

УДК 37.013.42(477)

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/69-2-39>

Луїза КОТЛЯРОВА,

orcid.org/0009-0000-1476-2151

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри іноземних мов професійного спрямування

Одеського національного університету імені І.І. Мечникова

(Одеса, Україна) *luiza_1959@ymail.com*

ДІЛОВА ГРА ЯК МЕТОД АКТИВНОГО НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ В ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ НЕМОВНОГО СПРЯМУВАННЯ

У статті висвітлено сутність процесу проведення ділових ігор як методу інтерактивного навчання англійської мови в немовних закладах вищої освіти. Визначено, що пошук ефективних шляхів опанування іноземними мовами в немовних закладах вищої освіти сьогодні залишається актуальним.

Обґрунтовано, що ділова гра формує мовні навички та розвиває мовні вміння, сприяє запам'ятовуванню мовного матеріалу, розвиває пам'ять, мислення і пізнавальні процеси.

Мета статті – проаналізувати ділову гру як метод активного навчання англійській мові в немовних закладах вищої освіти.

Методологія дослідження базується на сучасних положеннях педагогічної науки і відображає взаємозв'язок методологічних підходів до вивчення процесу ділової гри як методу активного навчання англійській мові в закладах вищої освіти немовного спрямування.

Наукова новизна: доведено, що ділова гра є інтерактивним методом навчання англійської мови в процесі формування інішомовної компетенції.

В статті досліджено роль ділової гри як методу інтерактивного навчання англійській мові в закладі вищої освіти в процесі інішомовного міжкультурного спілкування. Доведено, що існує необхідність урахування принципів навчання в процесі проведення ділових ігор.

Висновки. 1. Мета формування інішомовної комунікативної компетенції розглядається сьогодні як складова соціокультурної компетенції. 2. Навчання іноземної (англійської) мови у закладі вищої освіти немовного спрямування не може бути автономним процесом, а розглядається у комплексі і з урахуванням інішомовного досвіду. 3. Здобувачі вищої освіти немовних спеціальностей на належному рівні мають оволодіти чотирма видами мовленнєвої діяльності: аудіюванням, говорінням, читанням, письмом. 4. Ділові ігри потрібно використовувати на всіх етапах заняття. 5. Для грамотного проведення ділової гри, здобувачів вищої освіти немовних спеціальностей необхідно заздалегідь забезпечити завданнями, які готують і налаштовують їх на цей вид діяльності.

Ключові слова: *методи навчання, інтерактивні методи навчання, іноземні мови, інішомовна комунікативна компетенція, немовні заклади вищої освіти.*

Louize KOTLYAROVA,

orcid.org/0009-0000-1476-2151

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor;

Associate Professor at the Department of Foreign Languages of Professional Direction

Odessa I.I. Mechnikov National University

(Odesa, Ukraine) *luiza_1959@ymail.com*

BUSINESS GAME AS A METHOD OF ACTIVE LEARNING OF THE ENGLISH LANGUAGE IN NON-LANGUAGE INSTITUTIONS OF HIGHER EDUCATION

The article highlights the essence of the process of conducting business games as a method of interactive teaching of the English language in non-language institutions of higher education. It was determined that the search for effective ways of learning foreign languages in non-language institutions of higher education remains relevant today.

It is substantiated that the business game forms language skills and develops language skills, promotes the memorization of language material, develops memory, thinking and cognitive processes.

The purpose of the article is to analyze the business game as a method of active learning of the English language in non-language institutions of higher education.

The research methodology is based on modern provisions of pedagogical science and reflects the interrelation of methodological approaches to the study of the business game process as a method of active learning of the English language in non-linguistic higher education institutions.

Scientific novelty: it has been proven that the business game is an interactive method of learning English in the process of forming foreign language competence.

The article examines the role of a business game as a method of interactive English language learning in a higher education institution in the process of foreign language intercultural communication. It has been proven that there is a need to take into account the principles of learning in the process of conducting business games.

