

УДК 378.147:811.11

DOI <https://doi.org/10.32782/apv/2025.3.14>

Олена ЛОБАНЬ

старший викладач, Воєнна академія імені Євгенія Березняка, вул. Ілленка, 81, м. Київ, Україна, 04050

ORCID: 0009-0007-9272-4012

Бібліографічний опис статті: Лобань, О. (2025) Навчальні ігри у викладанні англійської мови у вищій освіті: теоретичне обґрунтування на основі лінгводидактичних концепцій. *Acta Paedagogica Volyniensis*, 3, 95–101, doi: <https://doi.org/10.32782/apv/2025.3.14>

НАВЧАЛЬНІ ІГРИ У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ВИЩІЙ ОСВІТІ: ТЕОРЕТИЧНЕ ОБґРУНТУВАННЯ НА ОСНОВІ ЛІНГВОДИДАКТИЧНИХ КОНЦЕПЦІЙ

У статті обґрунтовується ефективність навчальних ігор у викладанні англійської мови на основі основоположних лінгводидактичних концепцій, що стали фундаментом сучасного викладання. Особливу увагу приділено навчальним іграм як засобу підвищення мотивації та комунікативної активності студентів. Аналізуються основні теоретичні підходи, що обґрунтовують ефективність ігор у мовному навчанні: Гіпотеза взаємодії (M. Long), Теорія конструктивістського навчання (J. Piaget, L. Vygotsky), Теорія засвоєння другої мови (S. Krashen) та Теорія самовизначення (E. Deci, R. Ryan). Підкреслюється, що ігрова форма сприяє створенню низькотривожного, підтримуючого середовища, активному залученню студентів і забезпечує зрозуміле мовне введення відповідно до рівня $i+1$. Ігри також підтримують внутрішню мотивацію, сприяючи задоволенню базових психологічних потреб: автономії, компетентності та приналежності. Конструктивістські теорії підкреслюють роль активної участі, досвіду та соціальної взаємодії у формуванні знань, що знаходять втілення у співпраці та дослідницькому характері ігор. Наприклад, теорії S. Krashen підкреслюють значення афективного фільтра та зрозумілого мовного впливу, які реалізуються через рольові та контекстуальні ігри. Теорія самовизначення (E. Deci, R. Ryan), Теорія потоку (M. Csikszentmihalyi), Теорія залучення (G. Kearsley, B. Shneiderman) пояснюють, як ігри сприяють внутрішній мотивації, залученості та позитивному емоційному досвіду завдяки автономії, зворотному зв'язку, співпраці й викликам. Біхевіористська теорія (B. F. Skinner) пояснює, як через систему винагород і повторення ігри сприяють формуванню мовних навичок. Теорія інтерактивної гіпотези (M. Long) підкреслює важливість взаємодії та узгодження значення, які часто трапляються в мовленнєвих ігрових ситуаціях. Отже, навчальні ігри поєднують у собі ключові компоненти провідних лінгводидактичних теорій і слугують потужним інструментом розвитку мовних компетентностей. Таким чином, навчальні ігри виступають ефективним засобом формування іншомовної комунікативної компетентності, забезпечуючи не лише пізнавальний, а й емоційно-мотиваційний ефект у процесі навчання.

Ключові слова: навчальні ігри, англійська мова, іноземна мова, лінгводидактика.

Olena LOBAN

Senior Lecturer, Yevhenii Berezniak Military Academy, Illienka str., 81, Kyiv, Ukraine, 04050

ORCID: 0009-0007-9272-4012

To cite this article: Loban, O. (2025). Vykorystannia navchalnykh ihor u vykladanni anhliyskoyi movy u vyschiy osviti: teoretychne obhruntuvannya na osnovi lingvodidaktychkykh kontseptsiiy [Educational games in higher education English language teaching: theoretical justification based on linguodidactic concepts]. *Acta Paedagogica Volyniensis*, 3, 95–101, doi: <https://doi.org/10.32782/apv/2025.3.14>

EDUCATIONAL GAMES IN HIGHER EDUCATION ENGLISH LANGUAGE TEACHING: THEORETICAL JUSTIFICATION BASED ON LINGUO DIDACTIC CONCEPTS

