни, викладача та наявності технічних ресурсів. Дослідження останніх років свідчать, що понад 60% викладачів у європейських університетах використовують хоча б один тип ігрової активності на семестр для розвитку мовних компетентностей [30, с. 52]. Водночас більшість практик поки що обмежується класичними рольовими іграми, мовними квестами та інтерактивними вправами у межах лекцій та практичних занять.

У закладах вищої освіти, де викладачі активно застосовують ігрові методи, можна виділити кілька практичних напрямів:

- Рольові та симуляційні ігри у межах навчального курсу, які моделюють професійні ситуації. Наприклад, студенти факультетів міжнародних відносин беруть участь у симуляціях переговорів або моделюють роботу дипломатичних місій, а студенти економічних спеціальностей проводять бізнес-презентації у ролях менеджерів або консультантів. Такі вправи дозволяють поєднувати мовну практику з розвитком професійних компетентностей, комунікативних та соціальних навичок [27].
- Інтерактивні групові завдання та проєкти, де студенти об'єднуються у команди для виконання комплексних завдань. Це можуть бути креативні проєкти з презентаціями, вироблення стратегії ведення переговорів або створення рекламних кампаній іноземною мовою. Практика показує, що студенти демонструють вищу активність і результативність при роботі в команді, а викладач може оцінювати не тільки мовні знання, а й навички співпраці та лідерства [30, с.61].
- Використання цифрових ресурсів у навчальних іграх стало особливо актуальним у період дистанційного навчання. Онлайн-платформи дозволяють організувати вікторини, мовні квести, рольові симуляції та інтерактивні обговорення у реальному часі, що значно розширює можливості для залучення студентів з різних груп та факультетів [3, с. 39].

Практичний рівень застосування ігрових методів у закладах вищої освіти демонструє високу ефективність у розвитку мовних та комунікативних

компетентностей студентів. Викладачі відзначають, що активна участь у рольових іграх, проєктних завданнях і цифрових симуляціях сприяє підвищенню мовної впевненості, стимулює самостійне мислення та розвиток навичок аргументації, а також покращує командну взаємодію та соціальні компетентності студентів. Водночас застосування ігрових методів потребує системного поєднання традиційних і сучасних цифрових технологій, чіткої методичної організації та мотиваційного супроводу, що дозволяє забезпечити ефективне включення студентів у навчальну діяльність.

Підготовка і проведення ігрових занять часто займає більше часу, ніж традиційні лекції чи практичні заняття, що може бути проблемою при насиченому навчальному плані. Крім того, для комплексних рольових ігор або проєктних завдань потрібна заздалегідь розроблена методична документація, сценарії та оцінювальні матеріали.

Ігрові методи вимагають створення детального сценарію. Це включає визначення ролей, поетапну інструкцію, систему правил, критерії оцінювання та варіації для студентів різного рівня володіння мовою. О. Пометун підкреслює, що інтерактивний метод працює лише тоді, коли «структура діяльності чітко окреслена, а учасники розуміють, які завдання перед ними стоять» [24]. У разі відсутності сценарію гра втрачає навчальну цінність, перетворюючись на хаотичну активність, яка не має прямого стосунку до цілей заняття.

Студенти ЗВО здатні виконувати складні ролі, аналізувати інформацію, аргументувати власну позицію. Тому в основу гри можна закладати складні професійні ситуації: розв'язання міжкультурних конфліктів, симуляції дипломатичних або бізнес-переговорів, моделювання пресконференцій, створення маркетингових стратегій іноземною мовою тощо.

Важливо враховувати психологічні фактори. Деякі студенти, попри високий рівень підготовки, почуваються невпевнено під час виступів перед аудиторією. Гра у такому разі виконує функцію зниження бар'єру, що особливо важливо для першокурсників та студентів, які не мають досвіду публічного

мовлення. Саме тому викладач повинен формувати комфортне середовище, у якому помилка розглядається як частина навчального процесу.

Невід'ємним компонентом ігрової діяльності у ЗВО є постігрова рефлексія, під час якої студенти аналізують власну участь у грі, визначають, які мовні засоби використали та які труднощі виникли. Це дозволяє зберегти баланс між емоційним компонентом та академічною вимогливістю, а також сприяє розвитку автономії.

У великих групах особливо ефективними є командні ігри, які дозволяють уникнути пасивності окремих учасників. У малих групах (8-12 осіб) доцільними є індивідуальні чи парні ігрові форми, а також симуляції, де кожен студент отримує роль і можливість говорити.

У практиці роботи зі студентами ігрові методи демонструють особливу ефективність. Особисті спостереження показують, що навіть у студентів, які не надто активні на традиційних заняттях, рівень мовленнєвої активності значно зростає під час рольових ігор, творчих проєктів і командних змагань. Відзначається також залишковий ефект: студенти з більшим бажанням продовжують використовувати лексику та конструкції, які вони застосували в рамках гри.

Інтеграція ігрових методів у ЗВО потребує також усвідомленого вибору цифрових інструментів, які можуть виконувати роль підтримки або заміни традиційної гри. Онлайн-платформи типу Quizlet Live, Wordwall, Kahoot, Gimkit, а також симуляційні середовища (наприклад, Gather або SpatialChat) дозволяють створити новий вимір взаємодії студентів. Проте методика їх використання має ґрунтуватися на тих самих принципах, що й традиційна гра: цільовій спрямованості, структурованості та відповідності рівню підготовки.

Ігрові методи у ЗВО - це не просто «цікаві вправи», а комплексна система, що базується на інтеграції педагогічних, психологічних та лінгводидактичних принципів. Саме тому науково обґрунтований підхід до їх інтеграції у навчальний процес забезпечує глибше засвоєння матеріалу, підвищення мотивації студентів і розвиток навичок іншомовної комунікації.

Однією з найефективніших категорій є рольові ігри та драматизації, які дозволяють моделювати професійні, академічні або соціальні ситуації. Наприклад, у межах заняття з бізнес-англійської студенти можуть проводити “Job Interview Simulation”, де одні виконують роль кандидатів на посаду, а інші - роботодавців. Викладач попередньо готує сценарій, визначає ключові фрази та лексичні конструкції, що необхідно використовувати, а також критерії оцінювання комунікативної компетентності. Такий підхід дає змогу одночасно тренувати усне мовлення, слухання та використання професійної лексики, а також розвивати вміння аргументувати та вести переговори [17].

Для розвитку лексичних навичок ефективними є настільні та карткові ігри, такі як Scrabble, Taboo, Bananagrams або спеціальні картки з тематичною лексикою. Студенти можуть формувати команди і виконувати завдання на швидке складання слів, пояснення термінів або створення діалогів на задану тему. Навчальна гра організовується через встановлення правил часу, підрахунок балів за правильні відповіді та етап обговорення, де обговорюються помилки та альтернативні варіанти використання слів.

