

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет іноземних мов
Кафедра німецької мови та літератури з методикою викладання

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ЗАСОБУ
АКТИВІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ
БАЗОВОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ НА УРОКАХ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ

Кваліфікаційна робота студентки
групи НАФМ-24
ступінь вищої освіти магістр
спеціальності 014.02 Середня освіта
(Мова і зарубіжна література (німецька))
Король Алли Миколаївни

Керівник: кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри німецької мови і літератури з
методикою викладання
Устінова В.О.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ	9
1.1. Принципи навчання німецької мови в закладах загальної середньої освіти здобувачів базової середньої освіти.....	9
1.2. Сутність поняття «ігрові технології» як засобу активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів у контексті навчання іноземних мов, зокрема німецької	15
1.3. Зарубіжний досвід використання ігрових технологій під час навчання німецької мови.....	36
Висновки до розділу 1.....	43
РОЗДІЛ 2. АКТИВІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ БАЗОВОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ НА УРОКАХ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	45
2.1. Особливості організації ігрової діяльності на уроках німецької мови	45
2.2. Приклади вправ з використанням ігрового компоненту для активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів 6 класу на уроках німецької мови	57
Висновки до розділу 2.....	66
ВИСНОВКИ	69
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	71

ВСТУП

Актуальність дослідження. У сучасному глобалізованому світі знання іноземних мов є одним із ключових чинників конкурентоспроможності особистості, її успішної самореалізації в суспільстві, професійного зростання. Серед мов, що набувають дедалі більшого значення в освітньому й соціокультурному контексті, провідне місце посідає німецька мова — одна з офіційних мов Європейського Союзу, мова науки, техніки, бізнесу та міжнародної співпраці.

Для України, яка наразі прагне до активного діалогу з європейською спільнотою, посилення вивчення іноземних мов, зокрема німецької, є не лише питанням освітньої стратегії, а й нагальною суспільною потребою. Для сучасної України високий рівень оволодіння іноземними мовами її громадянами — фактично одна із заporук та передумов успішної інтеграції в європейський простір. Тож у контексті євроінтеграційних процесів та розширення партнерських зв'язків з Німеччиною, знання німецької мови відкриває для українських школярів нові освітні, професійні та культурні перспективи.

Особливої актуальності проблема якісного викладання німецької мови набуває, на нашу думку, в умовах повномасштабної війни в Україні. Адже, з одного боку, значна частина українців змушена тимчасово проживати у німецькомовних країнах як біженці, що вимагає оперативного й ефективного засвоєння мови для інтеграції в нове середовище. З іншого — післявоєнне відновлення нашої країни потребуватиме в майбутньому висококваліфікованих фахівців, здатних до активної міжнародної комунікації, співпраці й участі в проєктах гуманітарної, економічної та наукової допомоги.

У цьому контексті першочергове значення має впровадження ефективних методик викладання іноземних, зокрема і німецької, мов, які б підвищували мотивацію до навчання та активізували пізнавальну діяльність учнів. Це відповідає сучасним умовам реформування освіти в Україні, зокрема реалізації

положень Нової Української Школи [40], що передбачає пошук ефективних методів, що сприяють активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів. Одним із провідних напрямів у цьому процесі є використання ігрових технологій, які забезпечують не лише високий рівень залучення учнів до навчання, а й створюють позитивний емоційний фон, стимулюють ініціативу, співпрацю та інтерес до предмета. Це особливо важливо у підлітковому віці, коли у багатьох здобувачів освіти знижується мотивація до навчання, тож виникає потреба у зміні підходів до організації освітнього процесу.

За таких передумов ігрові технології виступають потужним інструментом залучення школярів до вивчення іноземної мови в цікавій, доступній і результативній формі.

Ігрові методи сприяють не лише закріпленню лексико-граматичних знань, а й розвитку комунікативних навичок, творчого мислення та соціальної взаємодії.

Ба більше, ні для кого не буде новиною, що сучасне покоління учнів — це «digital natives» («цифрові аборигени»), тобто покоління, яке виросло з комп'ютерами, смартфонами й відеоіграми. Ці учні мислять і навчаються інакше, ніж попередні покоління. Вони звикли до інтерактивності, швидкого зворотного зв'язку та динамічних середовищ. Тому традиційні методи навчання часто не відповідають їхнім потребам. Застосування ігрових технологій дозволяє вчителю створити для таких учнів умовний міст між реальністю і навчанням, перетворюючи засвоєння іноземної мови на приємний виклик.

Одним із інноваційних підходів, який включає ігрові елементи та механіки в процес вивчення мови, є гейміфікація на заняттях з німецької мови. Інтеграція ігрових компонентів, таких як бали, рівні та нагороди, має на меті підвищити мотивацію та залученість учнів до вивчення іноземної мови. Можуть застосовуватися різні методи гейміфікації, включаючи цифрові платформи, інтерактивні вправи та навчальні ігри.

Гейміфікація не лише робить процес вивчення німецької мови більш приємним, а й створює конкурентне й захоплююче середовище, в якому учні можуть практикувати мовні навички в цікавій і інтерактивній формі. Крім того,

гейміфікація дає можливість персоналізованого навчання, дозволяючи учням просуватися у своєму темпі та зосереджуватися на тих аспектах, які потребують покращення.

Інтеграція гейміфікації у навчання німецької мови демонструє багатофункціональний потенціал для підвищення результативності учнів та їх мотивації, що в підсумку сприяє покращенню володіння мовою. Останніми роками цей підхід все більше привертає увагу завдяки тому, що він робить процес вивчення мов більш приємним та ефективним.

Зміст, характер та результати застосування ігрових технологій навчання вже стали об'єктом аналізу та вивчення низки закордонних та українських науковців. Констатується, що ігрові технології навчання базуються на основних дидактичних принципах (доступності, наочності, активності, педагогічної доцільності), враховують психофізіологічні особливості здобувачів освіти, їхні можливості та здібності. Своєчасне та дозоване застосування указаних технологій сприяє формуванню міцних, аргументованих та чітко сформованих знань і навичок, зокрема – у викладанні іноземних мов.

Твердження про необхідність використання ігрової діяльності у процесі формування особистості знаходимо ще у працях видатних педагогів минулого (Платон, Аристотель, Я. А. Коменський, Дж. Локк, Й.-Г. Песталоцці, Ф. Фребель, М. Монтесорі тощо). Ці вчені підкреслювали необхідність педагогічного керівництва грою.

Проблематика залучення здобувачів освіти до ігрових ситуацій розглядалася українськими класиками психології та дидактики (В. Сухомлинський, К. Ушинський, С. Русова та ін.). Теоретичні та практичні аспекти впровадження ігрових технологій у навчальний процес, у т. ч. на уроках німецької мови, висвітлені в працях сучасних вітчизняних та зарубіжних учених, серед яких М. Барбер, К. Вербах, Р. Бартл, С. Лісова, Г. Середя, Т. Полонська, Г. Романова та інші.

Аналіз науково-методичних джерел засвідчує, що використання ігрових технологій як засобу активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів базової

середньої освіти має значний потенціал у процесі формування іншомовної комунікативної компетентності. Водночас, попри наявність окремих досліджень, питання ефективного застосування ігрових методик саме на уроках німецької мови в базовій школі залишається недостатньо розробленим як у теоретичному, так і в практичному аспектах. Це, разом із високою соціальною значущістю проблеми та її відповідністю сучасним освітнім викликам, і зумовило вибір теми даного дослідження.

Мета дослідження — теоретично обґрунтувати та перевірити ефективність використання ігрових технологій як засобу активізації навчально-пізнавальної діяльності здобувачів базової середньої освіти на уроках німецької мови, а також розробити приклади дидактичних вправ з використанням ігрових компонентів.

Визначена тема наукового пошуку зумовила необхідність вирішення таких завдань дослідження:

- проаналізувати сучасні підходи до викладання німецької мови в закладах загальної середньої освіти в контексті реалізації положень Нової Української Школи;
- розкрити сутність поняття «ігрові технології» та охарактеризувати їх роль у процесі навчання іноземної мови;
- вивчити зарубіжний досвід використання ігрових технологій у навчанні німецької мови та визначити можливості його адаптації до українських освітніх умов;
- проаналізувати особливості організації ігрової діяльності на уроках німецької мови в базовій школі;
- розробити приклади вправ з використанням ігрового компоненту для активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів 6 класу на уроках другого року навчання німецької мови згідно Модульної навчальної програми [36].

Об’єкт дослідження являє собою процес активізації навчально-пізнавальної діяльності під час навчання німецької мови учнів базової середньої освіти в закладах загальної середньої освіти.

Предмет дослідження — ігрові технології як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках німецької мови.

Впродовж усіх етапів наукового дослідження використано **комплекс наступних методів**:

а) теоретичні: аналіз психологічної, педагогічної наукової та методичної літератури з проблеми дослідження, систематизація, порівняння та узагальнення;

б) емпіричні: цілеспрямоване та систематичне спостереження за навчальною діяльністю учнів, прогностичні (зокрема, моделювання);

в) статистичні: методи зіставлення, кількісний та якісний аналіз результатів дослідження, а також статистична обробка результатів проведення дослідження.

У роботі розглянуто використання ігрових технологій як засобу активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів базової середньої освіти на уроках німецької мови, а також визначено їх потенціал у формуванні сучасного, мотивованого та мовно-компетентного здобувача освіти.

Практичне значення дослідження полягає в можливості використання теоретичних положень та запропонованих прикладів вправ з ігровими елементами у практиці викладання німецької мови в закладах загальної середньої освіти. Результати дослідження можуть бути застосовані вчителями указаних закладів, а також у процесі підготовки майбутніх учителів іноземної мови у педагогічних закладах вищої освіти. Запропоновані методичні рекомендації сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів, підвищенню мотивації до вивчення німецької мови, розвитку іншомовної комунікативної компетентності та формуванню позитивного ставлення до процесу навчання.

Наукове дослідження пройшло апробацію на X Всеукраїнській науково-практичній інтернет-конференції «Іноземні мови XXI століття: професійні комунікації та діалог культур» (07 листопада 2025 р., м. Кривий Ріг), де було представлено 2 статті-доповіді («Використання ігрових технологій на уроках німецької мови у базовій середній школі» та «Доцільність та результати застосування гейміфікації у викладанні іноземних мов»).

Структура та обсяг роботи зумовлені метою й поставленими завданнями. Робота складається зі вступу, двох розділів із висновками до кожного з них, загальних висновків, списку використаної літератури (76 позицій). Загальний обсяг роботи становить 80 сторінок, із них 70 сторінок основного тексту.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ

1.1. Принципи навчання німецької мови в закладах загальної середньої освіти учнів базової середньої освіти

Урок німецької мови — це частина роботи з навчання мови, спрямований на реалізацію окремих завдань навчального, виховного та практичного характеру. Його проведення передбачає чітко організовану систему дій, що базується на заздалегідь визначених цілях, доборі відповідного дидактичного матеріалу, застосуванні ефективних методів і засобів навчання, а також дотриманні ключових дидактичних принципів. Такий підхід забезпечує послідовне формування іншомовної компетентності, розвиток мовленнєвих навичок та позитивної навчальної мотивації учнів.

Як зауважують О. Малихін та В. Карпюк, на сучасному етапі розвитку суспільства саме освіта виступає визначальним фактором політичної, соціально-економічної, культурної та наукової життєдіяльності суспільства, оскільки відтворює й нарощує його інтелектуальний, духовний та економічний потенціал. Тож трансформації суспільного розвитку й радикальні перетворення у сфері освіти зумовлюють виникнення нових підходів до модернізації й удосконалення гуманітарної освіти, її концептуальних структурних та організаційних засад [31, с. 112].

Важливо, що здорове освітнє середовище передбачає, серед іншого, організацію оптимального розподілу рухової активності, фізичних та інтелектуальних навантажень і відпочинку, психологічного та/або психолого-педагогічного супроводу [48].

Модельна навчальна програма «Іноземна мова 5-9 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори В. Редько та ін.) визначає, що зміст навчання іноземних мов у реалізації мети базової загальної середньої освіти

забезпечується єдністю предметного, процесуального та емоційно-ціннісного компонентів і створюється на засадах оволодіння іноземною мовою у контексті міжкультурної парадигми, що передбачає навчання мови народу, який нею спілкується, та ознайомлення з його культурою. Такий підхід зумовлює формування готовності до міжкультурної комунікації у межах типових сфер, тем і ситуацій спілкування, визначених навчальною програмою. У процесі навчання іншомовного спілкування комплексно реалізуються освітня, виховна і розвивальна функції. Ці функції реалізуються комплексно через навчально-пізнавальні процеси [38].

Серед сучасних особливостей організації навчального процесу з оволодіння учнями іноземної мови — те, що визначальне місце належить комунікативним завданням, зокрема інтерактивним технологіям і навчально- мовленнєвим ситуаціям, які в освітній діяльності учнів мають набувати пріоритетних засобів навчання. При цьому увага centruється на результатах навчання, зокрема рівнях сформованості мовних навичок і мовленнєвих умінь, а також на якості набутого загальнонавчального досвіду [38, с. 5].

Модельна навчальна програма «Іноземна мова. 5-9 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори І. Зимомря та ін.) наголошує, що у швидко змінному світі важливо розвивати в учнях досвід та уміння, що виходять далеко за межі виучуваного предмета, зокрема іноземної мови [37, с. 3]. Відтак зростає потреба, зокрема, у креативному мисленні та умінні вирішувати проблеми. Ця програма так само рекомендує учителю усі засоби застосовувати комплексно, значну увагу приділяючи використанню інтерактивних видів мовленнєвої діяльності (моделювання навчально-мовленнєвих ситуацій, рольові ігри, проєктна робота тощо) [37, с. 55].

Процес навчання німецької мови в закладах загальної середньої освіти базового рівня ґрунтується на сукупності дидактичних і методичних принципів, які визначають структуру, зміст та організацію освітнього процесу. Водночас важливою детермінантою вибору й реалізації цих принципів є статус німецької

мови у навчальній програмі — тобто, чи вивчається вона як перша іноземна мова, чи як друга після англійської.

У випадку, коли німецька мова є першою іноземною, навчання передбачає поступове і всебічне формування іншомовної комунікативної компетентності. При цьому пріоритетними є такі дидактичні принципи, як:

- комунікативна спрямованість,
- доступність і наочність,
- послідовність і системність,
- індивідуалізація навчання,
- активність і свідомість учнів.

Саме ці принципи визначають логіку, зміст і ефективність освітнього процесу, сприяють засвоєнню мови як засобу спілкування, пізнання й міжкультурної взаємодії.

Насамперед, провідним є принцип комунікативної спрямованості, який передбачає навчання мови в умовах, максимально наближених до реального мовленнєвого середовища. Цей підхід базується на засадах комунікативного методу навчання (Communicative Language Teaching), що розглядає мовлення не лише як мету, але й як засіб навчання, інтегруючи автентичні ситуації, діалоги та рольові ігри в структуру уроку [73].

Не менш важливим є принцип доступності й наочності, який передбачає добір навчального матеріалу з урахуванням вікових, когнітивних та інтелектуальних можливостей учнів. Принцип наочності забезпечується у навчальному процесі з іноземної мови створенням відповідних умов для чуттєвого сприймання іншомовного оточення. Розрізняють слухову і зорову наочність [6, с. 23]. Елементи візуалізації (ілюстрації, таблиці, картки) дозволяють активізувати сприйняття й забезпечити глибше розуміння мовного змісту.

Принцип послідовності й системності ґрунтується на логічній побудові навчального матеріалу — від простого до складного, від засвоєння окремих лексичних і граматичних одиниць до їх продуктивного використання у власному

мовленні. У підручниках і посібниках навчальний матеріал подається послідовно, системно, відповідно до вікових особливостей учнів: від простого — до складного, від нижчого — до вищого, від попереднього — до наступного [3, с. 30]. Такий підхід дозволяє цілісно сформувати мовленнєву компетентність, забезпечуючи повторюваність і закріплення знань на кожному етапі.

Принцип індивідуалізації навчання полягає у врахуванні навчальних потреб, здібностей і темпу засвоєння кожного учня. У межах сучасних методик рекомендовано адаптувати матеріал до рівня підготовки школярів, застосовуючи диференційовані завдання, проєктну діяльність та групову роботу [6, с. 24].

Останнім серед ключових, проте не менш значущим, є принцип активності та свідомості учнів, який вимагає створення умов для особистої залученості учня в навчальний процес. Учень має бути не пасивним виконавцем інструкцій учителя, а активним учасником пізнавальної взаємодії — ставити запитання, дискутувати, приймати рішення, висловлювати думки.

Таким чином, ефективне навчання німецької мови як першої іноземної в умовах базової середньої освіти передбачає комплексну реалізацію зазначених принципів із урахуванням психолого-педагогічних особливостей учнів та сучасних освітніх стандартів.

Навчання німецької мови як першої іноземної в умовах базової середньої освіти розпочинається з елементарного рівня та базується на розвитку чотирьох основних видів мовленнєвої діяльності: слухання, говоріння, читання і письма. Водночас слід також ураховувати, що принципи організації навчального матеріалу орієнтовані на вікові особливості учнів, їхнє сприйняття нової мови, а також на формування позитивної мотивації до вивчення іноземної мови.

Якщо ж німецька вивчається як друга іноземна мова (після першої — англійської), то принципи навчання частково змінюються, адже в такому разі учні вже мають певну лінгвістичну і комунікативну базу. У цьому контексті важливими стають наступні принципи навчання німецької мови:

1. Принцип опори на знання першої іноземної мови (міжмовні паралелі, перенесення граматичних структур). В такому випадку учні використовують

навички з першої іноземної для полегшення вивчення німецької. Це позитивний мовний трансфер — коли структурні чи лексичні подібності спрощують засвоєння матеріалу. З цього приводу К. Бегматов зазначає, що знання англійської сприяє свідомому та швидшому засвоєнню німецької, зокрема завдяки подібностям у фонетиці, лексиці й граматиці [69].

2. Принцип інтеграції мовного досвіду. Він передбачає, що мовний досвід учнів (зокрема, в англійській мові) використовується як ресурс. Це сприяє легшому розумінню нових мовних явищ. Наприклад, дослідження в Словаччині показало, що плюрілінгвальний підхід (коли використовуються всі мовні ресурси учня) позитивно впливає на мотивацію й дозволяє ефективно перенести знання з англійської мови до німецької мови [75].

