

РОЗДІЛ VI. ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ВИХОВАННЯ

УДК 373.5.016:811.161.2'373]37.091.33-027.22:796

DOI <https://doi.org/10.26661/2786-5622-2025-1-16>

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ 5-6 КЛАСІВ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Луцан Н. І.

*доктор педагогічних наук, професор,
професор кафедри початкової освіти та освітніх інновацій
Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника
вул. Шевченка, 57, Івано-Франківськ, Україна
orcid.org/0000-0001-6239-1535
lutsan.nadia@gmail.com*

Воробець О. Р.

*аспірант кафедри початкової освіти та освітніх інновацій
Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника
вул. Шевченка, 57, Івано-Франківськ, Україна
orcid.org/0000-0002-9289-2637
oleksandrvorobec36@gmail.com*

Ключові слова: ігрові технології, лексична компетентність, мовні ігри, квести, інтерактивні вправи, українська мова.

У статті розглянуто роль ігрових технологій у формуванні лексичної компетентності учнів 5–6 класів на уроках української мови. Проаналізовано сучасні методичні підходи до використання мовних ігор, освітніх квестів та інтерактивних вправ як ефективного засобу засвоєння лексичного матеріалу. Обґрунтовано важливість ігрових методик у розвитку мовленнєвих навичок школярів, зокрема в аспектах розширення словникового запасу, формування комунікативних умінь, збагачення граматичних структур та підвищення навчальної мотивації. Визначено, що застосування ігрових технологій сприяє активному залученню учнів у навчальний процес, стимулює їхню пізнавальну активність, забезпечує глибше засвоєння мовного матеріалу, сприяє розвитку критичного мислення та творчих здібностей.

Окреслено ключові принципи впровадження ігрових технологій у навчальну діяльність, що включають адаптацію до вікових особливостей школярів, поступове ускладнення завдань, інтеграцію цифрових ресурсів та міжпредметних зв'язків. Підкреслено важливість врахування індивідуальних особливостей учнів для ефективного застосування ігрових методів.

Особливу увагу приділено інтерактивним завданням, таким як «Тасмний лист», що формує навички зв'язного мовлення, та рольовим іграм, наприклад, «Інтерв'ю з письменником», які розвивають діалогічне мовлення.

Автори наголошують на важливості цифрових технологій у навчальному процесі, зокрема використанні мобільних додатків та інтерактивних платформ (Google My Maps, Kahoot!, Quizizz). Ці методи дозволяють урізноманітнити освітній процес, зробити його більш цікавим та адаптованим до потреб сучасних учнів.

Отже, застосування мовних ігор, інтерактивних завдань і цифрових технологій у навчанні української мови відповідає сучасним підходам НУШ, сприяє формуванню лексичної компетентності, мотивації до навчання та розвитку комунікативних навичок.

GAME-BASED TECHNOLOGIES AS A MEANS OF DEVELOPING LEXICAL COMPETENCE IN 5TH-6TH GRADE STUDENTS IN UKRAINIAN LANGUAGE LESSONS

Lutsan N. I.

*Doctor of Pedagogical Sciences, Professor,
Professor at the Department of Primary Education and Educational Innovations
Vasyl Stefanyk Precarpathian National University
Shevchenka str., 57, Ivano-Frankivsk, Ukraine
orcid.org/0000-0001-6239-1535
lutsan.nadia@gmail.com*

Vorobets O. R.

*Postgraduate Student at the Department of Primary Education
and Educational Innovations
Vasyl Stefanyk Precarpathian National University
Shevchenka str., 57, Ivano-Frankivsk, Ukraine
orcid.org/0000-0002-9289-2637
oleksandrivorobec36@gmail.com*

Key words: *game-based technologies, lexical competence, language games, quests, interactive exercises, Ukrainian language.*

The article examines the role of game-based technologies in developing lexical competence among 5th and 6th-grade students in Ukrainian language lessons. Modern methodological approaches to using language games, educational quests, and interactive exercises as effective means of mastering lexical material are analyzed. The importance of game-based techniques in developing students' language skills is substantiated, particularly in expanding vocabulary, forming communicative abilities, enriching grammatical structures, and increasing learning motivation. It is determined that the application of game-based technologies actively engages students in the learning process, stimulates their cognitive activity, ensures deeper assimilation of linguistic material, and fosters the development of critical thinking and creative abilities.