Комунікативні та інтерактивні онлайн-платформи також успішно застосовуються у вищій освіті. Так, Kahoot!, Quizizz, Wordwall та інші дозволяють проводити командні вікторини на тему граматики, лексики або аудіювання. Ці інструменти підвищують залучення студентів завдяки елементам змагання та миттєвого зворотного зв'язку, що стимулює регулярне повторення матеріалу та закріплення знань. Крім того, платформи на кшталт Miro або Padlet забезпечують спільну роботу над проектами: студенти можуть створювати інтерактивні карти, презентації або мозкові штурми, одночасно застосовуючи мову для пояснень, узгодження рішень та обговорень.

Ще однією категорією є квести та пошукові ігри, які розвивають мислення, аудіювання та усне мовлення. В офлайн-форматі студенти виконують завдання на території університету або аудиторії, шукаючи підказки та виконуючи мовні завдання; у цифровому середовищі подібну функцію виконують інтерактивні квести у Genially або Escape Room онлайн. Методично важливо забезпечити

чітку структуру завдань, їх поступовість та елементи кооперації, щоб студенти не лише практикували мову, а й розвивали логіку та навички командної роботи.

Також, проєктні та творчі ігри сприяють формуванню комплексної мовної компетентності. Наприклад, студенти можуть створювати короткі відео, подкасти або презентації англійською мовою на професійні або міжкультурні теми, поєднуючи лексику, граматику та комунікативні навички. Важливо, щоб ці активності супроводжувалися чіткими методичними інструкціями, етапами перевірки та обговорення результатів, що дозволяє студентам оцінювати свої досягнення і отримувати зворотний зв'язок від викладача [49, с. 52].

Ефективне впровадження ігрових методів у навчальний процес потребує системного підходу. Необхідно визначити цілі та очікувані результати гри відповідно до конкретного навчального блоку. Наприклад, для тренування усного мовлення доцільно застосовувати рольові ігри та ділові симуляції, для розвитку лексики - карткові або настільні ігри, а для інтеграції навичок аудіювання і письма - онлайн-квести та інтерактивні проєкти [40].

При організації ігор важливо враховувати професійну спрямованість і контекст студентів. Для студентів факультетів, де англійська використовується як робоча мова професійного спрямування (наприклад, міжнародні відносини, економіка, туризм), доцільно застосовувати симуляції ділових зустрічей, переговорів, конференцій або кейс-стаді. Викладач готує сценарій із ключовими мовними конструкціями та ролями, визначає часові рамки та критерії оцінювання. Студенти отримують змогу не лише практикувати англійську мову, а й розвивати критичне мислення, навички аргументації та міжкультурної комунікації [37, с. 720].

Важливо поєднувати офлайн та онлайн ігрові інструменти. Наприклад, заняття може починатися з традиційної настільної гри для відпрацювання лексики, продовжуватися інтерактивним квестом на платформі Genially для тренування аудіювання та закінчуватися створенням презентацій або міні-проєктів у Padlet або Miro, що дозволяє закріпити результативність навчання через продуктивну діяльність. Такий підхід сприяє мультисенсорному

засвоєнню матеріалу та інтеграції різних мовних навичок у контексті реальної комунікації.

Доцільно включати етапи підготовки, виконання та рефлексії. Підготовка передбачає ознайомлення студентів із правилами гри, ролями та очікуваним результатом. Виконання включає активну участь студентів у відповідних ігрових завданнях із дотриманням часових та тематичних рамок. Етап рефлексії та зворотного зв'язку дозволяє студентам оцінити власні досягнення, обговорити помилки, запропонувати альтернативні стратегії та отримати професійний коментар від викладача.

Ще одним важливим аспектом є диференціація та адаптація ігор під рівень підготовки студентів. Наприклад, для початкового рівня доцільно застосовувати структуровані карткові ігри (Taboo, Picture Dictionary Games) або онлайн-платформи з підказками (Quizlet Live), тоді як для просунутого рівня - рольові симуляції (Business Negotiation, Conference Role Play) і інтерактивні проєкти з елементами творчості. Такий підхід забезпечує мотиваційну складову та оптимальний рівень складності, що сприяє продуктивності навчання [36].

Важливо також враховувати психолого-педагогічні аспекти впровадження ігор. Ігрові методи підвищують рівень залученості, сприяють зниженню мовленнєвої тривожності, стимулюють самостійність та соціальну взаємодію. Особливе значення мають емоційні компоненти, адже позитивний емоційний досвід під час гри сприяє більш ефективному закріпленню лексики та граматичних структур у довготривалій пам'яті [29, с. 52].

Методичне впровадження ігрових методів у навчання мови передбачає системне поєднання цілей заняття, професійної спрямованості студентів, інтеграції офлайн та онлайн інструментів, структурованого етапного підходу та диференціації.

Ефективне використання ігор потребує чіткої структуризації: визначення навчальної мети, підготовки сценаріїв, інтеграції офлайн та онлайн інструментів, а також етапів рефлексії та зворотного зв'язку. Розробка ігрових завдань із урахуванням рівня підготовки студентів та особливостей навчання сприяє

підвищенню мотивації, активності, розвитку комунікативної компетентності та критичного мислення.

Таким чином, ігрові методи слід розглядати як інтегральну складову сучасного навчального процесу у закладах вищої освіти, яка забезпечує поєднання мотиваційного, комунікативного та розвивального потенціалу.

3.2. Дискурсивно-комунікативні моделі мовленнєвої взаємодії у структурі ігрових технологій

Ігрові комунікативні завдання у навчанні іноземних мов набули сьогодні статусу одного з найефективніших інструментів розвитку навичок іншомовної комунікації. Їх значення пояснюється тим, що вони дозволяють створити умови, максимально наближені до природного іншомовного середовища, у якому студенти отримують можливість застосовувати мовні знання не ізольовано, а в реальних або наближених до реальних ситуаціях. Практика показує, що саме ігрова діяльність забезпечує інтенсивне тренування мовлення, сприяє розвитку спонтанності, логічності висловлювань, навичок аргументації та міжкультурної взаємодії, тобто тих умінь, які сьогодні вважаються ключовими для професійного успіху випускників ЗВО.

Особливість ігрових методів у тому, що вони активізують внутрішню мотивацію студентів. На відміну від традиційних вправ, що базуються на відтворенні або відпрацюванні структур, ігрові завдання пропонують студентам ціль, роль, місію або проблему, яка потребує іншомовного спілкування для розв'язання. Це відповідає природним механізмам комунікації: люди навчаються мовлення лише тоді, коли мають для цього реальну потребу. Тому ігрові формати дозволяють студентам не «імітувати» говоріння, а говорити з метою, користю, завданням і результатом.

