

Міністерство освіти і науки України
Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
Факультет іноземної філології
Кафедра англійської мови

Кваліфікаційна робота

з теми: **«ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ
АНГЛІЙСЬКОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ І ГРАМАТИЧНОЇ
КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ ЗЗСО»**

Виконавець: здобувачка другого
(магістерського) рівня вищої освіти
групи Ang1-M24
спеціальності 014 Середня освіта
(Мова і література (англійська) за освітньо-
професійною програмою «Середня освіта
(Англійська мова і зарубіжна література)»
Самар Олена Олегівна

Керівник: Галайбіда О.В.,
кандидат філологічних наук, доцент, доцент
кафедри англійської мови

Рецензент: Трофименко А.С.,
кандидат педагогічних наук, доцент, доцент
кафедри германської і слов'янської
філології, зарубіжної літератури

Кам'янець-Подільський – 2025 рік

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ	4
ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ІНШОМОВНИХ ЛЕКСИЧНИХ І ГРАМАТИЧНИХ НАВИЧОК ЗДОБУВАЧІВ ЗЗСО	8
1.1. Поняття лексичної та граматичної компетентності у навчанні іноземної мови	8
1.2. Етапи формування англійськомовної лексичної та граматичної компетентності	15
1.3. Роль ігрових технологій у формуванні лексичних і граматичних навичок з англійської мови	22
Висновок до розділу	26
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ЛЕКСИКИ І ГРАМАТИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....	28
2.1. Психолого-педагогічні передумови використання ігрових технологій.....	28
2.2. Види ігрових технологій для навчання лексики і граматики англійської мови.....	32
2.3. Використання онлайн платформ для розвитку лексичних та граматичних навичок з англійської мови.....	38
Висновок до розділу	41
РОЗДІЛ 3. МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННЯ ЛЕКСИКИ І ГРАМАТИКИ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....	44
3.1. Формування лексичних навичок з англійської мови учнів ЗЗСО із застосуванням ігрових технологій	44
3.2. Формування граматичної компетентності з англійської мови учнів ЗЗСО з використанням ігрових технологій	55

3.3. Результати анкетування щодо використання ігрових технологій для формування лексико-граматичної компетентності з англійської мови.....	60
Висновок до розділу	66
ВИСНОВКИ	67
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	70
ДОДАТКИ	76

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ

ГК – граматична компетентність

ЛК – лексична компетентність

ЛО – лексичні одиниці

ІМ – іноземна мова

ГС – граматична структура

ЛН – лексичні навички

ВСТУП

У сучасній методиці навчання іноземних мов особливе місце займає формування комунікативної компетентності, складниками якої є лексична та граматична компетентності. Вони взаємопов'язані та забезпечують повноцінне оволодіння англійською мовою, адже лише гармонійне поєднання словникового запасу й граматичних структур дає можливість ефективно спілкуватися в усній та письмовій формах. Одним із ключових завдань, яке ставить учитель перед учнем у процесі навчання іноземної мови, є саме оволодіння лексичними та граматичними навичками як основою майбутньої комунікативної спроможності.

Питанню формування лексичної компетентності були присвячені дослідження О.Б. Бігич, Н.Ф. Бориско [2], С.Ю. Ніколаєвої [2], С.В. Смоліної [43], К. Правен [52], А. Санчес [53] та ін.

Формування англійськомовної граматичної компетентності висвітлено у працях О. Білозір, Т. Симоненка, О. Семенова, О. Вовка, Т. Горохової, Н. Склярєнко, Ch. Brumfit, D. Hymes, S. Savignon та інших. О. Вовк підкреслює, що граматична компетентність охоплює знання лексичних, морфологічних, синтаксичних, фонетичних і орфографічних аспектів мови, які забезпечують уміння створювати логічні та зв'язні висловлювання [26, с. 184].

Дієвим засобом підвищення ефективності формування лексичних і граматичних навичок є впровадження ігрових технологій, які завдяки своїй динамічності, інтерактивності та залученню здобувачів до активної участі роблять освітній процес не лише привабливим, а й результативним.

Розвиток та удосконалення ігрових інтерактивних ресурсів для вивчення іноземних мов відкривають нові можливості і потреба дослідження шляхів оптимізації вивчення лексики й граматики англійської мови з їх використанням зумовлює **актуальність роботи**.