3. Інтенсифікація навчального процесу. Завдяки попередньому мовному досвіду, учні можуть швидше засвоювати матеріал. Це дозволяє інтенсифікувати процес: зосереджуватися на комплексних вправах, розмовній практиці та вищих рівнях аналізу.

4. Компаративність (порівняльний аналіз мовних явищ). Контрастивний (порівняльний) аналіз допомагає учням усвідомити відмінності та подібності між мовами, уникати «false friends», типових помилок у граматиці.

5. Принцип міжкультурної комунікації. Він передбачає не лише формування мовних знань, а й розвиток здатності до ефективної взаємодії з представниками іншої культури. Багатомовність у сучасному освітньому просторі розглядається як інтеграція лінгвістичної та культурної компетентності, що дозволяє учням не лише володіти мовою, а й розуміти культурні коди, норми поведінки, традиції та цінності носіїв мови.

Навчання другої іноземної мови ґрунтується на загальнодидактичних і методичних принципах, як і навчання першої іноземної мови, але має специфічні ознаки. Оскільки оволодіння учнями другою іноземною мовою відбувається в умовах контактування рідної та першої іноземної мов, це спричиняє виникнення проблем інтерференції з боку не лише рідної мови, але й першої іноземної. Тому у процесі навчання другої іноземної мови необхідно спиратися на врахування

особливостей рідної мови і першої іноземної, щоб передбачити всі можливі труднощі навчання другої іноземної мови [36, с. 2-4].

Вивчаючи німецьку після англійської, учні мають унікальну можливість зіставляти культурні особливості двох мовних середовищ, формуючи міжкультурну обізнаність. Такий підхід не лише сприяє глибшому розумінню мовного контексту, а й формує толерантність, повагу до інших культур і навички глобального громадянина. В умовах євроінтеграційних процесів, ці компетентності набувають особливої актуальності.

Дослідження показують, що залучення міжкультурних аспектів у процес навчання підвищує мотивацію учнів, розширює їхній світогляд і сприяє глибшому засвоєнню мовного матеріалу через емоційно та соціально значущий контент [75].

У процесі навчання німецької як другої іноземної мови широко використовуються контрастивні методи, що дозволяють учням порівнювати мовні системи, виявляти схожі й відмінні риси, що сприяє кращому засвоєнню лексичних і граматичних одиниць.

Отже, ефективне навчання німецької мови в базовій середній школі потребує врахування того, у якому статусі мова представлена в освітній програмі. Це дозволяє оптимально реалізувати принципи навчання та забезпечити гнучкий, мотиваційно привабливий і результативний навчальний процес для учнів з різним рівнем мовної підготовки.

Окрім того, навіть в межах суто базової середньої освіти (без урахування специфіки викладання у початковій середній школі чи у закладах вищої освіти) складно уявити єдиний підхід як до навчання іноземних мов в цілому, так і до відповідного застосування ігрових технологій, адже рівень готовності, навичок, самоусвідомлення, інтересів тощо учнів та учениць 5-6 класів помітно відрізняється від аналогічних показників здобувачів освіти 7-8 класів та 9 класів. А це вимагає від педагогів гнучкості та мобільності у виборі педагогічних методів і технологій, зокрема й ігрових. Усі засоби доцільно застосовувати в комплексі, забезпечуючи взаємопов'язане і паралельне навчання усіх видів

мовленнєвої діяльності. Значну увагу доцільно акцентувати на використанні інтерактивних видів мовленнєвої діяльності, серед яких, власне, своє гідне місце посідають й ігрові технології, потенційні можливості яких дають змогу пристосувати процес іншомовного навчання як до потреб та інтересів учнів, так і до реальних умов життєдіяльності в сучасному світовому просторі.

1.2. Сутність поняття «ігрові технології» як засобу активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів у контексті навчання іноземних мов, зокрема німецької

Ні для кого не буде новиною, що гра є провідним видом діяльності, через яку діти пізнають світ. Реалії сьогодення вимагають від вчителів пошук нових та цікавих для учнів методів роботи на уроці, одним з яких є використання ігрових елементів. В процесі гри її учаснику необхідно максимально мобілізувати знання, вміння, уяву, досвід. В учнів формується вміння думати, аналізувати, пропонувати щось нове. Гра потребує енергії, витримки, самостійності. Гра також знімає втому, напруження. Під час гри на уроці у дітей розвивається допитливість, тренується пам'ять, увага, вміння не лише дивитися, а й бачити, логічно мислити. Використання ігрових моментів в процесі навчання дає можливість активізувати опорні знання учнів, збільшити інтерес до вивчення мови, розширити свій кругозір, підвищити інтелектуальний рівень. Перевага гри в тому, що всі учні в класі працюють одночасно. Участь в грі розвиває здатність співпрацювати, змагатися не проявляючи агресії, вміти програвати, брати на себе відповідальність. Застосування ігор — ефективний спосіб повторення мовних явищ, більшість ігор носить характер змагання, і переможцем може стати один учасник гри, або команда [41, с. 65].

Гра виступає для дитини посиленою формою участі в соціальному житті, засобом активного пізнання дійсності. Через гру діти більш глибоко пізнають навколишній світ, набувають відповідні своєму вікові та потребам знання, уміння та навички.

На нашу думку, застосування ігрових технологій, хоч і не передбачено напряду базовими нормативними документами щодо здобуття базової середньої освіти, цілком відповідає їхньому духові та принципам. Так, Закон України «Про освіту» серед засади державної політики у сфері освіти та принципами освітньої діяльності називає й ті, які ми вважаємо аргументами на користь інтенсивного застосування ігрових технологій [48]:

- людиноцентризм;
- різноманітність освіти;
- свобода у виборі видів, форм і темпу здобуття освіти, освітньої програми, закладу освіти, інших суб'єктів освітньої діяльності.

- гуманізм;
- демократизм;
- єдність навчання, виховання та розвитку.

Своєю чергою, Закон України «Про повну загальну середню освіту» стверджує, що виховний процес у закладах освіти має спрямовуватися на формування, зокрема [49]:

- прагнення до утвердження довіри, взаєморозуміння;
- почуттів доброти, толерантності, турботи, справедливості, відповідальності за свої дії;
- сміливості та реалізації творчого потенціалу як невід'ємних складників становлення особистості.

Цим цілям слугує й застосування під час навчання німецької мови ігрових технологій, що підтверджують як оприлюднені дослідження науковців, так і власна педагогічна практика автора.

Р. Гринюкова вказує, що гра на уроці є тим засобом навчання, завдяки якому учні відчують емоційне задоволення не тільки від досягнення результатів, але й від процесу. Позитивні емоції, зацікавленість на уроці іноземної мови підвищують рівень мотивації, а це зі свого боку сприяє міцному засвоєнню і закріпленню навчального матеріалу. Щоб зацікавити учнів, підвищити рівень певних знань з іноземної мови, вчителі використовують гру як найефективніший

метод у досягненні мети, яка полягає в розвитку навичок і вмінь використовувати мовленнєві функції для реальних комунікативних цілей спілкування в ситуаціях, що наближені до життєвих [14, с. 4]. Вона ж висновує, що ігрова діяльність сприяє комунікативній спрямованості навчального процесу, активізації мисленнєвих дій учнів при опануванні іноземною мовою як засобом спілкування, підвищенню мотивації учіння, індивідуалізації навчання.

Попри те, що гра вже давно привертає увагу дослідників, науково-педагогічний підхід до її осмислення сформувався порівняно недавно — систематичні дослідження в галузі ігрової педагогіки активно розпочалися лише на початку XX століття.

Оскільки ігрова діяльність пов'язана з багатьма актуальними науковими проблемами, її досліджували психологи, соціологи, культурологи.

Так, К. Грос розглядає гру як спосіб тренування вроджених інстинктів для їх адаптації до умов життя. На його думку, кожен тип гри є проявом окремого інстинкту. З. Фрейд, своєю чергою, вбачає у грі природний терапевтичний інструмент. Він підкреслював, що через гру дитина може переживати та засвоювати власні емоції, вчитися контролювати їх і розуміти емоційні стани інших [29, с. 78].

Через гру діти глибше освоюють навколишній світ, здобувають знання, уміння та навички, які є важливими для школярів і необхідні для успішного виконання соціальних і професійних ролей у майбутньому. В. Сухомлинський із цього приводу зазначив: «У грі перед дітьми розкривається світ... Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра — величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ» [56, с. 95].

Фактично гра виступає універсальним засобом розвитку дитини шкільного віку. За вірного спрямування з боку педагога, через гру учні отримують, самі того не усвідомлюючи, нові знання та вміння спілкуватися, у тому числі під час вивчення іноземних мов.

Як відомо, зазвичай у кожному класі є діти з різним рівнем підготовки. Саме рольові ігри на уроках допомагають подолати психологічний бар'єр, який виникає у слабких учнів через низький рівень знань; учні отримують задоволення від активної участі у спілкуванні іноземною мовою нарівні із сильними учнями. Дуже важливим є те, що саме в рольових іграх виявляються, почасти несподівано, здібності дитини. Слабкі учні бувають більш активними у грі, ніж сильні, тому що кмітливість, винахідливість та спостережливість іноді відіграють більше значення, ніж знання матеріалу. Завдяки створеній атмосфері рівних можливостей та захопленості діти засвоюють мовний матеріал майже без труднощів, непомітно для себе [7, с. 10].

Чинний Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти [15] називає наскрізними змістовими лініями мовного компонента мовленнєву, мовну, соціокультурну і діяльнісну. Так, мовленнєва лінія забезпечує формування мовленнєвої компетентності шляхом формування та удосконалення вмінь і навичок в усіх видах мовленнєвої діяльності (аудіюванні, читанні, говорінні, письмі), а також готовності розв'язувати проблеми особистісного і суспільного характеру. А складно знайти кращий за гру спосіб навчити школярів, не переобтяжуючи їх, розв'язувати проблеми. Так само ігрова технологія чудово підходить для діяльнісної (стратегічної) лінії, яка сприяє формуванню діяльнісної компетентності шляхом формування навчальних умінь і навичок, опанування стратегіями, що визначають мовленнєву діяльність, соціально-комунікативну поведінку учнів, спрямовані на виконання навчальних завдань і розв'язання життєвих проблем.

Держстандарт-2011 ґрунтується на засадах особистісно зорієнтованого, компетентнісного і діяльнісного підходів, що реалізовані в освітніх галузях і відображені в результативних складових змісту базової і повної загальної середньої освіти. Особистісно зорієнтований підхід до навчання забезпечує розвиток академічних, соціокультурних, соціально-психологічних та інших здібностей учнів [15]. Вбачаємо, що даний підхід може бути реалізований під час викладання німецької мови і завдяки ігровим технологіям.

Окрім того, аргументом на користь використання ігрових технологій як засобу активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках німецької мови буде застосування таких ціннісних орієнтирах, визначених Державним стандартом базової і повної загальної середньої освіти, який повноцінно запрацює у 2026 році [16]:

- повага до особистості учня та визнання пріоритету його інтересів, досвіду, власного вибору, прагнень, ставлення у визначенні мети та організації освітнього процесу, підтримка пізнавального інтересу та наполегливості;

- становлення вільної особистості учня, підтримка його самостійності, підприємливості та ініціативності, розвиток критичного мислення та впевненості в собі;

- утвердження здатності до конструктивної взаємодії учнів між собою та з дорослими.

Сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання на уроках, справедливо вбачає в них можливості ефективної взаємодії педагога і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, невимушеності, непідробної цікавості. Гра — це творчість, гра — це праця. В процесі гри у дітей виробляється звичка зосереджуватися, мислити самостійно, розвивати увагу, прагнути до знань. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються: пізнають, запам'ятовують нове, орієнтуються в надзвичайних ситуаціях, доповнюють свою уяву, розвивають фантазію. Навіть найпасивніші діти включаються до гри з великим бажанням, докладаючи всіх зусиль, щоб не підвести товаришів по грі [7, с. 7].

Також, на нашу думку, ігрові технології допоможуть і педагогам, і учням досягти наступних ключових компетентностей, визначених Держстандартом-2020 [16]:

- здатність спілкуватися іноземною мовою, що передбачає вміння здійснювати комунікацію в усній та письмовій формі, відповідально використовувати мовні засоби для досягнення цілей у життєвих та навчальних ситуаціях, творчого самовираження, відповідно до ситуації ефективно виражати

ідеї, почуття, пояснювати та обговорювати факти, явища, події, обґрунтовувати свої погляди та переконання у різних особистісних і соціальних контекстах;

– інноваційність, що передбачає здатність учня реагувати на зміни та долати труднощі; відкритість до нових ідей; ініціювання змін; спроможність визначати і ставити перед собою цілі, мотивувати себе та розвивати в собі стійкість і впевненість, щоб навчатися і досягати успіхів;

– громадянські та соціальні компетентності, що передбачають виявлення поваги до інших, толерантність, уміння конструктивно співпрацювати, співпереживати, долати стрес;

– підприємливість і фінансова грамотність, що передбачають ініціативність, спроможність використовувати можливості та реалізовувати ідеї;

– здатність працювати в команді для планування і реалізації проектів тощо.

Ігри та ігрові технології наразі періодично висвітлюються в методичній літературі щодо викладання іноземних мов, хоча й не мають стійкої та всеосяжної методичної бази. Ігрові технології приваблюють вчителів іноземних мов своєю розважальністю, навчальною діяльністю, можливістю використання як засобу емоційної розрядки, мотивації навчальної діяльності, з метою тренування, для контролю знань і навичок учнів. Зрозуміло, що досягти високого рівня комунікативної компетенції в іноземній мові, не знаходячись серед її носіїв, доволі складно. Тож вчителю необхідно створити на уроці такі ситуації для спілкування, використовуючи для цього різні прийоми, включно з іграми. Останні на уроці активізують діяльність учнів, дають змогу виявити розумові та творчі здібності дітей. Педагоги-практики відзначають, що завдяки ігровим технологіям учні на рівні базової середньої освіти, передусім 5-6 класів, переважно працюють із задоволенням, не помічаючи стомлення. Адже гра, як найменш обтяжена умовностями та різноманітними обмеженнями форма, ефективна в молодших і середніх класах, де існують можливості для реалізації творчого потенціалу як учителя, так і учнів. У підсумку проведення уроків іноземної мови з використанням ігрових технологій активізує школярів, сприяє

досягненню високої результативності занять та виховує любов до німецької мови.

Як зазначали С. Шелудченко та А. Корень, гра як активна діяльність з визначеними правилами та цілями, де перемога й поразка спонукають учасників до активності та поліпшення навичок, стає все більш поширеною, особливо на ранніх етапах навчання [63, с. 44]. У процесі гри учасники використовують мову для досягнення бажаного результату, тож цей процес вимагає використання продуктивних та рецептивних навичок здобувачів освіти одночасно.

Для нашого дослідження важливими є висновки В. Душиної. Вона зазначає, що в процесі гри діти засвоюють важливий соціальний досвід, насамперед — навички спілкування. На думку дослідниці, саме гра є найефективнішим засобом формування комунікативної компетентності дітей. У грі дитина не лише набуває мовленнєвих і соціальних навичок, а й відтворює моделі поведінки, які спостерігає у своєму середовищі. Таким чином, гра стає «школою спілкування» [19].

Таким чином, гра постає не лише як природний і необхідний етап у розвитку особистості, а й як універсальний дидактичний інструмент, що за умови цілеспрямованого педагогічного впливу може стати основою ефективного навчання.

У зв'язку з цим у педагогічній науці поступово формується поняття «ігрові технології», що відображає перехід від стихійного використання гри до її цілеспрямованого, методично обґрунтованого застосування в освітньому процесі, адже «ігрові технології» є складовою «педагогічної технології».

Своєю чергою поняття «педагогічна технологія» у науковій думці теж трактується по-різному, залежно від професійного підходу авторів. Однак загалом можна сказати, що педагогічна технологія — це продумана у дрібницях модель педагогічної взаємодії, спрямована на проектування, організацію і проведення уроку, забезпечення комфортних умов для учнів і вчителя.

Слово «технологія» походить від грецьких слів «techne» — мистецтво, майстерність, вміння і «logos» — наука, закон. Тобто поняття «технологія» — це

наука про майстерність. В Українському педагогічному словнику поняття «технологія навчання» трактується як системний метод створення, застосування й визначення всього процесу навчання і засвоєння знань, з урахуванням технічних і людських ресурсів та їх взаємодії, який спрямований на оптимізацію освіти [12, с. 331]. Технологія навчання ефективно поєднує у собі різні методи, прийоми, режим роботи, алгоритми дій, вона тісно пов'язана з обладнанням, інструментами, матеріалами та ресурсами. Сучасна педагогіка використовує термін «технологія» в таких поєднаннях, як «технологія навчання, освітнього процесу, виховання».

Н. Кравець та О. Гречановська під ігровими технологіями навчання розуміють особливий метод навчання, котрий передбачає ефективне засвоєння освітнього матеріалу, забезпечує взаємодію між усіма суб'єктами навчання та сприяє досягненню визначеного освітнього результату. Як зазначають дослідниці, в освітньому процесі ігрова діяльність виконує різні функції, а саме: мотиваційну, комунікаційну, розвивальну, діагностувальну, корекційну тощо. Ігрові технології навчання включають розмаїття ігрових методів і прийомів організації освітнього процесу, зокрема, ігри-вправи, ігри у формі дискусії, ігрові ситуації, рольові та/або ділові ігри, комп'ютерні ігри (у тому числі й комп'ютерні ділові ігри) тощо [26, с. 3].

І. Дичківська трактує поняття «ігрові технології» як форму взаємодії між педагогом і здобувачами освіти, що спрямована на формування вмінь знаходити оптимальні рішення у складних навчальних ситуаціях шляхом реалізації певного ігрового сюжету [17].

Застосування ігрових методів у навчальному процесі вимагає ретельного планування: постановки освітньої мети, визначення етапів проведення гри, підготовки необхідних матеріалів, організації та мотивування учнів до активної участі, проведення самої гри й аналізу отриманих результатів.

Таким чином, ігрові технології передбачають цілеспрямовану діяльність учителя, спрямовану не лише на розвагу, а й на розвиток пізнавальної активності, комунікативних умінь і рефлексії учнів.

Ретельно розроблені ігри та проблемні ситуації дають змогу створити необхідне мовне середовище і спонукають учнів до спілкування, що акумулює в собі і виробництво, і розуміння мови, яка вивчається. Ситуації та дискусії повинні бути підготовлені й організовані, щоб забезпечити реальну участь учнів. Існує ряд методик, спрямованих на заохочення учнів використовувати мову. З одного боку, існує базова методологія, яка зосереджується на мовних формах. З іншого — є ряд розроблених методик, які забезпечують можливості спілкування у класі. Тому основна мета — встановити методологічні рамки, які забезпечують взаємодію формальних і комунікативних видів діяльності [7, с. 12].