Важливо, що студенти, попри свою зрілість, часто стикаються з бар'єром мовленнєвої невпевненості, особливо у великих групах. Ігрові формати створюють «захисний шар», у межах якого учасники можуть говорити від імені ролі, персонажа чи команди, а не «від себе», що значно знижує страх

помилитися. У практиці викладання нерідко спостерігається, як студенти, які під час дискусій уникають виступів, у рольових або симуляційних завданнях демонструють зовсім інший рівень активності - жваво взаємодіють, сперечаються, шукають рішення, аргументують і навіть проявляють лідерські якості.

Ігрові комунікативні завдання також дозволяють інтегрувати розвиток мовних і мовленнєвих навичок із розвитком критичного мислення, креативності, вміння вирішувати проблеми та аналізувати інформацію. Часто навіть прості ігри потребують від студентів швидких рішень, логічної побудови висловлювань і вміння домовлятися - навичок, які формуються природно, без примусу, але надзвичайно результативно.

У методиці навчання виокремлюють такі основні групи ігрових комунікативних завдань, кожна з яких має власні цілі, структуру та вимоги:

1. мовні ігри (language games) – вправи на тренування мовних структур, але в динамічній, інтерактивній формі;

2. мовленнєві ігри:

рольові ігри - завдання, під час яких студенти беруть на себе ролі та взаємодіють відповідно до певного сценарію;

симуляційні (ситуаційні) ігри - комплексні моделі реального або професійного середовища, які вимагають глибокої взаємодії, переговорів, креативних рішень та стратегій.

У процесі навчання іноземних мов у закладах вищої освіти ігрові комунікативні завдання відіграють роль не окремого додатка, а цілісного інструмента формування комунікативної компетентності. Вони інтегрують у собі всі форми мовленнєвої діяльності - говоріння, аудіювання, читання та письмо - і дозволяють студентам «проживати» навчальний матеріал у природних, але контрольованих умовах. Ефективність таких методів залежить не лише від правильно підібраної гри, а й від методики її впровадження: побудови етапів, послідовності виконання, рівня складності, ролі викладача та цілей заняття.

Викладач, використовуючи гру як метод навчання, фактично створює модель реальної комунікативної ситуації, в якій студенти не просто відтворюють мовні конструкції, а виконують комунікативне завдання.

Успіх та ефективність гри залежить від її структурованості: чіткого визначення цілей, регламенту, правил, мовного матеріалу, очікуваного результату та критеріїв оцінювання. Особливо у вищій школі важливо, щоб гра не виглядала «розвагою», а була дидактично обґрунтованим методом: вона повинна відповідати програмі курсу, віковим особливостям студентів, їх академічній підготовці та рівню володіння мовою.

Перед початком виконання ігрового завдання викладач має провести мотиваційно-орієнтаційний етап, у межах якого пояснює мету гри, її практичну користь та зв'язок із реальними мовленнєвими потребами. Важливо також правильно сформулювати групи, розподілити ролі, підготувати лексичний матеріал, надати допоміжні фрази (functional language) і створити позитивну атмосферу.

Після завершення гри обов'язковим є етап рефлексії, під час якого студенти аналізують, що вдалося, які мовні форми були корисними, що потребує вдосконалення. Саме рефлексія перетворює навчальну гру на інструмент формування автоматизованих навичок і дозволяє викладачеві оцінити її ефективність.

Таким чином, правила щодо впровадження ігрових комунікативних завдань у ЗВО повинні охоплювати:

1. добір гри відповідно до навчальної мети;
2. опис етапів проведення;
3. мовне наповнення;
4. критерії оцінювання результатів;
5. інструкції та приклади виконання завдань англійською мовою;
6. адаптацію до рівня студентів і специфіки дисципліни.

Надалі подаються найпоширеніші види ігор - мовні, рольові та ситуаційні з етапами впровадження, змістовним наповненням та прикладами англійською мовою.

I. Vocabulary-based games (лексичні ігри)

Ігри на збагачення словникового запасу, розвиток уміння точно добирати слова, активізацію пасивної лексики.

1. Гра “Taboo Words”

Мета: формування навичок описового мовлення та перефразування

Рівень: від B1

Компетентності: лексична, стратегічна, соціально-комунікативна

Етапи проведення

1. Підготовчий етап.

Викладач готує картки зі словами (наприклад: environment, leadership, online privacy). На кожній картці внизу зазначається 3-4 «заборонених» слова.

2. Інструктаж студентів.

Студент має пояснити слово, не використовуючи заборонені слова, за 30-60 секунд.

3. Групова робота.

Студенти працюють у командах. Один пояснює слово, інші відгадують.

4. Рефлексія.

Студенти обговорюють, які слова було найважче пояснити, які стратегії допомогли.

Приклад картки

Main word: Sustainability

Taboo words: environment, future, resources, pollution

Можливий зразок опису студента

“It is a concept that focuses on living in a way that does not harm our planet and allows people in the next generations to have the same opportunities as we do today.”

2. Гра “Word Association Chain”

Мета: розвиток швидкості мислення та асоціативних зв'язків

Рівень: A2-B2

Компетентність: лексична, когнітивна

Етапи

1. Викладач називає перше слово - travel.
2. Студенти по черзі додають асоціації: travel > airport > security > luggage > overweight > fees > frustration...
3. На наступному етапі групи обирають 3-4 слова з ланцюжка й складають міні-діалоги.

Зразок

- What happened at the airport?
- My luggage was overweight, so I had to pay an extra fee, which caused a lot of frustration.

II. Grammar-oriented games (ігри для розвитку граматичних навичок)

3. Гра “Correct Me If You Can”

Мета: відпрацювання граматичних структур у комунікативному контексті

Рівень: B1-C1

Етапи

1. Викладач готує серію речень із граматичними помилками.
2. Студенти працюють парами: один читає речення, другий має миттєво виправити помилку.
3. Після цього пара створює міні-ситуацію, де використає правильну структуру.

Приклад речення

- ◆ He don't have enough experience to apply for this job.
- ✓ He doesn't have enough experience to apply for this job.

Міні-ситуація

- Do you think he has a chance?
- Not really. He doesn't have enough experience yet.

III. Pronunciation games (ігри для формування фонетичних навичок)

4. Гра “Minimal Pair Race”

Мета: удосконалення слухової диференціації та вимови

Рівень: A2-B2

Слова: ship/sheep; cat/cut; leave/live; heart/hurt

Етапи

1. Викладач озвучує слово.
2. Студенти піднімають картку з правильним словом.
3. Потім у парах складають речення з обраною парою.

Приклад:

-Yesterday we saw a ship near the port.

(Не плутати з sheep - “вівця”.)

IV. Interactive speaking games (ігри для розвитку умінь усного мовлення)

5. Гра “Explain and Convince”

Мета: розвиток уміння аргументувати думку

Рівень: B2-C1

Етапи

1. Кожен студент отримує спірну тезу:
 - All university students should study abroad.
 - Online education is more effective than traditional classes.
2. Завдання: за 1 хвилину придумати аргументи «за» або «проти».
3. У парах студенти повинні переконати один одного в своїй позиції.
4. Група обирає найпереконливіший виступ.