Conclusions. 1. The goal of forming foreign language communicative competence is considered today as a component of sociocultural competence. 2. Learning a foreign (English) language in a non-linguistic higher education institution cannot be an autonomous process, but is considered in a complex manner and taking into account foreign language experience. 3. Applicants of higher education in non-linguistic specialties must master four types of speech activity at the appropriate level: listening, speaking, reading, and writing. 4. Business games should be used at all stages of the lesson. 5. In order to competently conduct the business game, students of higher education in non-linguistic specialties must be provided in advance with tasks that prepare and adjust them for this type of activity.

Key words: teaching methods, interactive teaching methods, foreign languages, foreign language communicative competence, non-language institutions of higher education.

Постановка проблеми у загальному вигляді.

Пошук ефективних сучасних шляхів опанування іноземними мовами здобувачами вищої освіти різних спеціальностей залишається все ще актуальним. Володіння іноземними мовами дозволяє здобувачам вищої освіти бути більш затребуваними на ринку праці після закінчення вишу. В наш час продовжується розробка та реалізація нових методів, прийомів, форм і засобів організації освітнього процесу, які б найбільш повно відобразили процесуальну сутність навчання іноземних мов.

Недостатньо вивченими вважаємо напрями ділових ігор всього комплексу освітніх дисциплін в процесі навчання англійської мови в немовних закладах вищої освіти.

Аналіз основних досліджень і публікацій.

Актуальна проблема ділової гри стала предметом для наукових розвідок вітчизняних вчених Н. Короткої, Л. Підколесної. Вчені проаналізували сутність ділових ігор в процесі навчання англійській мові в закладі вищої освіти, їхнє призначення, проведення, класифікації (Коротка&Підколесна, 2021). Вітчизняний науковець П. Бех приймав активну участь у розробленні концепції викладання іноземних мов в Україні (Бех, 1996). П. Шевчук, П. Генрих схарактеризували ділову гру в закладах вищої освіти як інтерактивний метод навчання (Інтерактивні методи навчання, 2005).

Актуальними науковими позиціями щодо ділових ігор в процесі вивчення англійської мови у вищій школі є наукові розвідки О. Бойко та ін. (Бойко, 2019).

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Вважаємо недостатньо вивченою на сучасному етапі розвитку лінгвістики роль ділової гри як методу активного навчання англійської мови в закладі вищої освіти.

Мета статті – проаналізувати ділову гру як метод активного навчання англійській мові в немовних закладах вищої освіти.

Процедура теоретико-методологічного дослідження.

Методологія дослідження базується на сучасних положеннях педагогічної науки і відображає взаємозв'язок методологічних підходів до вивчення процесу ділової гри як методу активного навчання англійській мові в закладах вищої освіти немовного спрямування.

Дослідження здійснювалось із застосуванням загальнонаукових методів (вивчення, аналіз і узагальнення довідкової інформації, огляд науково-освітніх друкованих та он-лайн джерел), а також систематизації та узагальнення.

Виклад основного матеріалу дослідження.

Вітчизняні дослідники доводять, що для того, аби навчання іноземної мови було результативним, важливим є спілкування іноземною мовою, тобто здобувачам вищої освіти необхідні мовленнєві партнери, колективне мовлення, колективні форми роботи. Будь-яка методика навчання іноземної мови реалізується у спеціальній системі вправ, створення якої передбачає розгляд певних передумов у комплексі. Кінцева мета формування іншомовної комунікативної компетенції розглядається сьогодні як складова соціокультурної компетенції в цілому, а це передбачає уміння адекватно поводитись і представляти свою країну на належному рівні, що відіграє вагомую роль в іншомовному міжкультурному спілкуванні.

Навчання іноземної мови у закладі вищої освіти немовного спрямування не може бути автономним процесом, а розглядається у комплексі і з урахуванням іншомовного досвіду.

