

17. Poseletska, K., Kyrychenko, S., Vlasenko, O., Koval, I., Potiuk, I. & Shpenyk, S. (2023). Scenarios for the Use of Chatbots in Teaching a Foreign Language in the Higher Educational Institution (HEI). *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*, 15(3), P. 347-359. <https://doi.org/10.18662/rrem/15.3/770>
18. Roose, K. (Dec.5, 2022). The Brilliance and Weirdness of ChatGPT. *The New York Times*. URL: <https://www.nytimes.com/2022/12/05/technology/chatgpt-ai-twitter.html>
19. Sari, M. (2023). Aligning Theory and Practice: Leveraging Chat GPT for Effective English Language Teaching and Learning. *E3S Web of Conferences*, 440, 05001. https://www.academia.edu/109233817/Aligning_Theory_and_Practice_Leveraging_Chat_GPT_for_Effective_English_Language_Teaching_and_Learning?email_work_card=view-paper
20. Tsivitanidou, O., Ioannou, A. (2021). Envisioned Pedagogical Uses of Chatbots in Higher Education and Perceived Benefits and Challenges. In: Zaphiris, P., Ioannou, A. (eds) *Learning and Collaboration Technologies: Games and Virtual Environments for Learning*. HCII. Lecture Notes in Computer Science, Vol 12785. Springer, Cham. URL: Envisioned Pedagogical Uses of Chatbots in Higher Education and Perceived Benefits and Challenges | SpringerLink
21. Vanichvasin, P. (2021). Chatbot Development as a Digital Learning Tool to Increase Students' Research Knowledge. *International Education Studies*. Vol. 14(2). P. 44-53. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1284721.pdf>
22. Neumann M., Rauschenberger M., Eva-Maria Schön. (2023). "We Need To Talk About ChatGPT": The Future of AI and Higher Education. URL: (PDF) "We Need To Talk About ChatGPT": The Future of AI and Higher Education (researchgate.net)
23. Prabhu, N. S. (1987). *Second language pedagogy*. Oxford, England: Oxford University press. [Google Scholar](#)
24. Willis, D., & Willis, J. (2007). *Doing Task-Based Teaching*. Oxford: Oxford University Press.

УДК 004.5+378

DOI: 10.31652/2786-9083-2024-3-37-45

*Олена Бондарчук, кандидат філологічних наук, доцент кафедри німецької філології
Волинського національного університету імені Лесі Українки
ORCID 0000-0001-5922-5253
Olena.Bondarchuk@vnu.edu.ua*

*Людмила Пасик, кандидат філологічних наук, доцент кафедри німецької філології
Волинського національного університету імені Лесі Українки
ORCID 0000-0001-8635-5168
pasyk.lyudmyla@vnu.edu.ua*

ІГРОВА ФОРМА НАВЧАННЯ ЯК СПОСІБ МОТИВАЦІЇ ДО ВИВЧЕННЯ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ

У статті зосереджено увагу на ігровій формі навчання німецькій мові як способі мотивації здобувачів освіти до її вивчення. Досліджено основні компетентності та навички, які формуються під час гри (комунікативна, пізнавальна, емоційна, соціальна, моторна, розумова). Описано гру у навчальному та педагогічному контекстах, зіставлено гру, навчання та пізнання для здобувачів освіти різних вікових груп, а також велику зацікавленість грою навіть поза навчальними аудиторіями. Окреслено проблематику гейміфікації у різних сферах діяльності людини. Зазначено важливість гри із посиланням на наукові джерела, актуальність її вивчення, яке сягає корінням ще в античні часи. Наведено основні характеристики гри, описано умови, необхідні для успішного застосування ігор на заняттях (сприятливе навчальне середовище, тиша, усунення стресових факторів, поведінка викладача, тривалість, завершеність процесу тощо) та загалом використання гри у психологічному контексті. Описана гра як мотивуючий фактор із точки зору гравця, коли вона повинна приносити задоволення, тому що саме цей ефект сприяє максимально з користю засвоювати щось нове, часто підсвідомо. Особливу увагу зосереджено на грі як внутрішній мотивації до вивчення мови, коли здобувач освіти не повинен вчитися через зовнішні мотивуючі фактори, а хоче вчитися через власну внутрішню мотивацію.

