

УДК 81'27 (076.5)

DOI <https://doi.org/10.32782/2412-933X/2025-XXIII-15>

ГРА ЯК МЕТОД НАВЧАННЯ МОВИ В ЗАКЛАДІ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Семак Людмила

кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри філології
Дніпровський державний аграрно-економічний університет
ORCID ID: 0000-0002-2495-4680

Сергієнко Ольга

доктор філософії в галузі освіти/педагогіки, доцент,
доцент кафедри філології
Дніпровський державний аграрно-економічний університет
ORCID ID: 0000-0002-5958-750X

У статті досліджено гру як метод навчання мови в закладі вищої освіти. Установлено, що одним із динамічних методів, який спонукає до обопільної активної діяльності, ґрунтується на розвиткові різноманітних форм мислення, сприяє поступові творчих здібностей, утвердженню високих соціально-адаптаційних можливостей особистості, є гра. У науковій розвідці використано описовий метод, метод педагогічного спостереження, що було організоване під час освітнього процесу на заняттях з мовних дисциплін. Спостережено, що формування комунікативної компетентності, яке охоплює мовленнєву, мовну й соціокультурну компетенції, успішно можна здійснювати засобами ігрової діяльності, оскільки саме ігри, які природно є розвагою і відпочинком, уможливають невимушене прагматичне засвоєння різноманітного розмовного та соціального досвіду й емоційне задоволення від складного процесу навчання і в такий спосіб сприяють успішному опануванню мови. Установлено, що метод гри має багато переваг, із-поміж яких – універсальність, мотивація, цілеспрямоване використання мови, орієнтація на студента, емоційне позитивне задоволення, низький рівень стресу, ефективність. До найпопулярніших ігор, що їх застосовують під час вивчення мовних дисциплін, вналежнено знайомство, шараду, бінго, малювання, гру на відповідність, режисерство, заміну слів, ведення щоденника, рольову гру. Доведено, що застосування гри під час навчання мови сприяє реалізації таких важливих методичних завдань: гра виробляє психологічну готовність здобувачів до рідномовного професійного й іншомовного спілкування; забезпечує природну потребу багаторазового повторення і закріплення мовного матеріалу; тренує оказіональний вибір потрібного мовного штампу чи кліше, що є моделлю майбутньої спонтанної ситуації спілкування. Пояснюється, що перспективами подальшого наукового пошуку є дослідження і коментарі інших ігрових вправ, що стануть у нагоді для навчання будь-якої мови.

Ключові слова: гра, мовна дисципліна, комунікативна компетентність, здобувач вищої освіти.

Semak Liudmyla

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Philology
Dnipro State Agrarian and Economic University

Serhiienko Olha

Doctor of Philosophy in Pedagogy, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Philology
Dnipro State Agrarian and Economic University

**A GAME AS A METHOD OF LANGUAGE TEACHING
IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS**

The article investigates the game as a method of language teaching in a higher education institution. It is established that one of the dynamic methods that encourages mutual active activity, is based on the development of various forms of thinking, contributes to the gradual development of creative abilities, and the establishment of high social and adaptive capabilities of the individual is the game. The scientific investigation used the descriptive method, the method of pedagogical observation, which was organized during the educational process in language classes. It was observed that the formation of communicative competence, which includes speech, language and socio-cultural competence, can be effectively carried out by means of game activity, since it is games, which are naturally entertainment and recreation, that enable the relaxed pragmatic assimilation of various communicative and social experiences and emotional satisfaction from the complex learning process, and thus contribute to the successful acquisition of the language. It has been established that the game method has many advantages, including versatility, motivation, purposeful use of language, student orientation, emotional positive satisfaction, low stress level, and efficiency. The most popular games used in the study of language disciplines include dating, charades, bingo, drawing, matching games, directing, word substitution, diary keeping, and role-playing. It has been proven that the use of games in language learning contributes to the implementation of the following important methodological tasks: develops the psychological readiness of applicants for native professional and foreign language communication; provides the natural need for repeated repetition and consolidation of language material; trains the occasional choice of the desired language stamp or cliché, which is a model of a future spontaneous communication situation. It is explained that the prospects for further scientific research are the study and comments of other game exercises that will be useful for learning any language.

