УДК 37.016:81'243]:37.091.33-027.22:793.7(045)

https://doi.org/10.52058/2786-5274-2023-13(27)-801-810

Постоленко Ірина Сергіївна кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри англійської мови та методики її навчання, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини, вул. Садова, 26, м. Умань, 20304, тел.: (096) 770-6736, https://orcid.org/0000-0001-8533-8614

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ НОЗЕМНИХ МОВ

Анотація. Вже багато років науковці та викладачі багато пишуть про переваги використання ігор на уроках. Використання ігор на уроках іноземних мов сприяє створенню цінних і відповідних налаштувань для використання мови, мотивує учнів брати участь і співпрацювати один з одним.

Ігри дають змогу відпочити від звичайного уроку іноземної мови. Використовуючи ігри після важкого іспиту або під час виснажливих уроків, вони можуть допомогти учням скоригувати їх мотивацію до навчання або зробити їх уважними.

Гра є природною поведінкою дитини і відіграє важливу роль в її розвитку. В дитячі роки саме гра є основним видом діяльності, який допомагає пізнавати навколишній світ, розвивати здібності для виконання соціальних, професійних та творчих функцій у майбутньому.

Дослідження сучасних вчених різних країн підтверджують, що в ході гри ефективніше, ніж в інших видах діяльності, розвиваються функції мозку, серцево-судинної, нервової систем організму, психічні процеси, пов’язані із задоволенням потреб в активності, нових враженнях, розкритті потенціалу особистості. Ігри дають дитині можливість ознайомитись з великим діапазоном людських почуттів та взаємовідносин, навчитися розрізняти добро і зло. Під час гри формується здатність виявляти свої особливості, визначати, як вони сприймаються іншими і таким чином будувати свою поведінку з урахуванням можливої реакції оточуючих.

Метою статті є розкриття особливостей використання ігрових технологій для полегшення процесу вивчення іноземних мов.

У висновку наголошено: гра – це не лише організація розваг і забав, що заповнює дозвілля школярів, а й один з найсерйозніших і найефективніших засобів впливу на них. Великою перевагою застосування ігрової діяльності під час уроків є те, що навіть найпасивніші учні залюбки долучаються до ігрового процесу і в результаті краще запам’ятовують і використовують на практиці нові знання.

Ключові слова: гра, навчання, ігрові технології, освітній процес, іноземні мови.

Postolenko Iryna Serhiyivna Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the English and Methodology Department, Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University, 26 Sadova St., Uman, 20304, tel.: (096) 770-67-36, https://orcid.org/0000-0001-8533-8614

THE USE OF GAME TECHNOLOGIES FOR STUDYING FOREIGN LANGUAGES

Abstract. For many years, scientists and teachers have written a lot about the benefits of using games in the classroom. The use of games in foreign language classes helps to create valuable and appropriate settings for language use, motivates students to participate and cooperate with each other. Games allow you to take a break from a regular foreign language lesson. By using games after a difficult exam or during tiring lessons, they can help students adjust their motivation to study or make them attentive. Playing is a child's natural behavior and plays an important role in development. During childhood, playing is the main type of activity that helps to learn about the surrounding world, develop abilities to perform social, professional and creative functions in the future.

Modern scientists' researchers from different countries confirm that during the game, the functions of the brain, cardiovascular, nervous systems of the body, mental processes related to the satisfaction of the needs for activity, new impressions, and the unfolding of the individual's potential develop more effectively than in other types of activities. Games give the child the opportunity to get acquainted with a wide range of human feelings and relationships, to learn to distinguish between good and evil. During the game, the ability to identify one's own characteristics is formed, to determine how they are perceived by others, and in this way to build one's behavior taking into account the possible reaction of others.

The purpose of the article is to reveal the features of using game technologies to facilitate the process of learning foreign languages.

The conclusion emphasizes: the game is not only the organization of entertainment and fun that fills the free time of schoolchildren, but also one of the most serious and effective means of influencing them. A great advantage of using game activities during lessons is that even the most passive students like to join the game process and, as a result, better remember and use new knowledge in practice.

Keywords: game, learning, game technologies, educational process, foreign languages.