У дослідженні наведено основні види вправ, які використовуються у ігровій формі на заняттях з німецької мови для тренування основних навичок володіння мовою: говоріння, письмо, аудіювання, читання, а

також граматики та основних м'яких компетентностей. Гра – спосіб подати складну тему легко, несвідомо передати/здобути нові компетентності.

Наведено приклади основних видів ігор (доміно, мемо, картки для поєднання зображення із словом німецькою мовою, бінго, Чорний Петер, полювання за автографами, прогулянка класом, опитування класу, гра в детектива, загадки, табу, пантоміма тощо).

Ключові слова: мотивація; гейміфікація; ігрова форма; німецька мова; вивчення мови.

*Olena Bondarchuk, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor at the Department of German Philology
Lesya Ukrainka Volyn National University
ORCID 0000-0001-5922-5253
Olena.Bondarchuk@vnu.edu.ua*

*Liudmyla Pasyk, PhD in Philology, Associate Professor at the Department of German Philology,
Lesya Ukrainka Volyn National University
ORCID 0000-0001-8635-5168
pasyk.lyudmyla@vnu.edu.ua*

GAME-BASED LEARNING AS A WAY OF MOTIVATING TO LEARN GERMAN

The article focuses on the game form of teaching German as a way to motivate students to learn it. The main competences and skills, formed during the game (communicative, cognitive, emotional, social, motor, mental), are investigated. The game in educational and pedagogical contexts is described, the game, learning and cognition for students of different age groups are compared, as well as the great interest in the game even outside the classroom. The problems of gamification in various spheres of human activity are outlined. The importance of the game is noted with reference to scientific sources, the relevance of its study, which dates back to ancient times. The main characteristics of the game are presented, the conditions necessary for the successful use of games in the classroom (favourable learning environment, silence, elimination of stress factors, teacher's behaviour, duration, completeness of the process, etc.) and the use of the game in the psychological context in general are described. The game is described as a motivating factor from the point of view of the player, when it should be enjoyable, because this effect contributes to the most beneficial learning of something new, often subconsciously. Particular attention is paid to the game as an intrinsic motivation to learn a language, when a learner does not have to learn through external motivating factors, but wants to learn through his/her own intrinsic motivation.

The study presents the main types of exercises used in the form of games in German language classes to train the main language skills: speaking, writing, listening, reading, as well as grammar and basic soft competences. A game is a way of presenting a complex topic in an easy, unconscious way and transferring/acquiring new competences.

The main types of games are outlined (dominoes, memos, cards to match an image with a word in German, bingo, Black Peter, autograph hunting, class walk, class survey, detective game, riddles, taboos, pantomime, etc.)

Keywords: motivation; gamification; game form; German language; language learning.

Актуальність. Гра, безсумнівно, є однією з найважливіших тем у педагогіці та психології, бо в центрі уваги перебувають діти. Незважаючи на велику кількість публікацій, ця тема залишається актуальною, як ніколи. У всі часи і в усіх культурах гра міцно увійшла в життя людства. Про це свідчать найдавніші зображення Стародавнього Єгипту, а також численні письменники, філософи та митці з усього світу, які досліджували гру. Гра – один з найважливіших засобів розвитку розумових навичок, навчальних компетенцій та необхідних знань про навколишній світ різних вікових груп. Гра тренує процеси та навички, які готують маленьких дітей до самостійності. Навчання впродовж життя – одна з найважливіших вимог сучасного Болонського процесу в освіті – починається в ранньому віці та супроводжує людину на шляху її професійного зростання. У педагогічній літературі поняття «гра» і «навчання»

ототожнюються. Успішне набуття навичок і компетенцій, важливих для повсякденного життя, формує основу для розвитку мислення, дослідницької діяльності та планування, які втілюють принципи навчання.