Серед завдань навчання іноземних мов, які називає Модельна навчальна програма «Іноземна мова 5-9 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори В. Редько та ін.) [38, с. 3], ігрові технології, на нашу думку, сприяють формуванню таких вмінь:

- здійснювати спілкування в межах сфер, тем і ситуацій, визначених чинною навчальною програмою;
- використовувати у разі потреби невербальні засоби спілкування за умови дефіциту наявних мовних засобів;
- висловлювати свої думки, почуття та ставлення;
- ефективно взаємодіяти з іншими;
- обирати й застосовувати доцільні комунікативні стратегії відповідно до різних потреб.

Ця ж Модельна навчальна програма говорить, що процес навчання засобами іноземної мови забезпечується спеціальними видами і формами іншомовної навчальної діяльності, серед яких визначальне місце належить комунікативним завданням, зокрема інтерактивним технологіям і навчально-мовленнєвим ситуаціям, які в освітній діяльності учнів мають набувати пріоритетних засобів навчання. Вочевидь, до них можуть бути віднесені й ігрові технології [38, с. 5]. Тим більше, далі цей документ рекомендує значну увагу акцентувати на використанні інтерактивних видів мовленнєвої діяльності (навчально-мовленнєвих ситуацій, рольових ігор, проєктної роботи тощо), потенційні

можливості яких дають змогу апроксимувати процес навчання іншомовного спілкування до реальних умов життєдіяльності в сучасному світовому просторі.

Науковці акцентують увагу на значному потенціалі інтерактивних методів у вивченні іноземних мов, зокрема німецької. Так, вивчення нової лексики незвичним ігровим способом може сприяти засвоєнню значного масиву іншомовних термінів, але вчителю потрібно враховувати вік і сферу інтересів здобувачів освіти.

Доводиться визнавати, що традиційні методи викладання німецької мови вже не можуть повноцінно мотивувати до систематичного навчання та не утримують увагу учнів до предмету на належному рівні. У результаті не помітний прогрес у вивченні такої мови і учні не отримують позитивний результат, а отже і не підвищується їхня мотивація до навчання.

Використання ігор допомагає сформувати пізнавальну самостійність — якість особистості, що проявляється у готовності власними силами здійснити цілеспрямовану пізнавальну діяльність. Ігри створюють певний емоційний фон в учнівському колективі, але й потребують певного емоційного настрою. Застосування ігор забезпечує єдність формування понять, поєднує це з інтелектуальним розвитком та вихованням учнів, сприяє підвищенню ефективності навчання. Правильно організована навчальна діяльність пізнавально-пошукового типу при використанні ігор на заняттях, продумане керівництво нею з боку педагога викликає в учнів інтерес до навчального процесу, розвиває активність і самостійність [7, с. 17].

Гра також може бути засобом повторення, закріплення та контролю набутого навчального досвіду учнів. Безумовно, без знання певного обсягу мовних категорій учні не набувають навичок іншомовного мовлення, а не сформованість відповідних лексичних і граматичних навичок не зможе забезпечити його нормативності. Водночас ігрова діяльність як засіб формування та удосконалення знань, умінь і навичок у процесі навчання іноземної мови має бути спрямована на формування та удосконалення не тільки

аспектів мови, а мовленнєвих механізмів (уміння говоріння, аудіювання, читання та письма) [7, с. 21].

Ю. Білан говорить, що хоч ігри і можна використовувати на всіх етапах навчання іноземної мови, але зміст мовного матеріалу та характер завдань мають бути підібрані відповідно до віку учнів, а також рівня підготовки конкретного учня, класу чи групи. На початковому етапі навчання слід обирати ігри на просте сприйняття і відтворення матеріалу, на наступних етапах – на розвиток в учнів умінь виявляти, зіставляти явища та факти, аналізувати і узагальнювати їх, робити правильні висновки, тощо. Вчитель повинен оцінювати можливості учнів та пропонувати ту гру, яка краще підходить їм [4, с. 20-21].

Перевагами гейміфікації у викладанні можна вважати [57, с. 16]: 1) залучення здобувачів до активної діяльності; 2) суттєвому підсиленні їх навчальної мотивації, що дозволяє більше концентруватися і більше докладати зусиль до навчальної діяльності, яка здійснюється через ігрові технології, а також, не відволікаючись, довше займатися цією діяльністю; 3) відповідному підвищенні вірогідності успішного досягнення навчальної мети тими, хто навчається. Отже, позитивно впливаючи через підвищення мотивації на навчальну поведінку суб'єкта навчання, стимулюючи навчальну активність цього суб'єкта, гейміфікація істотно поліпшує результати навчальної діяльності.

Підвищення рівня мотивації, а отже, і інтенсивності участі учнів у навчальному процесі, є вагомою причиною, яка сама по собі виправдовує запровадження відеоігор як навчального засобу. Проте насправді є багато інших причин, які обґрунтовують використання гри: легка доступність; легкий зміст оновлення; високий рівень налаштування; низька вартість для учнів; можливість розробити привабливу графіку [35, с. 37].

Ігрові елементи завжди використовувалися в навчанні, а зростаючий інтерес молодого покоління до комп'ютерних ігор змусив говорити сучасних педагогів про гейміфікацію як один із ключових трендів освіти.

Як зауважили Н. Бойко та Л. Іванова, в навчальному процесі слід застосовувати різні форми, методи і засоби навчання, які інтенсифікують процес

навчання, підвищують його ефективність. До таких методів належать інноваційні та ігрові заняття. Ігрові форми роботи на уроці активізують діяльність учнів, дають змогу виявити розумові та творчі здібності дітей [7, с. 2]. Гра є ефективним засобом навчання, що охоплює різні види мовленнєвої діяльності (слухання, говоріння, читання, письмо), вона допомагає в оволодінні іноземною мовою, а крім того, учні відчують емоційне задоволення як у процесі гри, так і при досягненні результатів.

Щоб зацікавити учнів, підвищити рівень певних знань з іноземної мови, вчителі пропонують гру як найефективніший метод у досягненні мети, яка полягає в розвитку навичок і вмінь використовувати мовленнєві функції для реальних комунікативних цілей спілкування в ситуаціях, що наближені до життєвих [7, с. 2].

Механізми гри дозволяють учневі отримати глибокі знання німецької мови без усвідомлення подолання перешкод, а навпаки, відчуття задоволення та мотивація до подальшого розвитку стимулює здобувача освіти. Гейміфікація може урізноманітнити не лише процес отримання знань і навичок, але й засоби оцінювання, отже, враховує всі потреби здобувача освіти.

Гейміфікований простір стимулює мотивацію здобувачів освіти, характеризується зміною їхньої поведінки не лише в атмосфері гри, але й поза нею. Це відрізняє гейміфіковані елементи заняття від ігрових форм та інтерактивних вправ. Конкуренція, рейтинги, значки, бейджі та бали на фоні глибокого вивчення навчального матеріалу змінюють ставлення здобувачів освіти до німецької мови. Таким чином гейміфікацію слід розглядати як перспективний інноваційний засіб підвищення іншомовної компетентності здобувачів освіти під час дистанційної самостійної та аудиторної роботи.

До речі, на нашу думку, застосування у ході гейміфікації навчання німецької мови різноманітних систем заохочень відповідає ідеї морального заохочення і відзначення учнів за успіхи в навчанні, закладеній у Закон України «Про повну загальну середню освіту» [49].

Гейміфікація чудово вписується в популярне останнім часом зміщення акцентів у вивченні іноземних, зокрема й німецької, мов з розвитку індивідуальних мовленнєвих навичок на використання мови для досягнення мети мовця (т.зв. комунікативна компетенція). Це зумовлює пошук вчителями іноземних мов тих видів освітньої діяльності, які б заохотили учнів до креативного вживання мови.

Ігри допомагають дітям розглядати вивчення іноземної мови як приємний винагороджувачий процес. Завдяки цьому розвивається готовність до співпраці, здібність змагатися без агресії і вміння програвати. До речі, гейміфікація не завжди передбачає програш, вона часто орієнтована на зовнішнє заохочення і є технічно і економічно доступнішою.

Ігрові види навчальної діяльності, які застосовуються в курсі німецької мови, цілком відповідають загальнопедагогічним вимогам до гейміфікації, призначення якої є вдосконалення процесу підготовки учнів до майбутньої діяльності.

В руках вчителя гра стає інструментом виховання, що дає змогу повніше врахувати вікові особливості дітей, розвивати ініціативу і самодіяльність, створювати атмосферу свободи, творчого розкріпачення в колективі та умови для саморозвитку [7, с. 5].

Отже, ігрові технології у навчанні — це система організаційно-методичних прийомів, форм і засобів, побудованих на принципах гри та адаптованих до вікових особливостей учнів. У цьому випадку гра виступає основним засобом засвоєння знань, формування вмінь і навичок, розвитку мислення, мовлення, уваги та співпраці. Прикладами ігрових технологій у навчанні німецької мови є рольові ігри (Rollenspiele), мовні квести (Sprachquests), дидактичні настільні ігри, карткові тренажери, інтерактивні вправи тощо.

Головна відмінність ігрових технологій від звичайних ігор полягає у наявності чітко сформованої мети процесу та очікуваних педагогічних результатів.

Тим більше, що розвиток ігрових технологій дозволяє викладачам німецької мови у закладах базової середньої освіти виконати свої обов'язки, визначені у Законі України «Про повну загальну середню освіту» [49]:

- дотримуватися принципів дитиноцентризму та педагогіки партнерства у відносинах з учнями та їхніми батьками;
- забезпечувати єдність навчання, виховання та розвитку учнів;
- постійно підвищувати свою педагогічну майстерність.

Водночас варто вказати на широке використання в практичній діяльності педагогів під час викладання німецької мови ігрових елементів, механізмів і підходів у неігровому контексті, тобто у звичайному навчальному процесі. У даному випадку йдеться про гейміфікацію (Gamification). На відміну від повноцінної гри, гейміфікація не передбачає створення ігрового сюжету, але вводить такі елементи, як бали, рівні, рейтинги, значки, досягнення, змагання чи зворотний зв'язок, щоб зробити навчання цікавішим і динамічнішим. Наприклад, під час вивчення німецьких слів учні можуть отримувати бали за правильні відповіді або підвищувати свій «рівень володіння мовою», як у грі.

Уже зараз багато вчителів убачають потенціал гейміфікації в доповненні та розширенні можливостей традиційного навчання або розглядають її як заміну навчальної парадигми, де переважає соціальне інтерактивне навчання, а вчитель виконує функцію модератора й консультанта. Застосування ігрових методик може стати умовою, за якої в підлітків знову виникне бажання навчатися [23].

Завдяки використанню ігрових елементів, викладання та навчання перетворюються на більш спільний та приємний процес. Метою впровадження концепції гейміфікації в освіту є максимізація мотивації та залученості учня. Основна увага гейміфікації має бути зосереджена на тому, щоб учень зробив бажану зміну в поведінці. Однак, впровадження гейміфікації полягає не лише в заохоченні користувачів за допомогою ігрових елементів. Це радше прикладний урок, що використовується в неігровому аспекті, такому як навчання та освіта. Також гейміфікація позитивно впливає на досягнення та поведінку, спрямовану на досягнення навчальних цілей, зауважують К. Аль-Досакі та Ф. Оздамлі [66].

Важливо, що гейміфікація — це не створення повноцінної гри, а тільки використання певних її елементів. Завдяки цьому забезпечується більша відповідність бажаних цілей. Тобто завдяки ігровим елементам нудні чи одноманітні завдання стають більш цікавими, бажаними, а складне — простим.

Таким чином, ігрові технології є ширшим педагогічним поняттям, яке включає як навчальні ігри, так і гейміфіковані елементи, тоді як гейміфікація є інструментом реалізації ігрового підходу в умовах традиційного навчання. Їх поєднання дозволяє створювати емоційно позитивне, мотиваційно насичене середовище, що сприяє активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів, підвищенню їх інтересу до німецької мови та розвитку комунікативних компетентностей.

Т. Полонська зазначає, що концептуальні засади ігрової технології можна коротко подати в такому вигляді [47, с. 320]:

1. Ігрова форма співпраці між учнями та вчителем організовується на основі ігрових прийомів і ситуацій, що слугують засобом мотивації та заохочення дитини до активної діяльності.

2. Реалізація педагогічної (навчальної) гри відбувається за наступною логікою: дидактична мета подається у вигляді ігрового завдання, вся навчальна діяльність регламентується правилами гри, а навчальний матеріал використовується як її інструмент. Досягнення навчальної мети пов'язується з результатами гри.

3. Ігрова технологія охоплює окремий фрагмент освітнього процесу, об'єднаний спільною темою, сюжетом і персонажами.

4. Структура ігрової технології включає добір ігор та вправ, спрямованих на формування визначених знань або компетентностей в межах певної галузі освіти. Водночас ігровий матеріал не повинен втрачати навчального спрямування.

Головне завдання ігрової технології — забезпечити активне залучення школярів до навчальної діяльності шляхом емоційної мотивації, імітації життєвих ситуацій, співпраці та змагання, що особливо актуально у процесі засвоєння іноземних мов, зокрема німецької.

Згідно з положеннями Державного стандарту базової середньої освіти, основною метою навчання іноземної мови є формування іншомовної комунікативної компетентності, яка включає мовну, мовленнєву, соціокультурну та міжкультурну складові [16]. У цьому контексті саме гра, як природна форма діяльності дітей і підлітків, здатна забезпечити високий рівень мотивації, залученості та емоційного включення в процес навчання.

Вивчення іноземних мов, зокрема німецької, потребує постійної активізації пізнавальних процесів учнів, що, своєю чергою, вимагає впровадження інноваційних дидактичних підходів. Ігрові технології є дієвим інструментом реалізації таких підходів. Вони не лише забезпечують засвоєння лексико-граматичного матеріалу, а й сприяють розвитку критичного мислення, комунікативних умінь, міжособистісної взаємодії та емоційного інтелекту.

Використання ігрових технологій у навчанні німецької мови також створює позитивний емоційний фон, що сприяє підвищенню навчальної мотивації та впевненості учнів у власних силах.

Ігрові методики тісно пов'язані з ідеями компетентнісного навчання Нової Української Школи [40], оскільки формують ключові навички XXI століття — співпрацю, самовираження, вирішення проблем, здатність до самоосвіти. У контексті вивчення німецької мови як першої або другої іноземної, гра виступає не лише засобом засвоєння знань, а й механізмом їх усвідомлення, переосмислення та перенесення в реальні комунікативні ситуації.

Т. Полонська відмітила, що ігрова діяльність на уроках іноземної мови має різну спрямованість:

- 1) дидактичну (формування певних мовленнєвих умінь і навичок, необхідних у практичній діяльності);

- 2) виховну (виховання самостійності, формування певних позицій, співпраці, комунікабельності);

- 3) розвиваючу (розвиток уваги, мовлення, мислення, рефлексії, мотивації навчальної діяльності);

4) соціально спрямовану (залучення до норм і цінностей суспільства, адаптація до умов середовища, саморегуляція) [47, с. 321].

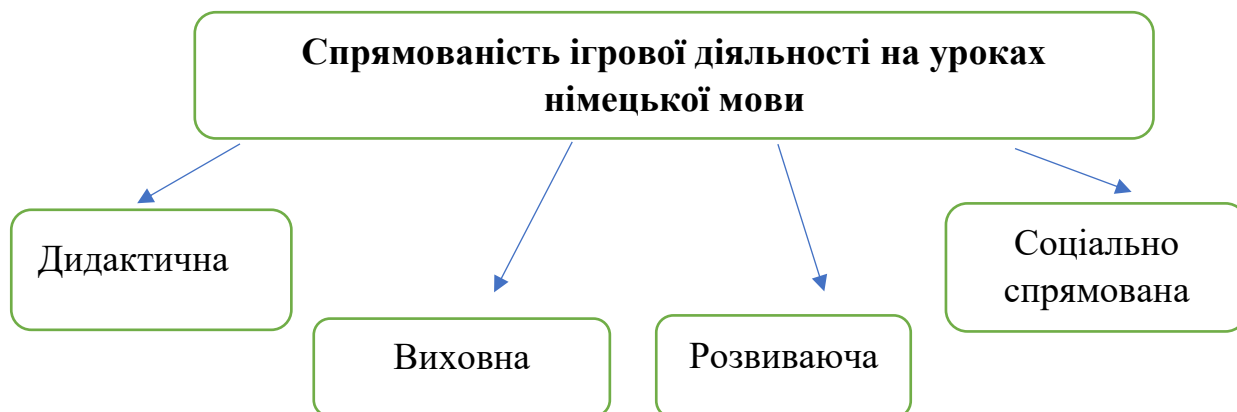


Рис. 1.1. Спрямованість ігрової діяльності на уроках німецької мови

Ігрова діяльність на уроках німецької мови активізує пізнавальну активність учнів, стимулює мовленнєву взаємодію і сприяє високій результативності знань. Зокрема, Л. Лозінська зазначає, що ігри на уроках німецької мови підвищують мотивацію та успішність учнів, розвивають комунікативні навички, креативність і критичне мислення, а також створюють позитивний емоційний фон уроку [28].

Крім того, важливо, щоб ігри, розроблені під освітню програму, враховували вікові психологічні особливості та рівень навчально-пізнавальних можливостей учнів.

Широке впровадження ігрових технологій у процес навчання іноземних мов пояснюється тим, що вони виконують комплекс важливих функцій, які сприяють як засвоєнню навчального матеріалу, так і особистісному розвитку учнів. Серед них можна виокремити:

- розважальну (пробудження цікавості до навчального процесу);
- комунікативну (активне спілкування з іншими суб'єктами гри, розвиток мовленнєвих навичок);
- ігротерапевтичну (подолання складнощів, пов'язаних з самооцінкою, мотивацією, саморегуляцією);
- діагностичну та функцію корегування (виявлення рівня засвоєних знань та навичок і робота над його підвищенням);
- функції соціалізації та самореалізації учнів [26, с. 2]

У методиці викладання іноземних мов авторами розглянуто класифікації навчальних ігор за функціональним призначенням. Так, ігри може бути поділено на ті, що спрямовані на розвиток читання, аудіювання, письма, мовлення, а також на паралінгвістичні й невербальні вправи — розминки, головоломки, змагання, які сприяють зміцненню лінгвістичних знань.