Key principles for implementing game-based technologies in educational activities are outlined, including adaptation to students' age characteristics, gradual task complexity, integration of digital resources, and interdisciplinary connections. The importance of considering students' individual characteristics for the effective use of game-based methods is emphasized.

Special attention is given to interactive tasks such as "Secret Letter," which develops coherent speech skills, and role-playing games like "Interview with a Writer" which enhance dialogic speech.

The authors highlight the significance of digital technologies in the learning process, particularly the use of mobile applications and interactive platforms (Google My Maps, Kahoot!, Quizizz). These methods diversify the educational process, make it more engaging, and adapt it to the needs of modern students.

Thus, the use of language games, interactive tasks, and digital technologies in Ukrainian language learning aligns with modern New Ukrainian School (NUS) approaches, contributing to the formation of lexical competence, learning motivation, and the development of communicative skills.

Постановка проблеми. Сучасні освітні тенденції спрямовані на забезпечення якісного та ефективного засвоєння знань учнями, що особливо актуально в умовах компетентнісного підходу до навчання НУШ. Одним із ключових компонентів мовленнєвої компетентності є лексична компетентність, яка визначає рівень володіння словниковим запасом, здатність правильно й доречно використовувати лексичні одиниці у процесі спілкування. Формування цієї компетентності є важливим завданням у процесі навчання української мови, оскільки вона безпосередньо впливає на загальний рівень мовленнєвого розвитку учнів, їхню здатність до ефективної комунікації та осмисленого вираження думок.

Одним із перспективних методичних підходів до розвитку лексичної компетентності є використання ігрових технологій. Вони поєднують навчання з елементами гри, що сприяє підвищенню інтересу до навчального процесу, створенню комфортного середовища для засвоєння нової лексики та розвитку комунікативних навичок. Мовні ігри, квести та інтерактивні вправи активізують пізнавальну діяльність школярів, стимулюють їхню ініціативність і творчість, а також сприяють кращому засвоєнню матеріалу завдяки його практичному застосуванню.

В умовах реформування освіти та впровадження нових освітніх стандартів виникає потреба в удосконаленні методів викладання української мови. Одним із ключових викликів є залучення учнів до активного навчального процесу через сучасні інтерактивні методики, що відповідають віковим особливостям школярів та сприяють розвитку їхньої мовленнєвої діяльності. У цьому контексті виникає проблемне питання: яким чином ігрові методи можуть забезпечити ефективне формування лексичної компетентності учнів 5–6 класів?

Відповідь на це питання дозволить обґрунтувати доцільність використання ігрових технологій у процесі навчання української мови та визначити найбільш ефективні методики, що сприятимуть засвоєнню лексичного матеріалу й розвитку мовленнєвих навичок школярів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Формування лексичної компетентності учнів є однією з ключових складових мовної освіти, що активно досліджується у сучасній педагогічній науці. Вітчизняні та зарубіжні науковці акцентують увагу на важливості розширення словнико-

вого запасу учнів та його застосування у різних мовленнєвих ситуаціях [1; 10; 15]. Дослідження засвідчують, що ефективне оволодіння лексичним матеріалом сприяє формуванню загальної комунікативної компетентності, що відповідає сучасним освітнім стандартам [17].

Аналіз наукових праць з методики викладання української мови свідчить про зростання інтересу до ігрових технологій як засобу активізації навчального процесу. Так, С. Омельчук [8] та О. Гнатюк [3] досліджують особливості використання мовних ігор у навчанні, відзначаючи їхній позитивний вплив на засвоєння нових слів і розвиток мовленнєвих навичок. У дослідженні Cameron [14] йдеться про те, що інтерактивні завдання, такі як квести та рольові ігри, допомагають учням краще зрозуміти значення лексичних одиниць та їхнє функціонування у різних контекстах.