У педагогіці існує поняття ігрової дидактики (ігрове навчання та «серйозні» ігри), яку можна застосовувати у різних галузях науки. Бажання грати – один з найкращих мотиваторів для людей будь-якого віку. У академічному просторі близько 15 років тому з'явилося нове модне слово «гейміфікація» (уперше згадане у 2002 р. британським розробником відеоігор Ніком Пелінгом (Nick Pelling) (Дядікова, 2024), яке позначає використання ігрових інстинктів у навчанні для того, щоб учасники різноманітних тренінгів навчалися весело та з мотивацією. **Гейміфікація** – це використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті (Сергеева, 2014). Така велика зацікавленість грою, навіть поза навчальними аудиторіями, тільки підкреслює вагомість та актуальність використання гри на заняттях із іноземної мови.

Постановка проблеми. Експерти та політики підкреслюють роль гри, позиціонують її як засіб навчання на все життя (Ян ван Гілс), вбачають у грі можливість навчитися взаємодіяти з іншими (Хорст Келер), артикулювати почуття (Рената Шмідт). Через свою багатогранність, складний феномен «гра» породжує різні та суперечливі інтерпретації цього терміну. З великої кількості підходів у дослідженні гри можна навести таке визначення поняття «гра»: «Гра – це добровільна дія або заняття, що здійснюється в певних фіксованих межах часу і простору за добровільно прийнятими, але безумовно обов'язковими правилами, має свою мету і супроводжується почуттям азарту, задоволення та усвідомленням «бути іншим», ніж у звичайному житті (Krenz, 2001).

Однак, гра – не просто дозвілля, а основне заняття, покликання і навіть повноцінна робота для дітей. Гра – це освітня подорож дитини, яка відбувається у трьох аспектах: самоосвіта, співтворча освіта через спілкування з іншими дітьми та освіта з боку дорослих.

Кренц підкреслює важливість гри: «Вона не є побічним продуктом розвитку і не є обов'язковим продуктом у життєвому циклі людини! Певною мірою гра є основним заняттям кожної дитини, яка перебуває в процесі пізнання навколишнього світу, самої себе, подій і ситуацій, спостережень і переживань у прямому сенсі цього слова» (Krenz, 2001, S. 8-9).

Важливість гри для маленьких дітей важко недооцінити, але навіть у світі дорослих деякі професії розглядаються як своєрідні ігри: професійні спортсмени, художники і науковці, ремісники і техніки, актори і музиканти. Її необхідність можна продемонструвати словами Платона: «За годину гри можна краще пізнати людину, ніж за рік розмови» (<https://www.aphorismen.de/zitat/6777>). Оскільки гра пронизує всі галузі нашого життя, є тотожною з поняттям «навчання», допомагає пізнати себе та навколишній світ, налагодити спілкування з оточуючими, викликає велику зацікавленість до самого процесу та мотивацію отримати найкращий результат – перемогти, важливо вивчити застосування гри для

покращення бажання вивчати німецьку мову та підвищення результативності навчання.

Аналіз досліджень. Особливості використання ігор у різних сферах вивчали такі закордонні дослідники: Майкл Барбер, Джейн Макгонігел, Дональд Кларк, Лі Шелдон, Кевін Вербах, Мачей Ласковські та ін. Огляд їхніх досліджень здійснила Сергеева Л., яка окреслила, що Мачей Ласковські (Maciej Laskowski) зосередився на гейміфікації у розвитку програмного забезпечення, Кевін Вербах (Kevin Werbach) – в іграх і бізнесі, зокрема у вирішенні проблем у діловій сфері, Лі Шелдон (Lee Sheldon) акцентував увагу на створенні курсів для навчальних закладів за образом багатокористувацької гри для покращення успішності учнів та їх зацікавленості, Дональд Кларк (Donald Clark) дослідив вплив ефекту ігор на мотивацію в навчанні, Джейн Макгонігел (Jane McGonigal) вивчив зміни реальності через відеоігри на об'єктивну реальність людини, Майкл Барбер (Michael Barber) описав перетворення освіти на потужний ресурс розвитку суспільства та зміцнення демократичних цінностей (Сергеева, 2014).