Водночас О. Бігич, Н. Бориско, Г. Борецька та ін. пропонують поділ на ігри мовні (фонетичні, орфографічні, лексичні, граматичні) та ігри мовленнєві (комунікативні) [35].

Наведені визначення та класифікації у контексті нашого дослідження дозволяють зробити висновок про те, що ігрова технологія — це цілеспрямована система освітніх форм і методів, яка структуровано інтегрує ігрову діяльність в урок німецької мови, органічно поєднуючи дидактичну мету, сюжетний контекст та мовленнєві завдання. Вона сприяє розвитку комунікативної компетентності, формує навички самостійного мовного пошуку і відповідає потребам сучасного компетентнісного навчання.

На нашу думку, необхідно також дотримання розумного балансу між ігровою, навчальною та мовленнєвою діяльністю на уроках іноземної мови. Це особливо актуально в контексті навчання німецької мови в базовій школі, де учні вже мають певний досвід вивчення першої іноземної (здебільшого англійської) і поступово переходять до складніших видів мовленнєвої діяльності.

Попри безперечну ефективність ігрових форм як засобу активізації пізнавальної діяльності, надмірне захоплення ними може знизити навчальну дисципліну, сформувати легковажне ставлення до предмета та відволікати від досягнення освітніх результатів, визначених у Державному стандарті базової середньої освіти.

Уроки німецької мови повинні бути організовані так, щоб поєднувати ігрові елементи з іншими формами діяльності: усною комунікацією, навчальним читанням і письмом. Комунікативні цілі та мотиви учнів можна ефективно реалізовувати через гру, однак не всі навчальні завдання доцільно

трансформувати в ігрову форму — особливо це стосується тренування орфографічних, синтаксичних навичок або розвитку академічного мовлення.

Крім того, вивчення іноземної мови в базовій школі виконує не лише суто лінгвістичну функцію, а й має сприяти формуванню загальнонавчальних умінь, таких як планування власної діяльності, аналіз навчального матеріалу, рефлексія та самоконтроль. Усе це вимагає збалансованого методичного підходу, у якому гра — це важливий, але не єдиний засіб досягнення навчальної мети.

Отже, у сучасній педагогічній практиці зростає інтерес до використання ігрових технологій як ефективного засобу активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках іноземної мови, зокрема німецької. Застосування ігрових технологій дає змогу персоналізувати навчальний процес, тобто враховувати індивідуальні темпи й рівень підготовки кожного учня. Учні отримують миттєвий зворотний зв'язок і можуть самостійно контролювати свій прогрес. Це сприяє розвитку самостійності, рефлексії та відповідальності за результати навчання.

Згідно з дослідженнями З. Дерньюї, позитивний навчальний досвід є одним із найважливіших чинників формування внутрішньої мотивації до вивчення іноземних мов. Саме тому ігрові технології стають потужним інструментом підвищення зацікавленості учнів, оскільки вони створюють ситуації успіху, забезпечують досягнення короткострокових цілей і надають можливість відчувати власний прогрес. Для учнів базової школи, у яких образ «я як користувач іноземної мови» ще не сформований, надзвичайно важливо відчувати задоволення від самого процесу навчання. Тому ігрові технології виступають ефективним засобом внутрішньої мотивації, адже забезпечують досягнення короткострокових і довгострокових цілей, підтримують інтерес і створюють атмосферу успіху [71].

У цьому контексті, на думку З. Дерньюї, А. Генрі та С. М'юр, доречно згадати теорію постановки цілей, згідно з якою навчання має бути побудоване так, щоб кожен етап забезпечував чітку мету, досягну нагороду та своєчасний позитивний зворотний зв'язок. Така побудова навчального процесу за

принципами гейміфікації підсилює мотиваційний компонент і сприяє активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів на уроках німецької мови [70].

Слід вказати і на недоліки гейміфікації на уроках вивчення німецької мови. До їхнього числа належать наступні [34, с. 98]:

1) Надмірне використання ігор на уроці може зайняти саме той час, який учні могли б використати для індивідуальної роботи чи додаткового пояснення вчителем незрозумілого матеріалу.

2) Розслаблена атмосфера під час проведення ігор, у випадку їх надто частого використання, може заважати подальшому налаштуванню учнів на серйозну роботу під час уроку або ж підготовку до екзамену.

3) Зловживання іграми на уроках, чи їх занадто легкий рівень із старшими учнями, може призвести до втрати зацікавлення грою, яку вони вважатимуть несерйозним видом діяльності для їхнього “старшого” віку, або ж цей вид діяльності просто стане для них чимось звичним та нецікавим.

4) Труднощі із забезпеченням однакової активності гравців у виконанні завдань можуть стати ще одним недоліком гейміфікації на уроках іноземної мови. Адже тут здобувачі будуть проявляти свої індивідуальні особливості темпераменту і характеру, і добитися від усіх рівномірної активності буде вкрай важко.

Гейміфікація також може виявитися критичною з того моменту, коли лише декілька гравців займають перші позиції. Як наслідок — інші гравці можуть втратити мотивацію.

Типові виклики та ризики з якими можна стикнутися при впровадженні елементів гейміфікації у викладання німецької мови:

- ефект новизни (тимчасове зростання мотивації без довготривалого навчального приросту);
- перенавантаження зовнішніми винагородами (бейджі, бали) з витісненням внутрішньої мотивації здобувачів;
- поверхневе перенесення знань (орієнтація на «виграш» замість концептуального розуміння);

– нерівний доступ до пристроїв, мережі та адаптивних інтерфейсів.

Своєю чергою, Н.сБойко та Л. Іванова називають наступні труднощі у використанні гри під час викладання у середній школі [7, с. 27-28]:

1. Учні не вступають у гру або вступають у неї формально.
2. Гра затягується, або учасники не можуть знайти вірного вирішення.
3. Гра затягується, бо учасники відволікаються в діях на інші завдання.
4. Гра затягується, бо учні не можуть налагодити взаємодії — вчитель уточнює їм ролі.
5. Гра закінчується швидко, бо учасники йдуть до мети найкоротшим шляхом.
6. Гра переходить у конфліктну ситуацію.
7. Учні не включаються у гру, а лише стимулюють ігрову діяльність.
8. Функція педагога як керівника навчального процесу трансформується.

Як зауважує В. Дідик, ефективність гри як засобу навчання залежить від дотримання ряду вимог таких, як: наявність уявної ситуації, плану, в якому діятимуть учні; обов'язкове усвідомлення ігрового результату правил гри [18, с. 43].

В. Устінова під час дослідження специфіки застосування ігрових технологій на уроках німецької мови в початковій школі зробила висновок, що ігрові технології суттєво збагачують й урізноманітнюють викладання німецької мови, тому що стимулюють творчий пошук, у процесі формується активна, цілеспрямована особистість нового типу, орієнтована на постійну самоосвіту та саморозвиток [60, с. 253].

Виходячи з результатів проведеного дослідження робимо висновок, що вітчизняні та зарубіжні науковці більш детально досліджували не самі ігрові технології, які застосовуються при вивченні іноземної мови, а елементи ігрових технологій. Зокрема, доволі часто досліджується більш вузьке педагогічне поняття «гейміфікація (Gamification)», — використання ігрових елементів, механізмів і підходів у неігровому контексті, тобто у звичайному навчальному процесі. Дослідники наголошували, що гейміфікація навчання іноземної мови у

базовій школі виступає не лише інноваційним методом, але й засобом розвитку внутрішньої мотивації, когнітивної активності та міжособистісної взаємодії.

Ігрові технології формують позитивний емоційний фон навчання, сприяють розвитку мовленнєвих умінь, знижують рівень тривожності та підвищують пізнавальний інтерес учнів до предмета.

1.3. Зарубіжний досвід використання ігрових технологій під час навчання німецької мови

Ігрові технології посідають чільне місце в системі освіти багатьох європейських країн. Так, наприклад, в Німеччині, особливо активно застосовують ігрові технології при вивченні німецької мови (як носіями мови, так й іноземцями, для яких німецька мова є другою мовою) в початковій та середній ланках, де важливо підтримувати мотивацію учнів до навчання.

Одним із найяскравіших прикладів зарубіжного досвіду впровадження ігрових технологій у викладання німецької мови в Німеччині є результати дисертаційного дослідження Л. Риль. У своїй праці «Gamification macht Schule? Elemente digitaler Spiele im Deutschunterricht» він проаналізував можливості, виклики та педагогічну ефективність використання елементів цифрових ігор (гейміфікації) у процесі шкільного навчання німецької мови. Л. Риль зазначає, що для сучасного покоління школярів традиційні методи навчання часто здаються неефективними. Саме тому застосування гейміфікації розглядається як відповідь на потребу створення більш інтерактивного, динамічного і мотивувального навчального середовища [74].

Використання ігор у навчальному процесі в Німеччині не є новим явищем, однак саме цифрові ігри останніми роками набули особливої популярності в освіті. Під Game-Based Learning розуміють використання гри або її елементів для досягнення певних навчальних цілей — це можуть бути як аналогові, так і цифрові ігри. Найчастіше застосовуються в Німеччині саме цифрові, оскільки вони підвищують мотивацію та залученість учнів [74, с. 57].

Цифрові ігри стимулюють навчальну активність через системи заохочення — бали, рейтинги, відзнаки.

Особливе місце, на думку Л. Риль, займають Serious Games (серйозні ігри) та Educational Video Games (освітні відеоігри). Перші поєднують розвагу з навчальною метою, сприяючи формуванню глибшого розуміння соціально значущих тем. Другі зосереджені на розвитку конкретних умінь і знань відповідно до навчальних програм.

У дисертаційному дослідженні Л. Риль детально описав низку ігрових технологій, які можуть бути ефективно інтегровані у процес викладання німецької мови [74]. Дослідник класифікує їх за функціональним — мотиваційні, соціальні, когнітивні та організаційні елементи — і визначає їхній педагогічний потенціал.

Використання зазначених ігрових елементів ігрової технології сприяє формуванню мотиваційно насиченого освітнього середовища. Разом із тим, Л. Риль також виділяє і проблеми у застосуванні освітніх ігор.

Так, багато освітніх ігор мають спрощену графіку, обмежені технічні можливості або є дорогими. Крім того, для ефективного навчання, як правило, необхідна присутність учителя, який скеровує гру в потрібне дидактичне русло.

Дослідник визначає гейміфікацію як інтеграцію ігрових елементів у неігрові освітні контексти, з метою активізації навчальної діяльності. Він наголошує, що гра у навчальному процесі не є самоціллю — це метод педагогічної мотивації, який створює відчуття успіху, емоційної залученості та контролю над власним навчанням.

На основі експериментальних спостережень автор доводить, що учні, які брали участь у гейміфікованих навчальних модулях, проявляли вищий рівень залученості та кращі результати у граматичних і лексичних вправах, ніж ті, хто навчався традиційними методами.

Особливо ефективним виявилось використання системи рівнів (Levels) та нагород (Badges), які викликали у школярів відчуття поступу й особистого успіху. Крім того, учні активно співпрацювали у групових завданнях, що

покращувало їхні комунікативні навички та сприяло розвитку позитивного соціально-психологічного клімату в класі.

Разом із тим, Л. Риль підкреслює, що гейміфікація має як переваги, так і певні обмеження у шкільному курсі німецької мови (табл. 1.1).

Таблиця 1.1

Переваги, та недоліки у використанні гейміфікації у шкільному курсі німецької мови в Німеччині за дослідженням Л. Рилья

Переваги	Недоліки
– підвищення внутрішньої мотивації учнів; – розвиток самостійності та автономії у навчанні; – створення атмосфери співпраці та здорової конкуренції; – формування навичок рефлексії та самоконтролю через систему балів і винагород; – збільшення часу активної взаємодії з навчальним матеріалом.	– недостатня підготовка вчителів до використання цифрових платформ; – відсутність технічних ресурсів у школах; – обмеженість часу на уроці для реалізації повного ігрового циклу; – необхідність адаптації ігрових сценаріїв до віку та рівня мовної компетентності учнів.

Досвід німецьких шкіл, описаний Л. Рилем, може стати моделлю для модернізації навчального процесу в українській освіті, зокрема у базовій середній школі. Інтеграція елементів гейміфікації (балів, рівнів, нагород, сюжетних завдань) у структуру уроків німецької мови, на думку автора, може зробити навчання більш динамічним, особистісно орієнтованим і результативним.

Окрім досліджень, зроблених Л. Рилем, автор вважає за доцільне поділитися власними спостереженнями за впровадженням елементів ігрових технологій під час викладання німецької мови в школах в Німеччині.

Так, прикладом успішного впровадження гейміфікації в освітній процес в Німеччині є платформа ANTON, яка широко використовується у німецьких школах під час вивчення базових дисциплін, зокрема німецької, англійської мов.

ANTON (<https://anton.app/de/>) — це цифровий освітній ресурс, який дає змогу організовувати навчання у форматі інтерактивної гри. Учні виконують різноманітні завдання — на розуміння текстів, граматичні структури,

орфографію, лексику — та отримують за це символічні нагороди: зірки, бали, значки. Ці досягнення вони можуть обмінювати на віртуальні ігри, функції налаштування аватара тощо. Такий підхід дозволяє трансформувати традиційне навчання у процес, що викликає позитивні емоції, зменшує страх перед помилками та заохочує до повторення матеріалу.

Особливістю платформи є також те, що вона передбачає можливість для вчителів створювати індивідуальні кабінети учнів, відслідковувати їхній прогрес, надавати домашні завдання та аналізувати успішність. Це відкриває широкі можливості для диференціації навчання, що є особливо важливим у роботі з різнорівневими учнівськими групами.

Навчальний контент ANTON структурований відповідно до освітніх стандартів Німеччини та охоплює теми, які актуальні для мовного розвитку учнів.

Платформа підтримує розвиток таких видів мовленнєвої діяльності, як читання, письмова (містить завдання щодо написання слів, речень тощо), усна комунікація (складається з говоріння та слухання), а також дозволяє відпрацьовувати лексико-граматичні навички (рис. 1.2).

Завдяки ігровим механізмам ANTON сприяє формуванню внутрішньої мотивації до вивчення мови, а також створює умови для формування іншомовної комунікативної компетентності.

Особливої популярності платформа ANTON набула в Німеччині під час пандемії COVID-19, коли активно використовувалась як інструмент дистанційного навчання.

Також даний навчальний компонент активно використовують в Німеччині для вивчення німецької мови учнями-іноземцями.

Отже, ANTON є прикладом ефективного поєднання дидактичних принципів із гейміфікованим підходом у викладанні німецької мови. Застосування таких платформ дозволяє зробити навчання більш сучасним, інклюзивним та орієнтованим на учня. Це, на нашу думку, що може бути цінним орієнтиром і для української освітньої практики.

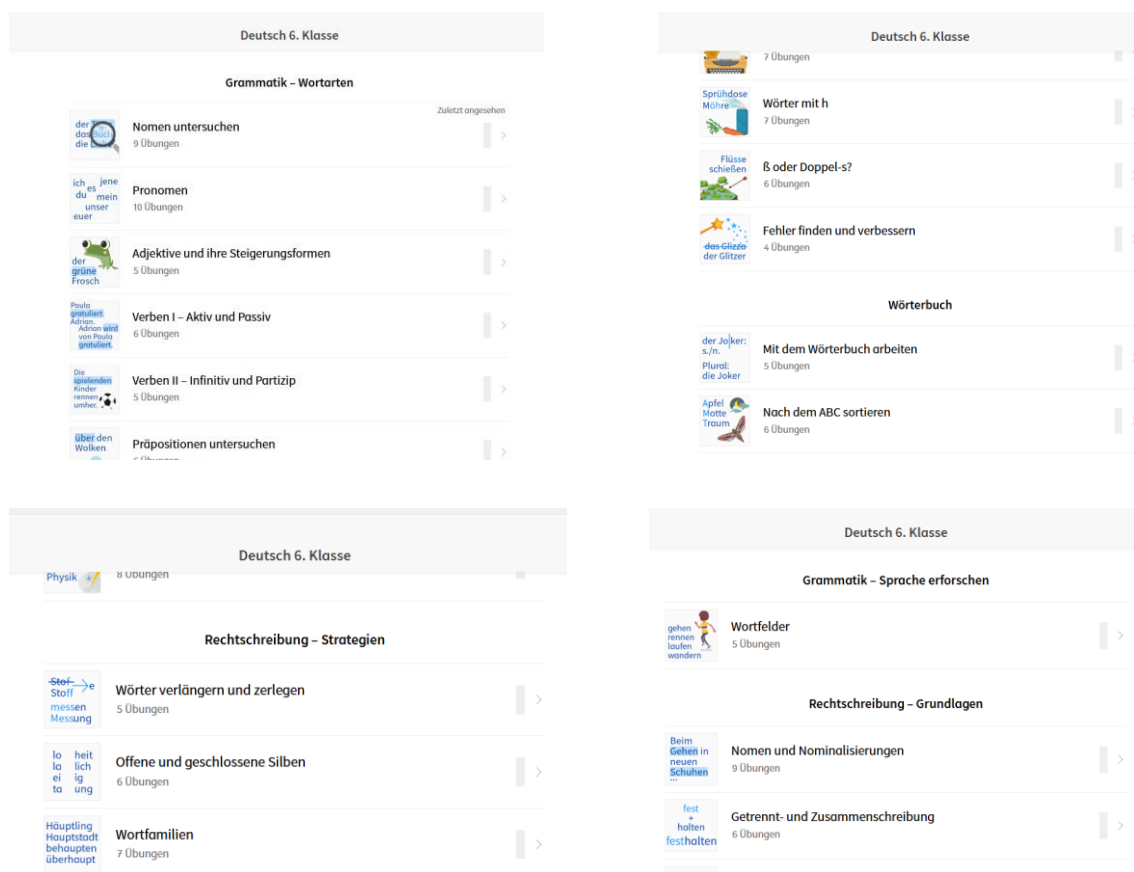


Рис. 1.2. Розділи для мовного розвитку учнів 6 класу платформи ANTON на етапі вивчення німецької мови

В Угорщині та Іспанії при викладанні іноземних мов також широко поширено застосування ігрових технологій як інноваційний освітній підхід, що спрямований на підвищення мотивації, ефективності та зацікавленості учнів.

Науковці Ф. Сабо та М. Копінська стверджують, що застосування ігрових технологій сприяє розвитку внутрішньої мотивації, адже забезпечує відчуття компетентності, автономії та залученості. Вона допомагає учням не лише тренувати лексику та граматику, а й розвивати комунікативні вміння, співпрацювати, приймати рішення та вчитися на помилках [76].

