



Отримано: 05 січня 2026

Прорецензовано: 06 січня 2026

Прийнято до друку: 07 січня 2026

email: volodymyr.savchuk@oa.edu.ua

DOI: <http://doi.org/10.25264/2415-7384-2026-20-27-32>

Савчук В. А. Психологічні особливості впливу навчальних ігор на вивчення географічних назв англійською студентами спеціальності «Міжнародні відносини» (на прикладі лексичної гри «Топонімікон»). *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»* : серія «Психологія». Острого : Вид-во НаУОА, січень 2026. № 20. С. 27–32.

УДК: 159.9:37.015.3:378.147.091.33:811.111'373.21:327

Савчук Володимир Андрійович,
доктор філософії за спеціальністю «Психологія»,
старший викладач кафедри міжнародних відносин,
Національний університет «Острозька академія»,
ORCID-ідентифікатор: <https://orcid.org/0000-0002-1360-4087>

ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВПЛИВУ НАВЧАЛЬНИХ ІГОР НА ВИВЧЕННЯ ГЕОГРАФІЧНИХ НАЗВ АНГЛІЙСЬКОЮ СТУДЕНТАМИ СПЕЦІАЛЬНОСТІ «МІЖНАРОДНІ ВІДНОСИНИ» (НА ПРИКЛАДІ ЛЕКСИЧНОЇ ГРИ «ТОПОНІМІКОН»)

Глобальні кризові зміни спричинили загальне зниження мотивації, що поширилося на студентів українських ЗВО, зокрема і спеціальності «Міжнародні відносини». Одним із ефективних засобів підвищення мотивації до навчання є дидактичні ігри. Авторська лексична гра «Топонімікон» розроблена для більш ефективного вивчення топонімів англійською (назв країн, похідних прикметників та катойконімів) студентами-міжнародниками. До чинників ефективності «Топонімікону» належать орієнтованість на освітню ціль (сприяння вивченню професійної лексики) та елемент змагання. З-поміж позитивних результатів, яких можна досягнути, використовуючи «Топонімікон» на заняттях з англійської мови для студентів «Міжнародних відносин», варто виокремити: покращення мовленнєвих, аналітичних та комунікативних навичок, здатності до логічного мислення, планування, розставлення пріоритетів, прийняття рішень, командної роботи та ініціативності, а також підвищення рівня самосвідомості та емоційного інтелекту.

Ключові слова: навчальна гра, англійська мова, професійні навички, топоніми, лексична гра «Топонімікон», студенти-міжнародники.

Volodymyr Savchuk,
PhD in Psychology,
Senior Lecturer, Department of International Relations,
The National University of Ostroh Academy,
ORCID-ID: <https://orcid.org/0000-0002-1360-4087>

PSYCHOLOGICAL ASPECTS OF THE IMPACT OF EDUCATIONAL GAMES ON THE LEARNING OF GEOGRAPHICAL NAMES IN ENGLISH BY STUDENTS OF 'INTERNATIONAL RELATIONS' (USING THE EXAMPLE OF THE LEXICAL GAME 'TOPONYMICON')

Global crises have led to a general decline in motivation, which has spread to students at Ukrainian higher education institutions, including those studying 'International Relations'. One effective means of boosting motivation to learn is through educational games. The author's lexical game 'Toponymicon' has been developed to facilitate the more effective study of toponyms in English (names of countries, derived adjectives and catonymic terms) by students of International Relations. The factors contributing to the effectiveness of 'Toponymicon' include its focus on educational objectives (facilitating the learning of professional vocabulary) and the element of competition. Among the positive outcomes that can be achieved by using 'Toponymicon' in English language classes for students of 'International Relations', the following are worth highlighting: improved speaking, analytical and communication skills, the ability to think logically, plan, set priorities, make decisions, work in a team and show initiative, as well as increased self-awareness and emotional intelligence.

Keywords: educational game, English language, professional skills, toponyms, 'Toponymicon' lexical game, International Relations students.