Об'єкт дослідження – процес формування лексичної та граматичної компетентності здобувачів ЗЗСО на уроках англійської мови.

Предмет дослідження – впровадження ігрових технологій у формування англійськомовної лексичної та граматичної компетентностей здобувачів ЗЗСО.

Мета дослідження – на підставі останніх методичних підходів (зокрема гейміфікації та ігрового навчання) розробити та оцінити ефективність системи ігрових технологій для формування англomовної лексичної та граматичної компетентностей учнів ЗЗСО, а також визначити педагогічні умови, які забезпечують стійкий позитивний вплив цих технологій на мовленнєвий розвиток здобувачів.

Завдання дослідження:

1. Уточнити зміст лексичної та граматичної компетентності і визначити теоретичні засади їх формування у здобувачів ЗЗСО.
2. Проаналізувати етапи формування лексичної й граматичної компетентності.
3. Систематизувати класифікації сучасних ігрових технологій.
4. Розробити завдання для навчання лексики й граматики учнів засобами цифрових ігрових технологій на уроках англійської мови.

Методи дослідження: огляд та узагальнення науково-методичної літератури; спостереження; дослідницький метод (для розробки серії ігрових завдань / навчальних сценаріїв (уроків) з елементами гейміфікації, спрямованих на формування лексичної та граматичної компетентності та аналізу їх ефективності), анкетування.

Наукова новизна дослідження полягає у визначенні та обґрунтуванні найбільш ефективних ігрових технологій у процесі формування лексичної та граматичної компетентності здобувачів загальної середньої освіти та поетапності їх розвитку.

Теоретичне значення – поглиблено теоретичні засади формування англійськомовної лексичної та граматичної компетентності здобувачів освіти ЗЗСО із застосуванням ігрових технологій, уточнено дидактичні принципи організації ігрової діяльності, систематизовано сучасні підходи до класифікації ігрових технологій.

Практичну цінність магістерської роботи вбачаємо в можливості використання її матеріалів у практичній діяльності вчителів англійської мови. У роботі запропоновано ефективні методичні підходи до застосування ігрових

технологій та сучасних цифрових ресурсів Wordwall, Kahoot!, Quizlet і мобільний додаток Promova, у процесі формування англійськомовної лексичної та граматичної компетентності. Розроблені ігрові завдання, вправи та інтерактивні форми роботи можуть бути використані під час уроків, позакласних заходів і самостійного опрацювання матеріалу учнями. Також проведене анкетування педагогів дало змогу визначити реальний стан використання ігрових технологій у навчальній практиці та підкреслити потребу у подальшому вдосконаленні методики їх упровадження.

Апробація роботи відбулась під час XIII Всеукраїнської студентської Інтернет-конференції «Мова у міждисциплінарному контексті безперервної освіти» (02-04 квітня 2025, м. Кам'янець-Подільський, Україна), XIII Регіональної науково-практичної конференції «Методика навчання філологічних дисциплін у закладах загальної середньої та вищої освіти» (10.11 2025 м. Кам'янець-Подільський, Україна), За результатами конференцій було здійснено дві публікації:

Самар О. Підвищення мотивації вивчення граматики за допомогою ігрових технологій. *Мова у міждисциплінарному контексті безперервної освіти: збірник матеріалів XIII Всеукраїнської студентської Інтернет-конференції* (02-04 квітня 2025 р.). / м. Кам'янець-Подільський: Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2025. С. 112-115.

Самар О. Інноваційні освітні платформи для вивчення іншомовної лексики. *Збірник наукових праць студентів та магістрантів факультету іноземної філології Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка*. [Електронний ресурс]. Кам'янець-Подільський: Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2025. С. 45-47.

Структура роботи: робота складається зі вступу, 3 розділів, висновків до кожного з них, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків.

ВИСНОВКИ

Розвиток граматичної та лексичної компетентності є ключовим компонентом навчання англійської мови, адже саме ці складові формують готовність учнів до практичного й ефективного використання іноземної мови в реальному спілкуванні. Лексичну компетентність розглядаємо як здатність учня усвідомлено володіти словниковим запасом англійської мови та ефективно його використовувати для формулювання власних висловлювань, розуміння текстів і мовлення інших. ЛК включає знання значень слів, їхніх стилістичних та контекстуальних особливостей, а також уміння правильно підбирати лексику відповідно до комунікативної ситуації. Граматична компетентність – це знання і уміння правильно використовувати граматичні структури англійської мови в усіх видах мовленнєвої діяльності: говорінні, аудіюванні, читанні та письмі.