Зразок фрагмента аргументації

“Studying abroad exposes students to new cultures, provides access to high-quality education and increases future employability.”

V. Fast-paced classroom games

6. “One-minute Story Challenge”

Мета: розвиток спонтанного мовлення та креативності

Рівень: B1-C1

Етапи

1. Викладач дає студенту три слова: storm, deadline, professor.
2. За 30 секунд студент придумує історію, потім 1 хвилину розповідає її.
3. Після виступу інші студенти ставлять 2-3 запитання англійською.

Міні-приклад

“Last night there was a huge storm. I was working on my deadline, but suddenly my professor called and...”

VI. Онлайн-формати

7. Онлайн-гра “Scattergories Online”

Платформи: Scattegories.online, Kahoot, Wordwall

Приклад завдання:

Буква - M

Категорії - Jobs, Cities, Food, Hobbies

Студент має придумати слова:

mechanic, Madrid, muffin, mountain climbing.

Описані вище ігри не є універсальними шаблонами, а виступають як дискурсивно-комунікативні моделі мовленнєвої взаємодії у структурі ігрових технологій і становлять цілісну систему організації комунікації, у якій мовленнєва діяльність розгортається відповідно до визначених ролей, правил, стратегій та умов ігрової ситуації. У навчальному процесі такі моделі забезпечують керовану, але водночас динамічну взаємодію, у якій смисл дискурсу формується поступово й залежить від реакцій, рішень та комунікативних ходів учасників.

У контексті ігрових технологій *дискурсивно-комунікативні моделі* визначають структуру мовленнєвої взаємодії, яка включає розподіл ролей, послідовність мовленнєвих ходів та механізми підтримання тематичної і логічної

цілісності дискурсу. Рольова організація є ключовим компонентом моделі: вона задає рамки комунікативної поведінки та формує очікувані мовленнєві реакції.

Важливою складовою моделей є стратегічна організація мовлення, оскільки ігровий формат передбачає цілеспрямоване використання стратегій співпраці, переконання, уточнення, аргументації або врегулювання комунікативних труднощів. Такі стратегії забезпечують адаптивність дискурсу, дозволяючи учасникам змінювати мовленнєві ходи відповідно до контексту та реакцій партнерів.

Ігрова форма комунікації створює умови для емерджентності змісту властивості, за якої смисли виникають у процесі взаємодії та не можуть бути повністю передбачені заздалегідь. Крім того, дискурсивно-комунікативні моделі в ігрових технологіях виконують важливу дидактичну функцію. Вони створюють структуроване середовище для формування іншомовної комунікативної компетентності, забезпечуючи інтеграцію мовних, соціокультурних та стратегічних компонентів.

Гнучкість ігрових методів дозволяє створювати як короткі вправи для активізації мовної взаємодії, так і повноцінні комунікативні проєкти, що тривають декілька занять. У ЗВО такі підходи особливо цінні, тому що сприяють професіоналізації навчання: рольові та симуляційні ігри відтворюють професійні сценарії - ділові переговори, презентації, обговорення, роботу в команді, мозкові штурми.

Важливо також враховувати рівневу диференціацію студентів:

- для рівнів А2-В1 найбільш ефективними є структуровані мовні й рольові ігри з чіткими мовними опорами;
- для рівнів В2-С1 - симуляційні ігри, дискусійні сценарії, дебати, кейс-метод.

Ігрова діяльність має бути інтегрована у загальну систему оцінювання: студенти повинні розуміти, який мовний результат очікується, за якими критеріями оцінюватиметься. Це стимулює їх працювати більш відповідально та цілеспрямовано, а не сприймати гру як «несерйозний» елемент заняття.

Крім того, у системі вищої освіти ігрові методи сприяють розвитку soft skills, що є одним із ключових результатів освітніх програм відповідно до сучасних європейських стандартів: уміння працювати в команді, вести переговори, аргументувати позицію, моделювати професійні ситуації. Ігрова модель дозволяє студенту не просто засвоїти мовний матеріал, а інтегрувати його у власну комунікативну поведінку.

Особливу роль відіграє цифровізація ігрових методів: використання інтерактивних платформ (Wordwall, Bamboozle, Kahoot!, Quizlet Live), VR-просторів, симуляторів онлайн-комунікації, віртуальних дебатів. Вони дозволяють відтворити автентичні комунікативні ситуації, залучити студентів через мультимедійність та миттєвий зворотний зв'язок, а також збільшити швидкість навчального процесу.

Таким чином, практичне впровадження ігрових комунікативних завдань у процес навчання англійської мови у ЗВО є комплексним процесом, що поєднує методичну підготовку викладача, структуровану організацію діяльності студентів, інтеграцію сучасних цифрових ресурсів та системне оцінювання навчальних результатів. Це дозволяє перетворити заняття з іноземної мови на ефективний, динамічний та професійно орієнтований освітній простір.

Студенти не просто відтворюють мовні структури, а діють у певній соціальній ролі, взаємодіють, приймають рішення, аргументують власну позицію та реагують на дії партнерів.

Використання рольових ігор доцільне на середньому та просунутому етапах навчання, коли студенти вже володіють певним мовним запасом та можуть будувати розгорнуті висловлювання. Рольові ігри можуть бути короткими (3-5 хвилин) для тренування окремої граматичної чи лексичної структури або розширеними (15-25 хвилин), коли модельована ситуація має складну комунікативну задачу. Часто рольові ігри стають основою інтегрованих занять, де поєднано аудіювання, читання, говоріння та письмові завдання.

Практична цінність рольових ігор полягає у тому, що вони розвивають уміння студентів застосовувати англійську мову у нестандартних умовах.

Студенти вчаться швидко адаптуватися, планувати висловлювання, прогнозувати реакції співрозмовника та коригувати свою поведінку відповідно до ролі. Це наближає їх до реального професійного спілкування, наприклад, під час дипломатичних зустрічей, переговорів, туристичного супроводу, роботи у сфері обслуговування або міжнародної комунікації.

Нижче наведено приклади рольових ігор, що можуть бути інтегровані у курс англійської мови для студентів різних спеціальностей, з описом методики проведення та прикладами виконання англійською мовою.

1. Role-play “At the Reception Desk”

Мета: розвиток навичок професійного спілкування, тренування стратегій ввічливості, формування навичок діалогічного мовлення.

Етапи проведення:

Підготовчий етап (3 хвилини). Викладач коротко описує ситуацію: один студент грає роль адміністратора готелю, інший - роль гостя, який щойно приїхав. Викладач нагадує конструкції ввічливих запитань, формули обслуговування та необхідну лексику (booking, reservation, facilities, payment options, check-in, check-out).

Основний етап (7-10 хвилин). Студенти у парах відтворюють діалог. Викладач може додавати непередбачені елементи, наприклад: номер недоступний, гість загубив паспорт, потрібно запропонувати альтернативні варіанти проживання.