Когнітивні та психолого-педагогічні аспекти ігрового навчання також є об'єктом уваги багатьох науковців. Зокрема, Sweller [18] у своїй роботі, присвяченій когнітивному навантаженню, зазначає, що навчання через гру сприяє зменшенню стресу та покращенню запам'ятовування. Дослідження Krashen [16] підтверджує, що невимуслене засвоєння лексики через ігрові методики значно ефективніше, ніж традиційне заучування.

Попри значну кількість досліджень, залишаються аспекти, які потребують подальшого вивчення. Зокрема, недостатньо розкрито питання адаптації ігрових методик до індивідуальних особливостей учнів із різним рівнем мовленнєвої підготовки. Також актуальним залишається питання інтеграції цифрових ігрових ресурсів у навчальний процес та оцінки їхньої ефективності. Саме ці аспекти потребують подальших емпіричних досліджень та обґрунтування методичних рекомендацій.

Метою статті є визначення ролі ігрових технологій у процесі формування лексичної компетентності учнів 5–6 класів, а також обґрунтування їхньої ефективності як сучасного методичного підходу у викладанні української мови

Виклад основного матеріалу дослідження. Розвиток мовленнєвої компетентності учнів є однією з важливих складових їх загального освітнього процесу. У цьому контексті особливу увагу привертає застосування навчально-ігрової діяльності, яка займає важливе місце в освітніх технологіях, оскільки дозволяє ефективно формувати мовні навички через гру. Ігрові методики вклю-

чають різноманітні види мовних ігор, вправи для розвитку лексики, логічні та рольові ігри, квести, а також інтерактивні завдання, які дозволяють не тільки закріпити мовні знання, але й розвинути в учнів творчі здібності та комунікативні навички. Однак важливо пам'ятати, що для успішного впровадження такої методики необхідно зважати на вікові та психофізіологічні особливості учнів.

Крім того, використання ігрових технологій у 5–6 класах є особливо ефективним через певні характеристики розвитку учнів цього віку. У ранньому підлітковому віці учні виявляють високу здатність до фантазування, лінгвокреативності та мовленнєвої творчості, що дає можливість активно залучати їх до навчального процесу через гру. Вони виявляють інтерес до завдань, які передбачають активну участь, перевтілення, інсценування ролей, а також дискусування з однолітками. Із важливих аспектів використання ігрових методик є те, що учні цього віку часто втрачають інтерес до традиційних форм навчання, таких як монотонні лекції або одним із завдань без елементів інтерактивності, тому ігрові завдання допомагають підтримувати високий рівень мотивації та уваги.

На основі цього важливість навчально-ігрової діяльності в 5–6 класах можна пояснити ще й тим, що в учнів значно покращуються комунікативні навички, оскільки ігри створюють сприятливі умови для вербального самовираження, взаємодії з однолітками та вчителем. Дискусії, змагання, робота в парах чи групах, що застосовуються під час ігрових уроків, сприяють розвитку в учнів вміння аргументувати свою думку, розв'язувати мовні задачі та отримати отримані знання на практиці.

Ігрові методики також сприяють розвитку критичного мислення та здатності до аналізу, після чого учні часто повинні приймати рішення в ігрових ситуаціях, аргументувати свої вчинки, взаємодіяти з іншими учасниками гри, що не веде до кращого закріплення лексики та мовних структур.

Завдяки цьому використання ігрових методик у навчанні може стати потужним інструментом для розвитку лексичної компетентності учнів, дозволяючи їм вивчати нові слова, фрази та мовні конструкції не тільки через традиційне повто-

рення, але й через активну мовленнєву діяльність у процесі гри.

Ігрові технології є однією з ефективних методик навчання, що передбачає використання елементів гри для активізації навчального процесу. У педагогічній літературі існує кілька підходів до визначення поняття «ігрові технології». Зокрема, дослідники розглядають їх як систему методичних прийомів, спрямованих на створення умов для навчальної взаємодії через гру [9, с. 45]. Водночас наголошується, що ігрові технології мають бути структурованими та інтегрованими в освітній процес, забезпечуючи розвиток когнітивних та комунікативних умінь учнів [8, с. 112].