This article substantiates the role of educational games in teaching English based on fundamental pedagogical and psychological theories that underpin modern language instruction. Special attention is given to educational games as a tool for enhancing student motivation and communicative engagement. The article analyzes key theoretical approaches that justify the effectiveness of games in language learning: the Interaction Hypothesis (M. Long), Constructivist Learning Theory (J. Piaget, L. Vygotsky), Second Language Acquisition Theory (S. Krashen), and the Self-Determination Theory

(E. Deci, R. Ryan). It is emphasized that games foster a low-anxiety, supportive environment, promote active student participation, and provide comprehensible input aligned with the $i+1$ level. Games also support intrinsic motivation by fulfilling basic psychological needs: autonomy, competence, and relatedness. Constructivist theories highlight the importance of active involvement, experience, and social interaction in knowledge formation—elements reflected in the collaborative and exploratory nature of games. For example, S. Krashen's theories emphasize the significance of the affective filter and comprehensible input, both of which are implemented through role-playing and contextual games. Flow Theory (M. Csikszentmihalyi), and Engagement Theory (G. Kearsley, B. Shneiderman) explain how games foster intrinsic motivation, engagement, and positive emotional experiences through autonomy, feedback, cooperation, and challenge. Behaviorist Theory (B. F. Skinner) explains how games contribute to language skill development through reward systems and repetition. The Interaction Hypothesis (M. Long) highlights the importance of interaction and negotiation of meaning, both of which frequently occur in communicative game settings. Thus, educational games integrate key components of leading language learning theories and serve as a powerful tool for developing language competencies. Consequently, games are an effective means of fostering foreign language communicative competence by providing not only cognitive but also emotional and motivational benefits in the learning process.

Key words: educational games, English language, foreign language, language didactics.

Актуальність дослідження: У сучасному освітньому середовищі спостерігається зростаючий інтерес до інтерактивних методів навчання, зокрема до використання ігор як ефективного інструменту для підвищення мотивації та залученості учнів. Водночас тривають дебати щодо доцільності застосування навчальних ігор у вищій школі. Враховуючи значний інтерес та зміну освітніх парадигм, дослідження ефективності навчальних ігор через призму лінгводидактики є надзвичайно актуальним для вдосконалення методик викладання англійської мови.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Останні дослідження, що розглядають ефективність використання навчальних ігор у викладанні англійської мови як іноземної охоплюють, зокрема, дослідження Фатеме Мехрджо (Mehrjoo, 2024), яке показало, що використання ігор у навчанні граматики сприяє значному покращенню знань студентів порівняно з традиційними методами. Інше дослідження, проведене Емре Гюнеелем та Еркано́м Топом (Gunel & Top, 2022), зосереджувалося на впливі відеоігор на вивчення та запам'ятовуванні англійської лексики. Дослідження Талії Соледад Куенка-Кальва, Берти Люсії Рамон-Родрігес та Міріам Еусевії Троя-Санчес (Cuensa-Calva et al., 2024) вивчало як інтеграція онлайн-ігор у навчальний процес сприяє покращенню словникового запасу учнів.

У статті Наталії Яременко (Iaremenko, 2017) розглядається потенціал онлайн-ігор, таких як Kahoot, у підвищенні мотивації учнів до вивчення англійської мови. Огляд літератури, проведений Нур Сяфіка Якоб та Мелор Мд Юнус (Yacob & Yunus, 2019), підтверджує, що навчальні ігри є ефективним інструментом у викладанні граматики англійської мови як другої іноземної.

Дослідження Нгуєна Ван Дука (Nguyen, 2024) підкреслює важливість включення ігор у навчальний процес для покращення навичок спілкування та зниження рівня стресу серед учнів.

Метою статті є аналіз основоположних лінгводидактичних концепцій, що лягли в основу сучасних підходів до викладання англійської мови задля підтвердження ефективності застосування навчальних ігор на заняттях з англійської мови у вищій школі.