Приклад виконання англійською:

Guest: Good evening. I have a reservation under the name “Kovalenko”.

Receptionist: Let me check. Yes, I can see your booking. Would you like a room with a view of the city or the courtyard?

Guest: The city view, please. Also, is breakfast included?

Receptionist: Yes, breakfast is served from 7 to 10 a.m. Shall I help you with your luggage?

2. Role-play “Job Interview”

Мета: формування навичок публічного мовлення, уміння презентувати себе, аналізувати інформацію та відповідати на непередбачувані питання.

Етапи проведення:

Підготовчий етап. Викладач роздає студентам ролі: роботодавець і претендент на посаду. Претендент отримує короткий опис вакансії. Роботодавець має набір типових і складних запитань.

Основний етап. Студент-кандидат проходить інтерв'ю. Викладач може змінювати умови: додати нестандартні питання або завдання, наприклад, запропонувати коротко описати свій найскладніший проєкт.

Приклад діалогу:

Employer: Could you tell me about a situation where you worked under pressure?

Candidate: Certainly. During my last semester, I worked on a group project with a tight deadline. I coordinated the team and managed to deliver the final presentation on time.

Завершальний етап. Студенти дають один одному рекомендації щодо покращення виступу.

3. Role-play “Conflict Resolution in the Workplace”

Мета: формування стратегічної та соціокультурної компетентності, навчання конструктивного вирішення конфліктів англійською мовою.

Етапи проведення:

Підготовчий етап. Викладач описує ситуацію: двоє співробітників мають суперечку щодо розподілу завдань. Один вважає, що інший уникає роботи.

Основний етап. Студенти створюють діалог, намагаючись знайти компроміс. Використовуються модальні дієслова, конструкції для пропозицій, відмов і тонкої критики.

Приклад виконання англійською:

Employee A: I feel overwhelmed because I've been managing most of the reports this month.

Employee B: I understand your concern. Maybe we can redistribute the tasks to balance the workload.

4. Role-play “Emergency Situation”

Мета: практичне тренування мовленнєвих навичок у стресових ситуаціях та формування реактивних навичок.

Ситуація: один студент грає роль очевидця аварії, інший - оператора екстреної служби.

Приклад виконання:

Witness: There has been a car accident on Central Street. Two people are injured.

Operator: Please stay calm. Are the injured conscious? Do you see any fire or smoke?

Підсумовуючи викладене, можна зазначити, що рольові ігри посідають особливе місце серед комунікативно орієнтованих методів навчання англійської мови студентів. На відміну від інших видів ігрових завдань, рольова гра передбачає не лише відтворення мовленнєвих моделей, але й прийняття студентом певної соціальної або професійної ролі, що значно підсилює особистісну залученість та сприяє формуванню комплексної комунікативної компетентності. У процесі виконання рольових сценаріїв студенти мають можливість застосовувати мовні структури в умовах, наближених до реальної взаємодії: домовлятися, реагувати на непередбачені комунікативні ситуації, аргументувати власні позиції, проявляти ініціативу або діяти відповідно до заданої ролі.

Важливо й те, що рольові ігри забезпечують розвиток не лише мовної, а й соціокультурної компетентності: студенти вчаться враховувати комунікативні наміри співрозмовника, використовувати комунікативні стратегії, притаманні певним ситуаціям (обслуговування, професійна комунікація, академічна дискусія, міжособистісні переговори тощо). Завдяки цьому рольова гра створює можливість для формування гнучкості мовленнєвої поведінки, що є ключовою характеристикою комунікативно компетентної особистості.

Крім того, рольові ігри сприяють підвищенню мотивації, оскільки дають студентам свободу дій, елемент творчості та можливість імпровізувати. Відповідно, рольові ігри виступають ефективним інструментом формування продуктивних навичок говоріння, які не можуть бути сформовані лише за допомогою репродуктивних або тренувальних вправ.

Симуляційні ігри дозволяють створити реалістичну модель професійної або життєвої ситуації, у межах якої студенти можуть взаємодіяти, приймати рішення та розв'язувати проблеми англійською мовою. Симуляції передбачають не лише виконання певної ролі, але й включення учасників у чітко структуровану систему правил, завдань і обмежень, що моделюють функціонування конкретного середовища. Це може бути робота аеропорту, туристичної агенції, лікарні, ресторану, конференції, міжнародних переговорів або будь-якої іншої ситуації, наближеної до реальної професійної діяльності. Завдяки цьому ситуаційні ігри виступають одним із найефективніших методів формування професійно орієнтованої комунікативної компетентності.

Ігри-симуляції базуються на декількох принципах. По-перше, це принцип моделювання реальності, за якого навчальна ситуація наближена до автентичної і вимагає від студентів реальних мовленнєвих дій. По-друге, принцип інтеграції мовних і мовленнєвих навичок, адже під час симуляцій студенти одночасно говорять, слухають, читають інструкції та заповнюють документи або створюють письмові повідомлення. По-третє, принцип автономності та відповідальності, оскільки учасники самостійно приймають рішення, що впливають на розвиток ситуації. По-четверте, принцип співпраці, адже симуляції ґрунтуються на груповій роботі і взаємозалежності дій. Нарешті, принцип професійної релевантності забезпечує поєднання навчальних завдань із майбутньою діяльністю студентів.

Зазвичай симуляційна гра складається з трьох основних етапів: підготовчого, ігрового та підсумкового. На підготовчому етапі викладач презентує ситуацію, пояснює правила, розподіляє ролі, надає мовні опори, термінологію, кліше та приклади можливих реплік. На основному, ігровому етапі

студенти взаємодіють відповідно до визначених ролей, реагують на зміни, приймають рішення, пояснюють свої дії та ведуть переговори. Заключний етап включає обговорення результатів, рефлексію, аналіз мовних труднощів, корекцію помилок та коротке письмове завдання, наприклад, створення звіту або відгуку.

Нижче подано приклади симуляційних ігор із можливістю практичного застосування на заняттях англійської мови у закладах вищої освіти.

Симуляція 1. Airport Crisis Management.

Учасники моделюють ситуацію у міжнародному аеропорту, де рейс затримано через технічну несправність. Ролі можуть включати менеджера аеропорту, представника авіакомпанії, групу пасажирів, журналіста та інженера. Під час гри студенти розвивають навички ведення переговорів, розв'язання конфліктів та пояснення причин затримки.

Приклад можливого діалогу англійською мовою:

Passenger leader: “We’ve been waiting for three hours. We need clear information.”

Airline representative: “The delay is caused by a safety inspection. We can offer compensation options.”

Engineer: “The hydraulic system needs replacement. We require additional time.”

Симуляція 2. Tourism Agency Project.

Студенти працюють у групах як співробітники туристичної агенції. Їм необхідно організувати тур для іноземних клієнтів, враховуючи бюджет, побажання, погодні умови та ризики. Учасники презентують свої варіанти англійською мовою, порівнюють пропозиції та обґрунтовують вибір.