Ф. Сабо та М. Копінська зазначають, що в Угорщині та Іспанії під час вивчення іноземних мов широко застосовуються такі сучасні цифрові ресурси: Kahoot, Quizlet, LearningApps, Duolingo, Wordwall, Classcraft тощо. Їх застосування створює умови для індивідуалізації навчання, коли кожен учень просувається у власному темпі та бачить власний прогрес [76].

Попри численні переваги, Ф. Сабо та М. Копінська зазначають і потенційні ризики застосування ігрових технологій під час вивчення іноземних мов в закладах освіти. Так, надмірна зосередженість на зовнішніх винагородах при гейміфікації може послабити внутрішню мотивацію. Також необхідно, щоб викладачі мали належний рівень цифрової компетентності.

Загалом, Ф. Сабо та М. Копінська роблять висновок, що гейміфікація є ефективною стратегією модернізації мовної освіти, яка поєднує пізнавальний, емоційний і соціальний компоненти навчання, сприяючи формуванню позитивного ставлення до вивчення іноземної мови.

Досліджуючи застосування ігрових технологій в школах Туреччини, варто відмітити, що дослідження із застосування ігрових технологій у викладанні німецької як іноземної в Туреччині є порівняно обмеженим. У зв'язку з цим в науковій літературі Й. Аляз, Д. Спаніель-Вайзе й Е. Гурсой ініціювали пілотний проєкт *Digital Game-Based Language Learning* у Туреччині, який стартував у 2014 році і досліджував потенціал і обмеження цифрового ігрового навчання мови саме для курсу німецької мови. У межах пілотного дослідження було обрано дві серйозні ігри («serious games») для вивчення німецької: *Adventure German — The Mystery of the Nebra Sky Disc* (2011) для загального рівня німецької та *Adventure German — A Mysterious Mission* (2013) для професійного спрямування. Для аналізу використовували дизайн «до-після» (pre-test/post-test), а також опитувальники, тест на словниковий запас, напівструктуровані інтерв'ю та «ігрові щоденники» [68].

Результати дослідження, проведеного в межах проєкту *Digital Game-Based Language Learning* у Туреччині, підтверджують ефективність поєднання традиційних навчальних методів із цифровими іграми у процесі викладання німецької мови як іноземної. Основною метою експерименту було дослідження впливу використання серйозних ігор на формування словникового запасу студентів, а також оцінити їхнє ставлення до ігрового процесу та розвитку мовних навичок.

Отримані дані засвідчили помітне покращення лексичних умінь учасників, а також позитивне ставлення до цифрових ігор як ефективного інструмента навчання. Це свідчить про те, що ігрові технології можуть бути привабливими як для дітей чи підлітків, так і для дорослих здобувачів освіти. Для підвищення результативності використання цифрових ігор у навчанні рекомендується систематично інтегрувати їх у структуру заняття за трьохетапною моделлю (до гри — під час гри — після гри), подібно до методики роботи з навчальними фільмами.

Й. Аляз, Д. Спаніель-Вайзе й Е. Гурсой рекомендують такі підходи реалізовувати у межах курсів, присвячених вивченню мови через традиційні або цифрові ігри, оскільки вони відповідають рекомендаціям Загальноєвропейських Рекомендацій з мовної освіти (CEFR) та сприяють досягненню як мовних, так і медіа-освітніх цілей [68].

На позитивні результати застосування гейміфікації у вивченні іноземної мови вказує у висновках свого дослідження й Х. Фігуеро. За його словами, гейміфікація допомагає учню, який вивчає другу мову, у багатьох факторах особистості. Крім того, учень переходить від інтровертного режиму сором'язливості та стає більш мотивованим завдяки позитивному зворотному зв'язку та використаним ігровим елементам. Гейміфікація класу, який вивчає другу мову, покращує навчання письму, читанню та говорінню, а також мотивує співпрацю та взаємодію [72].

Водночас цей автор, як і багато інших, закликає бути обережним з гейміфікацією, оскільки зовнішня мотивація через використання систем винагород може перешкоджати основним цілям навчання та замість посилення мотивації створювати стадію нудьги, яка може обмежувати вивчення цільової мови.

Для українського контексту, зокрема у базовій середній освіті, досвід Німеччини, Іспанії, Угорщини, Туреччини та інших країн має значну цінність. Він ілюструє, що застосування ігрових технологій під час вивчення німецької мови можуть бути інтегровані у навчальний процес не лише як допоміжний

елемент, але як один із ключових методів активізації пізнавальної діяльності. Однак, враховуючи специфіку місцевої освітньої системи та перебування України у стані війни, слід адаптувати ігрові задачі під рівень учнів та інтегрувати їх у традиційні уроки німецької мови з урахуванням віку, технічної оснащеності та педагогічної підтримки.

Висновки до розділу 1

Узагальнюючи результати теоретичного аналізу, можна стверджувати, що ефективне навчання німецької мови в базовій середній школі спирається на систему дидактичних і методичних принципів, які забезпечують формування іншомовної комунікативної компетентності, розвиток мотивації та пізнавальної активності учнів. Особливу роль у цьому процесі відіграють ігрові технології, які розглядаються як сучасний педагогічний інструмент активізації навчально-пізнавальної діяльності.

Гра в освітньому процесі не є самоціллю, а виступає методом педагогічної мотивації, що створює умови для емоційного залучення, підвищення інтересу та внутрішньої готовності учнів до сприйняття нового матеріалу. Ігрові технології інтегрують навчальні цілі в ігрові форми діяльності, забезпечуючи поєднання навчального, розвивального та виховного аспектів.

На нашу думку, в процесі застосування ігрових технологій особливо реалізується розвивальна функція навчання іншомовного спілкування. Вона сприяє розвитку в учнів, окрім мовних, інтелектуальних і пізнавальних здібностей, ще й готовності брати участь в іншомовному спілкуванні, здатності переносити знання й уміння у нову ситуацію шляхом виконання проблемно-пошукової діяльності, а також, як наслідок, потреби подальшого самовдосконалення у сфері використання іноземної мови. Таким чином, вміло застосована педагогом ігрова технологія повноцінно та ефективно стимулює саме розвивальну функцію навчання, адже гра в тій чи іншій формі підвищує у всіх своїх учасників готовність до спілкування (у нашій ситуації – іншомовного), стимулює навички проблемно-пошукової діяльності і т.п.

На основі аналізу праць І. Дичківської, Т. Полонської, В. Устінової та інших вітчизняних і закордонних дослідників визначено, що ігрова технологія є цілісною системою організаційно-методичних прийомів, спрямованих на активізацію пізнавальної діяльності здобувачів освіти, формування мовленнєвих, соціальних і рефлексивних умінь. Її ефективність забезпечується дотриманням таких умов: наявність чіткої дидактичної мети, відповідність віковим особливостям учнів, структурованість етапів гри та системна рефлексія результатів.

Особливе місце серед сучасних форм ігрового навчання посідає гейміфікація (gamification) — інтеграція ігрових елементів у неігровий освітній контекст. Застосування балів, рівнів, рейтингів, винагород і миттєвого зворотного зв'язку стимулює внутрішню мотивацію, формує навички самоконтролю та створює позитивне емоційне тло на уроках німецької мови.

Зарубіжний досвід (Німеччина, Угорщина, Іспанія, Туреччина) доводить, що впровадження цифрових ігрових платформ (ANTON, Kahoot, Quizlet, LearningApps, Wordwall тощо) сприяє персоналізації навчання, розвитку комунікативної компетентності та підвищенню результативності засвоєння лексико-граматичного матеріалу. Дослідження Л. Ріля підтверджує, що системна гейміфікація навчання німецької мови в школах підвищує залученість учнів і покращує їхні результати.

Отже, ігрові технології є невід'ємним компонентом сучасного уроку німецької мови. Вони забезпечують інтерактивність, динаміку та комунікативну спрямованість навчального процесу, сприяють реалізації компетентнісного підходу, формують позитивну мотивацію до вивчення мови та створюють умови для розвитку особистості, здатної до самонавчання, саморозвитку й міжкультурної взаємодії.

РОЗДІЛ 2

АКТИВІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ БАЗОВОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ НА УРОКАХ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

2.1. Особливості організації ігрової діяльності на уроках німецької мови

У сучасних умовах реформування української школи та орієнтації освіти на компетентнісний підхід вчитель німецької мови у закладах базової середньої освіти виконує надзвичайно важливу роль — не лише як носій знань, а як організатор, наставник і фасилітатор навчально-пізнавальної діяльності учнів. Його діяльність спрямована не тільки на передавання знань з іноземної мови, а й на формування в учнів ключових компетентностей, розвиток особистості та виховання громадянської й міжкультурної свідомості.

Типова освітня програма для 5-9 класів закладів загальної середньої освіти рекомендує освітній процес організовувати з урахуванням вікових особливостей, фізичного, психічного й інтелектуального розвитку дітей, їхніх особливих освітніх потреб [59].

Основним завданням учителя німецької мови є формування комунікативної компетентності школярів, тобто здатності ефективно використовувати німецьку мову в усному та писемному мовленні у типових навчальних і життєвих ситуаціях. У процесі навчання педагог розвиває в учнів мовні та мовленнєві вміння — слухання, говоріння, читання та письмо, а також забезпечує розуміння соціокультурних і міжкультурних аспектів іншомовного спілкування.

Не менш важливою є роль учителя у вихованні позитивної мотивації до вивчення німецької мови. Це досягається шляхом створення комфортного освітнього середовища, використання ігрових, інтерактивних та проєктних технологій. Через навчальну гру, групові завдання, елементи гейміфікації та цифрові інструменти педагог формує в учнів інтерес до навчання, активізує їхню пізнавальну діяльність і сприяє формуванню почуття успіху.

Гра виступає для дитини та підлітка посильною формою участі в соціальному житті, засобом активного пізнання дійсності. Через гру вони більш глибоко пізнають навколишній світ, набувають відповідні своєму вікові та потребам знання, уміння та навички. Видатний український педагог В. Сухомлинський так говорив про значення гри в житті дитини: «Гра може полягати й у великому напруженні творчих здібностей, уяви. Без гри розумових сил, без творчої уяви неможливо уявити повноцінного навчання» [56, с. 95].

Отже, сучасний учитель німецької мови — це не просто викладач, який навчає граматики чи лексики. Це наставник, фасилітатор і мотиватор, який допомагає учням розвивати комунікативні вміння, критичне мислення, самостійність і готовність до міжкультурного спілкування. Саме така роль педагога відповідає концепції Нової української школи [40], що спрямована на формування компетентної, творчої та відповідальної особистості.

Коли ми говоримо про організацію ігрової діяльності у навчальному процесі у контексті вивчення іноземних мов учнями, слід враховувати і систему основних принципів організації гри. Проаналізувавши вітчизняну та зарубіжну літературу з цього приводу, робимо висновок, що найбільш актуальними для сучасної методики навчання іноземних мов будуть наступні принципи організації гри:

- принцип активності — основний принцип ігрової діяльності, який передбачає проявів фізичних, інтелектуальних та емоційних зусиль кожного учасника гри, починаючи з підготовчого етапу, під час виконання завдань і в процесі аналізу результатів;

- принцип відкритості та доступності — забезпечує можливість участі всіх охочих, а сама гра має бути зрозумілою, посильною та привабливою для кожного учня;

- принцип наочності — передбачає, що всі ігрові дії повинні бути зрозумілими та візуально сприйнятними, що підсилює пізнавальний інтерес і мотивацію учнів;

– принцип динамічності — враховує роль часу, темпу та розвитку дій у грі; сприяє підтриманню інтересу та створенню ситуації руху, змагання, розвитку;

– принцип емоційності та зацікавленості — виражає привабливість гри, новизну ситуацій і позитивні переживання учнів, що підвищує їхню навчальну активність;

— принцип індивідуальності — враховує особисті риси, можливості та інтереси кожного учасника, стимулюючи самовираження й самореалізацію у грі;

– принцип колективності — підкреслює спільний характер діяльності, сприяє розвитку навичок співпраці, взаємодопомоги, відповідальності за спільний результат;

– принцип цілеспрямованості — відображає узгодженість особистих і колективних цілей гравців із загальною метою навчання;

– принцип самостійності — забезпечує розвиток уміння приймати рішення, діяти ініціативно, планувати власні дії та нести відповідальність за результат;

– принцип змагання — формує прагнення до досягнення успіху, сприяє розвитку наполегливості, витримки, мобілізує фізичні та розумові сили учнів;

– принцип результативності — передбачає оцінювання досягнутих результатів, що дає змогу усвідомити власний прогрес і мотивує до подальшого навчання;

– принцип повторюваності — підкреслює важливість можливості повторного виконання ігрових дій, що забезпечує закріплення знань і формування навичок;

– принцип емоційної виразності — орієнтує на створення позитивного психологічного клімату під час гри, формування атмосфери радості, захоплення, натхнення;

– принцип віри у власні сили — формує внутрішню впевненість учнів у можливості досягнення успіху, стимулює саморозвиток і підвищує самооцінку.

Зазначені принципи створюють цілісну методичну основу для ефективного використання ігрових технологій у процесі навчання іноземних мов, у т. ч. німецької. Дотримуючись цих принципів можна досягти не лише підвищення

мотивації учнів, а й розвитку в них комунікативних, пізнавальних та соціальних компетентностей, що відповідає сучасним вимогам до організації освітнього процесу.

На відміну від початкової школи, де гра є основною формою навчання, у базовій школі вона стає інструментом мотивації, активізації мислення та підтримки інтересу до предмета. Ігрові технології на цьому етапі часто набувають форм рольових ігор, комунікативних тренінгів, симуляцій, проєктних і змагальних завдань. Зокрема, ефективними є мовні квести, діалогічні ігри, дебати, ігрові ситуації професійного або побутового характеру, які допомагають учням зануритися у мовне середовище та відчутти практичну цінність отриманих знань.

Останніми роками спостерігається помітне зростання зацікавленості у використанні цифрових ігрових технологій у процесі вивчення мов. Попри це, цифрове ігрове навчання німецької мови залишається відносно новим напрямом, а кількість досліджень, присвячених його застосуванню у викладанні німецької мови як іноземної, поки що є недостатньою.

У базовій середній школі (5–9 класи) вивчення німецької мови має свої психолого-педагогічні особливості, пов'язані з віковими змінами учнів, їхнім поступовим переходом від ігрової до більш свідомої навчальної діяльності. У цей період школярі вже здатні до абстрактного мислення, логічного аналізу та самостійної роботи, однак потребують збереження елементів емоційної залученості, змагальності та творчості. Тому організація уроків німецької мови у 5–9 класах має поєднувати навчально-пізнавальну діяльність із ігровими, комунікативними й проблемно-пошуковими методами.

Основна мета навчання німецької мови на цьому етапі полягає у формуванні комунікативної компетентності, тобто здатності школярів використовувати іноземну мову як засіб реального спілкування в різних життєвих ситуаціях. Для досягнення цієї мети вчитель повинен створювати навчальні ситуації, максимально наближені до реальних, у яких учні мають змогу застосовувати мовленнєві знання на практиці.

Використання елементів гейміфікації (система балів, рівнів, відзнак, рейтингів) сприяє підвищенню внутрішньої мотивації учнів середнього шкільного віку, оскільки поєднує навчальну діяльність із елементами гри та змагання. Це дає змогу не лише урізноманітнити освітній процес, а й розвивати такі якості, як самостійність, наполегливість, відповідальність і здатність до співпраці.

Особливу увагу на уроках німецької мови у 5–9 класах слід приділяти розвитку лексичних і граматичних навичок, які є основою для усного та писемного мовлення. Ігрові вправи допомагають засвоїти новий матеріал у природному контексті, підтримуючи інтерес до навчання. Наприклад, виконуючи завдання у форматі гри («заповни пропуски», «вгадай слово», «створи діалог», «мовний марафон»), учні не тільки відпрацьовують граматичні структури, а й розвивають швидкість реакції, уважність і мовну інтуїцію.

Отже, ігрові технології у викладанні німецької мови в базовій школі — це метод педагогічної мотивації, який створює позитивну атмосферу, розвиває пізнавальну активність і допомагає учням відчувати власний поступ у навчанні. Вони сприяють формуванню не лише мовних компетентностей, а й соціальних умінь — уміння слухати, взаємодіяти, аргументувати, співпрацювати та відповідально ставитися до результатів своєї діяльності.

Провідним засобом реалізації мети базової загальної середньої освіти затверджені Міносвіти Навчальні програми з іноземних мов називають компетентнісний підхід до організації навчання у загальноосвітній школі на основі ключових компетентностей як результату навчання [39]. На нашу думку, ігрові технології впливають на наступні ключові компетентності:

– ініціативність і підприємливість (включає уміння генерувати нові ідеї, переконувати в їх доцільності та об'єднувати однодумців задля втілення цих ідей у життя; дотримання етичної поведінки під час розв'язання життєвих проблем; комунікабельність та ініціативність; ставлення до викликів як до нових можливостей; відкритість до інновацій; креативність);

– соціальна та громадянська компетентності (включає уміння формулювати власну позицію; співпрацювати з іншими на результат, спілкуючись іноземною мовою; розв’язувати конфлікти у комунікативних ситуаціях; переконувати, аргументувати, досягати взаєморозуміння/компромісу у ситуаціях міжкультурного спілкування).

На відміну від традиційного навчання німецької мови із застосуванням елементів гри, гейміфікація інтегрує ігрові механіки (бали, рівні, бейджі, рейтинги, завдання на час, сюжетну мотивацію) у структуру звичайного уроку. Це дає змогу активізувати внутрішню мотивацію, підвищити залученість учнів та стимулювати регулярну практику мовлення

Більшість дослідників вважають елементами гейміфікації бали, бонуси, заохочення, рівневу та рангову системи, дотримання правил гри. Усі ці елементи становлять підґрунтя гейміфікації. Водночас вона потребує ігрове мислення, відчуття конкуренції, роботу в команді, діалогове мовлення, допитливість, азартність гравців тощо. Гейміфікація, услід за комп’ютерною чи відеогрою, експлуатує таку властивість людського характеру як бажання перемагати, отримувати винагороду за виконану роботу, досягнутий рівень.

Отже, в основі гейміфікації — ідея реалізація ігрового підходу з тим, щоб зробити навчання більш захопливим. Навчанні ігри покликані замінити набридлі типові завдання чи бодай урізноманітнити сталу структуру занять.