Виклад основного матеріалу дослідження. Навчальні ресурси мають надзвичайно важливе значення для викладання англійської. Чанг (Chang, 2009) вважав, що використання різноманітних навчальних ресурсів допомагає краще закріпити здобуті знання. Славін (Slavin, 2010) також додав, що сплановане та креативне використання візуальних допоміжних матеріалів на заняттях сприяє усуненню апатії і пробуджує інтерес до навчання. Добір матеріалів, що відповідають змісту курсу або заняття, допомагає глибшому розумінню теми, утримуючи увагу студентів і мотивуючи їх до навчання. Серед різноманіття навчальних ресурсів особливе місце посідають навчальні ігри – як один із найбільш дієвих та інтерактивних засобів. Вони не лише урізноманітнюють заняття, а й створюють сприятливу атмосферу для навчання, активізують увагу, сприяють закріпленню знань у невимушеній формі та підвищують мотивацію до вивчення мови. Навчальні ігри поєднують у собі освітній потенціал і емоційне залучення, що робить їх надзвичайно корисним інструментом у сучасному викладанні. Використання навчальних ігор на заняттях з англійської мови у вищій школі може бути підтверджене численними науковими працями з лінгводидактики.

Гіпотеза взаємодії (Interaction Hypothesis) (Long, 1996) стверджує, що засвоєння мови полегшується через змістовну взаємодію. Згідно з гіпотезою взаємодії Лонга, вивчення мови ефективніше у ситуаціях, коли учням доводиться узгоджувати значення, просити роз'яснення та підлаштовувати свої вислови, аби бути зрозумілими. Такі процеси стимулюють глибше когнітивне опрацювання мовних структур і сприяють кращому запам'ятовуванню. Ігри є ідеальною платформою для такого виду взаємодії, оскільки вони заохочують спонтанне спілкування, моделюють реальні мовні ситуації та знижують рівень тривожності у вивченні мови.

Навчальні ігри, такі як рольові ігри, симуляції тощо, істотно підвищують частоту комунікативних актів узгодження значення. Під час таких ігор учасники частіше ставлять уточнювальні запитання (напр., "Do you mean...?"), перевіряють розуміння ("So, you're saying...?"), самокоригуються – у порівнянні з традиційними формами обговорення на заняттях. Крім того, студенти поведуться природніше, адже ігрова форма знижує тиск формального оцінювання та сприяє комфортному використанню цільової мови. Отже, навчальні ігри відповідають гіпотезі взаємодії, сприяючи змістовному спілкуванню та мовній адаптації, що полегшує вивчення другої мови.

Засновники теорії конструктивістського навчання (J. Piaget, L. Vygotsky) вважали, що вищі психологічні процеси, до яких відноситься навчання, виникають у процесі соціальної взаємодії. Центральне поняття теорії Конструктивізму полягає в тому, що розвиток індивідуального мислення ґрунтується спершу саме на соціальній взаємодії. Природа навчання найкраще проявляється у співпраці його учасників. Його теорія заохочує створення умов, у яких студент може досліджувати, бути активним, експериментувати, і так вибудовувати знання на основі асиміляції та акомодатії.

Також, одне з основоположних положень теорії, "*зона найближчого розвитку*" означає «відстань між рівнем фактичного розвитку, визначеним здатністю самостійно розв'язувати проблеми, та рівнем потенційного розвитку, який може бути досягнутий за допомогою співпраці з більш компетентними колегами». Це положення робить очевидною необхідність створювати можливості для навчання через

соціальну взаємодію, наприклад, у вигляді навчальних ігор.

Таким чином, теорія конструктивістського навчання обґрунтовує використання навчальних ігор на заняттях з англійської мови. Адже навчальні ігри створюють інтерактивне середовище, де студенти експериментують з мовою, вирішують проблеми й формують розуміння шляхом спроб і помилок. Колаборативні ігри узгоджуються з ідеєю про соціальне навчання та зоною найближчого розвитку (ЗНР), де студенти найкраще навчаються за допомогою колег. Тобто студенти активно конструюють знання через досвід і взаємодію.

Згідно з **Теорією Засвоєння Другої Іноземної Мови** С. Крашена, «найкращі методи – це ті, які забезпечують «зрозумілий мовний вплив» у ситуаціях з низьким рівнем тривожності, з повідомленнями, які учні дійсно хочуть почути. Ці методи дозволяють учням говорити, коли вони «готові», визнаючи, що прогрес приходить завдяки комунікативному та зрозумілому викладанню, а не через примус і корекцію» (Krashen, 1982, p. 7).