Постановка проблеми. Упродовж останнього десятиліття відбулися численні глобальні зміни, спричинені двома переломними подіями: пандемією COVID-19 та війною росії проти України. Наслідки обох лих помітні в усьому світі, але особливо гостро вони відчуються в Україні. Безумовно, одним із таких результатів є повсюдне погіршення мотивації, що поширилося й на вищу освіту. Студенти українських ЗВО стикаються з труднощами у зосередженні на навчальному матеріалі та підтримці достатньої дисципліни у виконанні завдань, які є важливими для отримання необхідної інформації та розвитку



відповідних навичок. Українські студенти-міжнародники не є винятком, і, на жаль, ця негативна тенденція також вплинула на вивчення ними англійської мови.

Однак підготовка кваліфікованих дипломатів та фахівців у сфері міжнародних відносин є стратегічним пріоритетом для України як держави, що значною мірою залежить від допомоги іноземних партнерів у своїй боротьбі за існування та проходить процес інтеграції в європейську спільноту. Для міжнародників англійська мова не лише є основним інструментом комунікації, що дозволяє вести переговори, але й суттєво розширює перспективи майбутніх фахівців у цій галузі через розвиток особистого потенціалу. З огляду на це, М. Чикалова стверджує, що високий рівень володіння англійською мовою сприяє набуттю соціально-комунікативних навичок (або ж «soft skills»), які не менш значущі, ніж глибокі професійні знання [5]. Одним із можливих методів підвищення мотивації студентів до вивчення іноземних мов є впровадження методів гейміфікації в аудиторії. О. Пасічник визначає гейміфікацію як перспективний інноваційний засіб підвищення іншомовної компетентності студентів ЗВО [4]. Варто зауважити, що лексику англійської мови можна легко сегментувати на відносно «автономні» теми, що створює можливості для розробки серії міні-ігор, присвячених різним тематичним кластерам.

Ігри є потужним способом підвищення ефективності навчання в різних вікових групах. Незважаючи на те, що застосування гейміфікації зазвичай поширене на ранніх етапах навчання, її потенціал залишається значним і на подальших рівнях, а отже, ним не варто нехтувати. Окрім того, на думку Т. Каршиєвої, дидактична гра – це цілеспрямована діяльність, яка має сильний компонент внутрішньої мотивації і саме так дозволяє набутти навичок гнучкого застосування необхідних елементів (у нашому контексті – словникових одиниць) [10]. Ми розробили лексичну гру «Топонімікон», мета якої – допомогти українським студентам-міжнародникам у вивченні професійної лексики (зокрема, географічних назв) у рамках курсу «Англійська мова за професійним спрямуванням».

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Ролі дидактичних ігор та вивченню англійської мови у вищій освіті присвячені численні дослідження. Й. Гейзинга зосередився на ролі ігор у соціальному розвитку особистості, тоді як П. Щербань, К. Капш та Ф. Міллер аналізували гейміфікацію в навчанні [7; 9; 11]. Н. Онищенко вивчала використання навчальних ігор у ЗВО [3]. О. Пасічник, Б. Сільсюпор, Н. Вулантарі, А. Рахман, М. Сарі, Л. Уктолсея та А. Рофії звузили сферу дослідження до гейміфікації на уроках англійської мови [4; 7; 9]. О. Кречотень та Т. Каршиєва розглядали використання ігор на уроках англійської мови для студентів нелінгвістичних спеціальностей [2; 10]. Нарешті, І. Шестопалова та М. Чикалова досліджували особливості викладання англійської мови студентам-міжнародникам [6; 5].

Незважаючи на всі вищезазначені розвідки, кілька аспектів теми залишаються невивченими. Насамперед це важливість постійної уваги до словникового запасу під час викладання англійської мови для студентів-міжнародників. Зокрема І. Шестопалова стверджує, що для студентів, які опановують цю спеціальність, особливо важливо засвоїти навички та техніки спілкування англійською мовою, які використовують у сфері міжнародних організацій та політичних інституцій усіх рівнів. Тому дослідниця наполегливо рекомендує постійне застосування дидактичних ігор разом із іншими комунікативними та інтерактивними методами [6]. Т. Каршиєва також обстоює використання освітніх ігор як для посилення мотивації студентів до навчання, так і заохочення інтересу до різних аспектів спеціальності, що вказує на їхню загальну професійну схильність [10]. Проте І. Шестопалова застерігає від надмірного використання комунікативних методів у викладанні англійської мови для студентів-міжнародників. З огляду на визначальну роль лексики саме для цієї спеціальності, варто застосовувати як комунікативні, так і когнітивні підходи (включаючи розширення словникового запасу) [6].