Опрацювання теоретичних засад формування лексичної та граматичної компетентностей дало змогу встановити, що ефективне оволодіння мовою відбувається за умови комунікативно орієнтованого, інтерактивного та діяльнісного підходів.

Проаналізовано етапи формування лексичної та граматичної компетентностей учнів. Лексична компетентність розвивається поетапно: на етапі ознайомлення учні отримують новий словниковий матеріал, розуміють його значення, вимову та написання; на етапі тренування відбувається закріплення лексики через повторення та вправи; на етапі практики в спілкуванні учні застосовують слова в реальних комунікативних ситуаціях.

Граматична компетентність формується також у три послідовні етапи: ознайомлення з новими структурами та первинне виконання мовленнєвих дій; автоматизація граматичних форм на рівні фрази; застосування структур у реченнях і текстах з урахуванням контексту.

З'ясовано основні труднощі, що виникають під час опанування лексико-граматичного матеріалу: обмежений словниковий запас, інтерференція рідної мови, складність засвоєння граматичних структур, недостатній рівень мотивації та практики використання англійської мови. Проблеми можна зменшити

завдяки впровадженню інтерактивних технологій і гейміфікації навчального процесу, які підвищують зацікавленість учнів, активізують їхню пізнавальну діяльність і створюють комфортне мовне середовище.

Крім того, у межах дослідження запропоновано класифікацію ігрових технологій, які забезпечують формування лексико-граматичних умінь та реалізують принципи комунікативності, інтерактивності та креативності. Зокрема, мовні вправи такі як “Guess the word”, “Word domino”, “Find a pair”, “Complete the sentence”, “Cards with irregular verbs” у поєднанні із завданнями, розробленими з використанням цифрових платформ “Quizlet”, “LearningApps” і “ISLCollective”, “AI Word Cloud”, “Kahoot”, “Wordwall” формують мовленнєву активність, навички спонтанного мовлення, удосконалюють логічне мислення та комунікативну взаємодію учнів.

Використання сучасних цифрових ресурсів, зокрема мобільного додатка Promova та інструменту штучного інтелекту «Word Cloud», позитивно впливає на формування англійськомовної лексичної та граматичної компетентності учнів. Додаток «Promova» сприяє індивідуалізації навчання, дозволяючи учням працювати у власному темпі, повторювати матеріал і контролювати прогрес, що підвищувало мотивацію та зацікавленість. Застосування «Word Cloud» забезпечувало ефективну візуалізацію лексики, сприяло кращому запам'ятовуванню та розвитку асоціативного мислення

Аналіз анкетування: «Ігрові платформи у роботі вчителя англійської мови» засвідчує високу популярність і необхідність інтерактивних та ігрових платформ у сучасній освітній практиці. Анкетування продемонструвало, що найчастіше педагоги використовують Quizlet, ISLCollective та Padlet, «LearningApps», «Promova». Менш поширеними є «Kahoot» та «Miro», іншими ресурсами користуються лише 5 % респондентів. Ці дані підтверджують, що педагоги надають перевагу тим платформам, які забезпечують швидкий зворотний зв'язок, можливість індивідуалізації навчання та інтерактивну взаємодію з учнями.

Подальші дослідження у сфері використання ігрових технологій у навчанні англійської мови можуть бути спрямовані на створення цілісної

моделі їх інтеграції в освітній процес. Перспективним є поєднання ігрових методів із технологіями штучного інтелекту для індивідуалізації навчання та підвищення мотивації учнів. Доцільно також вивчити вплив освітніх ігор на розвиток комунікативних і когнітивних умінь школярів різного рівня підготовки, а також розробити методичні рекомендації щодо ефективного добору ігрових інструментів залежно від етапів формування мовної компетентності.