Проблеми використання ігор у навчанні піднімали Виготський Л., Леонтьєв О., Сухомлинський В., Ушинський К. та інші класики педагогіки.

Гейміфікацією в Україні займаються такі вчені: Водянка Л. Д., Саган О. В., Дічев К., Дічева Д., Лазарук В., Дядікова О., Коваленко О. О., Карабін О., Толочко С., Яценко О. та ін.

Зосереджуючись детальніше на використанні ігрових прийомів на заняттях з іноземної мови, варто назвати дослідження таких учених та методистів: Болтнева О. Ю., Полат Е., Семенова Т. В., Степанова Е. Л., Чумак Л. М., які визначили, що через гру на уроці в учнів розвивається процес мислення, відбувається управління емоціями та спроможність колективно організовувати свою діяльність тощо (Надольська, Фесенко, 2019).

Мета та основні завдання. У цій розвідці ставимо перед собою за мету знайти відповіді на такі дослідницькі питання: Які розумові й когнітивні навички та компетенції здобувачів освіти різного віку розвиваються через гру? Як гра сприяє мотивації до навчання? Що можна навчитися за допомогою гри на занятті? Які передумови повинні бути створені, щоб мотивувати здобувачів освіти до навчання та дослідження?

Виклад основного матеріалу. Дитина вчиться не лише тоді, коли її навчальна діяльність є видимою. Для успішного навчання в школі дитині потрібен альянс соціальних, моторних, розумових і когнітивних навичок, які мають вирішальне значення для мислення, досліджень і відкриттів. Експериментальний аспект гри пропонує дітям можливість знайти свій шлях у житті. Ейнштейн вважав гру «найвищою формою дослідження». Отже, гра означає дослідження навколишнього середовища і є фундаментальним каменем у навчанні впродовж усього життя, починаючи із дитячого садка. Саме у вільній грі розвиваються основні м'які навички, які будують особистості, що є незалежними у своєму житті і можуть швидко знаходити свій шлях, мають мотивацію продовжувати розвиватися.

Гейміфіковані освітні процеси передбачають використання ігрового мислення, механіки, кейсів, спеціальних мотиваційних механізмів з метою отримання якісних програмних результатів навчання (Коваленко, 2023). Можна виділити дві характеристики гри: всюдисущість гри в житті дітей і дорослих та багатогранність цього явища в розмаїтті форм, варіаціях частоти використання і самої її суті.

Гейміфікація – це не лише ігри та розваги. Через гру розвивається культура безперервного навчання; можна успішно адаптувати нових здобувачів освіти у групу чи позитивно розпочати вивчення мови у новій групі; знизити кількість конфліктності; поліпшити якість комунікації в групі/класі; підвищити загальний рівня продуктивності навчання (Водянка, Паламарюк, 2023).

До переваг використання ігор варто віднести такі аспекти: заміна рутинної роботи ігровим процесом; залучення всіх учасників освітнього процесу для вирішення завдань; розвиток творчого та неординарного мислення у здобувачів освіти; можливість самореалізації співробітників; можливість прояву лідерських та інших соціальних навичок; зацікавленість здобувачів освіти у виконанні завдань команди; підвищення згуртованості студентського/класного колективу під час спільного вирішення завдань.