Отже, сукупність досліджень ефективності лексичних ігор під час вивчення англійської мови студентами-міжнародниками, можна охарактеризувати як недостатні. Більшість робіт у цій сфері присвячені або особливостям викладання англійської мови здобувачам вищої освіти за спеціальністю «Міжнародні відносини», або використанню комунікативних ігор на заняттях для студентів нелінгвістичних напрямів. У цьому контексті наше дослідження ефективності лексичної гри «Топонімікон» для майбутніх дипломатів є надзвичайно актуальним. Зрештою, той факт, що «Топонімікон» базується на географічних назвах, додатково обумовлює новизну цього дослідження.

Метою статті є обґрунтування психологічного впливу та освітньої ефективності лексичної гри «Топонімікон» для студентів-міжнародників, які вивчають англійську мову.

Виклад основного матеріалу. Важливо визначити ключові передумови, які виокремлюються саме навчальні ігри. Невід'ємною властивістю дидактичної гри є її спрямованість на конкретну навчальну мету. За П. Щербанем, дидактичну гру вирізняє конкретна означена мета та відповідний навчальний результат, які можна зумовити та емпірично зафіксувати, і які мають освітню та когнітивну спрямованість. Застосування гейміфікації обумовлює закріплення у студентів знань та перевірки їхньої якості, а також набуття нових навичок [7]. Так само Т. Каршиєва стверджує, що використання цілеорієнтованого ігрового методу на заняттях дозволяє вчителю підвищити якість та продуктивність навчального процесу. Як наслідок, це сприяє ефективнішому засвоєнню знань за рахунок підвищення рівня взаємодії між



викладачем та студентами [10]. Крім того, за словами І. Шестопалової, ефективність методів лінгвістичної гри визначають виконані завдання, наприклад, розумінням теоретичного, граматичного чи лексичного матеріалу [6]. Така концепція вдало характеризує «Топонімікон» як гру, спрямовану на розширення словникового запасу студентів.

Наступним кроком, що виходить із логіки дослідження цієї лексичної гри є аналіз підходів до класифікації навчальних ігор загалом. О. Кречотень поділяє всі дидактичні ігри на три типи: механічні, динамічні та цифрові. До першої групи належать ті, що не змінюють наповнення навчального процесу. Друга передбачає повну трансформацію змісту та сюжету гри відповідно до визначених правил. Третя група сприяє досягненню результату завдяки високій мотивації учасників та їхній незалежності від педагога [2]. У рамках цієї парадигми «Топонімікон» є зразком механічної гри, що дозволяє ефективніше інтегрувати її у навчальну програму.

Інший погляд на типологію навчальних ігор пропонує Н. Онищенко. Серед ігор, які можна ефективно використовувати у ЗВО, вона згадує ділові ігри, рольові ігри, техніки ток-шоу, ігрові дискусії, вирішення професійних дилем, бліц-ігри, гейміфіковані навчальні ситуації, квести та ігри-вправи [3]. Завдяки своїй спрямованості на закріплення вже набутих лексичних знань, «Топонімікон» підпадає під визначення гри-вправи.

Ще одним важливим аспектом використання навчальних ігор є їхній внесок у підвищення мотивації студентів у процесі навчання. За словами Н. Онищенко, однією з навичок, якими повинен володіти викладач англійської мови, є здатність покращувати мотивацію студентів. Серед інших методів вона пропонує використання ігор, інтерактивних завдань (навчальні ігри також належать до цієї категорії) та підтримку позитивної атмосфери на уроках (чого також можна ефективно досягти за допомогою ігор) [3]. О. Кречотень також вважає, що гейміфікація є ідеальною технікою для посилення мотивації та покращення навичок володіння іноземними мовами, особливо у випадку студентів нелінгвістичних університетів [2]. Окрім того, К. Капп згадує вплив на мотивацію у своєму визначенні гейміфікації, тлумачачи її як застосування принципів механіки ігрової діяльності, естетики та ігрового мислення з метою залучення здобувачів освіти до активної навчальної діяльності, покращення їхньої мотивації та вирішення навчальних проблем [9].