За функціональним призначенням ігрові технології можна класифікувати на такі групи, див. рис. 1.

Розглянемо їх детальніше:

Мовні ігри – вправи, спрямовані на засвоєння нової лексики, розвиток комунікативних навичок та формування мовленнєвої компетентності (анagramи, кросворди, асоціативні ігри).

Рольові ігри – методики, що передбачають створення комунікативних ситуацій для моделювання реального мовного середовища.

Квести та інтерактивні завдання (діалоги, дискусії) – поєднання ігрових та проблемних методів, спрямованих на стимулювання учнів до самостійного пошуку інформації та її застосування.

Цифрові ігрові технології – використання онлайн-ресурсів, мобільних застосунків та мультимедійних інструментів для підвищення мотивації та ефективності навчання.

Ігрове навчання ґрунтується на принципах діяльнісного підходу, згідно з яким гра виступає як природна форма активності дитини, що сприяє формуванню її пізнавальної та комунікативної компетентності. Вчені зазначають, що використання ігрових методик у мовному навчанні позитивно впливає на мотивацію учнів, оскільки гра створює ситуацію успіху, знижує рівень тривожності та активізує навчальний процес [2, с. 67].

З психолого-педагогічного погляду, гра як метод навчання:

- стимулює когнітивну активність та розвиває критичне мислення [13, с. 48];
- сприяє розвитку мовленнєвої діяльності через інтерактивні комунікативні ситуації;

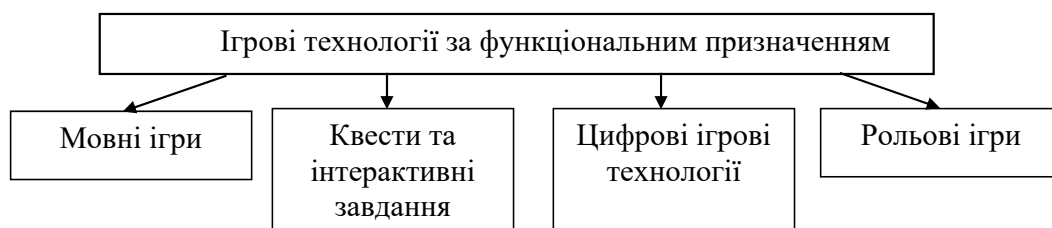


Рис. 1. Ігрові технології за функціональним призначенням

– підвищує рівень засвоєння навчального матеріалу завдяки емоційній залученості учнів.

Важливим є також віковий аспект ігрового навчання, адже для учнів 5-6 класів гра залишається ключовою діяльністю, що сприяє ефективному засвоєнню знань. Застосування ігрових методів дає змогу поєднати навчання з природною потребою дитини в діяльності, що, у свою чергу, підвищує результативність освітнього процесу.

Отже, ігрові технології у мовній освіті виступають як перспективний методичний інструмент, що поєднує навчання та розвагу, сприяючи ефективному розвитку лексичної компетентності школярів.

Ігрові методи, такі як рольові ігри, мовні ігри, квести та інші інтерактивні завдання, дозволяють учням не тільки засвоювати нові знання, але й розвивати логічне мислення, увагу, пам'ять, креативність та здатність до проблемного мислення. Ігри активізують учнів, сприяють створенню мотивації до навчання і дозволяють організувати навчальний процес у формі захоплюючих ситуацій [12, с. 133].

Вплив ігрових методик на когнітивні навички учнів має кілька важливих аспектів. По-перше, ігри дозволяють активізувати пізнавальну діяльність, адже під час гри учні змушені аналізувати інформацію, приймати рішення, вирішувати проблеми та критично мислити. Наприклад, у мовних іграх учні практикуються в пошуку правильних мовних форм, що стимулює їх когнітивну гнучкість та мовну креативність. Крім того, у рольових іграх учні отримують можливість діяти в умовах різноманітних ситуацій, що дає їм досвід ухвалення рішень у реальному житті. Це також сприяє розвитку комунікативних навичок і вміння адаптуватися до різних соціальних контекстів.