Особливості гри, висловлені професором Шпанхелем (Spanhel, 2014), описують цей феномен ширше:

- Гра – це рамки для дії. У вільній грі дії організовуються по-своєму і створюється особлива реальність. Діяльнісна гра супроводжується проявами творчого і несподіваного.
- Гра можлива за умови відкритості, яка «ґрунтується на вільному та безтурботному застосуванні моделей сприйняття, мислення, почуттів, бажання, оцінювання та дії». Таким чином, ігровий матеріал є основою для самомотивації в грі. Тут можна дати волю своїй уяві і пристосувати реальність до своїх бажань, ідей і почуттів.
- Особливі можливості для навчання через гру як самодостатню систему дій. Це стосунки зі змістом та об'єктами гри (моторика та емоційні компетенції), з партнерами по грі (соціальні компетенції) та з самим собою (формування ідентичності).
- Домінування процесів, орієнтованих на самого себе. Гра є корисним середовищем для самопізнання та самореалізації. У грі дії зумовлені спочатку почуттями та потребами, а потім змінюються на інші під впливом зворотного зв'язку з партнерами по грі. Ці експерименти випробовують здібності здобувачів освіти, їхні сильні та слабкі сторони і загалом сприяють самопізнанню та самореалізації. Недарма у соцмережах поширений мем «Я ніколи і ніде так не аналізував свої почуття, як на німецькій/англійській». Шляхом розробки індивідуальних стратегій можна відчувати емоційні переживання і виразити свої почуття, такі як страхи, надії та радощі.

- Ігри організовуються відповідно до віку та потреб здобувачів освіти, інакше вони не виявляють інтересу, й ігровий процес зазнає невдачі в зародку.

З точки зору гравця виділено такі основні її характеристики:

1. Гра приносить задоволення.
2. Мотиви гри знаходяться в самій грі і слугують меті отримання задоволення від процесу.
3. Гра є спонтанною, добровільно обраною гравцями.
4. Активна участь людей, що грають, є обов'язковою умовою гри.
5. Гра пов'язана з творчістю, вирішенням проблем, навчанням мовлення, розвитком соціальних ролей та інших когнітивних і соціальних навичок (Andresen, 2002).

З наведених вище характеристик зрозуміло, що з точки зору учасників гри вона повинна приносити задоволення, тому що саме цей ефект сприяє максимально з користю засвоювати щось нове. Задовольняючи бажання та потреби гравців, несвідомо розвиваються соціально значущі навички. З'ясовано, що кращих результатів можна досягнути, якщо поставити короткострокові цілі перед здобувачами освіти. У грі можна запропонувати гравцям безліч цілей, залежно від поставленої мети. Дослідження показують, що набуття знань і прагнення вчитися виходять з особистих спонукань, а не із зовнішніх факторів впливу. В іграх люди досягають якісь поставлені перед собою особисті цілі, що підвищує їхню мотивацію. За своєю природою гейміфікація – одна з форм життєдіяльності дитини, спосіб «розбавити» серйозну роботу і перетворити її на захопливу діяльність (Дубасенюк, 2024).

Розрізняють два види мотивації вивчати щось нове: зовнішня мотивація (від закладу освіти чи від вчителя/викладача, роботодавця, батьків) – коли ти повинен вчитися, та внутрішня мотивація, коли ти матимеш певні бонуси (хороші оцінки, грошову винагороду чи підвищення по роботі). Гейміфікація має за мету дати здобувачам освіти певні принади і таким чином стимулювати бажання вчитися (до прикладу, грамоти за власні досягнення, колекціонувати досягнення та будувати власний поріг прогресу, долати перешкоди та переходити на наступний рівень). Коротко кажучи, в грі здобувачі освіти вчаться швидко, ефективно і ціленаправлено й отримують при цьому задоволення.

Вчений Бекер-Браун виявив, що існує об'єднуючий елемент серед успішних і творчих людей: Очевидно, в дитинстві вони особливо багато і творчо грали. Процеси реструктуризації нейронів відбуваються не лише у дітей, але й у дорослих та людей похилого віку. В контексті нашої розвідки це означає, що навіть коли ми граємо в дорослому віці, наш мозок росте і наші когнітивні функції стимулюються. Так само, як і діти, підлітки й дорослі потребують мотивації – і так само, як і діти, дорослі також мотивуються ігровими механізмами (Bäcker-Braun, 2008).