В наш час «світ переживає не просто небачені в історії перетворення, але й підходить до такого стану, коли подальша доля людської цивілізації здебільшого буде визначатися інтелектуально-освітнім потенціалом суспільства і людини». У таких світових умовах змінюється і методологія викладання іноземних мов, відповідаючи сучасним стандартам і вимогам щодо компетентності фахівців у галузі лінгвістики.

Методологія має на увазі теоретично вивірену та апробовану на практиці наукову систему, яка базується на певних принципах, методах і технологіях відповідно до конкретної предметної області знань, у нашому випадку – викладання і вивчення іноземних мов (Бех, 1996: 4).

Практичний досвід вітчизняних викладачів вищої школи підтверджує той факт, що високий рівень підготовки у школі є гарантом ефективного освітнього процесу у закладі вищої освіти. Якщо здобувач вищої освіти немовних спеціальностей на належному рівні у закладі загальної середньої освіти оволодів усіма чотирма видами мовленнєвої діяльності (аудіюванням, говорінням, читанням, письмом), то «він готовий до і спілкування в типових ситуаціях; сприймає на слух, читає і розуміє середньої складності, автентичні тексти, вміє зафіксувати і викласти у письмовій формі легку для розуміння інформацію». Отже, обсяг роботи викладачів іноземної мови не лише збільшується, але і дещо видозмінюються поставлені цілі, адже необхідно виявити і зліквідувати прогалини у знаннях здобувачів вищої освіти немовних спеціальностей. Навчання англійської мови, як і навчання загалом, опирається на загально дидактичні принципи (Бойко, 2019: 2–4).

Результатом навчання іноземної мови у закладі вищої освіти, котрий не спеціалізується на профільному викладанні іноземних мов, є не лише опанування професійно орієнтованої лексики, для здобувача вищої освіти іноземна мова повинна стати тим інструментом, за допомогою якого він зможе одержувати інформацію з іншомовних джерел про інновації за кордоном, презентувати власні досягнення у письмовій та усній формах на сайтах, конференціях, зустрічах (Бондаренко, 2019: 11).

Наведемо приклади таких ігор, які можна використовувати на заняттях англійської мови у здобувачів вищої освіти немовних спеціальностей. *Приклад 1.* Мета: активізувати навички та вміння сприйняття і породження монологічного висловлювання на основі трансформації тексту. Опис: викладач пропонує чотирьом командам обіграти назву проблеми, наприклад, «The problems of children & adolescents». Кожна команда протягом 3–4 хвилин повинна представити свій варіант розповіді з цієї проблеми. Вкінці гри викладач разом з журі вирішує, у якій з команд найкращий варіант розповіді, і присуджує бали. Правила: якщо команди вийшли за межі зазначеного у грі ліміту часу, то вони виходять із гри і отримують штрафний бал. *Приклад 2.* Мета: формулювати позиції в процесі спільної професійної діяльності. Опис: кожен учасник гри отримує картку з назвою про-

блеми, наприклад, «Writing Problems», «Drugs & alcohol», «Parents' divorce & death», «Reading Problems», «Thinking about suicide», «Doubting their aptitudes and abilities». Викладач просить висловити протягом трьох хвилин свою точку зору щодо їх вирішення. Викладач разом з журі оцінює кожен пункт зору за п'ятибальною системою. Трьом найкращим варіантам вирішення зазначеної проблеми присуджуються призові місця (Коротка&Підколесна, 2021: 36–37).