Більшість елементів гейміфікації базується на традиційній освітній психології, відомій поколінням педагогів. Дієве співробітництво у проєктній роботі учасників групи використовуються педагогами здавна. Але, як виявилось, результат поліпшується, щойно вчитель вживає ключові принципи гейміфікації: змагання, обмеження у часі та зворотній зв’язок [27, с. 200]. Учень отримує мету, завдання зробити якнайшвидше і моральну компенсацію за успішний рейтинг.

Хоча інформаційні технології не є абсолютно обов’язковими для використання в ігрових видах навчальної діяльності на заняттях з іноземних мов, вони можуть успішно застосовуватися і, більш того, подібне застосування що далі, то більше стає бажаним і навіть необхідним. Тобто й у цьому аспекті

гейміфікація в навчанні німецької мови мало чим відрізняється від гейміфікації у викладанні інших курсів [57, с. 20].

Такі ігрові елементи, як рівні, бали, нагороди, лідерські дошки, завдання та зворотний зв'язок, можна успішно використовувати в навчанні німецької мови для підвищення мотивації, залучення та заохочення здобувачів освіти до активної навчальної діяльності.

Таким чином ігри є стимулюючими та мотивуючими, вони вимагають змістовного вживання німецької мови у контексті. За умови правильного застосування елементів гейміфікації вчитель зможе досягти підвищення рівня лінгвістичних навичок учнів, розвиток їхнього логічного мислення, аналізу, спостереження, наполегливості, формування у здобувачів мотивації пізнання, а також таких якостей особистості як готовність до співпраці та взаємоповага.

Якщо говорити про номенклатуру видів ігор, які використовують у навчанні німецької мови, то першими будуть мовні ігри, що спрямовані на засвоєння мовних мінімумів: фонетичного, лексичного або граматичного (в останні десятиріччя до них додалися ігри лінгвосоціокультурного характеру, завданням яких є опанування явищ іншомовної культури, передусім, стандартів іншомовної культуровідповідної комунікативної поведінки). До наступного виду відносять так звані драматизації. Їх головна особливість полягає в тому, що ті, хто навчається, проводять інсценування, розігрують певні сценки або комунікативні ситуації на основі наданої повної інформації про що та як треба говорити і не відступають від цієї інформації в процесі реалізації заданого сценарію іншомовної комунікації на її основі.

Найпоширенішим і найпопулярнішим видом ігрової діяльності в навчанні іноземних мов є рольові ігри [57, с. 17]. Вони є невід'ємною частиною комунікативної методики навчання іноземних мов взагалі і базуються на моделюванні в аудиторії або класі ситуацій іншомовного спілкування, у яких кожен з комунікантів виступає в запропонованій йому ролі (пасажир, покупець, пацієнт, відвідувач виставки тощо — кількість можливих ролей необмежена) та вирішує певні екстралінгвальні завдання спілкування, виходячи з його мети,

ситуації, обставин комунікації власних намірів та намірів інших комунікантів, взаємовідносин між ними та ролей, які виконують інші учасники спілкування. Ролі, ситуації спілкування (інколи, але далеко не завжди, ще й його цілі) визначає педагог, а сама рольова поведінка і відповідне до неї іншомовне спілкування реалізується учасниками гри самостійно в роботі у парах або групах.

Ефективними методами вивчення німецької мови можуть бути квести з елементами гейміфікації (бейджі, бали, рейтинг учасників, рівні, аватарки). Такі ігри можуть організовуватися індивідуально, у груповій чи кооперативній (колективній) формах. Квест стимулюватиме інтерес, сприятиме використанню засвоєних знань, а ігрові елементи розвиватимуть мотивацію та стимулюватимуть позитивні емоції щодо вивчення німецької мови.

Іншими видами ігрової діяльності, яка застосовується при вивченні німецької мови, будуть проєктна робота, ділова гра (зокрема, безперервна), мовні та лінгвосоціокультурні ігри, драматизації. Щоправда частина з них мають обмежену сферу використання в навчальних закладах, насамперед через брак навчального часу.

Ігрова навчальна діяльність у мовному курсі може бути корисною лише за умови, якщо вона застосовується системно. Для всеохопних видів ігрової навчальної діяльності, таких як проєктна робота та безперервна ділова гра, системність взагалі є їхньою внутрішньою органічною властивістю, оскільки вони охоплюють значну частину навчального процесу, тобто не можуть бути безсистемними, як не може бути безсистемним сам навчальний процес.

Поширене зараз дистанційне навчання відкриває для гейміфікації занять з німецької мови додаткові перспективи, адже дає можливість поєднувати звук з графікою та з текстовим матеріалом.

Як свідчить досвід, використання ігрових форм для вивчення вокабулярію на заняттях з іноземної мови професійного спрямування значно покращує здатність учнів ефективно запам'ятовувати нові іншомовні фахові терміни [58, с. 151].

Ігрові види навчальної діяльності можуть виконуватися також із застосуванням комп'ютера та інших електронних засобів комунікації, які передбачають завантаження ігрових додатків, і це може суттєво підвищити їх результативність.

Як зауважила О. Пасічник, саме по собі введення ігрових елементів на заняттях іноземної мови складно назвати процесом гейміфікації [42, с. 346]. Насамперед, педагог повинен зорієнтувати здобувачів освіти на досягнення чіткої мети, а потім, по можливості, персоніфікувати ігровий контент, враховуючи його чотири основні складові: взаємодію (широкий спектр технік, які забезпечують соціальну взаємодію між користувачами), динаміку (використання захоплюючого сценарію, який приваблював би користувачів та стимулював їх відповідну реакцію в режимі реального часу), механіку (використання віртуальних винагород, статусів, балів, рівнів та інших елементів, характерних ігровому процесу) та естетику (створення загальної ігрової атмосфери, яка сприяє емоційному захопленню).

Розробляючи курс німецької мови з елементами гейміфікації, педагогові варто дослідити (скажімо, за допомогою тестування) не лише мовний рівень здобувачів, але й їхній емоційний стан, здатність до роботи у групі, лідерські якості. Гейміфікувати курс німецької мови не легко, спершу має бути створено графічне відображення етапів гри, виокремлено правила, обов'язкові до виконання, розроблено систему оцінювання. Доведеться і передбачити використання соціальних платформ або спеціальних програм під час навчального процесу або для самостійної роботи [27, с. 200].

Інтеграція мобільних додатків, освітніх ігор, платформ на основі штучного інтелекту та гейміфікованих інструментів сприяє створенню інтерактивного освітнього середовища, яке підвищує емоційне залучення учнів та знижує когнітивні бар'єри у спілкуванні іноземною мовою. Так, гейміфіковані технології значно розширюють можливості персоналізованого навчання, поєднуючи формувальне оцінювання з креативною діяльністю, що підвищує

мотивацію і підтримує інтерес здобувачів освіти у цифровому освітньому середовищі — вказують Н. Баняс та В. Баняс [1, с. 66].

Як встановила В. Устінова, ігрові технології допомагають збагачувати лексичний запас молодших школярів, розвивають навички письмового й усного мовлення, тренують пам'ять, а також сприяють зниженню напруги на уроці, створюють позитивний емоційний настрій, забезпечують культурознавчу спрямованість уроків, включаючи дітей до діалогу культур [60, с. 248]. На нашу думку, це справедливо і стосовно використання ігрових технологій, зокрема й гейміфікації, на уроках для учнів 5-9 класів середньої школи.

Водночас слід визнати справедливою позицію Л. Констанкевич, М. Радкевич та Т. Лехіцького, які зазначають, що на сучасному етапі імплементації ігрових технологій і методів навчання в освітній процес закладів освіти недоліками такої організації освітньої діяльності є «нерозуміння цілей і завдань освітнього процесу; невміння впроваджувати ігрові механіки; наявність дефіциту в комунікації під час освітнього процесу; необхідність удосконалення підготовки вчителів за використання інформаційних технологій та засобів навчання; наявність часових витрат, пов'язаних із розробкою та впровадженням ігрової діяльності» [25, с. 50].

Сучасний український учитель має широкий вибір цифрових освітніх інструментів, які дозволяють реалізувати гейміфікацію у навчанні німецької мови: Quizlet, LearningApps, WordWall, Kahoot тощо.

За допомогою цих платформ можна організувати інтерактивне відпрацювання лексики та граматики, повторення тем, проведення вікторин, змагань чи тематичних квестів.

Розглянемо приклади використання ігрових платформ в 6 класі на уроках другого року навчання німецької мови згідно Модульної навчальної програми [36].

Зокрема, WordWall дозволяє створювати ігри на швидкість — «лабіринти», «вікторини», «словесні гонки», де учні шукають правильні відповіді, пересуваючись в ігровому просторі. Такий формат, як правило, поєднує елемент

пригоди, виклику та інтелектуальної активності, завдяки чому навчання сприймається як захоплива подорож, а не як обов'язок. Оскільки однією з важливих складових мети навчання лексичного матеріалу німецької мови є формування в учнів лексичних навичок як найважливішого компонента експресивних (говоріння, письмо) і рецептивних (аудіювання, читання) видів мовленнєвої діяльності, вважаємо, що в 6 класі на уроках другого року навчання німецької мови згідно Модульної навчальної програми [36] доцільно використовувати таку лексичну гру на тему «Berufe in meiner Familie» (рис. 2.1).



Рис. 2.1. Приклад фрагменту гри для уроку за допомогою WordWall на тему «Berufe in meiner Familie»

За допомогою таких лексичних ігор повторюється та закріплюється лексика за пройденими темами, засвоюються значення слів, розвиваються не тільки лексичні навички, але й комунікативні вміння.

Сервіс Kahoot (<https://create.kahoot.it>) слугує для створення онлайн-вікторин, тестів та опитувань. Здобувачі освіти можуть відповідати на тести, створені викладачем з планшетів, ноутбуків, смартфонів, тобто з будь-якого пристрою, що має доступ до Інтернету. При опитуванні всі учасники групи одночасно відповідають на запропоновані питання. В опитування (тести, завдання) можна вставляти іншомовні відео фрагменти. Темп виконання завдань, тестів регулюється шляхом введення тимчасової межі для кожного питання. За бажанням викладач може ввести оцінки за відповіді на поставлені питання: за правильними відповідями і за швидкістю [31, с. 118-119].

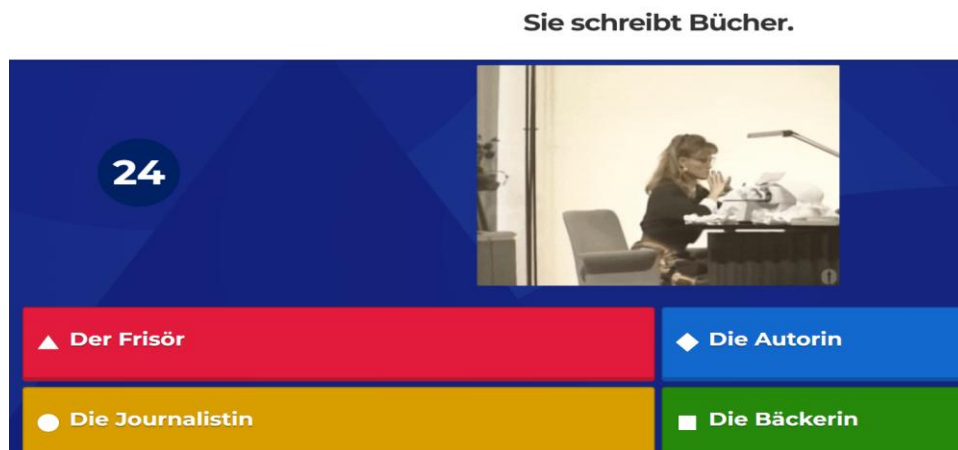


Рис. 2.2. Приклад фрагменту гри для уроку на платформі Kahoot на тему «Berufe in meiner Familie»

На платформі Kahoot доцільно проводити повторювальні уроки у форматі змагання між командами. Кожне запитання супроводжується візуальними підказками, що допомагає краще запам'ятовувати слова та структури.

LearningApps дає змогу створювати вправи на співвіднесення, заповнення пропусків або побудову речень із частин тощо (рис. 2.3).

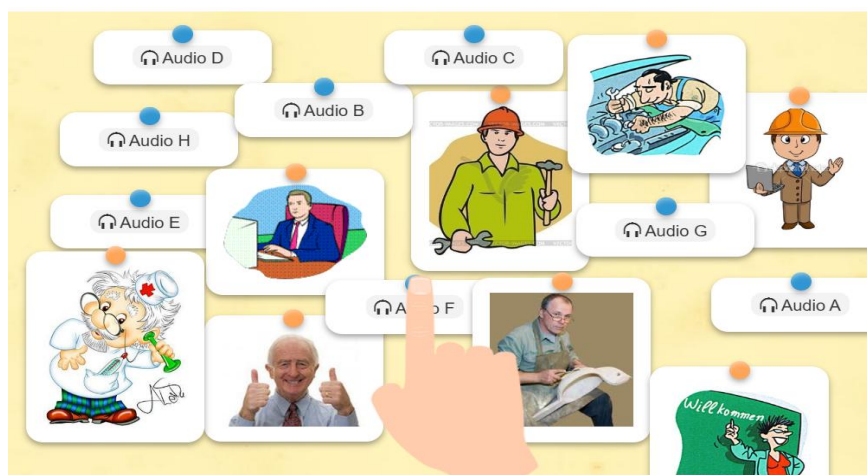


Рис. 2.3. Приклад фрагменту гри для уроку на платформі LearningApps на тему «Berufe in meiner Familie»

Quizlet застосовується для самостійного вивчення та закріплення лексики — учні тренуються за допомогою карток, мініігор і тестів.

Таким чином, використання інтерактивних освітніх ресурсів створює середовище гейміфікованого навчання, у якому учень виступає активним учасником процесу, а не пасивним спостерігачем.

Отже, організація ігрової діяльності на уроках німецької мови в закладах базової середньої освіти є необхідною складовою сучасного навчального процесу. Адже вона поєднує освітню, розвивальну та виховну функції, забезпечуючи формування ключових компетентностей, передбачених Державним стандартом базової середньої освіти [16].

2.2. Приклади вправ з використанням ігрового компоненту для активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів 6 класу на уроках німецької мови

Нами було встановлено, що навчання із залученням гри передбачає розв'язання завдань, пов'язаних із навчальною діяльністю, розвитком пізнавальної активності та самостійності учнів.

Як вказувала М. Мацьків, застосування ігор у процесі навчання іноземної мови має чимало переваг [34, с. 97]:

1. Ігри стимулюють зацікавлення учнів під час ігрової діяльності і, як результат, вони є мотивованими та мають бажання до навчання.

2. Застосування ігор на уроці іноземної мови знижує рівень хвилювання учнів. Оскільки здобувачі освіти часто відчують страх помилок у мовленні чи просто бояться критики вчителя, у процесі гри вони забувають про свої переживання, концентруючись на завданні, а не на правильності вживання мовних структур. Отже, ігри виступають засобом зниження рівня хвилювання, пробудження позитивних почуттів та емоцій, підвищення рівня впевненості у собі.

3. За допомогою ігор здобувачі переносяться у реалістичні ситуації, у яких вони усвідомлюють зв'язок мови із реальним життям та необхідністю вивчення іноземної мови.

4. Ігри сприяють активній участі як учнів із вищим, так і з нижчим рівнями знань.

5. Ігри можуть використовуватись у будь-яких сферах навчання мови (читання, письмо, мовлення і слухання).

6. Ігри забезпечують негайний зворотній зв'язок з вчителем.

7. Ігри вимагають мінімальної підготовки зі сторони учителя та максимальної участі зі сторони учнів.

8. Ігри дозволяють широко застосовувати на практиці вивчені граматичні структури та лексику з теми.

9. За допомогою ігор учні засвоюють нові граматичні структури на підсвідомому рівні, зосереджуючи увагу на самій діяльності, а не на граматичних структурах.

10. Ігри заохочують до креативного та спонтанного використання мови.

11. Вони сприяють активності учнів та створюють середовище сприятливе для співпраці.

12. Ігри також розвивають різноманітні лінгвістичні навички.

Можливості ігрових інтерактивних технологій є значними, зокрема:

- вони дають змогу поєднувати великий обсяг проблемних завдань, забезпечуючи їх глибоке й багатопланове опрацювання;

- відповідають логіці навчальної діяльності, включаючи елементи взаємодії, що готують учнів до комунікації;

- сприяють активнішому залученню школярів до навчального процесу, пробуджують інтерес і мотивацію;

- формують ціннісні орієнтири, розвивають відповідальність і вміння самооцінки.

Методи активізації пізнавальної діяльності учнів різняться за формою та змістом, але мають спільну мету — підвищити ефективність сприйняття й осмислення навчального матеріалу. Зокрема, вони спрямовані на те, щоб:

- стимулювати активне засвоєння учнями нового матеріалу;

- відтворювати реальні або змодельовані професійні ситуації;

- формувати вміння творчо аналізувати інформацію та самостійно (чи колективно) знаходити рішення;

- розвивати критичне мислення, здатність орієнтуватися у проблемних ситуаціях;

– формувати навички прийняття рішень, планування й виконання дій у процесі навчання [11, с. 17].

До будь-якого виду діяльності на уроці німецької мови можна внести елементи гри:

- 1) гри на засвоєння вивченої лексики;
- 2) ігри на автоматизацію граматичних навичок;
- 3) ігри для розвитку навичок аудіювання та говоріння.

Для ефективності гейміфікації на уроках німецької мови необхідні:

- 1) попередня підготовка роздаткового матеріалу чи додаткового оснащення;
- 2) організація гри із доступним поясненням завдань та правил гри;
- 3) розподіл ролей та функцій гравців;
- 4) роздача додаткового матеріалу (при необхідності);
- 5) логічне та своєчасне завершення та аналіз результатів і помилок.

М. Аль-Хрешен наголошує, що гейміфікація у вивченні іноземної мови підвищує залученість учнів та покращує когнітивні здібності, такі як концентрація, пам'ять та інші розумові процеси, шляхом інтеграції ігрових функцій, включаючи системи балів, стимули, миттєвий зворотний зв'язок та моніторинг досягнень [67]. Так, гейміфікація значно покращує робочу пам'ять та контроль уваги у тих, хто вивчає англійську мову, що призводить до помітних покращень у збереженні пам'яті та концентрації завдяки ігровим елементам, таким як винагороди та відстеження прогресу. Однак ці когнітивні здобутки з часом зменшуються, оскільки новизна ігрових елементів зменшується, що підкреслює необхідність постійних інновацій у дизайні ігор.