У своєму дослідженні Дональд Кларк (DonaldClark) розглядає не сам факт набуття знань, а мотивацію для цього. На його думку, саме мотивація, а точніше, її недолік, є головною перешкодою для навчання дорослих людей. Цей феномен

під назвою «розчаровані, демотивовані та «втрачені» описується в книзі професора Майкла Барбера (Michael Barber) «Навчальна гра» («The Learning Game») (Сергеева, 2014; Водянка, Паламарюк, 2024) .

Розглянемо кілька ключових моментів, які необхідні для успішного проведення гри. Перш за все, необхідно використовувати довші проміжки часу для гри на занятті. Потрібно близько 45 хвилин, щоб розвинути більш складну рольову гру або навчальну діяльність. Кожна гра повинна закінчуватися логічно, наприклад, доспівати пісню до кінця, завершити рольову гру, визначити переможців у командному змаганні.

Іншим фактором є тиша і спокій, коли здобувачі освіти під час гри не відволікаються на шум. Однією із передумов є також добрі стосунки між викладачем і здобувачами освіти, їхнє перебування на одному комфортному рівні, усунення можливих стресових ситуацій. Вирішальним фактором на занятті є не кількість, а різноманітність та зручність використання ігор. Тому викладач повинен володіти широким спектром методичних прийомів для застосування ігор у вивченні іноземних мов. Можна допустити певний ступінь творчості, наприклад, використати креативне письмо, виготовлення плакатів, або навіть коригування самих правил гри. Правильна поведінка викладача також сприяє грі та полягає в тому, щоб не втручатися, поки здобувачі освіти готуються, підтримувати їх у грі. Однозначною перевагою буде активна участь викладача у грі, що зміцнить стосунки між викладачем і здобувачами освіти.

Залежно від поставленої мети можна використовувати різні види ігор: фонетичні, лексичні, на розвиток навичок читання, аудіювання, усного мовлення, граматичні, рухливі, інтерактивні ігри тощо.

Сайт Гете-Інституту пропонує під час своїх курсів підвищення кваліфікації різноманітні ігрові форми для використання у навчальній діяльності. Неодноразово на курсах та літніх школах викладачі та вчителі німецької мови мають змогу відчувати ефективність гри на власному досвіді. На їхньому сайті представлено величезний вибір ідей для використання ігор (www.goethe.de). Це різноманітні ігри з картками: доміно, мемо, картки для поєднання зображення із словом німецькою мовою, бінго, Чорний Петер; комунікативні – полювання за автографами, прогулянка класом, опитування класу, гра в детектива, загадки, табу, пантоміма тощо.