У контексті лексичних ігор Ф. Міллер стверджує, що вони пов'язані з уподобаннями студента в навчанні. Такі ігри роблять вагомий внесок у забезпеченні фактора особистого задоволення від процесу навчання [11]. Дослідження Б. Сільсюпор надає переконливі докази цієї ідеї. Результати її експерименту показали, що, з одного боку, використання словесних ігор (у цьому випадку – «Бінго») сприяє досягненню вищого рівня засвоєння словникового матеріалу, а з іншого – самі студенти надають їм перевагу порівняно з традиційними методами навчання. До того ж лексична гейміфікація сприяла зменшенню негативних почуттів студентів у освітньому середовищі [12].

Одним з основних факторів, що впливають на студентську мотивацію до навчання, є змагальний характер дидактичної гри. Зокрема Н. Вулантарі та ін. вважають, що впровадження змагальних механізмів, системи досягнень та моніторингу прогресу дозволяє викладачеві стимулювати внутрішню мотивацію учнів та забезпечує «більш захопливий навчальний досвід» [7]. О. Кречотень згадує елемент конкуренції серед ключових принципів гейміфікації, які покращують збагачення словникового запасу [2]. Окрім того, Т. Каршиєва пов'язує саму гру зі змаганням та вищим ступенем залучення студентів до навчального процесу [10]. Зрештою, за словами Н. Онищенко, ігри здатні зацікавити як дітей, так і дорослих, завдяки ігровій ситуації, яка, своєю чергою, передбачає змагальність, що мотивує студентів прагнути перемоги та відчуття успіху [3]. З огляду на це потенціал освітніх ігор до покращення навчальної мотивації студентів, насамперед через звернення до «змагального духу», робить їх (разом із «Топоніміконом») потужним інструментом підвищення ефективності академічного курсу.

Аспект суперництва в навчальних іграх підводить нас до такого ефекту гейміфікації навчання: її вплив на емоційний досвід та емоційний інтелект студента. Загалом позитивний вплив ігор на здатність особистості до самопізнання та контролю емоцій можна простежити ще з дитинства [8]. Так, згідно з Н. Онищенко, особливість ігрових технологій полягає в тому, що вони ґрунтуються на актуалізації емоційного змісту гри, який узгоджується з досягненням індивідуального та загального задоволення – сценарію перемоги в змаганні [3]. Окрім того склад емоційного інтелекту обґрунтовує його зв'язок з навчальними іграми через змагальний аспект. М. Августюк описує емоційний інтелект як такий, що має два рівні: когнітивний та емоційний [1]. Перший визначає ідентифікацію, оцінку та розуміння почуттів, а також сприяння емоційного мислення. Цей фактор відіграє вирішальну роль в іграх, що передбачають прийняття рішень, які безпосередньо впливають на ситуацію суперника. Другий рівень емоційного інтелекту (також називається «регуляторним») передбачає контроль власних емоцій. Він активується в подібних іграх, однак, навпаки – гравець повинен приховувати свої емоції, щоб позбавити суперника вищезгаданої переваги. Застосування цієї двоскладної структури емоційного інтелекту у випадку «Топонімікону» ми детальніше пояснимо в наступній частині статті.



У ширшому контексті дидактичних ігор Т. Каршиєва визначає правила гри як важливий компонент, що регулює залученість учнів відповідно до мети гри. Саме завдання, спрямоване на досягнення конкретної дидактичної мети, вирізняє освітню гру як таку. Мета, поставлена в грі, надає учасникам необхідні знання та інформацію [10]. До того ж О. Кречотень стверджує, що правила гри дозволяють вчителю зміцнити мотиваційну основу та творче мислення учнів [2]. Отже, доцільно окреслити завдання та правила лексичної гри «Топонімікон», а також аналіз психологічного впливу її окремих аспектів.

Дидактична мета «Топонімікону» полягає у сприянні вивченню учнями географічних назв та відповідних прикметників англійською мовою. Ігрове завдання гравців полягає в тому, щоб їхня команда заробила найбільше переможних очок (ОП), даючи правильні відповіді.