Крашен запропонував зручний спосіб опису мовного впливу, яке сприяє засвоєнню другої мови: **i+1**. Символ «i» (interlanguage) означає поточний рівень мовного розвитку, а «+1» вказує на необхідність матеріалу, який дещо перевищує наявний рівень. Задля ефективного опанування i+1, Крашен також запропонував поняття «афективного фільтра» (affective filter). Афективний фільтр – це метафора: коли учень розслаблений і відчувається в безпеці – фільтр низький, а мовний вплив сприймається легко; коли ж учень напружений, немотивований чи наляканий – фільтр високий, і введення блокується або зменшується.

Афективний фільтр стосується емоційного стану, мотивації та психологічного комфорту людини і прямо впливає не лише на здатність сприймати інформацію, але й на мотивацію до навчання. Хоча, протягом тривалого часу науковці переважно зосереджувалися на зовнішніх чинниках, що впливають на навчальний процес, вже наприкінці XIX століття дослідники почали визнавати вирішальну роль внутрішніх мотивів у забезпеченні ефективності людської діяльності. Внутрішня (інтринсивна) мотивація проявляється в бажанні брати участь у певній діяльності задля самого процесу й позитивних

емоцій, що з ним пов'язані, а не заради винагород чи під впливом зовнішніх стимулів. Її джерелом є внутрішні потреби та особисті стимули. Як зазначає В. Глассер, «ми народжуємось із певними потребами, задоволення яких є генетично зумовленим». Вроджена цікавість сприяє кращому задоволенню базових потреб, виживанню та розвитку особистості.

За концепцією В. Глассера, до ключових психологічних потреб належать:

1. Приналежність – це потреба бути частиною спільноти, відчувати зв'язок з іншими. В освітньому середовищі її можна реалізувати через створення підтримувальної атмосфери, де кожна думка має значення.

2. Компетентність – прагнення до набуття знань і навичок, які можна застосувати на практиці, а також досягати успіху в певній діяльності. Реалізуючи цю потребу, здобувачі відчувають впевненість у власних силах, особливо за підтримки викладача.

3. Задоволення – люди схильні залучатися до діяльності, яка приносить радість. Натхнення й особиста зацікавленість викладача здатні суттєво вплинути на рівень інтересу та мотивації студентів.

4. Свобода – необхідність мати вибір і брати участь у прийнятті рішень. В освітньому процесі ця потреба може реалізовуватись через надання студентам можливості обирати ті елементи навчання, які не є критичними з педагогічної точки зору. Такий підхід сприяє зростанню відповідальності й зацікавленості в завданнях.

Ці чотири базові психологічні потреби формують основу особистісного сприйняття світу та виступають головними рушіями мотивації. Коли здобувачі мають змогу їх задовольняти, вони демонструють більшу залученість у навчальний процес, прагнуть досягти результату та отримують задоволення від самого процесу пізнання. Це й є справжня внутрішня мотивація, що відіграє важливу роль у підвищенні ефективності вивчення іноземної мови.

Навчальні ігри – це ефективний засіб засвоєння мови, що відповідає теорії Крашена, де здобувачі працюють з матеріалом, який перевищує їхній поточний рівень ($i+1$). Багато навчальних ігор природним чином забезпечують повторюване, захопливе та зрозуміле мовне введення завдяки використанню візуаль-

них підказок, повторень і контексту. Навчальні ігри також позитивно впливають на зниження афективного фільтру та створення внутрішньої мотивації, адже вони зменшують тривожність, пов'язану з помилками, створюють доброзичливу атмосферу в групі, заохочують участь без страху осуду. Крім того, елемент змагання або командної співпраці стимулює зацікавлення та активну взаємодію, що є важливими чинниками формування внутрішньої мотивації до вивчення мови. Ігрова форма діяльності дає змогу учням зосередитися на завданні, а не на своїх мовних обмеженнях, що сприяє більш вільному та впевненому використанню мови.