По-друге, ігрові методики розвивають здатність до співпраці, оскільки більшість ігор передбачають групову діяльність, що допомагає учням навчитися слухати одне одного, ділитися ідеями та досягати спільної мети. Це не тільки розвиває когнітивні здібності, а й сприяє формуванню соціальних навичок, таких як командна робота, лідерство та вміння працювати в групі.

Важливим аспектом є також те, що ігри допомагають створити більш інтерактивне і мотивуюче середовище для навчання, що дозволяє учням отримувати зворотний зв'язок у реальному часі. Це важливо для розвитку критичного мислення та саморегуляції учнів, адже вони можуть самостійно оцінювати свої дії і коригувати стратегії для досягнення поставлених завдань.

Якщо поглиблюватись у методику використання ігрових технологій для формування лексичної компетентності, то застосування ігрових

технологій у навчальному процесі є одним із ефективних методичних підходів до формування лексичної компетентності учнів 5–6 класів. Відповідно до Концепції НУШ, сучасний урок української мови має бути компетентісно орієнтованим, інтерактивним і спрямованим на розвиток критичного мислення, комунікації та креативності [4, с. 85]. Ігрові методи, зокрема мовні ігри, інтерактивні завдання та рольові ігри, сприяють активному залученню учнів до навчального процесу, розширенню словникового запасу та формуванню мовленнєвих навичок [6, с. 113].

Мовні ігри, такі як анаграми, асоціативні ігри та кросворди, є ефективними інструментами розвитку лексичної компетентності. Вони стимулюють учнів до аналізу слів, розширення словникового запасу та активного засвоєння нових мовних одиниць.

Приклад 1. Гра «Словесні лабіринти» (анаграми)

Мета: розвиток навичок роботи зі словотворенням.

Завдання: учні отримують картки із перемішаними літерами слів, які вони мають правильно скласти. Приклад:

- ОРЗИТАК (КАЗИТОР)
- ЛЕНЬСО (СОНЦЕ)
- ЛИНИТОС (СТОЛИНА)

Після правильного складання слів учні складають із ними речення.

Приклад 2. Гра «Асоціативний ланцюжок»

Мета: активізація мовлення та розширення лексичного запасу.

Завдання: вчитель називає слово, а учні по черзі добирають до нього асоціації та пояснюють свій вибір. Приклад:

- Вчитель: «Книга»
- Учень 1: «Бібліотека»
- Учень 2: «Читання»
- Учень 3: «Розвиток»

Обговорюються зв'язки між словами та їх значення.

Приклад 3. Гра «Мовний кросворд»

Мета: розвиток навичок роботи з лексикою.

Завдання: учні розгадують кросворд, де ключовими словами є терміни з теми уроку. Приклад (тема «Фразеологізми»):

- «Влучний вислів, що має переносне значення» (ФРАЗЕОЛОГІЗМ)
- «Людина, яка багато читає» (КНИГОЛЮБ)

Інтерактивні завдання та рольові ігри сприяють формуванню комунікативних навичок учнів та наближенню навчального процесу до реальних життєвих ситуацій. Такі методи відповідають підходам НУШ, які передбачають особистісно-орієнтоване навчання та кооперативну діяльність [7, с. 119].

Приклад 1. Інтерактивне завдання «Тємний лист»

Мета: розвиток навичок зв'язного мовлення та розуміння тексту.

Завдання: учні отримують частини листа, у якому пропущені ключові слова. Вони повинні вставити пропущені слова, виходячи з контексту.

Приклад: «Привіт, ____! Сьогодні я був у ____ і побачив дуже цікаву _____. Вона мені нагадала _____».

Після заповнення учні читають свої варіанти та обговорюють, як різні слова змінюють зміст тексту.

Приклад 2. Рольова гра «Інтерв'ю з письменником»

Мета: розвиток комунікативних умінь та навичок діалогічного мовлення.