Деякі автори визнають необхідність урахування принципів навчання та виділяють такі: когнітивні принципи (cognitive principles): принцип автоматизації мовних одиниць (automaticity); принцип використання внутрішньої мотивації (intrinsic motivation principle); принцип використання особистого вкладу здобувача освіти (strategic investment principle) – його часу, сил, індивідуальних здібностей і т.д. – і низку інших принципів; емоційно-психологічні принципи (affective principles): принцип «мовного Я» (language ego), який означає, що при оволодінні іноземною мовою у людини формується «друге Я», що впливає на її почуття, емоції, поведінку; принцип взаємопов'язаного оволодіння мовою і культурою країни, мова якої вивчається (language-culture connection). Також слід враховувати такі якості, як впевненість у своїх силах (self-confidence, self-esteem), здатність експериментувати і ризикувати при використанні нового матеріалу в процесі мовного наслідування іноземною мовою (risk-talking); лінгвістичні принципи (linguistic principles): урахування впливу рідної мови на оволодіння іноземною (native language effect); урахування особливостей оволодіння іноземною мовою як проміжною мовною системою (interlanguage – постійно змінюється мовна система, яка знаходиться між рідною та іноземною мовами і за своєю суттю індивідуальна для кожного здобувача освіти; удосконалюється в міру оволодіння мовою, наближаючись до системи мови, що вивчається); принцип комунікативної компетенції (communicative competence) в процесі навчання іноземної мови (Бондаренко, 2019: 13).

У сучасному глобалізованому світі, де все і всі взаємопов'язані, немовні спеціальності набувають все більш інтегрованого значення. Це свідчить про те, що іншомовні компетенції фахівців стають затребуваними, як ніколи. На жаль, в Україні рівень володіння іноземними мовами фахівцями різних галузей залишається низьким, що логічно впливає із рівня іншомовних компетенцій населення України в цілому. І тому, сучасний представник будь якої галузі гуманітарної сфери,

який здатний кваліфіковано спілкуватися іноземними мовами на професійному рівні як з іноземними колегами, так і з пересічними громадянами інших країн на побутові теми, залишається поки що реалією майбутнього.

Ділова гра формує мовні навички та розвиває мовні вміння, сприяє запам'ятовуванню мовного матеріалу, розвиває пам'ять, мислення і пізнавальні процеси. Завданням викладача іноземної мови у цьому випадку є вміло застосувати цей метод на своїх заняттях. Для цього необхідно розрізнити деякі види ділових ігор: 1. Тренувальні ігри типу «мозкової атаки», «клубу знавців», а також тематичні розважальні ігри. Їх завдання полягає у тому, щоб розкрити інтереси і уяву учасників, активізувати ігрову і колективістську мотивацію. 2. Ситуативно-рольові ігри. Ці ігри включають у себе аналіз конкретних ситуацій і їх рольове програвання. 3. Конструктивно-рольові, дискусійні, проблемно-рольові ігри. Вони формують навички прийняття та ефективного виконання ділових ролей, навчання взаємодії і згуртованості, бажання брати участь у виробленні колективних рішень, у продуктивній співпраці. 4. Творчі гри. Це колективна творчість зі створення технічних, художніх, дослідницьких проєктів. Під час таких ігор у студентів розвивається творчий потенціал, їм прищеплюється ініціативність, сміливість, відповідальність, наполегливість (Коротка&Підколесна, 2021: 36–37).

Щоб грамотно провести ділову гру, здобувачів вищої освіти немовних спеціальностей необхідно заздалегідь забезпечити завданнями, які готують і налаштовують їх на цей вид діяльності.

У навчанні англійської мови провідним є розвиток компетенцій у всіх чотирьох видах мовленнєвої діяльності – читанні, аудіюванні, письмі й говорінні. Завдяки типовим завданням і вправам у навчально-методичних комплексах з англійської мови здобувачі вищої освіти поетапно опановують основні стратегії роботи з кожним видом мовленнєвої діяльності. Знаючи чітко визначені критерії, за якими здійснюється оцінювання рівня володіння англійською мовою, здобувачі вищої освіти здійснюють моніторинг власних успіхів і об'єктивно оцінюють власні досягнення.