Key words: a game, a language discipline, a communicative competence, a higher education student.

Вступ. В умовах активної цифровізації та прогресивної трансформації сучасної освіти потребують перегляду викладання і вивчення будь-якої мови, традиційні й навіть інтерактивні методи навчання, оскільки консервативні методики нерідко складно застосувати під час, наприклад, онлайн-занять, тоді як цифрові застосунки та вправи дещо виснажують і набридають через тривале дистанційне навчання і проникнення електронних комунікацій, інструментів, пристроїв і ресурсів у всі сфери суспільного життя. Вивчення мови, як і будь-якої дисципліни, сьогодні буде ефективним в умовах цікавої і творчої синхронної взаємодії всіх учасників освітнього процесу. Одним із динамічних методів, що спонукає до обопільної активної діяльності, ґрунтується на розвиткові різноманітних форм мислення, сприяє поступові творчих здібностей, утвердженню високих соціально-адаптаційних можливостей особистості, є гра.

Грі як методичному прийому навчання, що має ситуативний характер і дає змогу бути присутнім і залученим до процесу всім учасникам освітнього середовища, свою увагу приділяли Ю. Бойко [1], Н.Б. Бондаренко [2], Н.Ю. Діомідова [5], К.І. Зайцева [5], Л. Карамушка [3], О.С. Частник [5], А. Хейнз [8], Л.М. Шевченко [6] та ін. Науковці аналізували гру як рольовий, тренувальний вид навчальної діяльності, розроблювали класифікації

навчально-педагогічних ігор, визначали етапи навчальних ігор, пропонували сюжети розгортання ігор, пояснювали користь застосування такого методу в навчальному процесі тощо. Недостатньо розробленим залишається питання впровадження методу гри під час викладання і вивчення мови.

Мета статті – проаналізувати гру як метод навчання мов у закладі вищої освіти.

Методи та методики дослідження. Для досягнення окресленої мети в науковій розвідці використано описовий метод, метод педагогічного спостереження, що було організоване під час освітнього процесу на заняттях з навчальних дисциплін «Ділова українська мова (за професійним спрямуванням)», «Іноземна мова (за професійним спрямуванням)» зі здобувачами бакалаврського рівня вищої освіти всіх спеціальностей Дніпровського державного аграрно-економічного університету.

Результати та дискусії. Сьогодні в закладі вищої освіти обов'язковим є вивчення української, переважно особливостей її офіційно-ділового й наукового стилів, та іноземної мови. Вивчення таких дисциплін передбачає одночасне набуття мовних і комунікативних знань, умінь, навичок і компетенцій для майбутньої професійної та іншомовної діяльності. Мовна освіта важлива, оскільки «по-перше, спілкування є природною потребою людини, яка вивчає мову, а по-друге, спілкування є невід'ємною частиною професійної діяльності фахівця» [4, с. 50]. Освоєння будь-якої мови, усвідомлення її правил і закономірностей функціонування потребує тривалого часу, системного підходу і занурення в реальне комунікативне середовище. Повільний прогрес, довге й складне навчання можуть зумовлювати втрату цікавості до вивчення мови, тому використання ігор, що дають змогу опинитися в мовному середовищі й обговорювати випадкові й спонтанні події в реальному часі, є цікавим способом залучення всіх студентів до комунікації. Ігри допомагають багатьом здобувачам і мотивують їх підтримувати інтерес і працювати. Останнім часом навчання мови було зосереджено на формуванні й розвитку комунікативної компетентності здобувачів, що спонукало викладачів надавати перевагу завданням, які заохочують студентів до творчого й природного використання мови. Саме ігри добре реалізують такий підхід та мають на меті формування правильного мовлення, тому вони можуть слугувати тренажером для відпрацювання навичок відмінної комунікативної діяльності.