На початку гри студентів ділять на 2 рівні команди. Перед ними вивішують карту або список назв країн українською мовою. Існує два режими гри: регіональний та глобальний. Єдина відмінність полягає в топонімічному матеріалі, який використовується в грі: перший охоплює один з чотирьох великих регіонів (Європа, Азія, Африка або Америка та Океанія), тоді як другий – всі країни світу.

Команду, яка починає гру, визначають випадковим чином. Її члени відкрито обговорюють, назву якої країни мають «опрацювати» їхні опоненти. У «Топоніміконі» «опрацювання» означає усний переклад англійською назви країни, похідного прикметника та катойконіма (назви корінного жителя або мешканця країни) в однині, що відповідають запропонованому українському топоніму. Наприклад, якщо перша команда обрала «Іспанію» для суперників, один із опонентів повинен відповісти: «Spain – Spanish – Spaniard».

Члени другої команди не можуть обговорювати відповіді, але підняттям рук і жестами можуть сигналізувати про свою готовність відповісти та вибрати учасника, який це зробить. Варто пам'ятати ще одне правило: коли студент уже відповів, він не може відповідати знову, доки решта його товаришів по команді не дадуть відповіді у наступних чергах. Також, на відміну від вибору добровольця, що відповідатиме, немає жодних обмежень щодо обговорення завдання для опонентів.

За повну правильну відповідь (переклад назви країни, прикметника та катойконіма) команда отримує 1 очко. Якщо одна або дві з трьох частин відповіді містять помилку, команда отримує 0,5 очок. Якщо всі три складові відповіді помилкові, «захисники» отримують 0 очок. Після зарахування балів використану країну позначають галочкою у списку або на карті, її вже не можна обирати в цій грі. Потім команди міняються ролями: друга команда обирає завдання для першої. Гра закінчується тоді, коли кожен студент відповів 3 рази за свій хід. Команда, яка заробить найбільше очок, виграє гру.

Дослідження впливу навчальних ігор неодноразово виявляли, що гейміфікація сприяє розвитку ключових метанавичок, які зазвичай характеризують успішних професіоналів і особливо актуальні для міжнародних відносин [5; 10]. Проаналізуємо гру «Топонімікон» під кутом такого позитивного впливу.

Лексико-орієнтований характер «Топонімікону» дозволяє покращити мовні навички. Окрім того, здатність аналізувати та логічно мислити посилюється завдяки оцінці студентами ігрової ситуації, результатів кожної команди та доступних країни у списку або на карті. Також, необхідність раціонального розподілу решти топонімів (вирішення того, які призначити суперникам, а які потенційно залишити для власної команди) сприяє кращому плануванню (особливо здатності заздалегідь прораховувати свої дії та розвивати стратегічне бачення). Така діяльність сприяє більш відповідальному визначенню пріоритетів та, зрештою, покращенню навичок прийняття рішень.

До того ж використання «Топонімікону» на уроках англійської мови позитивно впливає як на комунікативні, так і на командні метанавички. Перше особливо помітно у співпраці, досягненні взаєморозуміння та компромісів. Друге відіграє вирішальну роль у досягненні спільних цілей (і тому є незамінним для майбутніх фахівців з міжнародних відносин) та дозволяє вести переговори й ухвалювати колективні рішення. У контексті «Топонімікону» обидві ці навички відточуються, коли студенти обирають завдання, яке потрібно доручити команді суперника. Проте лише навички командної роботи вдосконалюються під час «мовчазної дискусії», коли студенти обирають, хто «опрацює» завдання, запропоноване суперниками (на цьому етапі учасникам заборонено говорити).

Ще одна цінна метанавичка, розвиток якої посилює «Топонімікон», пов'язана із самосвідомістю. Вона передбачає знання власних особливостей, сильних та слабких сторін. Окрім зміцнення комунікативних навичок та навичок управління конфліктами, самосвідомість підвищує здатність учасників проявляти ініціативу. Зокрема знання студентом себе (та власного словникового запасу) є ключовим у вирішенні питання, чи візьме він призначене у цьому ході завдання, чи залишить його іншим членам команди, які також готові відповідати. Варто пам'ятати, що після відповіді учаснику доведеться пропустити кілька ходів, поки його товариші з команди виконуватимуть свої завдання. У цьому контексті студент вирішує, чи брати ініціативу на себе, чи повідомляти про це своїй команді.

