



УДК 378.147

[https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-6\(24\)-214-223](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2024-6(24)-214-223)

Мальченко Михайло Сергійович викладач кафедри германської філології та зарубіжної літератури, Житомирський державний університет імені Івана Франка, <https://orcid.org/0000-0002-0288-8328>

Шугаєв Андрій Володимирович кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедра англійської філології та перекладу, Житомирський державний університет імені Івана Франка, <https://orcid.org/0000-0002-0008-2259>

Лавренчук Тетяна Сергіївна викладач кафедри германської філології та зарубіжної літератури, Житомирський державний університет імені Івана Франка, <https://orcid.org/0000-0001-7600-6060>

ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКОВАНИХ МЕТОДИК У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ

Анотація. У статті проведено аналіз гейміфікованих методик у процесі навчання німецької мови. Визначено, що гейміфікація є методологією, що передбачає впровадження ігрових елементів у неігрові контексти з метою підвищення мотивації та зацікавленості студентів. Було проаналізовано, як використання ігрових технологій сприяє ефективній адаптації навчальних стратегій до потреб та вимог сучасної аудиторії.

Основна увага в дослідженні приділена розгляду гейміфікації як інструменту для оптимізації процесу навчання німецької мови, де ігрові методи застосовуються для глибшого засвоєння лексики, граматики, а також культурних аспектів мовного середовища. Розглянуто вплив гейміфікації на мотивацію студентів, їх залученість у навчальний процес та розвиток комунікативних навичок.

Доведено, що застосування гейміфікованих підходів сприяє формуванню більш активної та інтерактивної моделі навчання, яка включає різноманітні ігрові формати, такі як рольові ігри, симуляції, конкурси та проектну діяльність. Окремо проаналізовані переваги та можливі ризики використання гейміфікації, зокрема надмірна ігровізація та можливе відволікання від основного навчального матеріалу.

Сформовані висновки підкреслюють, що інтеграція гейміфікації у навчальний процес є ефективним засобом для залучення студентів,



підвищення їх мотивації та сприяння поглибленому вивченню німецької мови. Крім того, гейміфікація сприяє підвищенню ефективності засвоєння навчального матеріалу, збільшує рівень автономності студентів у процесі навчання та формує позитивне ставлення до процесу вивчення мови.

Ключові слова: гейміфікація, інформаційно-комунікаційні технології, рольові ігри, проектні технології, цифровізація, гра.

Malchenko Mykhailo Serhiyovych teacher of the department of German philology and foreign literature, Zhytomyr Ivan Franko State University, <https://orcid.org/0000-0002-0288-8328>

Shuhaiev Andrii Volodymyrovych candidate of philological sciences, associate professor, Associate Professor of the Department of English Philology and Translation, Zhytomyr Ivan Franko State University, <https://orcid.org/0000-0002-0008-2259>

Lavrenchuk Tetiana Serhiivna teacher of the department of German philology and foreign literature, Zhytomyr Ivan Franko State University, <https://orcid.org/0000-0001-7600-6060>

USE OF GAMIFIED METHODS IN THE PROCESS OF LEARNING THE GERMAN LANGUAGE

Abstract. The article analyzes the analysis of gamified methods in the process of learning the German language. It was determined that gamification is a methodology that involves the introduction of game elements into non-game contexts in order to increase the motivation and interest of students. It was analyzed how the use of game technologies contributes to the effective adaptation of educational strategies to the needs and requirements of the modern audience.

The main focus of the research is on considering gamification as a tool for optimizing the process of learning German, where game methods are used for deeper learning of vocabulary, grammar, as well as cultural aspects of the language environment. The impact of gamification on students' motivation, their involvement in the educational process and the development of communication skills is considered.

It has been proven that the use of gamified approaches contributes to the formation of a more active and interactive learning model, which includes various game formats, such as role-playing games, simulations, competitions and project activities. The advantages and possible risks of using gamification



are separately analyzed, in particular, excessive gamification and possible distraction from the main educational material.

The conclusions drawn emphasize that the integration of gamification into the educational process is an effective means of engaging students, increasing their motivation, and promoting in-depth learning of the German language. In addition, gamification increases the efficiency of learning material, increases the level of autonomy of students in the learning process, and forms a positive attitude towards the language learning process.

Keywords: gamification, information and communication technologies, role-playing games, project technologies, digitalization, game.