Можливі репліки:

“Our tour includes three main destinations...”, “According to the budget, we should exclude this option.”

Симуляція 3. Medical Emergency Room.

Студенти моделюють роботу відділення невідкладної допомоги, виконуючи ролі лікаря, медсестри, пацієнта, адміністратора та парамедика. Така симуляція допомагає тренувати медичну термінологію, пояснення симптомів, інструкцій і процедур.

Приклад фрагмента діалогу:

Paramedic: "The patient is experiencing chest pain."

Nurse: "Please take him to room three."

Doctor: "Do you have any allergies? I need your medical history."

Отже, симуляційні ігри становлять особливу групу комунікативно орієнтованих методів, оскільки поєднують навчальну мету з моделюванням реалістичних професійних та життєвих ситуацій. Їхня ефективність полягає у тому, що студенти не лише використовують англійську мову як інструмент взаємодії, але й занурюються у процес прийняття рішень, відповідальності, аналізу та співпраці. Завдяки цьому мова перестає сприйматися як абстрактний навчальний матеріал і перетворюється на практичний інструмент, необхідний для виконання конкретних завдань.

Симуляції забезпечують розвиток одразу кількох компонентів комунікативної компетентності: мовленнєвої, соціокультурної, стратегічної, дискурсивної та професійно-орієнтованої. Вони також сприяють підвищенню внутрішньої мотивації, адже студентам пропонується діяльність, яка має зрозумілу практичну логіку та помітний результат. Важливо й те, що симуляційні методи дозволяють кожному учаснику проявити індивідуальні сильні сторони - уміння планувати, аргументувати, домовлятися, реагувати на непередбачувані зміни чи презентувати інформацію.

Для викладача симуляції є інструментом гнучкого конструювання навчального середовища, яке можна адаптувати під спеціальність, рівень володіння мовою, професійні інтереси та рівень автономності студентів. А для

здобувачів освіти - це можливість відчувати себе частиною іншомовної комунікації без штучності та перевантаження теорією.

Впровадження ігрових методів у навчальний процес закладів вищої освіти потребує системного підходу, що охоплює планування, організацію, реалізацію та оцінку ефективності. Практика показує, що лише комплексне використання мовних, рольових та симуляційних ігор дозволяє забезпечити одночасне формування різних аспектів комунікативних умінь, таких як ведення діалогу, аргументація, ефективне використання лексики та граматичних конструкцій у контексті [33].

Оцінювання ефективності ігор передбачає використання кількох взаємопов'язаних підходів. Перший - формальний, який включає письмові та усні контрольні завдання після проведеного заняття, анкетування, тестування словникового запасу та граматичних структур. Другий - неформальний, який передбачає спостереження за поведінкою студентів під час гри, участю у дискусіях, рольових ситуаціях та симуляціях, а також аналіз взаємодії у групі та рівня емоційного залучення [33]. Ці методи дозволяють отримати комплексну картину того, як ігрова діяльність впливає на засвоєння матеріалу та розвиток комунікативної компетентності.

Практичне використання мовних і мовленнєвих ігор демонструє ефективність у формуванні базових навичок комунікації. Наприклад, онлайн-платформи типу Quizlet або Kahoot дозволяють створювати інтерактивні лексичні квести, у яких студенти змагаються, виконують завдання на переклад, визначення значень та побудову речень. У офлайн-режимі можна використовувати карткові ігри, настільні вправи та "speed dialogues", що тренують швидкість реакції та комунікативну гнучкість [31]. Кожна гра має чітко визначені етапи: ознайомлення з метою і правилами, основну ігрову активність та рефлексію, де студенти аналізують помилки та отримують зворотний зв'язок.

Рольові ігри, які моделюють професійні або соціальні ситуації (наприклад, бізнес-зустріч, презентація проекту, співбесіда, симуляція міжнародної конференції), дозволяють студентам практикувати мовлення у контексті,

максимально наближеному до реальної практики. Важливим є адаптація сценарію під рівень студентів: для початкового рівня підійдуть прості комунікативні завдання з готовими шаблонами фраз, для середнього - більш відкриті дискусії, а для просунутого - комплексні завдання, що включають аргументацію, переконання та професійне лексичне наповнення [41].

Симуляційні ігри, які передбачають моделювання ситуацій, що включають прийняття рішень, переговори, проблемне вирішення задач та проєктну діяльність, допомагають формувати стратегічні та міжкультурні навички. Наприклад, студенти можуть працювати над створенням маркетингової кампанії англійською мовою, виконуючи ролі маркетолога, клієнта та менеджера проєкту. Такі завдання тренують не лише мовленнєві навички, а й командну взаємодію, критичне мислення та креативність [30, с.178].

Окрему увагу варто приділити інтеграції цифрових і офлайн-інструментів. Використання таких платформ, як Padlet, Miro або Edmodo, дозволяє організувати спільну роботу над завданнями у режимі реального часу, включити гейміфікаційні елементи (бали, бейджі, рейтинги) та забезпечити індивідуальний прогрес студентів. Також ефективними є комбіновані заняття, де студенти виконують частину завдань офлайн у класі, а частину - онлайн, що стимулює автономну роботу та підтримує інтерес.

Ключовим фактором успішного впровадження ігрових методів є планування ігор відповідно до навчального плану, врахування індивідуальних особливостей студентів та дотримання методичної послідовності: визначення цілей гри, етапів, правил, ролей, способів контролю результатів та зворотного зв'язку. Такий підхід забезпечує максимальну користь для студентів, дозволяє викладачу оперативно коригувати навчальний процес і досягати високого рівня комунікативної компетентності [36].

Систематичне використання мовних, рольових та симуляційних ігор сприяє підвищенню мотивації студентів, розвитку їх комунікативної компетентності та умінь застосовувати мовні знання у реальних комунікативних ситуаціях.

Впровадження ігрових методів виявляє низку переваг: створює позитивне емоційне середовище, стимулює внутрішню мотивацію, розвиває соціальні та міжкультурні навички, підвищує залученість студентів у навчальний процес. Водночас ефективність ігрових методів залежить від якісного методичного планування, адекватного підбору ігор та їх адаптації до специфіки навчальної групи. Отже, системне та продумане застосування ігрових методів у вищій освіті виступає потужним інструментом розвитку іншомовних комунікативних умінь та підвищує ефективність мовної підготовки студентів [51].

Висновки до 3 розділу

Аналіз застосування ігрових методів у формуванні навичок іншомовної комунікації засвідчує, що ігрові технології постають дієвим засобом оптимізації навчального процесу, оскільки поєднують дискурсивну організацію мовлення та комунікативно орієнтовану взаємодію. Проведене дослідження дозволяє узагальнити, що ефективність ігрових методів зумовлюється їх здатністю створювати ситуації автентичного іншомовного спілкування, у яких студенти не лише відтворюють готові мовні моделі, а й конструюють власні висловлення відповідно до комунікативної інтенції, ролі та контексту. Саме тому лінгводидактичні стратегії використання ігор базуються на інтеграції лексико-граматичного матеріалу у процес комунікативної діяльності, де мовлення стає інструментом виконання завдання, а не самоціллю.