Зрештою, «Топонімікон» допомагає розвивати високий емоційний інтелект. Ця метанавичка має першорядне значення для майбутніх дипломатів, оскільки дозволяє їм будувати довгострокові стосунки, досягати домовленостей та сприяти підтримці продуктивної атмосфери. Особливе значення для

фахівців з міжнародних відносин має здатність розпізнавати емоції інших людей, з одного боку, та зберігати самоконтроль – з іншого. «Топонімікон» активує обидва аспекти емоційного інтелекту, окреслені М. Августюк [1]. Когнітивний рівень активується, коли студенти вирішують, які топоніми призначити для супротивників. Істотною характеристикою цієї дискусії є її відкритість для опонентів. Розпізнаючи емоції та реакції суперників, коли вони чують їхнє потенційне завдання, можна виявити обмеження в їхніх знаннях і, відтак, поставити свою команду у вигідне становище. Водночас і регуляторний аспект емоційного інтелекту, який визначає афективний контроль, відіграє важливу роль, коли опоненти відкрито обговорюють варіанти для вашої команди. Дотримуючись тієї ж логіки, самі студенти повинні уникати відкритого прояву емоцій.

Висновки. Отже, лексична гра «Топонімікон» може слугувати ефективним засобом покращення мовних компетенцій студентів спеціальності «Міжнародні відносини» завдяки підвищенню рівня їхньої мотивації до навчання, зокрема через змагальний аспект. Окрім того, застосування цієї гри на заняттях з англійської мови дозволяє розвинути низку професійних та метанавичок: аналізу, логічного мислення, планування, виставлення пріоритетів, прийняття рішень, комунікації, командної роботи, ініціативності, а також підвищення рівня самосвідомості та емоційного інтелекту.

Перспективні напрямки подальших досліджень цієї теми вбачаємо в емпіричному вивченні впливу лексичної гри «Топонімікон» на рівень засвоєння професійного вокабуляру студентами-міжнародниками. Також, актуальним є аналіз ефективності цього засобу гейміфікації (модифікованого з урахуванням специфіки відповідної професійної лексики) для здобувачів вищої освіти за іншими спеціальностями із сильним акцентом на комунікацію та міжособистісну взаємодію (наприклад, педагогів, журналістів, психологів).

Література:

1. Августюк М. М. Емоційний інтелект студентів у контексті метакогнітивного моніторингу : автореф. дис. ... д-ра псих. наук : 19.00.07 / Національний університет «Острозька академія», Острог, 2023. 43 с.
2. Кречотень О. В. Сучасні концепції гейміфікації вивчення іноземної мови в нелінгвістичному університеті. *Збірник наукових праць «Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах»*. Класичний приватний університет. 2022. № 82. С. 197–202.
3. Онищенко Н. Застосування ігрових технологій під час викладання педагогічних дисциплін у вищій школі. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип. 35. Ч. 4. С. 260–267.
4. Пасічник О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів закладів вищої освіти. *Педагогічна освіта: теорія і практика : зб. наук. пр. Кам'янець-Подільський*, 2018. Вип. 24(1). Ч. 2. С. 344–349.
5. Чикалова М. Формування Soft- та Meta-Skills у майбутніх фахівців сфери міжнародних відносин при вивченні англійської мови у закладах вищої освіти в умовах дистанційного навчання. *International Science Journal of Education & Linguistics*. 2023 Vol. 2. No. 4. Pp. 10-18.
6. Шестопалова І. О. Особливості і проблеми навчання англійської мови студентів спеціальності «Міжнародні відносини». *Innovative development of science, technology and education. Proceedings of the 7th International scientific and practical conference*. Vancouver : Perfect Publishing. 2024. Pp. 265–269.
7. Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Витоки педагогічної майстерності*. 2014. Вип. 13. С. 286–291.
8. Huizinga, J. (1949) *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul. 232 p.
9. Kapp K. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for training and education*. New Jersey : John Wiley & Sons, 2012. 336 p.
10. Karshiyeva T. Sh. Teaching Foreign Languages based on Games in Non-philology Higher Education Institutions (In English as an Example). *Journal of Pharmaceutical Negative Results*. 2022. Vol. 13. Special Issue 3. Pp. 1752–1756.
11. Miller, F. J. S. The Games that Teachers Play. *Іноземні мови*. 2003. №3. С. 19–25.
12. Silsüpür B. Does Using Language Games Affect Vocabulary Learning in EFL Classes? *Journal of Foreign Language Education and Technology*. 2017. Vol. 2. No. 1. Pp. 83–104.
13. Wulantari N. P., Rachman A., Sari M. N., Uktolseja L. J., Rofi'i A. et al. The Role of Gamification in English Language Teaching: A Literature Review. *Journal on Education*. 2023. Vol. 06. No. 01. Pp. 2847–2856.