Теорія оптимального збудження (Arousal Theory) виникла понад 100 років тому, коли було виявлено, що відповідний рівень збудження для виконання завдання значно підвищує реакцію (Yerkes, 1908). Якщо перенести це відкриття за межі соціальних наук до сфери педагогіки, воно означає, що правильна кількість стимулів може покращити успішність у навчанні та в класі. Теорія оптимального збудження пояснює, як рівень збудження або емоційного напруження впливає на продуктивність і навчання. Згідно з цією теорією, існує певний оптимальний рівень збудження, при якому ефективність навчальної діяльності є найвищою: надто низький рівень призводить до нудьги та неуважності, а надто високий – до тривожності та перевантаження. Значення стимулів для навчання було настільки важливим, що NASA провело комплексну концептуалізацію теорії збудження, розглядаючи континуум свідомості – від несвідомого або сну до повної бадьорості – й визнаючи, що «збудження мобілізує та регулює реакцію людини на стрес» і що «помірний рівень збудження призводить до оптимальної продуктивності» (Staal, 2004). У контексті навчання з англійської мови, навчальні ігри є дієвим інструментом для досягнення саме цього оптимального рівня збудження. Ігрові елементи – такі як змагання, обмеження в часі, цікаві завдання або несподівані ситуації – активізують когнітивну діяльність учнів, підвищують рівень залучення та утримують увагу. Водночас ігри мають природний механізм зниження стресу завдяки невимушеній атмосфері, що дозволяє уникнути надмірної тривожності.

Таким чином, вдало підібрані навчальні ігри на заняттях з англійської мови допомагають

підтримувати баланс між викликом і комфортом, стимулюючи навчання через оптимальний рівень емоційної активації.

Біхевіористська теорія навчання пояснює поведінку людини як результат взаємодії між стимулом і реакцією (Gage, Berliner, 1991). Згодом вона перетворилася на цілий напрямок психології навчання, що суттєво вплинув на розвиток педагогіки.

Відтак, навчальний процес часто ґрунтується на концепції зв'язку стимул-реакція та важливості підкріплення. За Скіннером, для зміцнення бажаної поведінки потрібне підкріплення. Він виділяє два типи:

Позитивне підкріплення: реакція повторюється частіше, якщо за нею слідує приємний стимул.

Негативне підкріплення: поведінка підкріплюється завдяки усуненню неприємного стимулу.

У контексті занять з англійської мови навчальні ігри ефективно реалізують принципи біхевіористської теорії навчання, оскільки створюють чіткий зв'язок між стимулом (мовним завданням у грі) та реакцією (відповіддю здобувача), яка негайно підкріплюється. Позитивне підкріплення реалізується через ігрові бали, схвалення викладача або командний успіх, що мотивує повторювати правильну мовну поведінку. У деяких випадках усунення перешкод (наприклад, зняття обмежень або перехід на наступний рівень гри після правильної відповіді) також виконує функцію позитивного підкріплення, сприяючи формуванню стійких мовних навичок. Схоже працює проґраш у якості негативного підкріплення. Таким чином, навчальні ігри виводять концепцію стимулу й реакції за межі абстрактної теорії, перетворюючи її на динамічний і практично орієнтований інструмент розвитку іншомовної мовленнєвої компетентності.

Теорія залученості (Engagement Theory, Kearsley і Shneiderman, 1998) передбачає такий навчальний процес, де активовані когнітивні процеси: створення, вирішення проблем, міркування, ухвалення рішень, оцінювання. Студенти мають бути внутрішньо мотивовані, бо навчальні завдання для них є значущими. Три компоненти Engagement Theory: *Relate* – *Create* – *Donate*:

Relate (Взаємодія): робота в командах, розвиток комунікаційних та соціальних навичок;

Create (Творчість): створення власного проєкту – це цікавіше, ніж розв'язання типових вправ;

Donate (Внесок): робота над проєктами, які мають користь для суспільства тощо.

Аутентичні, практичні, орієнтовані на реальні потреби завдання підвищують мотивацію і залученість здобувачів у процес навчання, а відтак – покращує його результати.

У контексті занять з англійської мови навчальні ігри цілком узгоджуються з принципами теорії залученості, адже вони природним чином активують когнітивні процеси, необхідні для ефективного навчання. Під час гри студенти взаємодіють у командах (*Relate*), розв'язують мовні завдання творчо та у нестандартний спосіб (*Create*), а також можуть створювати контент або продукти, корисні для інших учасників групи чи навіть ширшого навчального середовища (*Donate*). Завдяки своїй динамічності, актуальності й емоційній залученості ігрові завдання сприймаються як значущі, що підсилює внутрішню мотивацію та сприяє глибшому засвоєнню матеріалу. Таким чином, навчальні ігри не лише урізноманітнюють освітній процес, а й є дієвим інструментом реалізації Engagement Theory у практиці викладання англійської мови.