У педагогіці гри розглядають як «специфічний вид людської діяльності, спрямований на відображення дійсності, зокрема й праці людей, їх життя та суспільних відносин. Характер і зміст рольової гри є соціальними і визначаються конкретними культурними та соціально-економічними умовами життя» [5, с. 77]. Вивченню гри як соціальному інстинкту, який притаманний кожній людині, із метою впровадження в методологію мовних дисциплін під час освітнього процесу в загальноосвітніх закладах присвятили свої дослідження такі науковці, як Н.Б. Бондаренко [2], М.В. Ісаєва [2], А. Хейнз [8], О.С. Частник [5] та ін. На сьогодні поза увагою залишається використання методу гри в навчанні мови в закладі вищої освіти. Уважаємо, що педагогічно-лінгвістичні дослідження гри як методу навчання мови є актуальними й уможливають поліпшення якості мовної освіти й викладання мови у ЗВО. На думку Ю. Бойко, ігри сприяють засвоєнню лексичного матеріалу, покращенню навичок усного мовлення та вміння швидко реагувати у стресових ситуаціях, що своєю чергою виокремить студента – майбутнього спеціаліста – серед значної кількості випускників [1].

Процес навчання будь-якої мови завжди є засобом успішної соціалізації та особистісного розвитку індивідуума, оскільки в подальшому добре опанована мова додає людині впевненості під час спілкування, сприяє розвитку комунікативної компетентності та, як результат, успішному досягненню комунікативної мети. Формування комунікативної компетентності, що охоплює мовленнєву, мовну й соціокультурну компетенції, доволі успішно

можна здійснювати засобами ігрової діяльності, оскільки саме ігри, які природно є розвагою і відпочинком, уможливають невимушене прагматичне засвоєння різноманітного розмовного та соціального досвіду й емоційне задоволення від складного процесу навчання і в такий спосіб сприяють успішному опануванню мови.

Нерідко викладачі вишів украй складно сприймають важливість використання ігор на практичних заняттях, аргументуючи свою позицію тим, що в університеті студент – доросла особистість, націлена на розвиток серйозних професійних компетенцій, а гра – це невимушене спілкування, що може викликати поблажливе ставлення, нівелювати офіційні кордони й порушувати субординацію, суперечити діловій і науковій практиці комунікації в аудиторії. Проте сучасні вітчизняні й закордонні дослідження переконують, що «метод гри під час вивчення мови має широкий спектр переваг» [7], із-поміж яких виділяють такі, як: універсальність (метод гри корисний не лише для дітей дошкільного віку, а й для студентів, дорослих, оскільки не всі учасники завжди впевнені в собі та можуть легко працювати у групі, а гра сприяє невимушеній і дружній атмосфері для більш комфортного засвоєння знань); мотивація (ігри додають відносинам у колективі змагальності й конкуренції, тому у здобувачів з'являється не лише мотивація перемогти у грі, а й бажання краще готуватися до майбутніх випробувань); цілеспрямоване використання мови (раніше вивчений матеріал відпрацьовують в уявних професійних ситуаціях, що добре сприяє залученню до навчання, оскільки, коли студенти бачать актуальність і затребуваність знань, зростає бажання працювати далі); орієнтація на студента (використання під час ігор цільової мови професійного спрямування сприяє розвиткові фахової компетентності); емоційне позитивне задоволення (ігри створюють позитивний настрій, оскільки ігровий процес сам по собі цікавий, динамічний, творчий, тому в такий спосіб можна уникнути звичайних і нудних занять. Усе це моделює позитивну атмосферу в аудиторії, краще залучає здобувачів до роботи та зберігає інтерес студентів), низький рівень стресу (під час гри здобувачі переміщують акценти від зосередження на використанні мовних засобів до спроби перемогти, тому страх перед негативними коментарями викладача може нівелюватися і студенти з низьким рівнем впевненості можуть повноцінно брати участь у комунікації, тому спілкувальні здібності розвивати легше), ефективність (дослідження закордонних учених [7] засвідчують, що здобувачі навчаються швидше та запам'ятовують більше ключової інформації під час ігор, ніж навчання за допомогою зубріння). Загалом очевидно, що кінцева мета будь-якої діяльності – вивчити й відтренувати мовний матеріал, але саме гра вимагає від студентів використовувати професійну мову для участі, спілкування, переконання і переговорів з іншими гравцями для здобуття перемоги, тому студенти мотивовані швидко й дієво використовувати свої продуктивні й пізнавальні мовні навички з метою досягнення мети й отримання позитивного емоційного задоволення. Науковець Л.М. Карамушка переконує: «Ділова гра спрямована на те, щоб, імітуючи реальні ділові (професійні, побутові тощо) ситуації, виконуючи справжні, а не навчальні ролі, студенти набували умінь та навичок, необхідних для виконання різних видів практичної діяльності» [3, с. 788].