Завдяки своїм особливостям процес гейміфікації стає перспективним інноваційним засобом підвищення іншомовної компетентності учнів як під час дистанційної, самостійної, так і очної роботи. Так, дистанційні технології містять значно ширші можливості для реалізації ігрових механізмів, даючи змогу поєднати графічне зображення, звук, текстовий матеріал тощо [42, с. 346].

Як зауважує О. Пасічник, для більшості педагогів процес гейміфікації став суттєвим доповненням та розширенням можливостей традиційного навчання,

інші побачили в ньому потенціал зміни всієї освітньої парадигми на комп'ютерно-орієнтовану, інтерактивну систему навчання, яка передбачає мінімальне втручання з боку викладача, чи навіть його повну відсутність [42, с. 344].

Розглянемо приклади ігор на тему «Berufe in meiner Familie» на засвоєння вивченої лексики з озвученої теми та граматичних навичок вживання іменників з суфіксами -in та -er, присвійних артиклів, прийменники in, auf з давальним відмінком (Substantive mit Suffix -in, Substantive mit Suffix -er, Possessivartikel, Präpositionen in, auf mit Dativ) учнів 6 класу на уроках другого року навчання німецької мови з рівнем мови А 1.2 згідно Модульної навчальної програми [36]. Розроблені ігри мають на меті також розвиток навичок аудіювання, говоріння, писання. При розробці вправ з використанням ігрового компоненту для активізації навчально-пізнавальної діяльності автор орієнтувалася передусім як на зміст та вимоги підручника 6 класу для очного навчання авторів Н. Басай та Н. Шелгунової [2]. Враховувався також характер й інших підручників та онлайн-курсів, але указане джерело стало базовими при написанні даного підрозділу.

Розглянемо приклад рольової гри-сценарію «Berufsmesse», яка передбачає засвоєння вивченої лексики з озвученої теми та граматичних навичок вживання іменників з суфіксами -in та -er, прийменників in, auf з давальним відмінком, а також повторення вживання модальних дієслів, правильність застосування артиклів тощо.

Рольова гра-сценарій «Berufsmesse».

Мета гри:

- активізувати лексику з теми «Berufe in meiner Familie»;
- розвивати навички усного мовлення, діалогічного спілкування;
- формувати вміння ставити запитання й відповідати;
- розвивати соціальну й міжкультурну компетентність.

Матеріали:

картки з описами професій, що містять:

а) назва професії: der Lehrer, die Ärztin, der Bäcker, die Journalistin, der Verkäufer, der Mechaniker, die Friseurin, der Landwirt...

в) завдання: unterrichten, beraten, backen, operieren, schneiden, verkaufen, reparieren, helfen...

Хід гри:

1. Організація.

Учитель ділить клас на дві групи:

– група 1 — «представники професій»;

– група 2 — «відвідувачі ярмарку».

2. Підготовка.

Група 1 отримує картки з професіями й готується коротко представити себе, використовуючи описані навички та завдання.

Наприклад: «Ich bin ... von Beruf. Ich ... (завдання).».

3. Проведення ярмарку

Учні другої групи ходять класом як відвідувачі ярмарку та ставлять запитання:

Приклади діалогів:

Діалог 1.

Besucher: Guten Tag! Was machen Sie beruflich?

Vertreter: Ich bin der Bäcker. Ich backe Brot und Brötchen.

Besucher: Arbeiten Sie hier?

Vertreter: Ja, ich arbeite hier in der Bäckerei. Ich stehe immer früh auf.

Діалог 2.

Besucher: «Wo arbeiten Sie?».

Vertreter: «Ich arbeite im Krankenhaus. Ich bin Ärztin.».

Besucher: «Was sind Ihre Aufgaben?».

Vertreter: «Ich untersuche Patienten und helfe Menschen.».

Діалог 3.

Besucher: Hallo! Was machst du heute?

Vertreter: Ich arbeite als ein Ingenieur. Ich plane und konstruiere Maschinen.

Besucher: Arbeitest du gern als Ingenieur?

Vertreter: Ja, ich mag meinen Beruf. Ich muss logisch denken und gut in Mathematik sein.

Через 5 хвилин учитель змінює ролі першої та другої груп. Тепер відвідувачі стають представниками професій.

4. Рефлексія. Учитель проводить коротке обговорення:

- Welche Berufe sind am interessantesten?
- Was braucht man oft im Beruf?
- Welche Berufe sind sehr wichtig?

5. Очікувані результати:

- активізація лексики по професіях;
- розвиток діалогічного мовлення;
- уміння ставити змістовні питання;
- формування навичок самопрезентації;
- підвищення внутрішньої мотивації.

Розглянемо ігрову технологію «Berufe-Domino» яка спрямована на закріплення лексики про професії та формування граматичних структур початкового рівня. У процесі гри учні тренують уживання конструкцій «Das ist ...» / «Er/Sie ist ...», відпрацьовують правильність вибору означених і неозначених артиклів, а також розвивають уміння швидко реагувати мовленнєво у типових комунікативних ситуаціях. Завдяки візуальним карткам із зображеннями професій гра підвищує інтерес учнів до теми й активізує їхню лексику у невимушеній, ігровій формі.

Ігрова технологія «Berufe-Domino».

Мета гри:

- автоматизувати структури «Das ist ...» / «Er/Sie ist ...»,
- тренувати правильність застосування артиклів,
- розвивати швидкість мовленнєвої реакції.

Матеріали: доміно-картки: слово з професією+відповідна картинка (паперові або створені у Wordwall / LearningApps).



Рис. 2.4. Приклади доміно-карток до ігрової технології «Berufe-Domino»

1. Хід гри:

- Учитель викладає першу картку.
- Учні по черзі додають картки і складають речення.
- Якщо учень не може скласти речення для опису професії — пропускає хід.

Приклади речень:

«Das ist ein Koch. Er arbeitet im Restaurant. Er kocht Essen für die Gäste.»

«Das ist eine Ärztin. Sie arbeitet im Krankenhaus. Sie hilft Patienten. Sie

untersucht kranke Menschen.»

«Das ist ein Mechaniker. Er repariert Autos.»

«Das ist eine Sängerin. Sie singt sehr gut.»

2. Рефлексія. Учитель проводить коротке обговорення:

- Welcher Beruf ist für euch neu?
- Welchen Beruf findet ihr interessant?
- Was ist heute leicht?

3. Очікувані результати:

- формування граматичних структур;
- активізація лексики;
- розвиток усного мовлення.

Розглянемо читальницький квест «Lesespur: Wer arbeitet wo?», який передбачає активне опрацювання лексики з теми «Професії» та формування в учнів уміння визначати місце роботи за коротким текстом. У процесі виконання завдань учні вдосконалюють навички читання з розумінням, закріплюють уживання структур arbeiten in / an / auf, а також вчать співвідносити опис

діяльності з відповідною професією та місцем роботи. Формат квесту сприяє підвищенню мотивації до читання, оскільки поєднує навчальну мету з елементами гри, пошуку та рухової активності.

Читальницький квест «Lesespur: Wer arbeitet wo?»

Мета гри:

- вдосконалити навички читання з розумінням;
- закріпити структури arbeiten in/an/auf;
- визначати місце роботи за текстом.

Матеріали: короткі тексти (2–3 речення) + картинки: Restaurant, Bäckerei, Schule, Krankenhaus, Baustelle, Friseursalon, Werkstatt ...

1. Хід гри:

Учні ходять по «станціях», читають текст і шукають відповідну картинку.

Приклади текстів:

Text 1: «Ivan ist Bäcker. Er backt Brot. Er arbeitet in einer» – Bäckerei.

Text 2: «Anna arbeitet als Lehrerin. Sie unterrichtet Kinder. Sie arbeitet in der...» — Schule.

Text 3: «Bohdan ist Bauarbeiter. Er baut Häuser und trägt einen Helm. Er arbeitet auf einer ...» — Baustelle.

Text 4: «Diana ist Ärztin. Sie untersucht Patienten und gibt Medikamente. Sie arbeitet im ...». — Krankenhaus.

Text 5: «Frau Sommer ist Sekretärin. Sie schreibt E-Mails und telefoniert viel. Sie arbeitet im ...». — Büro

Text 6: «Lena ist Friseurin. Sie schneidet Haare und macht schöne Frisuren. Sie arbeitet im...». — Friseursalon

Text 7: «Alex ist Mechaniker. Er repariert Autos und wechselt Reifen. Er arbeitet in einer ...». — Werkstatt.

Text 8: «Diese Person arbeitet bei der Polizei. Sie hilft Menschen und arbeitet immer draußen.». — Polizist / Polizistin.

2. Рефлексія. Учитель проводить коротке обговорення:

- Welche Berufe habt ihr schnell gesehen??

- Was ist heute leicht? Was ist schwer?
- Welcher Beruf ist für euch neu oder interessant?

3. Очікувані результати:

- підвищується мотивація до читання завдяки ігровому (квестовому) формату;
- учні вдосконалюють навички читання з розумінням коротких текстів (2–3 речення);
- закріплюють уживання конструкцій arbeiten in / an / auf у контексті різних професій;
- правильно співвідносять місце роботи з описом діяльності;
- розширюють словниковий запас з теми про професії (Bäcker, Mechaniker, Bauarbeiter тощо).

Запропонована лексична гра «Berufe-Bingo» спрямована на актуалізацію та тренування лексики з теми «Професії». Під час гри учні слухають короткі описи професій і позначають їх на своєму полі. Така форма роботи поєднує аудіювання, швидке мовленнєве реагування та елементи змагання, що робить навчання динамічним і мотивуючим для учнів 6 класу.

Лексична гра «Berufe-Bingo».

Мета гри:

- активізувати лексичний запас;
- тренувати аудіювання.

Матеріали: картки Bingo з професіями.

1. Хід гри: Учитель описує професію — учні позначають її на полі.

Опис професій (приклади):

- «Diese Person arbeitet im Krankenhaus und hilft Menschen.» — Ärztin/Arzt.
- «Er fotografiert gern und macht schöne Bilder.» — Fotograf.
- «Sie schneidet Haare.» — Friseurin.

2. Рефлексія. Учитель запитує:

- Was macht euch Spaß in der Stunde?

– Welche Berufe kennt ihr gut?

3. Очікувані результати:

- розвиток аудіювання;
- швидке впізнавання лексики.

Запропонована орфографічна гра «Wörter-Puzzle: Beruf entschlüsseln» допомагає учням тренувати написання слів і правильно відтворювати лексику з теми «Професії». Учні розшифровують слова зі «змішаними» літерами, а потім складають із ними прості речення. Гра активізує увагу, розвиває навички письма та сприяє автоматизації правильного написання професій у німецькій мові.

Орфографічна гра «Wörter-Puzzle: Beruf entschlüsseln».

Мета гри:

- розвивати навички письма;
- автоматизувати орфографію.

Матеріали: картки зі «змішаними» літерами (рис. 2.5).

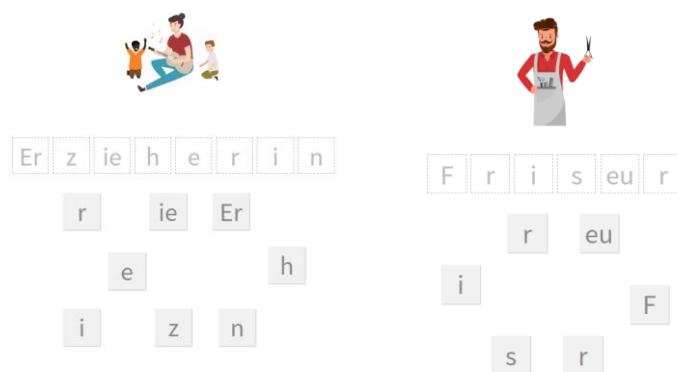


Рис. 2.5. Приклади карток зі «змішаними» літерами

1. Хід гри: Учні розшифровують слово й складають речення.

Приклади закодованих слів:

- rtaAz — Arzt
- reehLrni — Lehrerin
- negrSiä — Sängerin

2. Рефлексія. Учитель запитує:

- Welche Berufe kennt ihr gut?
- Welche Berufe sind für euch neu?

3. Очікувані результати:

- закріплення написання слів;
- удосконалення письмових навичок.

Висновки до розділу 2

Ігрові технології є ефективним засобом мотивації, розвитку пізнавальної активності та підвищення інтересу учнів до вивчення іноземної мови. Ігрова діяльність створює умови для емоційного залучення, активної взаємодії, співпраці та самореалізації учнів, що відповідає сучасним вимогам компетентнісного підходу в освіті. Цей підхід не лише зробив процес навчання більш захопливим, але й дозволив отримати значущі результати. Так, відзначимо покращення засвоєння словникового запасу учнями. Використання додаткових інструментів створює привабливе інтерактивне середовище, яке сприяє активному навчанню.

У ході дослідження нами було з'ясовано, що організація ігрової діяльності у базовій школі має свої особливості, обумовлені віковими характеристиками учнів та учениць 5–9 класів. У цьому віці школярі вже здатні до логічного мислення та самостійного аналізу, проте зберігають потребу в елементах гри, змагання й творчості. Саме тому впровадження гейміфікації, рольових ігор, комунікативних тренінгів, цифрових інтерактивних платформ (Quizlet, Kahoot, WordWall, LearningApps тощо) сприяє підвищенню мотивації до навчання, ефективному засвоєнню лексико-граматичного матеріалу та формуванню навичок реального іншомовного спілкування.

У процесі роботи було розроблено й описано приклади ігрових технологій, спрямованих на опрацювання лексики з теми «Berufe» та формування базових граматичних і комунікативних навичок учнів 6 класу на уроках другого року навчання німецької мови згідно Модульної навчальної програми [36] з рівнем володіння німецькою мовою A1.2.

До прикладів вправ увійшли: рольова гра-сценарій «Berufsmesse», ігрова технологія «Berufe-Domino», читальницький квест «Lesespur: Wer arbeitet wo?».

лексична гра «Berufe-Bingo» та орфографічна гра «Wörter-Puzzle: Beruf entschlüsseln», які охоплюють різні види мовленнєвої діяльності — аудіювання, читання, говоріння та письмо.

Проведення таких ігор створює умови для інтелектуальної активності та емоційної залученості учнів, стимулює інтерес до предмета, формує вміння співпрацювати, мислити творчо й самостійно. У процесі гри учень стає активним суб'єктом навчання, а не пасивним спостерігачем, що цілком відповідає засадам компетентнісного підходу та положенням Нової Української Школи.

Отже, використання ігрових технологій на уроках німецької мови у базовій середній школі є ефективним педагогічним інструментом, який поєднує навчальну, виховну та розвивальну функції. Ігрова діяльність не лише урізноманітнює освітній процес, а й сприяє глибшому засвоєнню мовного матеріалу, формує позитивну мотивацію до навчання й створює атмосферу співпраці, успіху та творчості.

Таким чином, ігрові технології виступають важливою складовою системи формування ключових компетентностей учнів і є одним із дієвих засобів реалізації компетентнісного підходу у навчанні німецької мови.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дозволило всебічно проаналізувати теоретичні засади використання ігрових технологій у навчанні німецької мови учнів базової середньої освіти та підтвердило актуальність обраної теми. У процесі роботи було визначено місце ігрових технологій у сучасній парадигмі іншомовної освіти, досліджено зарубіжний досвід їх використання та виявлено можливості його адаптації до українських умов. Теоретичний аналіз дає підстави стверджувати, що ігрові технології є дієвим інструментом модернізації уроку німецької мови.

У ході дослідження виконано всі поставлені завдання: проаналізовано сучасні підходи до організації навчання німецької мови в закладах загальної середньої освіти; розкрито сутність поняття «ігрові технології» та визначено їх функції у навчанні іноземної мови; охарактеризовано специфіку застосування гри як дидактичного інструменту; вивчено досвід Німеччини, Іспанії, Угорщини, Туреччини щодо впровадження ігрових методів та визначено можливості його впровадження в українській школі. Окрему увагу приділено організації ігрової діяльності на уроках німецької мови.

У результаті теоретичного аналізу педагогічних, психологічних і методичних джерел з'ясовано, що гра як педагогічна технологія виступає дієвим інструментом підвищення інтересу до навчання, розвитку мовленнєвої активності, самостійності та критичного мислення учнів. Ігрові технології сприяють реалізації компетентнісного підходу, закладеного у концепції Нової української школи, оскільки вони забезпечують формування ключових компетентностей — комунікативної, соціальної, інформаційної, творчої та самоосвітньої. Вони є одним із найефективніших засобів активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів базової середньої школи.

Дослідження показало, що активізація навчально-пізнавальної діяльності учнів під час уроків німецької мови відбувається завдяки:

- поєднанню емоційної мотивації з пізнавальною активністю;
- створенню умов для самостійного пошуку, прийняття рішень і відповідальності за результат;
- використанню змагання, співпраці, елементів сюжету та непередбачуваності, які стимулюють інтерес і концентрацію;
- застосуванню сучасних цифрових ресурсів (Kahoot, Quizlet, Wordwall, LearningApps, ANTON), що поєднують навчальний і ігровий компоненти.

Розроблені у межах дослідження приклади ігор — рольова гра-сценарій «Berufsmesse», ігрова технологія «Berufe-Domino», читальницький квест «Lesespur: Wer arbeitet wo?», лексична гра «Berufe-Bingo» та орфографічна гра «Wörter-Puzzle: Beruf entschlüsseln» — продемонстрували практичну ефективність ігрових технологій як засобу формування лексичних, граматичних і комунікативних умінь учнів. Використання гри:

- підвищує рівень засвоєння навчального матеріалу;
- стимулює мовленнєву активність і впевненість у використанні німецької мови;
- формує позитивну мотивацію до навчання через ситуацію успіху та співпраці тощо.

Таким чином, ігрова діяльність стає потужним чинником активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів, оскільки забезпечує взаємодію когнітивної, емоційної та мотиваційної сфер особистості. Вона створює умови для переходу учнів від репродуктивного до продуктивного типу навчання, формує внутрішню мотивацію, бажання вдосконалюватися та брати участь у спільній діяльності.