У цьому розділі розроблено і наведено приклади використання мовних, рольових та ситуаційних ігор з етапами впровадження, змістовним наповненням та прикладами англійською мовою, які постають як дискурсивно-комунікативні моделі мовленнєвої взаємодії і становлять цілісну систему організації комунікації, у якій мовленнєва діяльність розгортається відповідно до визначених ролей, правил, стратегій та умов ігрової ситуації. Такі моделі забезпечують керування, але водночас динамічну взаємодію, у якій смисл дискурсу формується поступово й залежить від реакцій, рішень та комунікативних ходів учасників.

Таким чином, практичне застосування ігрових методів у навчанні іноземної мови доводить їх ефективність як інструмента формування комплексних навичок іншомовної комунікації. Ігрові стратегії та дискурсивні моделі, інтегровані в навчальний процес сприяють активізації когнітивних процесів і забезпечують умови для формування здатності вільно орієнтуватися в багатомовних та полікультурних ситуаціях.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дозволило всебічно проаналізувати теоретичні та методичні засади використання ігрових методів у навчанні іноземних мов та визначити їх значущість у формуванні навичок іншомовної комунікації. У роботі було доведено, що ігрові технології становлять важливий компонент сучасного навчання, оскільки вони активізують діяльність й створюють умови для формування іншомовних комунікативних умінь.

У першому розділі з'ясовано сутність, характеристики та класифікаційні підходи до ігрових методів, представлених у вітчизняній і зарубіжній науковій літературі. Встановлено, що ігрові методи виступають дієвим інструментом розвитку іншомовних комунікативних умінь студентів. Визначено особливості використання ігрових технологій у процесі вивчення іноземних мов.

У другому розділі досліджено дискурсивні особливості мовленнєвих ігор та їх вплив на засвоєння лексико-граматичного матеріалу. Обґрунтовано, що мовленнєві ігри є ефективним інструментом моделювання автентичної комунікації, оскільки орієнтуються на структуру реального дискурсу. Встановлено, що використання ігор оптимізує засвоєння мовного матеріалу завдяки інтеграції граматики й лексики у значущі комунікативні ситуації, які стимулюють гнучкість у використанні мовних одиниць у процесі комунікації.

У третьому розділі визначено лінгводидактичні стратегії ефективного використання ігрових методів у процесі розвитку іншомовної комунікації та наведено приклади використання рольових та ситуативних ігор, які виступають дискурсивно-комунікативними моделями взаємодії в освітньому середовищі. Встановлено, що ефективність ігрових методів забезпечується дотриманням принципів комунікативності, діяльнісного підходу, поетапності формування навичок, інтеграції мовленнєвих видів діяльності та ситуаційного моделювання.

Загалом результати дослідження засвідчують, що ігрові методи є потужним інструментом формування навичок іншомовної комунікації, оскільки забезпечують природний характер навчання, спрямовують студента на активну мовленнєву діяльність, інтегрують навчальні та мотиваційні компоненти,

сприяють розвитку мовленнєвих компетентностей. Використання ігрових технологій у закладах вищої освіти має значний потенціал для удосконалення іншомовної підготовки здобувачів освіти, оскільки відповідає сучасним вимогам до комунікативно орієнтованого навчання, забезпечує інноваційність освітнього процесу та сприяє формуванню здатності до ефективної міжкультурної комунікації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Амїраєва Н. С. Дискурсивна компетенція як складова комунікативної компетентності викладачів іноземних мов. Навчання загальнонавчаної та ділової англійської мови у Східній Європі: матеріали III міжнар. наук. конф. (15–16 травня 2009 р.). Дніпропетровськ: Вид-во ДУЕП, 2009. С. 32–33.
2. Бацевич Ф. С. Основи комунікативної лінгвістики: підручник. Київ: Академія, 2004. 344 с.
3. Безлюдна В. Ефективність застосування інноваційних технологій у процесі викладання іноземних мов на немовних спеціальностях у закладах вищої освіти. Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету. 2021. Вип. 1. С. 54–59.
4. Бігич О. Б., Волошинова М. М., Глазунов М. С., Майєр Н. В. Сучасний студент у контексті особистісно-діяльнісного підходу: за результатами науково-методичних досліджень: Колективна монографія /за заг. і наук. ред. О. Б. Бігич. К. : Вид. центр КНЛУ, 2014. 148 с.
5. Бігич О. Б. Блог і подкаст технології формування міжкультурної компетентності на різних ступенях навчання іноземної мови. *Іноземні мови*. 2017 № 3. С. 3-9.
6. Бігич О. Б. Методика формування іншомовної компетентності в аудіюванні. *Іноземні мови*. 2012. №2. С.19-30.
7. Бориско, Н. Ф., Ніколаєва, С. Ю., Майєр, Н. В. Методика навчання іноземних мов і культур в європейському контексті у закладах вищої освіти: навч.-метод. посіб. для студ-в магістратури. Київ : Видавничий центр КНЛУ, 2019. 100 с.
8. Бориско Н. Ф. Сучасні підходи до формування іншомовної компетентності студентів. Харків: ХНУ ім. В. Н. Каразіна, 2018. 204 с.
9. Бочарникова Т. Ф., Лембїк С. О., Прус Н. О. Мультимедійні технології у викладанні іноземних мов: можливості та перспективи в Україні. *Вісник науки та освіти (Серія «Філологія», Серія «Педагогіка», Серія «Соціологія», Серія «Культура і мистецтво», Серія «Історія та археологія»)*. 2024. Вип. 11(29). С. 144–154.