Теорія потоку (Flow Theory) М. Чиксентмігаї (Mihaly Csikszentmihalyi), популяризована через книгу «Flow: The Psychology of Optimal Experience» (1990), де він описує стан потоку як «такий стан, коли людина настільки поглинута діяльністю, що нічого іншого не має значення; досвід настільки приємний, що люди готові займатись цим заради самого процесу». Потік виникає тоді, коли рівень складності завдання відповідає навичкам учня. Якщо завдання занадто складне – виникає тривога. Якщо занадто просте – студентам буде нудно.

На заняттях з англійської мови Теорію потоку можна використовувати наступним чином (Khare, 2018):

– Навчайте учнів самостійно давати собі зворотний зв'язок.

– Дозвольте учням ставати «вчителями» – пояснення іншим стимулює власне розуміння.

– Мінімізуйте відволікання – створюйте безпечне навчальне середовище, де учні не бояться помилок і мають чіткі цілі.

Навчальні ігри є потужним інструментом для досягнення стану потоку, описаного Чиксентмігаї. Ігрова діяльність передбачає чітко окреслені цілі (наприклад, перемогти

у вікторині або виконати завдання за обмежений час), миттєвий зворотний зв'язок (результати гри, реакції команди, підказки), а також природне поєднання виклику й навичок – за умови адаптації до рівня учасників. Такий баланс допомагає уникнути нудьги або тривоги, стимулюючи учнів залишатися повністю залученими. Під час гри змінюється сприйняття часу – учні не помічають, як минає заняття, а сама діяльність викликає внутрішню винагороду: задоволення від процесу, емоційний підйом, сміх. Багато ігор також заохочують співпрацю, де учні виступають як «вчителі» один для одного, пояснюючи, уточнюючи й підтримуючи, що відповідає принципу навчального «scaffolding». Таким чином, навчальні ігри не лише створюють умови для занурення у потік, а й слугують засобом для розвитку мовних навичок через максимально природну, мотивуючу та захопливу взаємодію.

Усі вищезазначені теорії активно застосовуються у **комунікативному підході**. Однак, в Україні комунікативний підхід (Communicative Language Teaching Approach, CLTA) до викладання англійської мови часто на практиці виявляється гібридом традиційного граматико-перекладного підходу з частковим впровадженням активностей з говоріння. Про це свідчить поширене явище так званої «німої англійської», коли учні знають правила, але не можуть вільно говорити.

Типові методи викладання англійської зазвичай граматично орієнтовані. Вони ґрунтуються на заучуванні діалогів, тренуванні граматичних структур і перекладі. Таке навчання рідко забезпечує справжнє мовне спілкування. Учні можуть знати формули, але бояться говорити. CLTA часто трактується невірно, адже його справді важко повністю зрозуміти, прийняти і втілити в класі. Це пов'язане з тоталітарним минулим системи освіти в Україні, адже десятиліття панування такого ж авторитарного, сфокусованого на викладачі, а не на студенті, стилю викладання не могли пройти безслідно. Це можна виправити шляхом впровадження навчальних ігор в освітній процес. Вони давно використовуються західними викладачами, але використовуються рідко в Україні, особливо у вищій школі. Часто вважається, що ігри – це лише розвага для дітей. Проте дорослі студенти теж потребують розрядки,

а ігри дозволяють вільніше ставитися до помилок і знімати тривогу.

Навчальні ігри можуть вважатися одним з найефективніших методів для досягнення цілей комунікативного підходу, що сприяють активності учнів і розвитку комунікативних навичок. Літлвуд (Littlewood, 1981) писав, що завдання викладача – допомогти учням вийти за межі граматичних структур і навчитися використовувати їх у реальних ситуаціях. Саме під час гри учні не є пасивними споживачами знань, а емоційно активними комунікаторами, які прагнуть висловити свої ідеї, думки, емоції, спираючись на власний досвід. Згідно з Stephen Krashen (1982), афективні фактори можуть позитивно або негативно впливати на засвоєння другої мови. Завдання вчителя – створити середовище з низьким афективним фільтром, де учень не боїться помилок. Ігри чудово виконують цю роль. Вони комунікативні за своєю природою, а отже повністю відповідають ідеям CLTA. Піаже (2001) вважав, що рух породжує думку, і саме через активність відбувається когнітивний розвиток. Ігри можуть підтримувати інтерес, збільшувати мотивацію, забезпечити практичну взаємодію, а також виявляти слабкі місця, які потребують доопрацювання.

