

захищати власні права, не порушуючи прав інших; толерантність);

3) поведінковий (здатність досягати консенсусу, брати на себе відповідальність).

Серед умов соціально-емоційного навчання учнів старших класів виокремлюють [3]: розширення соціальних зв'язків учнів, опанування ними соціальних ролей; налагодження атмосфери партнерства і взаємної поваги в освітньому середовищі; визначення педагогом найефективніших способів діяльності учнів, варіантів їх поведінки; формування й розвиток навичок спілкування з дорослими й однолітками; глибинне усвідомлення учнями своїх комунікативних можливостей; опанування необхідних соціальних норм; розвиток навичок самооцінювання й самоконтролю, а також уміння інтерпретувати поведінку інших людей; формування рис колективізму та товариськості; розвиток уміння відповідати за власну поведінку в ситуації соціальної взаємодії; опанування рефлексії як механізму розвитку самосвідомості.

Отже, вчителю англійської мови слід приділяти належну увагу впровадженню соціально-емоційного навчання в освітній процес, оскільки, зазначене навчання має значний вплив на навчальну діяльність учнів старших класів, їх фізичне та ментальне здоров'я, соціалізацію.

### Список використаної літератури

1. Смагіна, Т.М. Поняття та структура соціальної компетентності учнів як наукова проблема. *Вісник Житомирського державного університету. Педагогічні науки*. 2010. Вип. 50. С. 138-142.

2. Даценко, Н. Про структуру соціальної компетентності учнів. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Психологія. Педагогіка. Соціальна робота*. 2012. Вип. 6. С. 8-10.

3. Dmitrenko, N., Vokoshyna, O., Budas, Iu., Klybanivska, T. Formation of Ethical Culture of Intending Educators in the Educational Process of Higher Education Institution. *Society. Integration. Education. Proceedings of the International Scientific Conference*. May 28th-29th, 2021. Rezekne, Rezekne Academy of Technologies. 2021. Vol. I. P. 95-104. <https://doi.org/10.17770/sie2021vol1.6293>

*Демідова Єлизавета*

*Бердянський державний педагогічний університет  
науковий керівник: Дуброва О. В., к. філол. наук, доцент*

## GAMIFICATION AS AN EFFECTIVE MEANS OF LEARNING VOCABULARY AT ENGLISH LESSONS

English has become the language of international communication, understood by the majority of people on Earth. Students in almost all countries around the world are taught English to be able to communicate, exchange information during

international competitions and festivals, and for travel. Of course, for this, a child should have a significant vocabulary, so teachers strive to find the most effective methods and exercises for children to learn new words at each lesson. Mastering vocabulary is a necessary prerequisite for developing language skills, as vocabulary is one of its most important components. At foreign language lessons, special attention is paid to activities that ensure the active participation of every student, foster interest, and encourage a desire to learn a foreign language. These tasks can be solved using gamification in education, as playing games is one of the effective means to enhance students' perception of their environment.

The relevance of this work is difficult to overestimate. The use of gamification as a means to develop English language vocabulary competence is essential, especially in the modern era, when Ukraine is integrating into the European and global community.

The issue of using games at English language lessons in schools has received due to the attention in research conducted by linguists, psychologists, and methodologists both in Ukraine and abroad. Among Ukrainian researchers we can mention O. Kolominova, S. Roman, S. Shevchenko, and T. Shkvarina who have developed this problem in their works. However, an analysis of the problem of using games at English language lessons suggests that it is a significant issue that requires further research.

Not every game activity can be effective. Only when it is pedagogically appropriate and methodically justified educational games can be considered an effective teaching tool. Every type of game activity conducted at a lesson should adhere to specific didactic and methodological principles:

*Accessibility:* The game should be accessible and understandable for all students, ensuring that it doesn't create unnecessary barriers to participation.

*Novelty:* Games should introduce new elements or challenges to keep students engaged and interested.

*Gradual Complexity:* The level of complexity should gradually increase to match the students' abilities and learning progress.

*Consideration of Individual and Age-Specific Differences:* Games should take into account the individual learning styles and developmental stages of students, making sure they are suitable for the age group.

*Integration with Other Lesson Activities:* Game activities should be integrated into the overall lesson plan, connecting with other forms of work during the lesson to reinforce learning objectives.

By adhering to these principles, teachers can maximize the effectiveness of game-based learning at English language lessons.

There are numerous classifications of gaming activities proposed by different researchers. Some of them focus on the child's age, while others focus on the type of gaming activity. I. Danylovysh suggests a classification based on criteria such as the game's purpose, the level of communicativeness, the focus on receiving or giving information, the level of participant action control, the presence of a role-playing component, the presence of a competitive element, and the use of objects [3]. However, this material provides a broad concept of game classification, so for

teachers, the most important thing is to classify games in a narrower aspect, i.e. classifying games in the context of teaching foreign languages.