Завдання: один з учнів – відомий письменник, інші – журналісти. Журналісти готують запитання, а «письменник» відповідає. Приклад:

- «Яка ваша улюблена книга?»
- «Що вас надихнуло стати письменником?»
- «Які поради ви б дали молодим авторам?»

Учні міняються ролями та аналізують свої відповіді.

Приклад 3. Гра «Мандрівка у світ слів» (квест)

Мета: активізація мовної діяльності учнів через елементи змагання.

Завдання: учні виконують серію завдань, щоб дійти до фіналу. Приклад етапів:

1. Розгадати анаграму.
2. Відгадати загадку.
3. Створити речення з поданими словами.

Отже, застосування мовних ігор, інтерактивних завдань та рольових ігор у навчальному процесі відповідає сучасним підходам до викладання української мови в умовах НУШ. Ці методи дозволяють не лише покращити засвоєння лексичного матеріалу, а й сприяють розвитку творчого мислення, комунікативних навичок та мотивації учнів до навчання.

Освітні квести є ефективним способом інтеграції різних видів мовленнєвої діяльності, оскільки вони залучають учнів до активного навчання через розв'язання завдань, аналіз текстів, спілкування та створення власних мовленнєвих продуктів [9, с. 78]. В умовах НУШ квестові технології сприяють розвитку критичного мислення, творчості та кооперації.

Приклад 1. Квест «Знайди скарби мови»

Мета: формування навичок аналізу тексту та роботи з фразеологізмами.

Завдання: учні отримують карту з маршрутними точками. На кожній точці є загадка або фразеологізм, значення якого треба пояснити. Приклад завдань:

- Відгадати фразеологізм: «Взяти ноги в руки» (що означає?).

- Знайти текст із помилками та виправити їх.
- Прочитати уривок з твору та передати його зміст у трьох реченнях.

Приклад 2. Квест «Мовознавча експедиція»

Мета: розвиток навичок роботи з текстом, пошуку інформації та створення власних висловлювань.

Завдання: учні отримують ролі (журналісти, науковці, дослідники), виконують завдання та складають підсумковий звіт. Приклад етапів:

1. Прочитати текст і виділити ключові слова.
2. Записати 5 речень, що передають основну думку тексту.
3. Знайти синоніми до запропонованих слів.
4. Сформулювати власний висновок та представити його класу.

Цифрові технології дозволяють урізноманітнити навчальний процес, зробити його інтерактивним та адаптованим до інтересів сучасних школярів. Використання мобільних додатків, онлайн-квестів та інтерактивних платформ сприяє кращому засвоєнню лексичного матеріалу та активному залученню учнів [11, с. 102].

Приклад 1. Використання інтерактивних карт у Google My Maps

Мета: розвиток навичок роботи з текстовою інформацією та зв'язного мовлення.

Завдання: учні створюють інтерактивну карту «Мовні скарби України», де розміщують цікаві фразеологізми, діалектизми та мовні особливості різних регіонів. Приклад етапів:

1. Знайти та виписати три регіональні слова з української мови.
2. Розмістити їх на карті із поясненням значення.
3. Представити результати перед класом.

Приклад 2. Створення інтерактивних тестів у Kahoot! або Quizizz

Мета: перевірка та закріплення знань з лексики у форматі гри.

Завдання: учні проходять вікторину з запитаннями про значення слів, синоніми, антоніми та фразеологізми. Приклад питань:

- Яке слово є синонімом до «відважний»?
- Як правильно вжити слово «громадський» чи «суспільний»?
- Що означає фразеологізм «намити голову»?

Таким чином, освітні квести та цифрові технології значно підвищують ефективність навчання, роблять уроки більш інтерактивними та допомагають учням засвоювати лексичний матеріал у доступній і цікавій формі.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Проведене дослідження підтвердило значущість ігрових технологій у процесі формування лексичної компетентності учнів 5–6 класів. Викор-

ристання мовних ігор, інтерактивних завдань, рольових ігор, освітніх квестів та цифрових технологій сприяє підвищенню мотивації школярів до вивчення української мови, активному засвоєнню лексичного матеріалу та розвитку мовленнєвих навичок.