Таким чином, застосування ігрових технологій у навчальному процесі вимагає чіткого планування, визначення освітньої мети й завдань, ретельної підготовки педагога до проведення гри, добору відповідних матеріалів і ресурсів. Важливою умовою є також активне залучення учнів, створення мотиваційного середовища, проведення самої гри, подальше узагальнення отриманих результатів, здійснення рефлексії та підбиття підсумків діяльності. Подання граматичного й лексичного матеріалу в інтерактивних або ігрових формах сприяє ефективному засвоєнню лексичних і граматичних одиниць та активному її використанню в мовленні.

Ігрові технології та застосунки, зокрема “Promova”, “Quizlet”, “WordWall”, та “Learning Apps”, “Word Cloud” відіграли значну роль у ефективності засвоєння лексики та граматики учнями старших класів .

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Академічний тлумачний словник української мови. 2025. URL: <http://sum.in.ua/> (дата звернення: 22.06.2025)
2. Бігич О. Б., Бориско Н. Ф., Борецька Г. Е. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика: підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / за заг. ред. С.Ю. Ніколаєвої, Київ: Ленвіт, 2013. 590 с.
3. Близнюк Л. М., Сологуб Л. В., Марєєва Т. В. Методичні аспекти креативної діяльності викладача іноземної мови. *Перспективи та інновації науки*. 2022. № 6. С. 49–60.
4. Ватаманюк Г. Теоретичні основи формування лексичної компетенції старших дошкільників у процесі сприйняття художніх картин. *Педагогічна освіта: теорія і практика*: Кам'янець-Подільський: Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2017. Вип. 22. 348 с.
5. Вовк О. І. Формування англомовної граматичної компетенції у майбутніх учителів в умовах інтенсивного навчання: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: 13.00.02. / Київ, 2008. 27 с.
6. Войцях Т. В. Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти. Черкаси. 2014. 92 с.
7. Гончарова Н. О. Ігрові технології в STEM-освіті. *STEM-освіта: стан впровадження та перспективи розвитку*: матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції (м. Київ, 9-10 листопада 2017 р.). Київ, 2017. С. 30-33.
8. Гриньова Ю. Гейміфікація як інноваційний підхід у формуванні англомовної граматичної компетентності. *Серія: Педагогічні науки*. 2025. Вип. 219. С. 133-137.
9. Гончаренко С. У. *Український педагогічний словник*. Київ: Вид-во Либідь. 1997. 366 с
10. Даниленко О. Формування граматичної компетентності майбутніх учителів у процесі навчання англійської мови після німецької за допомогою вправ для самостійної роботи. *Наукові записки Тернопільського національного*

педагогічного університету імені В. М. Гнатюка. Серія: «Педагогіка». 2018. № 2. С. 65–73.

11. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: навчальний посібник. Київ: Академвидав, 2004. 218 с.
12. Домашенко І. К. Застосування ігрових технологій при вивченні іноземної мови. *The 5 th International scientific and practical conference. Results of modern scientific research and development*. Spain. 2021. С.162-167.
13. Дорофеєва Л. Г. Лексичні ігри на уроках англійської мови. Освітній проект «На Урок для вчителів».
URL: <https://naurok.com.ua/leksichni-igri-na-urokah-angliysko-movi-439085.html>
(дата звернення: 22.09.2025)
14. Жабей К. Ю. Вдосконалення англійської лексичної компетентності учнів базової школи шляхом використання лексичних ігор. *Сучасні тенденції розвитку науки й освіти в умовах поглиблення євроінтеграційних процесів* : зб. матеріалів доп. учасн. V Міжнар. наук.-практ. конф. Мукачево: МДУ, 2025. С.175-177.
15. Замелюк М. І., Магдисюк Л.І., Безпарточна О.І. Ігрові технології: теорія та практика. *Наукові інновації та передові технології*. Серія «Педагогіка». 2022. №12. С. 285-296.
16. Калашнікова Т. В. Ігрові технології у практиці початкової школи. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2009. С.108-111.
17. Костікова І. І., Черненко А. В. Диджиталізація викладання англійської мови: метод. рек. для здобувачів першого (бакалавр.) та другого (магістер.) рівня вищ. освіти. Харків: ХНПУ імені Г.С. Сковороди, 2022. 29 с.
18. Ковалик О. С. Використання ігор на уроках англійської мови. *Філософія, культура, освіта*: матеріали Всеук. науково-практичної конференції (м. Чернігів, 24 березня 2024 р.). Чернігів: НУЧК ім. Т.Г. Шевченка, 2024. С.72-74.