References:

1. Avhustiuk, M. M. (2023) *Emotsiyni intelekt studentiv u konteksi metakognityvnoho monitorynhu* [Emotional intelligence of the students in the context of metacognitive monitoring] [Doctoral dissertation abstract, National University of Ostroh Academy], 43. [in Ukrainian]
2. Krekoten, O. V. (2022) *Suchasni kontseptsii heimifikatsii vyvchennia inozemnoi movy v nelinhvistychnomu univertsyteti* [The modern concepts of gamification of studying foreign language in non-linguistic universities]. *Zbirnyk naukovykh prats "Pedagogika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh"* – *Pedagogics of formation of creative personality in HEI and secondary schools*, 82, 197–202. [in Ukrainian]



3. Onyshchenko, N. (2021) Zastosuvannia ihrovykh tekhnolohii pid chas vykladannia pedahohichnykh dystsyplin u vyshchii shkoli [Application of game technologies during the teaching of pedagogical disciplines in higher education]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk – Current issues of humanitarian sciences*, 35(4), 260–267. [in Ukrainian]
4. Pasichnyk, O. (2018) Heimifikatsiia protsesu navchannia inozemnoi movy studentiv zakladiv vyshchoi osvity [Gamification of the process of teaching a foreign language to students of higher education institutions]. *Pedahohichna osvita: teoriia i praktyka: zb. nauk. pr. – Pedagogical education: theory and practice: collection of scientific papers*, 24(1), 344–349. [in Ukrainian]
5. Chykalova, M. (2023) Formuvannia Soft- ta Meta-Skills u maibutnikh fakhivtsiv sfery mizhnarodnykh vidnosyn pry vyvchenni anhliiskoi movy u zakladakh vyshchoi osvity v umovakh dystantsiinoho navchannia [Formation of Soft- and Meta-Skills in future specialists in the sphere of international relations when studying English in higher education institutions under the conditions of distance learning]. *International Science Journal of Education & Linguistics*, 2(4), 10–18. [in Ukrainian]
6. Shestopalova, I. O. (2024) Osoblyvosti i problemy navchannia anhliiskoi movy studentiv spetsialnosti “Mizhnarodni vidnosyny” [Features and problems of teaching English to students of the specialty “International Relations”]. *Innovative development of science, technology and education. Proceedings of the 7th International scientific and practical conference*, 265–269. [in Ukrainian]
7. Shcherban, P. (2014) Zastosuvannia ihrovykh tekhnolohii v osviti: istoriia i perspektyvy [Application of game technologies in education: history and perspectives]. *Vytoky pedahohichnoi maisternosti – Origins of pedagogical skill*, 13, 286–291. [in Ukrainian]
8. Huizinga, J. (1949) *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul.
9. Kapp, K. (2012) *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
10. Karshiyeva, T. Sh. (2022) Teaching Foreign Languages based on Games in Non-philology Higher Education Institutions (In English as an Example). *Journal of Pharmaceutical Negative Results*, 13(Special Issue 3), 1752–1756.
11. Miller, F. J. S. (2003) The Games that Teachers Play. *Inozemni movy – Foreign Languages*, 3, 19–25. [in Ukrainian]
12. Silsüpür, B. (2017) Does Using Language Games Affect Vocabulary Learning in EFL Classes? *Journal of Foreign Language Education and Technology*, 2(1), 83–104.
13. Wulantari, N. P., Rachman, A., Sari, M. N., Uktolseja, L. J., Rofi'i, A. et al. (2023) The Role of Gamification in English Language Teaching: A Literature Review. *Journal on Education*, 6(1), 2847–2856.