Для того, щоб гра стала ефективним навчальним методом, як і в будь-якій іншій навчальній діяльності, слід приділити увагу її плануванню, розробці і втіленню, оскільки це ситуативна діяльність, тому вона потребує аналізу стратегії і пропрацювання усіх можливих варіантів перебігу. У яку б гру ви не вирішили грати, вона має відповідати вашій групі, курсу, спеціальності, рівню знань студентів, культурному контексту, темі й меті заняття. Слід проаналізувати, як пояснювати правила, у який спосіб кожен студент буде залучений та яку частину відвести для гри. Крім того, гра повинна стати дієвим інструментом для досягнення навчальної мети, а не легким компромісом для швидкого перебігу заняття.

Ігри можна використовувати за різноманітними сценаріями. Вони однаково будуть результативними на початку заняття, під час нього, щоб досягти основної навчальної мети, або наприкінці уроку, щоб підсумувати вивчене. Ігрові вправи можна використовувати для розвитку різноманітних мовних навичок – тренування / тестування нової лексики чи граматики в групах чи парах, як підказку для письмової роботи чи як розмовну вправу, коли гравці намагаються переконати своїх одногрупників або заперечити їм. У яку б гру ви не планували зіграти, важливо пояснити здобувачам її значення і мету. Переконайтеся, що всі учні розуміють навчальні переваги цієї діяльності, оскільки без цього кроку здобувачі можуть помилково припустити, що викладач просто марнує час, додаючи веселого настрою заняттю. Слід бути готовим до того, що ігри, як і будь-яка інша навчальна діяльність, не відразу приваблять усіх учасників освітнього процесу, оскільки здобувачі, які вже відчувають проблеми з вивченням мови, можуть бути стурбовані через нову невідому діяльність, тому важливо підтримувати баланс у використанні ігрових вправ. Яку б мову ви не викладали та знання з якої спеціальності не здобували б ваші студенти, ігри дають змогу реалізувати безліч унікальних навчальних і виховних функцій, що допомагають викладачам навчати мови ефективніше й успішніше.

Зазвичай виділяють такі види ігор, що їх прийнято використовувати: мовні (фонетичні – із метою вироблення навичок правильної вимови слів відповідно до акцентуаційних і орфоепічних норм; лексичні – на вивчення і запам'ятовування лексики; граматичні – на відпрацювання граматичних форм слів і структур; стилістичні – на добір правильних мовних засобів, що відповідають умовам комунікативного акту); мовленнєві – на формування та розвиток елементарних навичок слухання, переповідання та висловлення думки; комунікативні – на формування навичок спілкування.

Застосування гри під час навчання мови сприяє реалізації таких важливих методичних завдань: гра виробляє психологічну готовність здобувачів до рідномовного професійного й іншомовного спілкування; забезпечує природну потребу багаторазового повторення та закріплення мовного матеріалу; тренує оказіональний вибір потрібного мовного штампу чи кліше, що є моделлю майбутньої ситуативної, спонтанної ситуації спілкування.

До найпопулярніших ігор, що їх застосовують під час вивчення мовних дисциплін, вналежнюють знайомство, шараду, бінго, малювання, гру на відповідність, режисерство, заміну слів, ведення щоденника, рольову гру та ін.

Однією з найпростіших ігор як під час вивчення української мови, так і іноземної в закладі вищої освіти є знайомство на діловій зустрічі. Виконуючи таку вправу, усі здобувачі групи уявляють, що опинилися на офіційному заході, присвяченому їхній професійній діяльності. Спочатку кожен з учасників групи повідомляє своє ім'я, далі учасники називають імена всіх, хто перебуває поряд з ними. Після цього можна так само запропонувати учасникам назвати вік, домашню адресу, місце роботи, спеціальність, потенційну посаду, сильні й слабкі сторони характеру, кар'єрні перспективи, місце омріяної відпустки тощо.

Шаради – це гра-пантоміма, у яку грають, використовуючи лише обличчя та тіло, що дають гравцям підказки, аби ті здогадатися, що учасник намагається сказати. Це може бути слово, вислів, спеціальний термін з галузі знань студентів, освітнього процесу тощо. Можна адаптувати шаради, щоб вимагати від гравців відповіді українською або іноземною мовою, що вможливило б розвиток лексичного запасу, повторення і краще засвоєння професійної термінологічної лексики.