19. Козловська С. А., Бугайов. М.В. Ігрові технології в контексті інноваційного навчання. *Theoretical and scientific bases of development of scientific thought: the V International Science Conference*. 2021. Rome, P.406-410.
20. Капп К. Гейміфікація в навчанні та освіті: теорія та практика. Переклад з англійської мови. Київ, 2019. 312 с.
21. Касаткіна О. В. До питання розвитку граматичної компетентності студентів на заняттях іноземної мови. *Вісник Житомирського державного університету. Педагогічні науки*. 2011. № 59. С. 52–55.
22. Кучерук О. А. Формування лексичної компетентності учнів у процесі навчання української мови з використанням методу проектів. *Українська мова і література в школах України*. 2018. № 1. С. 26-31
23. Кушнір Т.І. Формування граматичної компетентності учнів 8–9 класів у процесі вивчення синтаксису: дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: 13.00.02 / Київ, 2016. 294 с.
24. Кравець Н. М., Гречановська О. В. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу. *Вінниця*. 2017. С. 1-5.
25. Лада О. В., Варварук І. В, Максимів Г. М. Інноваційні методики викладання англійської мови: використання ігрових технологій та сторітелінгу. *Вісник науки та освіти. Філологія*. 2024. №6 (24). С.190-199.2025.
26. Леонтян М.А. Поняття «компетенція» і «компетентність» у теорії освіти. *Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія»*. 2012. Вип. 176. С. 73–75.
27. Мельничук Д. І. Формування іншомовної граматичної компетентності учнів на середньому етапі. *Сучасні філологічні дослідження та навчання іноземної мови в контексті міжкультурної комунікації: зб. студ. наук. Робіт*. 2022. №15. С. 184-187.
28. Мачинська Н. І., Оприск М. А. Теоретичні аспекти використання ігрових технологій на уроках в початковій школі. *Молодий вчений*. 2019. № 10 (74). С. 229-232.
29. Мірошник І. В. Вправи для формування англійської граматичної компетенції в учнів початкової загальноосвітньої школи. 2011. С. 37-46.

30. Мороз Л., Ковалюк В., Масло І. Використання мобільних додатків у процесі вивчення англійської мови. *Інноватика у вихованні*. 2023. Вип .17. С. 224-230.
31. Ніколаєва С. Ю. Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання. Київ: Ленвіт, 2003. 361 с.
32. Олесюк Л. В. Зміст формування іншомовної лексичної компетенції. *Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти*. 2015. С. 63-66.
33. Пазюк. К. Формування лексичних навичок учнів старших класів. *Проблеми і перспективи гуманітарних наук в умовах глобалізації: матеріали І Всеукраїнської наукової конференції* (м. Тернопіль, 3 грудня 2018 р.). Тернопіль: ТНПУ ім. В. Гнатюка. 2018. 157 с.
34. Пішта П. Я. Методика перевірки лексичної компетентності. *Молодий вчений*. Полтава. 2022. С. 20-23.
35. Полєвікова О. Б. Лексична компетенція дитини старшого дошкільного віку в контексті сухомлиністики. *Педагогічні науки*. Херсон. 2009. Вип. 53. С.110-114.
36. Резунова О. С., Резунова В.В. Формування граматичної компетентності здобувачів на заняттях з іноземної мови за професійним спрямуванням у немовних закладах вищої освіти. *Педагогічні науки: теорія та практика*. № 1 (41). 2022. С. 292-297.
37. Романенко Л. В., Ратушна А. Р. Ігрові технології в освітньому процесі початкової школи: теоретичний аспект. *International science conference*. London. 2021. 565 с.
38. Рускуліс Л.В. Формування граматичної компетентності учнів ЗЗСО: теоретичний аспект. *Академічні студії. Серія «Педагогіка»*. 2021. Вип.3. С.104-110.
39. Синенко Ю. І., Пономаренко О. В. Підвищення рівня мотивації учнів старшої школи до вивчення граматики англійської мови з використанням цифрових застосунків. *Сучасні тенденції навчання іноземних мов*. Житомир: ЖДУ імені І. Франка, 2023. С.1-3.