Постановка проблеми. Ефективність роботи вчителя іноземної мови значною мірою залежить від його знань та інтересу до психологічних і вікових

особливостей учнів. Враховуючи психологічну специфіку старшокласників, необхідно надати учням можливість аналізувати, досліджувати, міркувати, самостійно робити висновки та формулювати твердження, тобто процес навчання іноземної мови має бути високоінтелектуальним, стимулюючим і активним. Весь арсенал освітнього процесу спрямований на підвищення інтересу та активності учнів. Особливо важливо створити умови для самовираження учнів на уроці, виявлення їхньої вродженої схильності до спілкування. Використання ігрових технологій у вивченні мови відіграє незмінну роль. Завдання, орієнтовані на задоволення та практику вивчення іноземної мови, сприяють розвитку пізнавальних умінь, самостійності учнів старшого шкільного віку, формуванню умінь і навичок, необхідних для подальшого життя та самоосвіти, розвитку спостережливості та аналізу явищ [31, с. 277].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемами дослідження ігрових технологій займаються і зарубіжні, і вітчизняні дослідники: Ю-Кай Чоу, тайвансько-американський бізнесмен та вчений, один з засновників теорії гейміфікації, створив систему стимулів мотивації, здатну підштовхнути людину до досягнення нею певної мети, І. Реджекі, Р. Мухаджир присв'ятили свої дослідження можливостям використання цифрових ігрових технологій у вивченні іноземної мови. Серед українських вчених варто відзначити О. Пасічник, яка визначила низку підходів до реалізації принципів гейміфікованого навчання під час курсу вивчення іноземної мови, Т. Шелестову та М. Ткаченко, які зробили порівняльний аналіз гейміфікації з іншими видами ігрових технік та запропонували для використання онлайн платформи з елементами ігор. Аналіз результатів досліджень вчених вказує на нагальну потребу в перегляді характеристик та специфіки вживання ігор на заняттях з іноземних мов.

Метою статті є розкриття особливостей використання ігрових технологій для полегшення процесу вивчення іноземних мов.

Виклад основного матеріалу. Існують різні підходи до визначення поняття «ігрові технології». Зокрема, Г. Селевко до поняття «педагогічні ігрові технології» відносить досить великий набір методів і прийомів організації освітнього процесу у формі різноманітних навчальних ігор. Педагогічна гра має чітко сформульовану навчальну мету та відповідний педагогічний ефект, який можна визначити, чітко ідентифікувати та охарактеризувати педагогічно-пізнавальною спрямованістю [7, С. 220].

У методиці навчання іноземної мови гру (часто використовують ігрові технології) трактують як ситуативно-варіативну вправу, під час якої можливе багаторазове повторення мовного матеріалу в умовах, максимально наближених до реального мовного спілкування з його властивостями. [6, с. 90].

Тому ігрову технологію можна вважати системною формою організації навчання, спрямованою на оптимальне проєктування освітнього процесу та

реалізацію його завдань. В його основі лежить особистісно-діяльнісний підхід, що дозволяє учневі зайняти позицію суб'єкта власного навчання, активізувати пізнавальну діяльність, узагальнити знання та вміння учня з метою використання їх у нестандартних умовах.

Місце і роль ігрових технологій у освітньому процесі, а також поєднання гри з навчальними елементами визначається на основі розуміння вчителем функцій та класифікації навчальних ігор.

Гра – це культурно та історично усталена пізнавальна діяльність дитини, спрямована на виховання основних засад особистості дитини, її соціалізацію, пізнання дитиною світу, розвиток педагогічних і пізнавальних інтересів, закріплення й удосконалення навичок.

Ф. Фребель одним із перших відніс гру до освітнього явища. Він зазначив, що гра – це природна діяльність дитини, і дорослі повинні зробити все можливе, щоб її правильно побудувати.

У сучасних дослідженнях гра розглядається як важливий елемент соціально-виховної системи, який суспільство свідомо використовує для підготовки учнів до «дорослого» життя [2, С. 13]. Тому ігри є невід'ємною частиною будь-якого заняття чи уроку. Використання ігрових технологій у освітньому процесі має відповідати природним потребам учнів і спрямоване на підвищення якості навчання та розвиток пізнавальної активності та творчої особистості учнів. Особливістю ігрової технології є те, що вчитель створює навчальні ситуації, які сприяють успішності учнів, стимулюють прагнення до знань, бажання пізнавати нове, знаходити шляхи вирішення нестандартних завдань тощо. Під час ігор учні відчувають справжнє розкріпачення, задовольняються їхні інтелектуальні та емоційні потреби.