Актуальність дослідження. У сучасному світі викладання та навчання іноземних мов стикаються з численними викликами та перетвореннями, що зумовлені як зміною освітніх парадигм, так і стрімким розвитком технологій. Німецька мова, будучи однією з найбільш вивчених мов у світі, не є винятком із цього процесу. Підвищення ефективності навчального процесу та мотивації студентів вимагає від викладачів пошуку інноваційних підходів та методик. Одним із перспективних напрямів у цьому контексті є гейміфікація, тобто використання елементів гри у навчальному процесі.

Гейміфікація у навчанні німецької мови відкриває нові можливості для залучення студентів, підвищення їх мотивації та забезпечення глибшого засвоєння мовних навичок через використання ігрових технік, таких як бали, рівні, змагання та віртуальні нагороди. Цей підхід дозволяє перетворити процес навчання з рутинної обов'язкової діяльності на захоплюючу гру, де кожен аспект вивчення мови може бути представлений у формі ігрового завдання або виклику.

Проте, попри значний потенціал гейміфікації, її застосування у навчанні німецької мови потребує детального аналізу та адаптації до конкретного навчального середовища та потреб студентів. Необхідно розробити чіткі методологічні рекомендації, які допоможуть інтегрувати ігрові елементи в навчальний процес таким чином, щоб вони сприяли засвоєнню мови, розвитку комунікативних навичок та культурного обміну.

Аналіз останніх результатів дослідження. Концепція гейміфікації набула актуальності у науковій спільноті в останнє десятиліття, з особливим акцентом на її впровадження в освітній контекст. Визначення витоків терміну «гейміфікація» дозволяє відстежити його появу в науковому обігу до 2010 року. Однак, незважаючи на підвищену зацікавленість з боку дослідників до потенціалу гейміфікованих методів



у навчанні, специфіка їх застосування в процесі вивчення іноземних мов залежить від глибинного аналізу та вивчення, яке продовжується і на сьогодні.

Визначні дослідження в цій сфері представлені як внесками міжнародних науковців, таких як М. Барбер, К. Вербах, С. Детердінг, Д. Кларк, Е. Корноран, Дж. Макгонігел, Л. Шелдон, так і науковими працями представників національної наукової спільноти, зокрема Ю.А. Гапона, Л.Б. Котлярової, Т.В. Паньківа, Є.І. Пассова, Т. Свиридюка та інших. Об'єднуючою тезою їхніх досліджень є переконання в тому, що ігрові методи володіють високим потенціалом у контексті ефективного засвоєння нового матеріалу, а також у закріпленні та тренуванні вже існуючих знань і навичок.

Значний інтерес до гейміфікації як методу в освіті виходить за межі простої інтеграції ігрових елементів у навчальний процес. Він базується на глибокому розумінні психологічних аспектів мотивації та залучення студентів, а також на стратегічному підході до вибору та адаптації ігрових механік, що відповідають особливостям вивчення конкретної мови. Проаналізувавши наукові дослідження зарубіжних та вітчизняних вчених, на сьогодні не достатньо вивчено використання гейміфікованих методик у процесі навчання німецької мови, що й обумовило актуальність дослідження.

Мета статті – аналіз гейміфікованих методик у процесі навчання німецької мови.

Виклад основного матеріалу дослідження. У контексті сучасних педагогічних інновацій, розробники освітніх стратегій все частіше розглядають процес навчання як безперервний і цілісний досвід. Досягнення такого досвіду забезпечується застосуванням комплексу методів, зокрема дослідних, проектних, проблемно-орієнтованих, феноменологічних та персоніфікованих, які є ефективно інтегрованими та підсилені за допомогою сучасних технологій. У цьому аспекті, значну увагу приділяється впливу інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) та цифровізації на освітній процес, визначаючи їх як ключові елементи в сучасній педагогіці. Ці технології сприяють реформуванню навчальних методик з метою ефективнішого застосування цифрових інструментів, в тому числі гейміфікованих технологій, у освітній практиці [11].

Гейміфікація, або ігрофікація, трактується як аплікація ігрових механізмів у неігрових контекстах, де ігрові елементи, такі як нарахування балів, надання значків, ведення рахунку, організація конкуренції та досягнення, використовуються для збільшення зацікавленості у виконанні стандартних завдань. Гейміфікація знаходить застосування у різнома-

нітних аспектах повсякденного життя, зокрема через акції, бонусні програми та системи лояльності, та має особливе значення в освіті, де вона демонструє високу ефективність у залученні молоді, що адаптувалася до цифрових технологій і соціальних мереж [11].