Застосування ігрових технологій відповідає концепції НУШ, адже забезпечує інтеграцію різних видів мовленнєвої діяльності, стимулює творче мислення, сприяє розвитку комунікативних компетентностей та формує позитивне ставлення до навчального процесу. Аналіз теоретичних і методичних аспектів цього питання показав ефективність використання дидактичних ігор, інтерактивних методів і цифрових ресурсів у навчанні лексики.

Практичні рекомендації щодо впровадження ігрових технологій у навчальний процес:

- планувати уроки так, щоб кожен етап містив елементи гри (анаграми, асоціативні ігри, кросворди) для ефективного закріплення лексичного матеріалу;
- залучати учнів до рольових ігор, ситуаційного моделювання, створення власних текстів на основі запропонованих мовних одиниць;
- інтегрувати різні види мовленнєвої діяльності у форматі навчальних квестів, що поєднують

роботу з текстами, пошук інформації та виконання мовленнєвих завдань;

– використовувати інтерактивні платформи (Kahoot!, Quizizz, Google My Maps) для створення тестів, ігор і віртуальних мовних мандрівок;

– пропонувати учням самим розробляти мовні ігри та квести для однокласників, що сприятиме розвитку самостійності та креативності.

Попри позитивний ефект ігрових технологій у навчанні лексики, деякі аспекти цього питання залишаються недостатньо вивченими. Подальші дослідження можуть бути зосереджені на таких напрямках: вивчення індивідуальних особливостей учнів і їх впливу на ефективність використання ігрових методів у навчанні лексики; розробка комплексних програм ігрового навчання для учнів різного віку з урахуванням психолого-педагогічних аспектів; аналіз впливу цифрових технологій на засвоєння лексичного матеріалу та розвиток мовленнєвої компетентності; оцінювання ефективності інтеграції ігрових технологій із традиційними методами навчання.

Висновки. Отже, ігрові технології є перспективним напрямом у методиці викладання української мови, що потребує подальших досліджень та апробації нових форм і методів їх використання.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бібік Н. М. Компетентнісний підхід у навчанні: теорія і практика. Київ : Освіта, 2020. 256 с.
2. Бойко І. М. Психолого-педагогічні засади впровадження ігрових технологій у мовну освіту. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2020. № 6. С. 65–70.
3. Гнатюк О. Інтерактивні вправи як засіб розвитку лексичних навичок учнів. *Освіта і суспільство*. 2022. № 2. С. 57–63.
4. Іваненко О. С. Ігрові технології у навчанні: сучасні підходи та методики. *Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи*. 2020. № 9. С. 80–88.
5. Коваленко Р. І. Інтеграція ігрових технологій у навчальний процес: досвід та перспективи. *Науковий вісник освіти*. 2021. № 2. С. 110–115.
6. Коваленко Т. П. Ігрові технології у сучасному освітньому процесі: теоретичні аспекти. *Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи*. 2020. № 7. С. 110–115.
7. Олійник С. В. Цифрові технології у мовній освіті: сучасні можливості та перспективи. *Інформаційні технології в освіті*. 2022. № 5. С. 117–122.
8. Омелчук С. Використання ігрових методик у навчанні молодших школярів. *Українська мова і література в школі*. 2021. № 4. С. 21–28.
9. Петренко Л. В. Методичні аспекти застосування ігрових технологій у навчальному процесі. *Освітні технології*. 2021. № 5. – С. 42–47
10. Савченко О. Я. Концептуальні засади розвитку мовної освіти в Україні. *Педагогічний дискурс*. 2019. № 26. С. 34–40.
11. Семенюк О. М. Ігрові методи навчання у формуванні лексичної компетентності. *Педагогічні науки: теорія та практика*. 2020. № 8. С. 100–105.
12. Чередниченко Л. О. Ігрові технології в педагогічному процесі. Харків: Прапор, 2015. С. 132–135.
13. Шевченко Л. А. Теоретичні основи ігрового навчання у мовній освіті. Наукові записки НПУ ім. М. П. Драгоманова. 2021. № 4. С. 99–105.
14. Cameron L. Teaching Languages to Young Learners. Cambridge University Press, 2020. 256 p.
15. Ellis R. Understanding Second Language Acquisition. Oxford University Press, 2021. 312 p.
16. Krashen S. The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom. Pergamon, 2021. 192 p.