Можна використовувати популярну гру в бінго. Спершу слід створити картки професійною мовою, яку ви вивчаєте, на різні теми, наприклад, терміни за фахом з агрономії, інженерії, ветеринарії тощо. Наприклад, на картці можна записати слово *crop production*,

а гравці повинні перекласти слово рідною мовою; записати *рослинництво*, а гравці називають дефініцію терміна.

Гра в малювання схожа на шаради, але підказки не показують, а малюють. Слід записувати нові слова, терміни з теми, які вивчають на цьому занятті. Групу необхідно поділити на команди. Гравець кожної команди отримує кілька секунд, щоб подивитись на слово й почати його малювати. Мета полягає в тому, щоб намалювати значення терміна швидко й точно, а гравці вашої команди могли здогадатися, що ви малюєте, раніше, ніж команда супротивника. Картки можна писати мовою, яку ви вивчаєте.

Гра на відповідність термінів і їхніх дефініцій. Створіть картки з термінами українською чи іноземною мовою та зіставте термін із його визначенням. Такі картки можна використовувати для гри в пам'ять, якщо покласти кожну картку на стіл лицьовою стороною вниз, то коли дійде черга учасника, поверніть дві обличчям догори. Якщо на картках обличчям догори немає слів, переверніть їх і надайте чергу наступному учаснику. Мета – запам'ятати, де знаходиться кожна картка, відповідно зіставити термін і його дефініцію.

Режисерство – це гра, що полягає у створенні й доповненні спільної розповіді. Гравці по черзі доповнюють одним реченням вигадану історію про події на роботі, наприклад, відрядження.

Практика ведення щоденника полягає в тому, що студенти, які вивчають мову, можуть удосконалювати свої навички письмової як української, так і іноземної мови, записуючи кілька речень про свої враження за день у колективному щоденнику групи. Записи не мають бути довгими. Така практика є гарним способом потренувати засоби повсякденної мови, які можна використовувати в розмовних ситуаціях.

Будь-якій грі як ситуативно-варіативній вправі притаманна оказіональність, раптовість, тому мова буде імпровізованою, відбиватиме мовомислення і досвід комунікантів, сприятиме повторенню раніше вивченого мовного кліше в умовах, наближених до реального комунікативного середовища з притаманними йому ознаками – конотацією, прагматикою, ситуативністю та цілеспрямованістю впливу.

Досить популярною грою на заняттях з будь-якої мови завжди була й залишається рольова гра. О.М. Шевченко зауважує: «Ті, хто бере участь у грі, повинні самі пофантазувати, домислити образ свого персонажа, можливо, щось спробувати змінити. Залежно від цілей, які має викладач, рольові ігри умовно можна розділити на лексичні, граматичні та ігри, що розвивають пам'ять. Лексичні ігри тренують здобувачів освіти у вживанні слів у ситуаціях, наближених до природної обстановки, наприклад, у магазині, у поліклініці, у музеї, у готелі; у розвитку мовної реакції. Граматичні ігри повинні створювати ситуації для вживання того чи іншого мовного зразка, розвивати мовну активність і самостійність [6, с. 257].

Отже, використання методу гри для навчання будь-якої мови є важливим і універсальним інструментом, що дає змогу якнайкраще формувати й розвивати комунікативну компетентність, мотивує і залучає здобувачів до вивчення, вможливорює отримання позитивного емоційного задоволення від освітнього процесу, показує перспективи використання професійної мови в майбутньому, адаптує до реальних професійних умов спілкування. Перспективи подальшого наукового пошуку вбачаємо в дослідженні і коментарях інших ігрових вправ, що стануть у нагоді для навчання будь-якої мови.

Література:

1. Бойко Ю. Рольова гра як метод навчання професійній іноземній мові. *Наукові конференції*. 2013. URL: <http://oldconf.neasmo.org.ua/node/2168> (дата звернення: 13.01.2025).