Methodologist O. Vyshnevskiy distinguishes the following types of games:

*Linguistic Games:* These games are aimed at acquiring language material, usually some portion of it. Mastering of this material becomes a condition for participation in the game and the possibility of winning. This is called indirect interest. Such games only ensure the acquisition of knowledge and, although they are convenient and easy to use, they should not be used too often.

*Conditionally Communicative Games:* These ones are oriented towards performing various operations with language material (e.g., “Form sentences”, “Ask questions”, etc.). The focus here is not on the communicative function of utterances but rather on their phonetic and lexical correctness.

*Communicative Games:* These games have an active character and do not have a specific language orientation. They are not language games per se but rather games in which language is simply a means of realization. Additionally, the author notes that games can have individual or collective orientations [2].

O. Bihych classifies games as follows:

- 1) Preliminary games that contribute to the development of language skills.
- 2) Creative games, aimed at further enhancing language skills and abilities.
- 3) Various forms of dramatization, improvisation, role-play dialogues, and scene enactment as unique teaching techniques for foreign language learning, distinct from role-playing games.
- 4) Games designed to increase motivation for learning a foreign language and to enhance the process of foreign language speaking proficiency [1].

The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) highlights the use of language in games, which plays a crucial role in language learning and development. Examples of gaming activities include social language games: oral games (story with mistakes; who, when, where); written games (matching, hangman, and more); audiovisual games (picture lotto, photographs, and so on); board games; charades, miming games and individual activities such as puzzles (crosswords, rebuses); game shows (radio, television, word guessing); verbal humor (wordplay) and advertising texts, newspaper headlines, graffiti [4].

So, a brief overview of the opinions of domestic and foreign scientists on the classification of language learning games allowed us to distinguish the following types of games: language games or preparatory ones (orthographic, lexical, phonetic, grammatical), speech games or creative ones (situational, role-playing, business).

Thus, a game is the leading type of activity for children, as indicated in the works of well-known educators. Games are an important means of a child's intellectual development, stimulating their cognitive and creative activity.

Therefore, the activity of students at lessons, the quality of knowledge, and the formation of positive learning motivations increase due to the presence of cognitive interests. The use of gaming activities as a means of forming English language lexical competence is necessary, especially in the modern stage when Ukraine is integrating into the European and global space. At every foreign language lesson, a wide range of visual aids should be widely used as support for better memorization of speech

material by children and as a means of semanticization (clarification and specification of word meanings, phrases, and so on).

### **Список використаної літератури**

1. Бігич, О. Б. Методична освіта майбутнього вчителя іноземної мови початкової школи. *Монографія*. Київ. 2004. 278 с.
2. Вишневський, О. І. *Діяльність учнів на уроці іноземної мови*. Посібник для вчителів. Київ. 1989. 224 с.
3. Данилович, І. А. Система ігрових вправ у підручнику English Through Communication. *Іноземні мови у школі*. 1995. Вип. 2. С. 14-18.
4. *Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання*. Київ. 2003. 273 с.

*Дерещук Рустам*

*Вінницький державний педагогічний університет  
імені Михайла Коцюбинського  
науковий керівник: Довгалюк Т. А., к. пед. наук, доцент*

## **РОЛЬ ТА ЗАВДАННЯ ІНТЕГРОВаних Змістових ліній у НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ У ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ**

Інтегровані змістові лінії реалізуються під час вивчення певних розділів і тем через добір відповідної інформації, дидактичних матеріалів та використання різних методів навчання, реалізації проектів і досліджень. В сучасному освітньому контексті інтеграція змісту є важливим інструментом для покращення якості навчання, особливо в галузі вивчення іноземних мов. Інтегровані змістові лінії (ІЗЛ) визначаються як взаємодія різних предметів та знань для створення єдиної інтелектуальної картини світу. У контексті вивчення іноземних мов, це може мати критичне значення для розвитку мовленнєвої компетентності та розуміння культурного контексту [1, с. 293].

Розглядаючи функції інтегрованих змістових ліній, варто виділити наступні: 1) *Створення зв'язків*. ІЗЛ дозволяють створювати зв'язки між темами різних предметів та мовним матеріалом, сприяючи глибшому засвоєнню інформації. 2) *Комплексний розвиток навичок та вмінь*. ІЗЛ сприяють розвитку різних мовленнєвих вмінь: читання, письма, аудіювання та говоріння паралельно з елементами знань та вмінь з інших предметів, аспектів життя в межах вивчення курсу іноземної мови. 3) *Культурна компетентність*. ІЗЛ розширюють горизонти учнів, дозволяючи їм розуміти та оцінювати культурні різниці, вбираючи мову як частину ширшого контексту. 4) *Формування глибокого розуміння культури*. ІЗЛ дозволяють учням вивчати іноземну мову в контексті культурних аспектів. Це сприяє глибокому розумінню та адаптації до культурних норм і цінностей [2, с. 56].

Щодо завдань, то ми можемо виокремити наступні: 1) *Створення*