М. Барбер, провідний дослідник у сфері гейміфікації освіти, у своїй праці "The Learning Game: Arguments for an Education Revolution" акцентує увагу на необхідності інтеграції різноманітних гейміфікованих методик для оптимізації навчального процесу [6]. Д. Кларк, зосереджуючись на впливі гейміфікації на мотивацію студентів, висвітлює взаємозв'язок між цілями навчання та їх досягненням, підкреслюючи важливість ігрових елементів у навчальній динаміці [7].

Аналіз гейміфікованих освітніх стратегій демонструє їх потенціал підвищувати мотивацію у студентів, забезпечувати аутентичний досвід, сприяти груповій взаємодії та підтримувати системний підхід до освіти [13, с. 2]. Дослідження В. Аллена та Е. Ерсоз виокремлюють переваги гейміфікації, такі як застосування цифрових технологій, можливість індивідуального або групового використання ігор, ефективність у застосуванні вивчених матеріалів у грі, автономія у навчанні та зростання мотивації [5].

Проте, важливо зазначити і потенційні недоліки гейміфікації, включаючи ризик надмірного використання ігрових елементів на шкоду основному навчальному контенту, можливість легковажного ставлення до дисципліни, виклики у залученні студентів з різним рівнем мовних знань, а також підвищений час, проведений за комп'ютером.

Оцінка ефективності гейміфікації в освітньому процесі виявляється через аналіз трьох фундаментальних аспектів, що становлять основу для впровадження гейміфікованих підходів у навчання: змагальність, ігрові ситуації без вираженого переможця та візуалізацію навчальних цілей. Перша форма, змагальність, передбачає створення умов для здорової конкуренції серед студентів, що мотивує їх досягати кращих результатів у навчанні через систему нагород та визнання. Ігрові ситуації без чітко визначеного переможця спрямовані на заохочення співпраці, розвиток критичного мислення та креативності, дозволяючи студентам досліджувати навчальний матеріал у більш розслабленому та менш конкурентному середовищі. Візуалізація цілей використовується як методика для ясного відображення прогресу та досягнень студентів, надаючи їм візуальну зворотню інформацію про їхні успіхи та те, як далеко вони змогли просунутися до досягнення зазначених навчальних цілей. Такі підходи сприяють підвищенню зацікавленості та мотивації студентів, роблячи процес навчання більш залученим та ефективним.



Впровадження гейміфікації в процес викладання німецької мови заслуговує на глибоке теоретичне обґрунтування та практичну реалізацію. Особливості застосування ігрових елементів у навчанні німецькій мові пов'язані з потребою забезпечення глибокого засвоєння як загальномовних знань, так і спеціалізованої лексики, що вимагається для різноманітних професійних напрямків. Розвиток навчальних стратегій, які включають гейміфікацію, має враховувати як загальнопедагогічні, так і специфічні мовні аспекти, з метою створення мотивуючого та інклюзивного навчального середовища.

Доцільність гейміфікації у навчанні німецької мови зумовлена її здатністю до гнучкої адаптації до конкретних освітніх завдань і цілей. Наприклад, включення ігрових елементів, таких як симуляції реальних життєвих ситуацій, може сприяти кращому розумінню мовних структур у контексті їх практичного застосування. Крім того, гейміфікація сприяє активізації когнітивної активності студентів, заохочуючи їх до самостійного вивчення мови, експериментування з лексикою та граматикою, та розвитку комунікативних навичок.

Особливе місце в гейміфікованому навчанні німецької мови займає робота з фаховими текстами та термінологією, яка передбачає не лише традиційне вивчення, але й застосування інтерактивних методів для поглибленого осмислення та запам'ятовування спеціалізованого матеріалу. Ігрові методи, які дозволяють моделювати професійні сценарії та вирішувати специфічні мовні завдання, можуть відігравати ключову роль у формуванні професійних компетенцій майбутніх фахівців.