Науковці виділяють таку особливість гри:

- ✓ вільна розвиваюча діяльність, що здійснюється лише за бажанням учня з метою отримання задоволення не тільки від результату, а й від самого ходу дій (процесуальне задоволення);
- ✓ творчий, значною мірою імпровізаційний і високоактивний характер цієї діяльності («поле творчості»);
- ✓ емоційні шкали поведінки, конкуренції, привабливості тощо (емоційність гри, «емоційна напруга»);
- ✓ наявність прямих чи непрямих правил, що відображають зміст гри, логічну та хронологічну послідовність її розвитку [4, С. 6].

Різні ігри потребують класифікації. Найбільш вдалою і повною, на нашу думку, є класифікація ігор дослідником Г. Селевко, а саме:

- ✓ за видом діяльності: фізична, інтелектуальна, трудова, соціальна, психологічна;
- ✓ за характером освітнього процесу: навчальні, навчальні, контрольні, підсумкові; пізнавальні, виховні та розвивальні; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні та інші;

✓ за видом ігрового методу: тематичні, сюжетно-рольові, ділові, імітаційні, ігри-драматизації;

✓ за предметною сферою: математичні, хімічні, музичні, літературні, трудові, виробничі тощо;

✓ за типом ігрового середовища: без предметів, з предметами, комп'ютером, телебаченням та іншими [7, С. 221].

У свою чергу О. Овчарук у своїх працях розкриває феномен ігор:

1. Гра є багаторівневою концепцією. Це праця, відпочинок, розвага, задоволення, змагання, рухова діяльність, навчання, дозвілля, в яких виховні вимоги дорослих до дітей стають їхніми вимогами до самих себе, тобто активним засобом виховання і самовиховання. Вона функціонує як окремий вид діяльності учнів різного віку, як принцип і метод їхньої розвивальної життєдіяльності, як метод пізнання дитини, як метод організації її життя та позакласної діяльності.

2. Ігри учнів є найбільш вільною і природною формою прояву їх активності, в якій відбувається пізнання і вивчення навколишнього світу, відкривається широкий простір для прояву його «Я», особистої творчості, активності, самосвідомість, самовираження.

3. Оскільки гра є синтетичною, вона поглинає аспекти інших видів діяльності та функціонує як різноманітне явище в житті учнів.

4. Гра – це потреба учнів: їхньої психіки, їхнього інтелекту.

5. Гра – це спосіб для учнів знайти себе в групі однолітків, отримати доступ до соціального досвіду, минулої, теперішньої та майбутньої культури, а також можливість зрозуміти повторення соціальних практик.

6. Гра – свобода саморозкриття, розвиток особистості на основі підсвідомості, розуму та творчості. Її продукт – це радість від процесу, а кінцевий результат – це розвиток навичок, які роблять це можливим.

7. Гра – основний простір спілкування учнів. Він торкається суперечливих питань міжособистісних стосунків, сумісності, партнерства, дружби та товариства. Через гру вони вчаться міжособистісним стосункам і набувають соціального досвіду. Гра має соціальний характер і проникає безпосередньо в нього. Це рефлексивна модель поведінки, прояв і розвиток складних систем самоорганізації, а практика творчого вибору, уподобання школяра та вільний вибір, унікальна сфера людської діяльності [5, С. 7].

Робимо висновок, що гра для учнів є найбільш природним і цікавим заняттям, яке супроводжує їх протягом усього життя. Вона є джерелом їх фізичного і психічного здоров'я, методом виховання і навчання, засобом отримання інформації, основою розвитку творчих здібностей учнів. Особливістю використання ігрових елементів на уроці є те, що учні набувають досвіду, самостійно працюючи над новими матеріалами.