2. Бондаренко Н.Б., Ісаєва М.В. Ігрові прийоми навчання як засіб формування граматичних навичок на початковому етапі. *Вісник Запорізького національного університету. Серія «Педагогічні науки»*. 2010. № 2 (13). С. 26–31. URL: https://web.znu.edu.ua/herald/issues/2010/ped_2010_2/026-31.pdf (дата звернення: 13.01.2025).
3. Карамушка Л.М. Рольова гра. *Енциклопедія освіти* / за ред. В.Г. Кременя. Київ : Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
4. Піддубцева О.І. Формування готовності майбутніх фахівців-аграріїв до іншомовного професійно орієнтованого спілкування : дис... докт. філос. : 015 «Професійна освіта (за спеціалізаціями)». Запоріжжя. 2021. 293 с. URL: http://phd.znu.edu.ua/page/PhD/piddubtseva/piddubtseva_dis.pdf (дата звернення: 13.01.2025).
5. Частник О.С., Діомідова Н.Ю., Зайцева К.І. Рольова гра як елемент викладання іноземної мови у закладі вищої освіти. *Інноваційна педагогіка. Серія «Теорія та методика навчання»*. 2021. Вип. 39. С. 76–80. URL: <http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2021/39/16.pdf> (дата звернення: 13.01.2025).
6. Шевченко О.М. Інноваційні методи та сучасні інформаційні технології у навчанні української мови іноземних студентів. *Сучасна медична освіта: методологія, теорія, практика* : мат. Всеукраїнської навч.-наук. конференції з міжнародною участю, м. Полтава, 19 березня 2020 р. Полтава, 2020. С. 256–258.
7. British Council, BC. Role-play. Teaching English Blog. 2004. URL: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/role-play> (дата звернення: 02.12. 2024).
8. Heinz A. Language learning games and activities. October. 24. 2024. URL: <https://preply.com/en/blog/at-home-language-learning-games/> (дата звернення: 13.01.2025).

References:

1. Boiko, Yu. (2013). Rolova hra yak metod navchannia profesiinii inozemnoi movi [Role-playing as a method of teaching a professional foreign language]. *Naukovi konferentsii*. [in Ukrainian].
2. Bondarenko, N. B., Isaieva, M. V. (2010). Ihrovi pryomy navchannia yak zasib formuvannia hramatychnykh navychok na pochatkovomu etapi [Game-based learning techniques as a means of forming grammatical skills at the initial stage]. *Visnyk Zaporizkoho natsionalnoho universytetu: Pedagogichni nauky*, № 2 (13), 26–31. [in Ukrainian].
3. Karamushka, L.M. (2008). Rolova hra [Role-playing game]. *Entsyklopediia osvity. Akad. ped. nauk Ukrainy / za hol. red. V.H. Kremen*, Kyiv, 1040. [in Ukrainian].
4. Piddubtseva, O.I. (2020). Formuvannia hotovnosti maibutnykh fakhivtsiv-ahraryiv do inshomovnoho profesiino oriientovanoho spilkuvannia [Formation of readiness of future agricultural specialists for professionally oriented communication in a foreign language]: dys... Spetsialnist: 015 Profesiina osvita (za spetsializatsiiamy). Haluz znan: 01 Osvita / Pedagogika, Zaporizhzhia, 293. [in Ukrainian].
5. Chastnyk, O.S., Diomidova, N.Yu., Zaitseva, K.I. (2021). Rolova hra yak element vykladannia inozemnoi movy u zakladi vyshchoi osvity. *Innovatsiina pedagogika* [Role-playing as an element of foreign language teaching in a higher education institution]. *Teoriia ta metodyka navchannia*, 39, 76–80. [in Ukrainian].
6. Shevchenko, O.M. (2020). Innovatsiini metody ta suchasni informatsiini tekhnolohii u navchanni ukraïnskoi movy inozemnykh studentiv [Innovative methods and modern information technologies in teaching Ukrainian to foreign students]. *Suchasna medychna osvita: metodolohiia, teoriia, praktyka : mat. Vseukraïnskoi navch.-nauk. konferentsii z mizhnarodnoiu uchastiu, m. Poltava, 19 bereznia 2020 r*, Poltava, 256–258. [in Ukrainian].
7. British Council, BC. (2004). Role-play [Teaching English Blog].
8. Heinz, A. (2024). Language learning games and activities. October, 24.