У межах дослідження ефективності використання гейміфікованих методів у процесі вивчення німецької мови, заслуговує на увагу аналіз різних видів ігрових технік. Серед них особливе місце займають мовні ігри, спрямовані на засвоєння базових мовних елементів: фонетичних, лексичних, граматичних, а також ігри, що орієнтовані на лінгвосоціокультурне засвоєння, що передбачає знайомство з культурними особливостями мовного середовища та нормами комунікативної поведінки [4, с. 17]. Наприклад, можна використовувати гру "Wer ist das?", де учасники через опис і задавання питань намагаються вгадати персонажа, описаного одним зі студентів, не називаючи його імені, спираючись на інформацію, представлену німецькою мовою.

Іншим видом ігрової діяльності є драматизація, де учасники відтворюють комунікативні ситуації на основі детальних сценаріїв, не відхиляючись від передбаченого контексту мовлення. Ця форма акцентує на точній відповідності інсценованої взаємодії заданим сценаріям, що сприяє глибокому засвоєнню мовних зразків [8, с. 25].

Однак, найбільш розповсюдженим і популярним видом ігрової діяльності є рольові ігри [1, с. 154]. Вони відіграють значну роль у комунікативній методиці навчання німецької мови, ґрунтуючись на імітації реальних ситуацій. Учасники виконують різні ролі, такі як пасажир, покупець або пацієнт і розв'язують комунікативні завдання, виходячи з конкретних цілей, ситуацій, комунікаційних обставин та взаємодії з іншими учасниками. Важливо, що сценарії комунікації та визначення ролей зазвичай здійснює викладач, але сам процес спілкування учасники гри реалізують незалежно, працюючи у парах або групах.

У контексті аналізу гейміфікованих підходів до вивчення іноземних мов, зокрема німецької, важливо виділити різноманіття ігрових технологій, які знаходять застосування у педагогічній практиці. Серед таких методик необхідно розрізнити рольові ігри та ситуації соціального контакту, обидві з яких є інструментами для залучення студентів до активного мовного спілкування, проте з певними особливостями у кожному випадку [10].

Ситуації соціального контакту, які моделюють звичайні побутові комунікаційні взаємодії, наприклад, діалог з продавцем у кіоску, не передбачають наявності складної проблеми чи конфлікту для її вирішення. Приклад ситуації соціального контакту: *«Während eines Studienaufenthalts in einem deutschsprachigen Land haben Sie sich entschieden, eine Sonderausgabe einer Zeitschrift zum Thema Deutschlernen zu kaufen, die Sie im Internet gefunden haben. Sie haben es geschafft, die Adresse des nächstgelegenen Kiosks zu finden, der möglicherweise diese Zeitschriften haben könnte. Kontaktieren Sie den Verkäufer und fragen Sie, ob es eine Zeitschrift gibt, die Sie interessiert. Wenn ja, fragen Sie, wie viel es kostet, und Kauf es Wenn es nicht da ist, fragen Sie wann oder wo man es kaufen kann»* Такі ситуації спрямовані на формування базових комунікативних навичок та автоматизацію мовленнєвих реакцій.

Рольові ігри, в свою чергу, передбачають наявність певного конфлікту або задачі, яка має бути вирішена за допомогою мовленнєвої взаємодії. Такий підхід сприяє розвитку більш глибоких навичок ведення діалогу, аналітичного мислення та здатності аргументовано висловлювати власну думку у межах визначеної рольової моделі [1, с.155].

У контексті вищої освіти, особливо у сфері навчання німецької мови, значну роль відіграють ділові ігри [2, с. 119]. Ці ігри використовують мовні засоби для моделювання професійної діяльності, створюючи умови, максимально наближені до реальних. Відмінність ділових ігор від рольових полягає у зосередженні на професійному змісті та специфіці виконуваних завдань, де проблеми виникають через конфлікт думок,



ставлень чи підходів, вимагаючи від учасників здатності до розв'язання складних професійних чи комунікаційних задач.

Крім того, в арсеналі ігрових методів вищих закладів освіти можна виділити такі форми роботи, як мозкові штурми, аналіз кейсів, дискусії та студентські презентації на професійні теми [12]. Ці види діяльності, хоч і мають комунікативну спрямованість, включають елементи ігрового моделювання професійної дійсності, надаючи студентам можливість опановувати мову через пряме залучення до дискусій і вирішення реальних задач у специфічних професійних контекстах.

