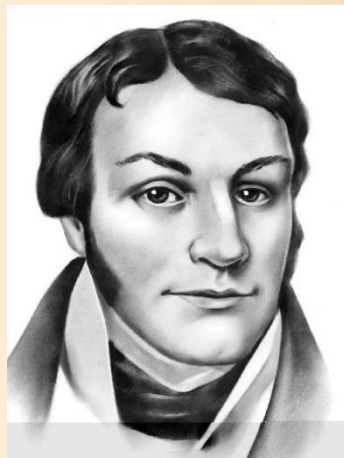


**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені Г.С. СКОВОРОДИ**

**Український мовно-літературний факультет
імені Г.Ф. Квітки-Основ'яненка**

**Кафедра зарубіжної літератури та слов'янських мов
імені професора Михайла Гетманця**



**АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ
ФІЛОЛОГІЧНИХ НАУК**

**МАТЕРІАЛИ
СТУДЕНТСЬКОЇ НАУКОВОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ,
ПРИСВЯЧЕНОЇ 245-РІЧЧЮ З ДНЯ НАРОДЖЕННЯ
ГРИГОРІЯ ФЕДОРОВИЧА КВІТКИ-ОСНОВ'ЯНЕНКА**

(22 листопада 2023 року)

Харків – 2023



<i>Прасова Ірина</i>	
Поняття «граничність» у гуманітарному полі знань	31
<i>Рудницька Анна</i>	
Синтаксичні функції інфінітива: сучасні тенденції їх розмежування.....	34
<i>Самоха Анна</i>	
Порівняльний аналіз змісту понять Justice і Справедливість у англійській і українській мовах	36
<i>Снігурова Ірина</i>	
Мова – душа народу (концептуальні засади фразеологічного словника)	39
<i>Соломоненко Дар'я</i>	
Поняття сленгу у сучасній українській соціолінгвістиці.....	41
<i>Федіна Альона</i>	
The impact of using games at English lessons on students' motivation and interest in vocabulary learning	44
Актуальні проблеми сучасного літературознавства й методики вивчення літератури	
<i>Воропаєва Оксана</i>	
Специфіка викладання «химерної» прози в закладах середньої освіти (на прикладі повісті В. Дрозда «Ірій»)	46
<i>Галушкіна Марія</i>	
Образ головної героїні комедії Аристофана «Лісістрата».....	48
<i>Глущенко Марк</i>	
Роман Герберта Веллса «Машина часу» як соціальна антиутопія ...	51
<i>Данилішина Анна</i>	
Особливості комедії Бомарше «Севільський цирульник»: гендерний аспект.....	54

6. Степаненко О., Заєць В., Степчук Ю. Сучасний молодіжний сленг української молоді. *Актуальні проблеми філології та перекладознавства*. Хмельницький, 2022. № 24. С. 45–49.

УДК 811.111

*А.О. Федіна
Харків, ХНПУ імені Г.С. Сковороди
Наук. кер.: к. пед .н., доц. А.В. Будко*

THE IMPACT OF USING GAMES AT ENGLISH LESSONS ON STUDENTS' MOTIVATION AND INTEREST IN VOCABULARY LEARNING

The use of games in English language teaching has come to light as a potential tactic to boost students' motivation and interest in learning vocabulary.

Recent studies have examined the relationship between students' motivation and their inclination to acquire vocabulary, particularly in the context of English language teaching. Smith (2019) highlighted the ability of digital games to boost motivation and raise student engagement in a research study that focused on the integration of games into language learning. According to Andrea Bennett (2011), games are important in fostering in-depth learning experiences. According to Fromme (2003), McFarlane and Sakellariou (2002), playing games in the classroom has its advantages. In addition to lowering anxiety, games are strong motivators.

The use of game-based activities into English language classes promotes enjoyment, develops teamwork and competition, and offers quick feedback, all of which help to increase motivation and interest in learning new vocabulary.

Multimedia tools assist in bringing the learning process to life in a way that students find interesting and unforgettable through original forms of self-expression and fresh experiences in the foreign language. There are some online games for vocabulary learning that can be used in the classroom: Vocabulary.com (offers a wide range of vocabulary games and quizzes that adapt to the individual learning level of each student); Quizlet (offers flashcards, quizzes, and games which can be created at each topic); Word Wall (allows to create and share word games, word walls, and quizzes); Duolingo (offers a vocabulary section that can be used to

enhance English vocabulary); BBC Learning English (provides various vocabulary and word-based games designed for English learners); Vocabulary Spelling City (offers interactive games and activities to help students improve their vocabulary and spelling skills); Kahoot! (allows to create engaging vocabulary quizzes and games to test and reinforce students' word knowledge); Crossword Puzzles (online crossword puzzle generators can be used to create customized puzzles with English vocabulary words); Word Search (can be a fun and effective way to reinforce vocabulary).

The use of interactive games to language training has significantly increased the students' intrinsic motivation. Additionally, students who play games show higher levels of enthusiasm and interest throughout language lessons. Students that are exposed to games demonstrate gains in their language ability, suggesting that games can promote language learning. Interactive and immersive game elements boost engagement and make learning enjoyable and efficient for everyone.

By introducing games into their teaching strategies, educators can create dynamic learning environments that promote intrinsic motivation and support more efficient language learning experiences. While this approach doesn't replace traditional training, it provides a valuable supplement that can substantially enhance language learning results.

Література

1. Козак А.М. Використання гри на уроках іноземної мови. *Англійська мова та література*. 2011. № 14(312). С. 4-6.
2. Полонська Т.К. Ігрова діяльність як засіб формування ключових компетентностей здобувачів освіти на уроках іноземної мови // Проблеми сучасного підручника: зб. наук. праць / [голов. ред. О.М. Топузов]. Київ: Педагогічна думка, 2018. Вип. 21. 440 с.
3. Rankin, Y.A. User Centered Game Design: Evaluating Massive Multiplayer Online Role-Playing Games for Second Language Acquisition [E-resource]. URL: <http://dx.doi.org/10.1145/1401843.1401851> (accessed 26.03.2023)
4. Talak-Kiryk, A. Using Games In A Foreign Language Classroom. MA TESOL Collection, 484, 2010.