17. Nation P. *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press, 2020. 480 p.
18. Sweller J. *Cognitive Load Theory and Educational Practice*. Springer, 2019. 210 p.

REFERENCES

1. Bibik, N. M. (2020). Kompetentnisnyi pidkhid u navchanni: teoriia i praktyka [Competency-based approach in education: Theory and practice]. Kyiv: Osvita.
2. Boiko, I. M. (2020). Psykholohiko-pedahohichni zasady vprovadzhennia ihrovykh tekhnolohii u movnu osvitu [Psychological and pedagogical foundations of implementing gaming technologies in language education]. *Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnolohii*, 6, 65–70.
3. Hnatiuk, O. (2022). Interaktyvni vpravy yak zasib rozvytku leksychnykh navychkiv uchniv [Interactive exercises as a means of developing lexical skills of students]. *Osvita i suspilstvo*, 2, 57–63.
4. Ivanenko, O. S. (2020). Ihrovi tekhnolohii u navchanni: suchasni pidkhody ta metodyky [Gaming technologies in teaching: Modern approaches and methodologies]. *Pedahohichni innovatsii: idei, realii, perspektyvy*, 9, 80–88.
5. Kovalenko, R. I. (2021). Intehratsiia ihrovykh tekhnolohii u navchalnyi protses: dosvid ta perspektyvy [Integration of gaming technologies into the educational process: Experience and prospects]. *Naukovyi visnyk osvity*, 2, 110–115.
6. Kovalenko, T. P. (2020). Ihrovi tekhnolohii u suchasnomu osvitnomu protsesi: teoretychni aspekty [Gaming technologies in the modern educational process: Theoretical aspects]. *Pedahohichni innovatsii: idei, realii, perspektyvy*, 7, 110–115.
7. Oliinyk, S. V. (2022). Tsyfrovi tekhnolohii u movnii osviti: suchasni mozhlyvosti ta perspektyvy [Digital technologies in language education: Modern opportunities and prospects]. *Informatsiini tekhnolohii v osviti*, 5, 117–122.
8. Omelchuk, S. (2021). Vykorystannia ihrovykh metodyk u navchanni molodshykh shkoliariv [Using gaming methods in teaching younger schoolchildren]. *Ukrainska mova i literatura v shkolii*, 4, 21–28.
9. Petrenko, L. V. (2021). Metodychni aspekty zastosuvannia ihrovykh tekhnolohii u navchalnomu protsesi [Methodological aspects of using gaming technologies in the educational process]. *Osvitni tekhnolohii*, 5, 42–47.
10. Savchenko, O. Y. (2019). Kontseptualni zasady rozvytku movnoi osvity v Ukraini [Conceptual foundations of language education development in Ukraine]. *Pedahohichni dyskurs*, 26, 34–40.
11. Semeniuk, O. M. (2020). Ihrovi metody navchannia u formuvanni leksychnoi kompetentnosti [Gaming methods of teaching in the formation of lexical competence]. *Pedahohichni nauky: teoriia ta praktyka*, 8, 100–105.
12. Cherednychenko, L. O. (2015). Ihrovi tekhnolohii v pedahohichnomu protsesi [Gaming technologies in the pedagogical process]. Kharkiv: Prapor.
13. Shevchenko, L. A. (2021). Teoretychni osnovy ihrovoho navchannia u movnii osviti [Theoretical foundations of game-based learning in language education]. *Naukovi zapysky NPU im. M. P. Drahomanova*, 4, 99–105.
14. Cameron, L. (2020). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.
15. Ellis, R. (2021). *Understanding second language acquisition*. Oxford University Press.
16. Krashen, S. (2021). *The natural approach: Language acquisition in the classroom*. Pergamon.
17. Nation, P. (2020). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.
18. Sweller, J. (2019). *Cognitive load theory and educational practice*. Springer.