Використання гейміфікованих методик у навчальному процесі з вивчення німецької мови також включає застосування проектної роботи та безперервної ділової гри, що відрізняються від традиційних ігрових методів двома ключовими аспектами. Перше – вони інтегрують різноманітні ігрові елементи в єдину систему, забезпечуючи комплексний підхід до навчання. Друге – вони охоплюють тривалий період навчання, від місяців до цілого курсу, створюючи умови для всебічного залучення студентів до мовної практики через суто комунікативні вправи [3, с. 346].

Проектна робота зазвичай триває від кількох тижнів до року та включає виконання завдань, що вимагають комплексної роботи учасників, таких як створення Інтернет-видань на німецькій мові. Цей підхід дозволяє студентам взяти на себе різні ролі – від редактора до кореспондента, сприяючи розвитку комунікативних навичок та відчуттю власної відповідальності за проект, що підвищує мотивацію [9, с. 129].

Безперервна ділова гра, у свою чергу, представляє собою довготривалу симуляцію бізнес-діяльності, де студенти створюють власну компанію та ведуть її діяльність, використовуючи німецьку як мову спілкування. Вони самостійно приймають рішення та виконують ролі від засновників до співробітників, що забезпечує глибоке занурення в мовне середовище та розвиток професійних навичок у сфері ділового спілкування. Така модель є високоефективною для вивчення іноземних мов, оскільки створює суцільний навчальний сюжет, що розвивається протягом всього курсу, і забезпечує активну участь та відчуття власної залученості студентів [12].

Отже, ці види ігор підкреслюють потенціал гейміфікації у навчанні німецької мови, демонструючи їх ефективність у засвоєнні мовних навичок, культурних знань та комунікативної компетентності. Вони вносять вклад у формування мовної освіти, роблячи процес навчання більш залученим та ефективним через інтерактивне та цілеспрямоване використання мови в контексті її реального застосування.

Висновки. Використання гейміфікованих методик у процесі навчання німецької мови демонструє значний потенціал у підвищенні

ефективності освітнього процесу, стимулюючи мотивацію, увагу та активне залучення студентів. Застосування ігрових елементів, таких як нагороди, досягнення та інтерактивні вправи, сприяє створенню динамічного та стимулюючого навчального середовища, де студенти мають можливість розвивати свої мовні навички в контексті, який є одночасно інформативним та розважальним. Окрім того, гейміфікація сприяє кращому засвоєнню матеріалу, підвищує самостійність студентів у навчанні та формує позитивне ставлення до процесу вивчення мови. Загалом, інтеграція гейміфікованих методик у навчальний процес німецької мови відкриває нові перспективи для науково-педагогічних працівників та студентів, пропонуючи ефективний засіб досягнення високих освітніх результатів.

Подальші дослідження в контексті використання гейміфікованих методик у процесі навчання німецької мови можуть зосередитися на вивченні адаптації гейміфікації для різних вікових груп та культурних контекстів, а також розробці індивідуалізованих навчальних траєкторій.

Література:

1. Богів Е., Кабац М. Рольова як засіб пізнавальної діяльності на уроках німецької мови професійного спрямування у вищих закладах освіти. *Серія: Педагогічні науки. НАУКОВІ ЗАПИСКИ*. Вип. 147. 2016. С. 152-156
2. Кравець Н. С. Метод відбору ігрових механік для використання в навчальних гейміфікованих системах. *Вісн. Харків. держ. акад. культури. Серія: Соціальні комунікації*. Харків, 2017. Вип. 51. С. 116–125.
3. Пасічник О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів закладів вищої освіти. *Педагогічна освіта: теорія і практика : зб. наук. пр. Кам'янець-Подільський*, 2018. Вип. 24 (1). Ч. 2. С. 344-349].
4. Тарнопольський О. Б., Кожушко С. П., Кабанова М. Р. Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі. *Сучасні технології навчання іноземних мов і культур*. Іноземні мови №3/2018 (95). С. 15-22.
5. Allen V. *techniques in teaching vocabulary*. Oxford: Oxford University Press, 1983. 136 p.
6. Barber S. M. *The Learning Game: Arguments for an Education Revolution*. Gollancz. 1996. 320 s.
7. Clark D. Does gamification play Pavlov with learners? URL: <http://donaldclarkplanb.blogspot.com/2015/04/does-gamification-play-pavlov-with.html> (дата звернення: 05.04.2024).
8. Debyser F. *Dramatisation, simulation, jeux de rôles : changer d'estrade Le français dans le monde*. 1976. No. 123.– P. 24–27.
9. Drozdova, V., Rogulska, O., & Rudnitska, K. Особливості використання проектних технологій у процесі дистанційного навчання іноземної мови в ЗВО. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: «Педагогіка. Соціальна робота»*, (1(48)), 2021 127–132. <https://doi.org/10.24144/2524-0609.2021.48.127-132>
10. Geißler R. *Die Sozialstruktur Deutschlands. Die gesellschaftliche Entwicklung vor und nach der Vereinigung*. Mit e. Beitrag v. Thomas Meyer. 3., grundlegend überarb. Aufl. / R. Geißler. – XVIII. – Wiesbaden : Springer Fachmedien, 2014. – 560 S.



11. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for training and education. John Wiley & Sons: 2012. 336p.

12. Tarnopolsky O. Constructivist blended learning approach to teaching English for specific purposes . London : Versita, 2012. 254 p.

13. Tokarieva A. V. Educational digital games: from theory to practice (Guidelines for teachers). – LAP LAMBERT Academic Publishing, 2019 – 101 p.

References:

1. Bohiv E., Kabats M. (2016) Rolova yak zasib piznavalnoi diialnosti na uroках nimetskoi movy profesiinoho spriamuvannia u vyshchych zakladakh osvity [Roles as a means of cognitive activity in professional German language classes in higher educational institutions.]. *Seriia: Pedahohichni nauky. NAUKOVI ZAPYSKY*,147, 152-156 [in Ukrainian].

2. Kravets N. S. (2017) Metod vidboru ihrovykhmekhanik dlia vykorystannia v navchalny khheimifikovanykh systemakh [The method of selecting game mechanics for use in educational gamified systems]. *Visn. Kharkiv.dersh.akad.kultury. Seriia: Sotsialnikomunikatsii*. Kharkiv, 51, 116–125. [in Ukrainian].

3. Pasichnyk O. (2018) Heimifikatsiia protsesu navchannia inozemnoi movy studentiv zakladiv vyshchoi osvity [Gamification of the foreign language learning process for students of higher education institutions]. *Pedahohichna osvita: teoriia i praktyka : zb. nauk. pr. Kamianets-Podilskyi*, 24 (1), 344-349. [in Ukrainian].

4. Tarnopolskyi O. B., Kozhushko S. P.,Kabanova M. R. (2018) Heimifikatsiia v navchanni inozemnykh mov u vyshchii shkoli [Gamification in foreign language teaching in higher education]. *Suchasni tekhnologii navchannia inozemnykh mov i kultur. Inozemni movy*, 3 (95), 15-22. [in Ukrainian].

5. Allen V. (1983) techniques in teaching vocabulary.Oxford: Oxford University Press.

6. Barber S. M. (1996)The Learning Game: Arguments for an Education Revolution. Gollancz.

7. Clark D. (2015) Does gamification play Pavlov with learners? URL: <http://donaldclarkplanb.blogspot.com/2015/04/does-gamification-play-pavlov-with.html> (дата звернення: 05.04.2024).

8. Debyser F. (1976) Dramatisation, simulation, jeux de rôles : changer d'estrade. *Le français dans le monde*, 123, 24–27.

9. Drozdova V., Rogulska O., & Rudnitska K. (2021). Osoblyvosti vykorystannia proektnykh tekhnologii u protsesi dystantsiinoho navchannia inozemnoi movy v ZVO. [Peculiarities of the use of project technologies in the process of distance learning of a foreign language in higher education institutions.] *Naukovyi visnyk Uzhhorodskoho universytetu. Seriia: «Pedahohika. Sotsialna robota»* (1(48), 127–132. <https://doi.org/10.24144/2524-0609.2021.48.127-132>[in Ukrainian].

10. Geißler R. (2014) Die Sozialstruktur Deutschlands. Die gesellschaftliche Entwicklung vor und nach der Vereinigung. Mit e. Beitrag v. Thomas Meyer. 3., grundlegend überarb. Aufl. XVIII. Wiesbaden : Springer Fachmedien.

11. Kapp K. (2012) The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for training and education. John Wiley & Sons.

12. Tarnopolsky O. (2012) Constructivist blended learning approach to teaching English for specific purposes. London : Versita.

13. Tokarieva A. V. (2019) Educational digital games: from theory to practice (Guidelines for teachers). LAP LAMBERT Academic Publishing.