40. Соломаха А. В. Застосування словникових онлайн тренажерів для формування лексичної комунікативної компетенції майбутнього педагог. *Освітологічний дискурс*. 2019. Вип. 3-4 (26-27). С. 126-142.
41. Сударик О.С. Сутність поняття «ігрові технології» та їх класифікація. *Формування сучасної науки: методика та практика*: зб. матеріалів доп. учасн. I Міжнар. наук. конф. Кам'янець-Подільський, 2021. С. 91-94.
42. Скляренко Н. К. Методика формування іншомовної граматичної компетенції в учнів загальноосвітніх навчальних закладів. *Іноземні мови*. 2011. № 1. С. 15–25.
43. Смоліна С. В. Методика формування іншомовної лексичної компетенції. *Іноземні мови*. Київ. 2010. № 4. С. 16-23.
44. Чернищук Ю. І. Використання ігрових технологій при вивченні іноземних мов як інструмент компетентнісно-орієнтовного навчання у ВНЗ. *Теорія та методика навчання*. 2022. Вип. 44. С. 47-50.
45. Шкуратюк Т. В., Папіжук В. О. Формування іншомовної лексичної компетентності в учнів старших класів. *Теорія і практика навчання іноземних мов*. 2020. С.1-3.
46. Юрченко Д. В. Типологія ігрових завдань у процесі навчання іноземної мови. *Актуальні питання суспільних та гуманітарних наук*: зб. матеріалів XII Міжнар. науково -практичної. інтернет конференції. Глухів, 2022. 596 с.
47. Ярема І. А. Зміст формування англomовної лексичної компетентності в професійно-орієнтованому говорінні. *Вісник Запорізького національного університету*. 2012. № 1 (17). С. 197-203.
48. Deterding S. Gamification: designing for motivation. *Interactions*. 2016.Vol. 23. No. 2. P. 14–19.
49. Fisher C. D. Padlet: An Online Tool for Learner Engagement and Collaboration, Available at <https://Padlet.com>. 2017. P.163-165.
50. Lee J., Hammer J. Gamification in education: recent developments and future directions. *International Journal of Educational Technology*. Vol. 15, No. 3, 2018. P. 12–20.

51. Nelson N. J., Fien H., Doabler C. T., Clarke B. Considerations for realizing the promise of educational gaming technology. *Teaching Exceptional Children*, №48(6), 2016. P.293-300.
52. Praveen K. C. Techniques of Vocabulary Competency in English Language Learning. *An International Journal of Education and Applied Social Sciences*. 2014. P. 109–113.
53. Sanchez A., Manchon M. Rosa. Research on Second Language Vocabulary Acquisition and Learning. *International Journal of English Studies*. 2007. Vol. 7 (2). P.7–16.
54. Tsyganova, L.V, Zubkova Y.V., Bystrova N.V., Kutepova L.I., Kutepov, M. I. Game technologies as a means of increasing the educational motivation of university students. Vol. 9, 2021. P. 1-10.
55. Wake J. D. *Mobile, location-based games for learning: Developing, deploying and evaluating mobile game technology in education*. The University of Bergen.2013. P. 1-113.
56. Werbach K., Hunter D. How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: *Wharton Digital Press*, 2018. 160 pp.
57. Wordwall – веб-сайт. URL <https://wordwall.net/>
58. Wordwall «Natural disasters» - веб-сайт.
URL <https://wordwall.net/uk/resource/13116653/natural-disasters-solutions-4c>
59. Learingsapps – веб сайт. URL:
https://learningapps.org/watch?v=p4heu2m7j17&fbclid=IwAR0KimSrM_Mv1NzMpWJfC5O0UYgQbOEWK11-32Zovu1T12AoA-HioT4lY4Y
60. Quizlet «Adjectives and nouns to describe personality» – режим «Перевірка».
URL:<https://quizlet.com/970180212/match?funnelUUID=aad40f9d-3c9d-4ec4-8fa7-76d6991e07b6> (дата звернення: 26.08. 29025)
61. Kahoot! – режим Квіз. URL: <https://create.kahoot.it/details/e0cfac4f-29c9-4ccb-b436-fa167419a028>