У своєму дослідженні Г. Селевко досліджує спектр цільової спрямованості, до якого також входять ігрові технології:

✓ дидактичні: розширення кругозору, пізнавальної активності; застосування знань, умінь, навичок у практичній діяльності; відпрацювання вмінь і навичок, необхідних для практичної роботи; розвиток професійних навичок;

✓ педагогічні: виховання самостійності за бажанням; формування конкретних установок, позицій, етичних, естетичних та ідеологічних установок; виховання співробітництва, колективізму, комунікабельності, спілкування;

✓ розвиваючі: розвиток уваги, пам'яті, мови, мислення, уяви, творчості, емпатії, рефлексії, уміння знаходити оптимальні рішення;

✓ соціалізуючі: прихильність до соціальних норм і цінностей; адаптація до умов зовнішнього середовища; контроль стресу, саморегуляція; тренінг спілкування, психотерапія [7, С. 222].

Ретельно підібрані та організовані ігри пробуджують і підтримують інтерес учнів до навчання. Гра допомагає учням усвідомлювати свої помилки, легше долати невдачі та труднощі. Під час цікавої гри учні відчувають бажання вивчати та запам'ятовувати нові елементи.

В. Лозова зазначала, що «включення ігрових моментів в урок робить процес навчання цікавим і веселим, створює радісну атмосферу серед учнів і допомагає вирішити труднощі у вивченні предмету» [2, С. 14]. Ігри вчена називає «сучасним і визнаним освітнім методом, який в органічній цілісності виконує навчальну, розвивальну та виховну функції» [2, С. 14]. Педагог також зазначає, що сучасна освіта, пов'язана з ігровими формами навчання на уроці, справедливо вбачає в них можливість ефективного формування взаємодії вчителя й учня, продуктивну форму їхнього спілкування з елементами, властивими змагальності. Навіть найпасивніші школярі на уроках іноземної мови беруть участь у грі з великим ентузіазмом і роблять усе можливе, щоб не розчарувати інших гравців. Під час гри учні дуже уважні, зосереджені та дисципліновані.

Гру необхідно розглядати як потужний і незамінний важіль розумового розвитку учня [2, С. 14]. Тому ігри, які використовуються під час роботи з учнями, мають відповідати навчальній програмі. Ігрові завдання повинні бути не дуже легкими, але і не дуже складними. Необхідно враховувати вікові особливості учнів, передбачати різноманітність ігор і залучати до гри всіх учнів.

Так, Г. Селевко наголошує на структурі гри як діяльності і як процесу. Побудова гри як діяльності передбачає: постановку цілей, планування, досягнення цілей та аналіз результатів. Структура гри як процесу включає: ролі, які виконують гравці; ігрова діяльність як засіб виконання цих ролей; використання внутрішньо ігрових предметів, заміна реальних речей на ігрові; реальні стосунки між гравцями; сюжет (зміст) – поле дії, умовно відтворене в грі [7, С. 223].

О. Савченко, у свою чергу, звертає увагу на такі складові структури грального діяльності:

- ✓ мотиваційний – потреби, спонукання, інтереси, прагнення, які визначають готовність дитини брати участь у грі;
- ✓ орієнтовний – вибір засобів і прийомів проведення гри;
- ✓ виконавчий – дії, операції, які досягають мети гри;
- ✓ контрольно-оцінний – корекція та стимулювання ігрової діяльності [6, С. 90].

У сучасній школі ігрова діяльність використовується як:

- ✓ технологія самостійного засвоєння понять, предметів чи розділів навчального предмета;
- ✓ елемент системної технології навчання;
- ✓ окремий урок або його структурна частина;
- ✓ технологія позакласної виховної роботи [5, С. 6].

Теоретичні підходи до аналізу ігрової діяльності привернули увагу дослідників до побудови багатокомпонентної структурної моделі ігрової діяльності, тому А. Кузьмінським запропоновано модель структури ігрової діяльності, яка є системно організованою сукупністю взаємопов’язаних компонентів: мотиваційно-цільового, змістового, процесуально-операційного, контрольно-оцінного та результативного [1, С. 106].

Мотиваційно-цільовий компонент включає інтерес до того, що відбувається в навколишньому середовищі, емоційний інтерес до діяльності дорослих, бажання наслідувати.

Процесуально-операційний компонент включає використання процесів мислення, практичних дій у грі з урахуванням матеріальних умов гри, міжособистісного спілкування.

Змістовий компонент відображає вплив навколишнього середовища, інформацію з літературних та інших джерел.