Отже, використання ігрових технологій на уроках німецької мови в базовій середній школі довело свою ефективність як інноваційний засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності. Гра забезпечує інтерактивність, комунікативність і творчий характер навчання, формує стійкий інтерес до предмета, підвищує результативність освітнього процесу та сприяє розвитку особистості учня як активного, самостійного та мотивованого суб'єкта навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Баняс Н.Ю., Баняс В.В. Використання цифрових інструментів у процесі викладання англійської мови як іноземної. *Збірник наукових праць «Актуальні проблеми філології та перекладознавства»*. Хмельницький. 2025. №34. С. 66-71. DOI: <https://doi.org/10.31891/2415-7929-2025-34-12>.
2. Басай Н.П., Шелгунова Н.В. Німецька мова (2-й рік навчання) : Підручник для 6 класу закладів загальної середньої освіти (з аудіосупроводом). К.: ТОВ «Методика Паблішинг», 2023. 166 с.
3. Березюк О.С., Власенко О.М. Дидактика: теорія і практика. Навчально-методичний посібник для студентів гуманітарних факультетів. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2017. 212 с.
4. Білан Ю. Ігрові моменти на заняттях з іноземної мови. Педагогічні науки. 2017. № 70. С. 20-22.
5. Близнюк О.І., Панова Л.С. Ігри у навчанні іноземних мов. Посіб. для вчителів. К.: Освіта, 1997. 64 с.
6. Бойко Н.В. Шкільний курс німецької мови з методикою викладання: Навчально-методичний комплекс дисципліни. Кам'янець-Подільський: видавець Зволейко Д.Г., 2008. 176 с.
7. Бойко Н.В., Іванова Л.О. Дидактичні ігри на уроках німецької мови для учнів початкової школи. Б.м., б.в. 2007. 132 с. [Електронний ресурс] URL: <http://elar.kpnu.edu.ua:8081/xmlui/handle/123456789/1121> (дата звернення: 21.09.2025).
8. Брухаль Я. Б., Білик О.О. Сутнісні характеристики технології мобільного навчання іноземної мови як педагогічної інновації. *Молодий вчений*. 2017. № 6. С. 201-205.
9. Ваврик Є., Скляренко О. Рольові ігри на уроках німецької мови як інтерактивні методи комунікативної методики. *III Всеукраїнська студентська наукова конференція «розвиток сучасної науки: актуальні питання теорії та*

практики», 19 травня 2023 р., м. Харків. 2023. С. 359–360. URL: <https://archive.liga.science/index.php/conference-proceedings/article/view/360> (дата звернення: 06.11.2025).

10. Використання навчально-пізнавальних ігор на уроці німецької мови. [Електронний ресурс] На урок. Освітній проєкт: веб-сайт. URL: <https://naurok.com.ua/vikoristannya-navchalno-piznavalnih-igor-na-uroci-nimecko-movi-49181.html> (дата звернення: 02.10.2025).

11. Головка Н. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогіка*. 2015. №. 1. С. 17-20.

12. Гончаренко С. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 1997. 206 с.

13. Горошкін І.О. Особливості формування ключових компетентностей учнів 5 класу гімназії на уроках іноземної мови. *Іноземні мови в школах України*. 2020. № 4. С. 9–11. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/722191/1/%D0%98%D0%BF%D0%BA.pdf> (дата звернення: 12.09.2025).

14. Гринюкова Р.А. Комунікативні завдання та ігри на уроці німецької мови: навчально-методичний посібник. Кропивницький: КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», 2021. 48 с.

15. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти: затверджений постановою Кабінету Міністрів України від 23 листопада 2011 р. № 1392. [Електронний ресурс] Верховна Рада України. Законодавство України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1392-2011-%D0%BF#Text> (дата звернення: 20.09.2025).

16. Державний стандарт базової середньої освіти: затверджений постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 р. № 898. [Електронний ресурс] Верховна Рада України. Законодавство України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-%D0%BF#Text> (дата звернення: 20.09.2025).

17. Дичківська І. Інноваційні педагогічні технології: навч. посіб. Київ: Академвидав, 2004. 352 с.
18. Дідик В.Ф. Метод гри в розвитку усного мовлення на уроках німецької мови. *Сучасна освіта в реаліях та перспективах: соціально-педагогічний аспект: збірник наукових і науково-методичних праць. Вип. 3.* Кривий Ріг: КДПУ, 2020. С. 41-45.
19. Душина В. А. Соціалізація дітей старшого дошкільного віку у просторі дитячої субкультури : навчально-методичний посібник. Харків, 2012. 69 с. URL: <http://lib.znaimo.com.ua/docs/166/index49114.html?page=4> (дата звернення: 28.09.2025).
20. Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладення, оцінювання / за ред. С.Ю. Ніколаєва. Київ: Ленвіт, 2003. 273 с.
21. Іванюк Н.В. Навчальні ігри на уроках німецької мови. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан. 2012. 48 с.
22. Карпюк В.А. Інноваційні технології у викладанні німецької мови в старшій школі. *Всеукраїнська науково-практична інтернет-конференція «Іноземні мови XXI століття: професійні комунікації та діалог культур»*, ДонНУЕТ ім. Михайла Туган-Барановського, м. Кривий Ріг, 3 листопада 2016. С. 190-195.
23. Качан Б. М. Гейміфікація в системі новітніх технологій навчання іншомовної компетентності студентів медичних вищих навчальних закладів. [Електронний ресурс] Народна освіта : електрон. наук. фах. вид. 2017. Вип. 2. С. 55–59. URL: https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=4865 (дата звернення: 01.11.2025).
24. Кіш Н.В. Ігрові технології як ефективний засіб навчання професійного іншомовного спілкування майбутніх фахівців різних спеціальностей. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія «Педагогіка. Соціальна робота»*. 2016. Вип. 2(39). С. 101–104. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/handle/lib/38173> (дата звернення: 22.09.2025).

25. Констанкевич Л., Радкевич М., Лехіцький Т. Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі. *Нова педагогічна думка*. 2022. №3(111). С. 47–51. DOI: <https://doi.org/0.37026/2520-6427-2022-111-3-47-51>.

26. Кравець Н. М., Гречановська О. В. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ. *Матеріали XLVI науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, Вінниця, 22–24 березня 2017 року*. URL: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2017/paper/view/2013> (дата звернення: 30.09.2025).

27. Кречотень О.В., Березняк О. П. Сучасні концепції гейміфікації вивчення іноземної мови в нелінгвістичному університеті. DOI: <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2022.82.35>.

28. Лозінська Л. Ігри на уроках німецької мови: методичний опис. [Електронний ресурс] Всеосвіта. URL: <https://vseosvita.ua/library/ihry-na-urokakh-nimetskoj-movy-931340.html> (дата звернення: 17.09.2025).

29. Ляховець О., Сипченко В. Ігрова діяльність як засіб формування соціально-комунікативної компетентності дітей старшого дошкільного віку. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія: Педагогічні науки*. Черкаси, 2018. № 15. С. 77-84.

30. Макарова Л. Л. Проблемна ситуація та гра як психологічні детермінанти розвитку пам'яті і мислення молодших школярів : Автореф. дис... канд. психол. наук: 19.00.07 / Нац. пед. ун-т ім. М.П.Драгоманова. К., 2001. 20 с.

31. Малихін О.В., Карпюк В.А. Методика застосування ІКТ у процесі формування лінгвокраїнознавчої компетентності студентів-філологів. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2018. Том 68. №6. С. 112-124. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v68i6.2171>

32. Марець М. Я. Ігрові технології навчання: сутність поняття, функції, цілі. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету. Серія: Педагогіка*. 2007. №. 9. С. 16-20.

33. Мачинська Н., Оприск М. Теоретичні аспекти використання ігрових технологій на уроках в початковій школі. *Молодий вчений*. 2019. №10(74). С.229–232. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-10-74-53>.

34. Мацьків М. Ефективність гейміфікації на уроках іноземної мови. *Молодь і ринок*. 2014. № 6.С. 96–99. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mir_2014_6_22 (дата звернення: 03.10.2025).

35. Методика навчання іноземних мов і культур : теорія і практика : підр. для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / Бігич О.Б., Бориско Н.Ф., Борецька Г.Е. та ін. К.: Ленвіт, 2013. 590 с.

36. Модельна навчальна програма "Друга іноземна мова. 5 – 9 класи" для закладів загальної середньої освіти (авт. Редько В.Г., Шаленко О.П., Сотникова С.І., Коваленко О.Я., Коропецька І.Б., Якоб О.М., Самойлюкевич І.В., Добра О.М., Кіор Т.М., Мацькович М.Р., Глинюк Л.М., Браун Є.Л.), рекомендована наказом Міністерства освіти і науки України від 12.07.2021 №795. [Електронний ресурс] Міністерство освіти і науки України. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2021/14.07/Model.navch.prohr.5-9.klas.NUSH-poetap.z.2022/Inozemni.movy.5-9-kl/Druha.inoz.mov.5-9-kl.Redko.ta.in.14.07.pdf> (дата звернення: 04.11.2025).

37. Модельна навчальна програма "Іноземна мова. 5 – 9 класи" для закладів загальної середньої освіти (авт. Зимомря І.М., Мойсюк В.А., Трифан М.С., Унгурян І.К., Яковчук М.В.), рекомендована наказом Міністерства освіти і науки України від 12.07.2021 №795. [Електронний ресурс] Міністерство освіти і науки України. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2021/14.07/Model.navch.prohr.5-9.klas.NUSH-poetap.z.2022/Inozemni.movy.5-9-kl/Inoz.mov.5-9-kl.Zymomrya.ta.in.14.07.pdf> (дата звернення: 04.11.2025).

38. Модельна навчальна програма "Іноземна мова. 5 – 9 класи" для закладів загальної середньої освіти (авт. Редько В.Г., Шаленко О.П., Сотникова С.І., Коваленко О.Я., Коропецька І.Б., Якоб О.М., Самойлюкевич І.В., Добра О.М.,

Kiор Т.М.), рекомендована наказом Міністерства освіти і науки України від 12.07.2021 №795. [Електронний ресурс] Міністерство освіти і науки України. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2021/14.07/Model.navch.prohr.5-9.klas.NUSH-poetap.z.2022/Inozemni.movy.5-9-kl/Inoz.mov.5-9-kl.Redko.ta.in.14.07.pdf> (дата звернення: 04.11.2025).

39. Навчальні програми з іноземних мов для загальноосвітніх навчальних закладів і спеціалізованих шкіл із поглибленим вивченням іноземних мов 5 – 9 класи, затверджені наказом Міністерства освіти і науки України від 07.06.2017 № 804. [Електронний ресурс] Міністерство освіти і науки України. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/programy-5-9-klas/programi-inozemni-movi-5-9-12.06.2017.pdf> (дата звернення: 04.11.2025).

40. Нова Українська Школа. Концептуальні засади реформування середньої школи: метод. матеріали / за заг. ред. М. Грищенко. Київ : МОН України. 2016. 40 с. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 29.09.2025).

41. Павельчук І.О. Гра як засіб мотивації вивчення німецької мови. *Young Scientist*. 2024. №1.1 (125.1). С. 65-68. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2024-1.1-125.1-16>.

42. Пасічник О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів закладів вищої освіти. *Педагогічна освіта: теорія і практика*. 2018. Вип. 24(2). С. 344-349. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/znppo_2018_24\(2\)__61](http://nbuv.gov.ua/UJRN/znppo_2018_24(2)__61) (дата звернення: 01.11.2025).

43. Побризгаєва В., Наливайко О. Цифрові інструменти гейміфікації освітнього процесу учнів початкової школи в умовах дистанційного навчання. *Освітологічний дискурс*. 2024. №45(2). С.25–35. DOI: <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2024.2.39>.

44. Полонська Т. К. Ігри як засіб компетентнісно орієнтованого навчання іноземних мов учнів початкової школи. *Ukrainian Educational Journal*. 2023. № 2.

С. 120–132. URL: <https://uej.undip.org.ua/index.php/journal/article/view/553> (дата звернення: 28.09.2025).

45. Полонська Т. К. Ігрова діяльність як засіб формування ключових компетентностей здобувачів початкової освіти на уроках іноземної мови. *Проблеми сучасного підручника: зб. наук. пр.* Київ, 2018. Вип. 21. С. 334–346. URL: <http://ipvid.org.ua/upload/iblock/84c/84cfb142192abec529e1ebec8dc9e6eb.pdf> (дата звернення: 03.10.2025).

46. Полонська Т. К. Профільне навчання іноземної мови учнів старшої школи: метод. рек. Київ: Пед. думка, 2014. 80 с.

47. Полонська Т. К. Сутність ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів початкової школи на компетентнісних засадах. *Проблеми сучасного підручника: зб. наук. пр.* Київ, 2018. Вип. 20. С. 317–327. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/psp_2018_20_31 (дата звернення: 18.09.2025).

48. Про освіту: Закон України від 05 вересня 2017 р. № 2145-VIII. [Електронний ресурс] Верховна Рада України. Законодавство України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (дата звернення: 02.10.2025).

49. Про повну загальну середню освіту: Закон України від 16 січня 2020 року № 463-IX. [Електронний ресурс] Верховна Рада України. Законодавство України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#n49> (дата звернення: 02.11.2025).

50. Редько В. Інтерактивні технології навчання іноземної мови. *Рідна школа*. 2011. № 8-9. С. 28-36.

51. Рольова гра як методичний прийом навчання іноземних мов. [Електронний ресурс] На урок. Освітній проєкт: веб-сайт. URL: <https://naurok.com.ua/rolova-gra-yakmetodichniy-priyom-navchannya-inozemnih-mov-358627.html> (дата звернення: 22.09.2025).

52. Слободюк Ю. Імплементація гейміфікації при вивченні англійської мови. DOI: <https://doi.org/10.36074/rodmrfsn.ed-2.02>.

53. Смотракова М. П. Гра як ключ до мотивації та успіху в навчанні учнів початкових класів. *Академічні візії*. 2024. №30. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10978918>.

54. Столяренко О. Б. Психологія особистості. Навч. посібник. Київ: Центр учбової літератури, 2012. 280 с.

55. Сударик О. С. Сутність поняття «ігрові технології» та їх класифікація. *Формування сучасної науки: методика та практика*. 2021. Т. 2. С. 91-94. URL: <https://eprints.zu.edu.ua/33341/> (дата звернення: 04.10.2025).

56. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям. // Сухомлинський В. О. Вибрані твори: в 5-ти томах. К.: Рад. школа, 1977. Т. 3. С. 7–282.

57. Тарнопольський О. Б., Кожушко С. П., Кабанова М. Р. Гейміфікація в навчанні іноземних мов у вищій школі. *Іноземні мови*. 2018. № 3. С. 15–22.

58. Тимошук Н. Гейміфіковані елементи на заняттях з іноземної мови професійного спрямування. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2020. №28(4). С. 147-151. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863.4/28.208823>.

59. Типова освітня програма для 5-9 класів закладів загальної середньої освіти: затверджена наказом Міністерства освіти і науки України від 19 лютого 2021 року № 235. [Електронний ресурс] Верховна Рада України. Законодавство України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v1120729-24#Text> (дата звернення: 20.09.2025).

60. Устінова В. О. Специфіка застосування ігрових технологій на уроках німецької мови в початковій школі. *Актуальні питання філології і методики викладання мов : зб. матер. Всеукр. наук.-практ. інтернет-конф., 26–27 квітня 2018 р., м. Кривий Ріг*. Кривий Ріг, 2018. С. 248-255. DOI: <https://doi.org/10.31812/123456789/5430>.

61. Шапар В. Б. Сучасний тлумачний психологічний словник. Харків: Прапор, 2007. 640 с. URL: https://library.udpu.edu.ua/library_files/427530.pdf (дата звернення: 29.09.2025).

62. Шахрай В. Організація театральної-ігрової діяльності школярів як засобу їх соціального розвитку в процесі навчання. *Рідна школа*. 2012, №1. С. 33–38.

63. Шелудченко С.Б., Корень А.М. Інструменти гейміфікації як мотиватор при навчанні англійської мови. *Академічні студії. Серія «Педагогіка»*. 2024. №2. С. 44–50. DOI: <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2024.2.7>.
64. Щербакова В., Маринюк В., Куркіна О., Браткевич О. Курс німецької мови (другої іноземної) для 6 класу. [Електронний ресурс] Всеукраїнська школа онлайн. URL: <https://lms.e-school.net.ua/courses/course-v1:Goethe-Institut+German-NUS-6th+2024/about> (дата звернення: 04.11.2025).
65. Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Витоки педагогічної майстерності. Сер.: Педагогічні науки*. 2014. №. 13. С. 286-286.
66. Al-Dosakee, Karwan & Ozdamli, Fezile. Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*. 2021. №13. P. 559-577. DOI: <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>.
67. Al-Khresheh M. The Cognitive and Motivational Benefits of Gamification in English Language Learning: A Systematic Review. *Open Psychol J*. 2025. №18. DOI: <http://dx.doi.org/10.2174/0118743501359379250305083002>.
68. Alyaz Y., Spaniel-Weise D., Gursoy E. A Study on Using Serious Games in Teaching German as a Foreign Language. *Journal of Education and Learning*. 2017. №6(3). P. 250–264. DOI: <https://doi.org/10.5539/jel.v6n3p250>.
69. Begmatov B. Methods of Teaching German as a Second Language after First Foreign Language. *ResearchGate. Theoretical & Applied Science*. 2020. №04, P. 1–6. DOI: <https://doi.org/10.15863/TAS.2020.04.84.109>.
70. Dörnyei Z., Henry A., Muir C. Motivational currents in language learning: Frameworks for focused interventions. London: Routledge, 2016. 222 p. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315772714>.
71. Dörnyei Z. Towards a better understanding of the L2 learning experience, the Cinderella of the L2 motivational self system. *Studies in Second Language Learning and Teaching*. 2019. Vol. 9, № 1. P. 19–30. DOI: <https://doi.org/10.14746/ssllt.2019.9.1.2>.

72. Figueroa J. Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*. 2015. №21. Pp. 32-54. URL: <http://greav.ub.edu/der> (дата звернення: 04.11.2025).

73. Littlewood, William. "Communicative language teaching: An expanding concept for a changing world." *Handbook of research in second language teaching and learning*. Routledge, 2011. Pp. 541-557.

74. Ryl L. Gamification macht Schule? Elemente digitaler Spiele im Deutschunterricht. Dissertation, der Gottfried Wilhelm Leibniz Universität Hannover. 2023. 329 S. DOI: <https://doi.org/10.15488/14388>.

75. Ševčík R. The Impact of a Plurilingual Approach to Teaching German on Students' Motivation. *EDULEARN24 Proceedings, 16th International Conference on Education and New Learning Technologies, 1-3 July, 2024*. Pp. 9652-9657. DOI: <https://doi.org/10.21125/edulearn.2024.2326>.

76. Szabó F., Kopinska M. Gamification in Foreign Language Teaching: A Conceptual Introduction. *Hungarian Educational Research Journal*. 2023. №13(3). Pp. 418–428. DOI: <https://doi.org/10.1556/063.2023.00202>.