Висновки. Використання ігор у вивченні німецької мови робить освітній процес більш захоплюючим, мотивуючим та ефективним, сприяючи активному залученню здобувачів освіти, покращує їхні навчальні результати. Використання елементів гейміфікації у вивченні німецької мови – ефективний інструмент для стимулювання мотивації, забезпечення активності та взаємодії студентів, а також розвитку їхніх мовних навичок. Використання ігрових методів у навчанні дозволяє зробити процес вивчення німецької мови більш захопливим, ефективним та цікавим для здобувачів освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Водянка Л.Д., Паламарчук А.С. Практика застосування гейміфікації в HR. *Ефективна економіка*. 2023. № 3.
2. Діяльнісні засади підготовки майбутніх компетентних фахівців в умовах сучасних викликів: монографія / За ред. О.А. Дубасенюк. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І.Франка, 2024. 366 с.
3. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (Дата звернення: 10.09.2024)
4. Коваленко О. О. Моделі гейміфікації в системах управління навчанням : монографія / О. О. Коваленко, Є. А. Паламарчук. Вінниця : ВНТУ, 2023. 85 с.
5. Надольська, Ю. А., Фесенко, Є. В. Гра як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів при вивченні німецької мови основної школи. *Особистісно-професійний розвиток учителя Нової української школи: світові освітні практики, український контекст*: матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф. з Міжнар. участю, 6-8 черв. 2019 р.. с. 179-184. URL: http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_15/14.pdf. (Дата звернення: 10.09.2024).
6. Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу. *Theory and methods of educational management* № 2(14), 2014.
7. Andresen H. Interaktion, Sprache und Spiel. Zur Funktion des Rollenspiels für die Sprachentwicklung im Vorschulalter. Tübingen, Gunter Narr Verlag, 2002. S. 13.
8. Bäcker-Braun K. Kluge Babys - Schlaue Kinder. Grundlagen, Spiele und Ideen zur Intelligenzentwicklung. München: Don Bosco, 2008.
9. Gamifikation: So lernen auch Erwachsene spielerisch! URL: <https://www.blink.it/blog/gamification-fuer-erwachsene>
10. Krenz A. Das Spiel ist der Beruf des Kindes! Das kindliche Spiel als Selbsterfahrungsfeld und Bildungsmittelpunkt für Kinder. In: Martin R. Textor/Antje Bostelmann (Hrsg.): *Das Kita-Handbuch*. URL: <https://kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/freispiel-spiele/2100> (am 18.03.2024)
11. Krenz A. Kinder spielen sich ins Leben - Der Zusammenhang von Spiel- und Schulfähigkeit. *WWD* 2001, Ausgabe 75, S. 8-9.
12. Spanhel D. Die Bedeutung des Spiels für die Entwicklung der Kinder in einer mediengeprägten Alltagswelt, 2014. URL: <https://www.familienhandbuch.de/babys-kinder/entwicklung/jugendliche/herausforderung/DieBedeutungdesSpielsfuerdieEntwicklungderKinder.php> (am 18.03.2024)
13. Sprachlernspiele. Deutsch für den Anfang. URL: https://www.goethe.de/pri/dlp/de/unterrichtsmaterial/reihe/fruehes_deutsch_aktivitaeten_und_uebungen/sprachlernspiele_deutsch_fuer_den_anfang (am 15.09.2024)

REFERENCES

1. Vodianka L. D., Palamariuk A. S. (2023) Praktyka zastosuvannia gemifikazii v HR [The practice of applying gamification in HR] *Efficient economy*. № 3. [in Ukrainian]
2. (2024) Diialniisni zasady maibutnikh kompetentnykh fakhivtsiv v umovakh suchasnykh vyklyviv [Activity principles of training future competent specialists in the context of modern challenges] monograph / edited by O.A. Dubaseniuk. Zhytomyr: Zhytomyr Ivan Franko State University Publishing House. 366 p. [in Ukrainian]
3. Diadikova O. (2018) Hra jak instrument^ shcho take gemifikatsija? [Game as a tool: what is gamification?] URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> [in Ukrainian]
4. Kovalenko O. (2023) Modeli gemifikatsiji v systemakh upravlinnja navchannjam [Gamification models in learning management systems]: monograph / O. Kovalenko, E. Palamarchuk. Vinnytsia: VNTU. 85 p. [in Ukrainian]
5. Nadolska Ju. A., Fesenko Je. V. (2019) Hra jak zasib aktyvizatsiji piznavalnoi lijalnosti uchniv pry vyvchenni Nometskoji movy osnovnoi shkoly. [The game as a means of activating pupils' cognitive activity in learning German at primary school.] *Personal and Professional Development of the Teacher of the New Ukrainian School: World Educational Practices, Ukrainian Context: Materials of the II All-Ukrainian Scientific and Practical Conference with International Participation*, 6-8 June 2019. p. 179-184. URL: http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_15/14.pdf. [in Ukrainian]
6. Serhejeva L. (2014) Gemifikatsija: ihrovi mekhaniky u motyvatsiji personalu. Сергеева Л. [Gamification: game mechanics in staff motivation.] *Theory and methods of educational management* № 2(14) [in Ukrainian]
7. Andresen H. (2002) Interaktion, Sprache und Spiel. Zur Funktion des Rollenspiels für die Sprachentwicklung im Vorschulalter. [Interaction, language and play. On the function of role play for language development at pre-school age] Tübingen, Gunter Narr Verlag. S. 13. [in German]