Контрольно-оцінювальний компонент полягає у встановленні зв’язку між пред’явленою роллю та можливістю відтворити власний задум, задоволенням чи незадоволенням від перевтілення та готовністю вдосконалюватись у подальших іграх.

Результативний компонент – чуттєвий і практичний досвід особистості, уточнення ідеї та збагачення її знаннями, досвідом колективної взаємодії, включає набуття навичок розв’язання конфліктів, уміння трансформувати середовище тощо [3, С. 125].

Всі елементи гри взаємопов'язані і взаємозалежні. Її внутрішній зміст визначає вибір ігор. Результатом гри є викликані її перебігом емоції та особистісні зміни: уява, мова, пам’ять, впевненість у собі, моральні якості тощо. Що стосується структурного аналізу ігрової діяльності старшокласників, то важливо враховувати об'єктивні умови її реалізації.

Об'єктивно умови суб'єкта визначають спосіб досягнення мети гри, її функціональну сторону.

У педагогічних дослідженнях ми зустрічаємо спроби систематизувати всі або окремі частини ігор за різними критеріями. Сучасні дослідники С. Новосьолов, Н. Кудикіна на основі аналізу мотиваційно-цільового, процесуально-операційного, змістового, контрольно-оцінювального та діяльнісного елементів ігор пропонують таку класифікацію ігор: творчі та ігри за правилами. Творчі ігри включають ігри-конструктори, ігри-драматизації, ігри з елементами праці, ігри-фантазії, театралізовані ігри. До групи ігор за правилами належать дидактичні, пізнавальні, рухливі, спортивні, інтелектуальні, комп'ютерні та розважальні ігри.

Розгляд проблеми використання ігрових прийомів показує, що необхідно систематично і цілеспрямовано використовувати їх у навчанні іноземної мови, починаючи з простих ігрових ситуацій. В ігровій ситуації необхідно заздалегідь спланувати дії учасників і попередити їх про досягнення цілей. Ігрове завдання, яке стоїть перед учнями, повинно відповідати навчальному завданню і відповідати здібностям кожного учня. Ефективність ігрової діяльності залежить від готовності учнів до гри, чіткої постановки ігрових завдань і контролю учасників гри.

Однак не варто ігнорувати труднощі, що виникають при використанні ігрових технологій. Навчання за допомогою ігрових технологій потребує ґрунтовної методичної підготовки вчителя. Ігрові методи навчання вимагають більше часу та енергії, ніж традиційні методи навчання [2, С. 13].

Проводячи урок іноземної мови з використанням ігрових технологій, учитель має вміло контролювати емоції учнів, не нав'язувати їм свою думку, а спрямовувати їхні дії в потрібне русло.

Завдяки ігровим технологіям на уроці створюється сприятлива психологічна атмосфера, яка активізує освітню діяльність учнів, стимулює інтерес до науки. Емоційне забарвлення гри допомагає учням легше переживати неуспішність і труднощі в навчанні. Ігрові технології навчання сприяють розвитку в учнів самостійності, креативності, винахідливості, кмітливості, відповідальності та цілеспрямованості. Тому термін «ігрова технологія» включає різноманітні методи та прийоми ігрового проєктування освітнього процесу.

На відміну від ігор загалом, навчальна гра має одну ключову відмінність: чітко визначену навчальну мету та відповідний результат, який має як педагогічний, так і пізнавальний характер. Ігри для вивчення іноземної мови – це різноманітні активні види діяльності учнів, у яких вони опановують мову як засіб спілкування. Вихідною точкою ігрової діяльності є ігрова ситуація, яка представляє можливість вдосконалення володіння іноземною мовою.

Використання ігрових технологій є одним із найважливіших способів мотивації старшокласників до володіння іноземними мовами. Крім того,

вивчення іноземної мови через гру сприяє розвитку уваги, мовлення, мислення та рефлексії та забезпечує особистісний розвиток кожного, хто бере участь у грі. Урочна діяльність учнів старшого шкільного віку повинна будуватися на основі творчого використання ігор, які найбільше відповідають їхнім потребам та інтересам.