Ігри дозволяють студентам розвивати всі чотири навички – аудіювання, говоріння, читання, письмо, але особливо корисні для усного мовлення, якого часто бракує в традиційному навчанні.

Висновки. Отже, навчальні ігри, відіграють надзвичайно важливу роль у процесі викладання англійської мови. Вони не лише сприяють кращому засвоєнню знань, але й відповідають ключовим сучасним лінгводидактичним концепціям. Наукові підходи – такі як гіпотеза взаємодії (Long), теорія конструктивізму (Piaget, Vygotsky), моніторна теорія Крашена, Теорії внутрішньої мотивації та залучення (Glasser, Deci & Ryan, Kearsley & Shneiderman), біхевіористська модель навчання (Skinner, Gage, Berliner), а також теорія потоку (Csikszentmihalyi) – підтверджують ефективність ігрової діяльності як методу створення сприятливого, змістовного та емоційно залученого навчального середовища.

Ігри активізують пізнавальні процеси, створюють можливості для природного спілкування, посилюють мотивацію, знижують рівень

тривожності, стимулюють взаємодію між студентами та формують внутрішню потребу у вивченні мови.

Таким чином, навчальні ігри демонструють свою ефективність не лише в межах окремих теорій навчання – таких як біхевіоризм, теорія залученості, теорія потоку чи гіпотеза інтеракції, – але й у ширшому дидактичному контексті. Вони поєднують елементи мотивації, залуче-

ності, когнітивного навантаження та соціальної взаємодії. Завдяки своїй гнучкості, емоційній насиченості та спрямованості на змістовне спілкування, навчальні ігри органічно вписуються в рамки комунікативного підходу до викладання англійської мови, де головним стає не засвоєння форм, а розвиток здатності ефективно спілкуватися в реальних або наближених до реальності ситуаціях.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Chang, B. B. (2009). *Cognitive Load Theory: An Empirical Study of Anxiety and Task Performance in Language Learning*. Taipei : Takming University of Science and Technology, Taiwan.
2. Charles, F. B. and Coombs, P.H. (2010). *The World Educational Crisis: A System Analysis*. New York University Press.
3. Slavin, R. E. (2010). A Synthesis of Research on Language of Reading Instruction for English Language Learners. *Review of Educational Research*, 75(2), 247 – 254.
4. Long, M. H. (1996). The role of the linguistic environment in second language acquisition. In W. C. Ritchie & T. K. Bhatia (Eds.), *Handbook of Second Language Acquisition* (pp. 413–468). Academic Press.
5. Naylor, S. & Keogh, B. (1999). Constructivism in classroom: Theory into practice. *Journal of Science Teacher Education*, 10, 93–106.
6. Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Oxford, Pergamon Press.
7. Krashen, S. (1985). *The input hypothesis : Issues and implications*. New York : Longman.
8. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York, NY : Plenum.
9. Egbert, Joy. (2003). A Study of Flow Theory in the Foreign Language Classroom. *Canadian Modern Language Review-revue Canadienne Des Langues Vivantes – CAN MOD LANG REV*. 87. 499–518.
10. Kearsley, G., & Shneiderman, B. (1998). Engagement theory: A framework for technology-based teaching and learning. *Educational technology*, 38(5), 20–23.
11. Khare, K. (2018). *The state of flow while learning*. A Teacher's Hat. Medium. Retrieved from <https://bit.ly/3t0jGcf>
12. Rixon, Steven. (1981). *How to Use Games in Language Teaching*. London: Macmillan.
13. Canale, M., M. Swain. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1. 1–47.
14. Cranmore, J. L. (2022). BF Skinner: lasting influences in education and behaviorism. In *The Palgrave Handbook of Educational Thinkers* (pp. 1–16). Cham : Springer International Publishing.
15. Gage, N., & Berliner, D. (Eds.). (1991). *Educational psychology* (5th ed.). Boston : Houghton Mifflin.
16. Littlewood, W. (1981). *Communicative language teaching*. Cambridge : Cambridge University Press.
17. Staal, M. A. (2004). Stress, cognition, and human performance: A literature review and conceptual framework (NASA Technical Memorandum No. TM–2004–212824). Ames Research Center : National Aeronautics and Space Administration.