10. Буднік А. О. Формування дискурсних умінь студентів філологічних спеціальностей засобами національно-прецедентних текстів: дис. ... канд. пед. наук. Одеса, 2019. 258 с.
11. Горохова І. В., Додар А. В. Комунікативні стратегії у промовах Д. Трампа та К. Гарріс. *Молодий вчений*. 2024. № 6(130). С. 59–62.
12. Коваль Т. І., Кочубей Н. П. Інтерактивні технології навчання іноземних мов. *Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Психолого-педагогічні науки*. 2011. Вип. 7. С. 160–163.
13. Коваленко М. Дидактичні ігри у вищій школі: теорія та практика. Харків: Ранок, 2020.
14. Котлярова Л. Використання рольових та ділових ігор в процесі навчання англійської мови в немовних закладах вищої освіти. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2025. С. 263 – 268.
15. Красноп'ятов П. В., Воронюк В. І., Вишатицька І. Р. Аналіз ефективності сучасних методик викладання іноземних мов в українських закладах вищої освіти. *Педагогічна Академія: Наукові записки*. 2025. Вип. 14. URL: <https://pedagogical-academy.com/index.php/journal/article/view/524/407>
16. Колісніченко Н. М. Іншомовна комунікація у підготовці публічних службовців: європейський досвід та українські реалії: монографія. Одеса: ОРІДУ НАДУ, 2020. 216 с.
17. Концепція розвитку англійської мови у закладах вищої освіти України. Київ: МОН України, 2019. 15 с.
18. Коржавіна О. Є. Особливості використання ігрових методів навчання на заняттях з іноземної мови у немовних ЗВО. Викладання мов у закладах вищої освіти на сучасному етапі. Міжпредметні зв'язки : тези доп. 26-ї Міжнар. наук.-практ. конф., 6-7 червня 2024 р. Харків : ХНУ ім. В. Н. Каразіна, 2024. С. 39-41. URL: <https://ekhnuir.karazin.ua/handle/123456789/18502>
19. Кошіль Н., Сапарта І. Особливості використання ігрових методів у навчанні іноземних мов у старшій школі. Матеріали міжнародної наук.-практ. конф.: «Сучасні тенденції у філологічних і педагогічних дослідженнях: вітчизняний

- і міжнародний вимір». м. Тернопіль, 21 березня 2025 р. Тернопіль: ЗУНУ, 2025. С. 179 – 181.
20. Мужеляк Ю. В. Стратегії і тактики мовної маніпуляції в політиці. *Політичне життя*. 2025. С. 101–107. URL: <https://doi.org/10.31558/2519-2949.2025.2.11>
21. Ніколаєва С. Ю. Методика навчання іноземних мов у середніх навчальних закладах. Київ: Ленвіт, 2013. 328 с.
22. Онучак Л. В. Інтерактивні методи навчання іноземних мов студентів немовних спеціальностей. *Психологія і суспільство*. 2019. № 4. URL: <https://ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/article/view/4549>
23. Пометун О. І. Інноваційні технології у викладанні іноземних мов: методичний аспект. Київ: Освіта, 2020. 224 с.
24. Пометун О.І., Пироженко Л. Сучасний урок та інтерактивні технології навчання. Київ, 2003. 182 с.
25. Пометун О. І., Скляренко Н. М. Інтерактивні технології у навчанні іноземних мов: сучасний стан. Київ: Освіта, 2021. 192 с.
26. Ромашина З. Використання гейміфікації як інтерактивного методу навчання при викладанні іноземних мов. *ScienceRise: Pedagogical Education*, 2025, 3 (64): 56-65. URL: <https://new.ejournal.cdu.edu.ua/pedagogics/article/view/185>
27. Савицька А. С. Інтерактивні технології навчання у викладанні іноземних мов. Київ: КНЕУ, 2008. URL: <https://ir.kneu.edu.ua/items/7c6f8d7e-9c2c-4c65-8eed-5571403307eb>
28. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми: підручн. Полтава: Довкілля-К, 2008. 712 с.
29. Скляренко Н. К. Діяльнісний підхід у навчанні іноземних мов студентів вищих навчальних закладів. Київ: Вид-во КНЛУ, 2015. 156 с.
30. Скляренко Н. М. Гейміфікація та ігрові технології у навчанні іноземних мов: сучасний стан і перспективи. Київ: Інтеграція, 2019. 184 с.
31. Свящук К. В., Серета Н. В. Особливості інтерактивних технологій і методів навчання іноземних мов у немовних ВНЗ. Проблеми та перспективи

- формування нац. гуманітар.-техн. еліти : зб. наук. пр. Харків : НТУ «ХП», 2012. Вип. 30/31. – С. 298–307.
- 32.Юніна О. Є. Інноваційні технології викладання іноземних мов у закладах загальної середньої та вищої освіти: навч.-метод. посіб. Держ. закл. «Луган. нац. ун-т імені Тараса Шевченка». – Полтава : Вид-во: ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка», 2024. 169 с.
- 33.Austin J. L. *How to Do Things with Words*. Oxford: Oxford University Press, 1962.
- 34.Bachman L. F. *Fundamental Considerations in Language Testing*. Oxford: Oxford University Press, 2002.
- 35.Brown P., Levinson S. C. *Politeness: Some Universals in Language Usage*. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.
- 36.Byram M. *Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence*. Clevedon: Multilingual Matters, 1997.
- 37.Cabrera Solano P. Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in EFL Instruction. *International Journal of Educational Methodology*. 2022. Vol. 8(4). P. 719–729.
- 38.Canale M., Swain M. Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing. *Applied Linguistics*. 1980. Vol. 1(1). P. 1–47.
- 39.Casañ Pitarch R. Gamifying Content and Language Integrated Learning with Serious Videogames. *Journal of Language and Education*. 2017. Vol. 3(3). P. 107–114.
- 40.Council of Europe. *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Companion Volume*. Strasbourg: Council of Europe Publishing, 2020.
- 41.Council of Europe. *Language Education Policy*. Strasbourg: Council of Europe, 2020.
- 42.Deci E., Ryan R. *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. New York: Guilford Press, 2017.

43. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*. Tampere, Finland, 2011. P. 9–15.
44. Dörnyei Z. *Motivational Strategies in the Language Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
45. Hadfield J. *Intermediate Communication Games*. London: Longman, 1990.
46. Hadfield J. *Classroom Dynamics*. Oxford: Oxford University Press, 1996.
47. Hadfield J., Hadfield C. *Introduction to Teaching English*. Harlow: Longman, 2016.
48. Harmer J. *The Practice of English Language Teaching*. 5th ed. Harlow: Pearson Education, 2015.
49. Hymes D. On Communicative Competence // Pride J. B., Holmes J. (Eds.). *Sociolinguistics*. Penguin, 1972. P. 269–293.
50. Hymes D. *Foundations in Sociolinguistics: An Ethnographic Approach*. University of Pennsylvania Press, 1974.
51. Kelly M. et al. *European Profile for Language Teacher Education*. Brussels: European Commission, 2004.
52. Littlewood W. *Communicative Language Teaching: An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.
53. Nunan D. *Task-Based Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.
54. Richards J., Rodgers T. *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press, 2014.
55. Saparta I. The role of game-based methods in developing high school students’ speech competence. *Матеріали міжнародної наук.- практич. Конф.: «Сучасні тенденції у філологічних і педагогічних дослідженнях: вітчизняний і міжнародний вимір»*. М. Тернопіль, 21 березня 2025 р. Тернопіль: ЗУНУ, 2025. С. 440 – 441.
56. van Dijk T. A. *Discourse and Context: A Sociocognitive Approach*. Cambridge University Press, 2008. 258 p.
57. Wittgenstein L. *Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell, 1953. 232 p.

58. Wright T., Betteridge D., Buckby M. Games for Language Learning. 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.
59. Wright T., Maley A. Games for Language Learning. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.
60. Zull J. The Art of Changing the Brain. Sterling, 2002.