Ігрова технологія поєднує освітній процес із загальним змістом, іграми, вправами, організаційними прийомами і т. д. Для всіх вікових груп ігрова технологія має певні особливості. Наприклад, старшокласники можуть легко брати участь у заходах і приєднуватися до груп. Цей час характеризується потребою в саморозвитку, посиленням потреби у створенні та захисті власного світу, прагненням до зрілості, появою спонтанних груп тощо. Враховуючи ці та інші вікові особливості учнів, уможливлюються інтерактивні прийоми рухової гри, які забезпечують безперервний діалог «учень – учень», «учень – учитель».

Під час гри всім учасникам гарантується максимальна продуктивність. Гра – це застосування руху, розвитку та взаємодії з силою досвіду. Тривалість так само важлива в грі, як і в реальному житті. Часові обмеження змушують кожного гравця планувати індивідуально чи колективно для досягнення ігрових цілей на основі заданих вимог до швидкості та точності.

Висновки. Отже, гра виникає із потреб та інтересів учнів. Школярі захоплено грають у різні ігри і для них важливим є сам процес. Таким чином, часто вони навіть не помічають вплив дорослих на їх виховання та навчання. Тому гра – це не лише організація розваг і забав, що заповнює дозвілля школярів, а й один з найсерйозніших і найефективніших засобів впливу на них. Великою перевагою застосування ігрової діяльності під час уроків є те, що навіть найпасивніші учні залюбки долучаються до ігрового процесу і в результаті краще запам’ятовують і використовують на практиці нові знання.

Література:

1. Бівол О.С. Ігрові технології навчання на уроках як засіб активізації пізнавальної діяльності учнів. *Таврійський вісник освіти.* 2012. №3. С.103-108.
2. Бурдов Г.І. Чому забувають про ігрові технології. *Рідна школа.* 2016. № 6. С.12 - 14.
3. Коробейнікова Т.І. Ігрові форми навчання як засіб формування ключових компетентностей учнів. *Педагогічний процес: теорія і практика.* Київ, 2017. №3. С.122-134.
4. Кравченко Ю. Ігрові прийоми навчання на уроках іноземної мови як засіб формування пізнавальної активності учнів. *Іноземні мови.* 2018. № 3. С.4-8.
5. Медведюк О. Ігрові технології на уроках іноземної мови як мотиваційний компонент. *Рідна школа.* 2017. №4. С. 3-7.
6. Поліщук В.М. Організація ігрової діяльності в школі. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки.* 2015. №5. С.90-91.
7. Селевко Г.В. Використання ігрового методу на уроках англійської мови. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету.* 2018. №5. С.220-224.

References:

1. Bivol O.S. (2012) *Ihrovi tekhnolohii navchannia na urokakh yak zasib aktyvizatsii piznavalnoi diialnosti uchniv. [Game learning technologies in lessons as a means of activating students' cognitive activity]* Tavriiskyi visnyk osvity. №3. 103-108. [in Ukrainian].

2. Burdov H.I. (2016) *Chomu zabuvaiut pro ihrovi tekhnolohii. [Why do they forget about gaming technologies]* Ridna shkola. № 6. 12-14. [in Ukrainian].

3. Korobeinikova T.I. (2017) *Ihrovi formy navchannia yak zasib formuvannia kliuchovykh kompetentnostei uchniv. [Game forms of learning as a means of forming key competences of students]* Pedahohichnyi protses: teoriia i praktyka. Kyiv. №3. 122-134. [in Ukrainian].

4. Kravchenko Yu. (2018) *Ihrovi pryiomy navchannia na urokakh inozemnoi movy yak zasib formuvannia piznavalnoi aktyvnosti uchniv. [Game methods of learning in foreign language lessons as a means of forming students' cognitive activity]* Inozemni movy. № 3. 4-8. [in Ukrainian].

5. Medvediuk O. (2017) *Ihrovi tekhnolohii na urokakh inozemnoi movy yak motyvatsiinyi komponent. [Game technologies in foreign language lessons as a motivational component]* Ridna shkola. №4. 3-7. [in Ukrainian].

6. Polishchuk V.M. (2015) *Orhanizatsiia ihrovoi diialnosti v shkoli. [Organization of game activities at school]* Naukovi zapysky. Seriia: Pedahohichni nauky. №5. 90-91. [in Ukrainian].

7. Selevko H.V. (2018) *Vykorystannia ihrovoho metodu na urokakh anhliiskoi movy. [Using the game method in English lessons]* Visnyk Chernihivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu. №5. 220-224. [in Ukrainian].