8. Bäcker-Braun K. (2008) Kluge Babys - Schlaue Kinder. Grundlagen, Spiele und Ideen zur Intelligenzentwicklung. [Smart babies - smart children. Basics, games and ideas for developing intelligence] München: Don Bosco. [in German]
9. Gamifikation: So lernen auch Erwachsene spielerisch! [Gamification: How adults learn through play!] URL: <https://www.blink.it/blog/gamification-fuer-erwachsene> [in German]
10. Krenz A. (2022) Das Spiel ist der Beruf des Kindes! Das kindliche Spiel als Selbsterfahrungsfeld und Bildungsmittelpunkt für Kinder. [Play is a child's profession! Children's play as a field of self-awareness and educational centre for children] In: Martin R. Textor/Antje Bostelmann (Hrsg.): Das Kita-Handbuch. URL: <https://kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/freispiel-spiele/2100> (am 18.03.2024) [in German]
11. Krenz A. (2021) Kinder spielen sich ins Leben - Der Zusammenhang von Spiel- und Schulfähigkeit. [Children play their way into life - The connection between play and school readiness] WWD 2001, Ausgabe 75, S. 8-9. [in German]
12. Spanhel D. (2014) Die Bedeutung des Spiels für die Entwicklung der Kinder in einer mediengeprägten Alltagswelt. [The importance of play for children's development in an everyday world characterised by media] URL: <https://www.familienhandbuch.de/babys-kinder/entwicklung/jugendliche/herausforderung/DieBedeutungdesSpielsfuerdieEntwicklungderKinder.php> (am 18.03.2024) [in German]
13. Sprachlernspiele. Deutsch für den Anfang. [Language learning games. German for beginners] URL: https://www.goethe.de/prj/dlp/de/unterrichtsmaterial/reihe/fruehes_deutsch_aktivitaeten_und_uebungen/sprachlernspiele_deutsch_fuer_den_anfang (am 15.09.2024) [in German]

УДК 373.5.091.33:621.395.721.5]:811.111'36

DOI: 10.31652/2786-9083-2024-3-45-54

*Наталія Лебедєва, кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри англійської філології
Вінницького державного педагогічного університету
імені Михайла Коцюбинського
ORCID: 0000-0001-6821-5559
nlebedieva@vspu.edu.ua*

*Анна Олександра Перва, магістрантка 2 року навчання
факультету іноземних мов
Вінницького державного педагогічного університету
імені Михайла Коцюбинського, м. Вінниця, Україна
ORCID: 0009-0008-7875-3930
annperva@gmail.com*

*Катерина Романюк, магістрантка 2 року навчання
факультету іноземних мов
Вінницького державного педагогічного університету
імені Михайла Коцюбинського, м. Вінниця, Україна
ORCID: 0009-0008-9806-6329
kataromanuk10@gmail.com*

МОБІЛЬНІ ДОДАТКИ ЯК ІНСТРУМЕНТ ДЛЯ ПОКРАЩЕННЯ ГРАМАТИЧНИХ НАВИЧОК УЧНІВ

Стаття розглядає важливість мобільних додатків у покращенні граматичних навичок учнів під час вивчення англійської мови. Зазначено, що мобільні додатки є ефективним інструментом завдяки своїй доступності, інтерактивності та можливості адаптації до індивідуальних потреб. Важливість використання мобільних додатків для вивчення граматики англійської мови полягає в їх доступності, інтерактивності та здатності задовольняти індивідуальні потреби в навчанні. Ці додатки пропонують учням усі можливості для практики та вдосконалення граматичних навичок у своєму власному темпі. Описано різні типи додатків, які сприяють розвитку граматики, включаючи ігрові, адаптивні програми, тренажери та тестувальники. Зокрема,