Основними новаціями в підходах до викладання англійської мови в Україні, що базуються на європейському досвіді, є відхід від пострадянської методики; дотримання змісту Загальноєвропейських рекомендацій із мовної освіти, уніфікація рівнів навчання в Україні та світі, відповідність сучасним європейським стандартам мовної освіти (Go Global, 2015).

Ділові ігри часто використовуються як інструменти «розігріву» або коли є додатковий час, що залишився вкінці заняття. На нашу думку, ігри повинні бути в центрі навчання іноземних мов, їх потрібно використовувати на всіх етапах заняття, за умови, що вони підходять здобувачам вищої освіти і ретельно вибираються. Ділові ігри також добре підходять в якості вправ, які допомагають здобувачам вищої освіти пригадати матеріал у приємний, цікавий спосіб (Запотічна, 2019: 41).

Вітчизняні вчені С. Грищенко, Н. Беседа, В. Слободянюк, М. Кулеша-Лубинець, О. Баштовенко, О. Трифонова та Р. Запотічна у своїх наукових розвідках також доводять, що ділові ігри також допомагають здобувачам вищої освіти будувати відносини і відчувати себе рівноправними. Застосування ділових ігор під час занять сприяє створенню дружньої і позитивної атмосфери, яка є надзвичайно корисною для підтримання продуктивного освітнього середовища (Запотічна, 2019: 40; Hryshchenko et al., 2022).

Ділові ігри підходять здобувачам вищої освіти з низькою самооцінкою, особливо, коли гра відбувається в невеликих групах, тому що тоді вони отримують можливість виступати перед меншою аудиторією, а не висловлюватися перед усією навчальною групою. Іноді легше відкритися під час гри, адже тоді атмосфера не настільки серйозна і більше уваги приділяється швидкості, а не граматичній правильності (Sigurdardottir, 2010: 8).

Маємо звернути увагу на важливість комп'ютерних ігор на заняття з англійської мови немовних закладів вищої освіти. Найголовнішим у використанні комп'ютерних ігор на заняттях з іноземної мови є те, що здобувачі вищої освіти повинні бути забезпечені таким завданням, яке має мовну практику. У протилежному випадку вони будуть просто грати у гру. Перед заняттям з використанням комп'ютерної гри викладачу необхідно окреслити навчальні цілі та з'ясувати, яка частина гри або її рівень найкраще відповідає окресленим цілям (оскільки ігри можуть бути досить довгими і на те, щоб пройти всю гру від початку до кінця одного заняття може не вистачити). Як правило, викладачі іноземної мови, які використовували комп'ютерні ігри на своїх заняттях, радять брати ігри-пазли, оскільки вони вимагають від гравців знаходити рішення, використовуючи логіку чи дослідження, що дозволяє робити прогрес у грі. Можна також обирати ігри, засновані на спостереженнях, де потрібно знайти сховані предмети, а також ігри типу «виберись з кімнати» (де гравці повинні знайти об'єкти та ключі, що дозволять їм вийти з кімнати) (Ковальова, 2015).

Резюмуючи вищевикладене, можна дійти висновку, що запровадження ділових ігор в процесі навчання англійської мови в закладах вищої освіти немовного спрямування є актуальною проблемою сучасної вітчизняної вищої освіти.

Висновки. 1. Мета формування іншомовної комунікативної компетенції розглядається сьогодні як складова соціокультурної компетенції. 2. Навчання іноземної (англійської) мови у закладі вищої освіти немовного спрямування не може бути автономним процесом, а розглядається у комплексі і з урахуванням іншомовного досвіду. 3. Здобувачі вищої освіти немовних

спеціальностей на належному рівні мають оволодіти чотирма видами мовленнєвої діяльності: аудіюванням, говорінням, читанням, письмом. 4. Ділові ігри потрібно використовувати на всіх етапах заняття. 5. Для грамотного проведення ділової гри, здобувачів вищої освіти немовних спеціальностей необхідно заздалегідь забезпечити завданнями, які готують і налаштовують їх на цей вид діяльності.

Подальшими перспективами наукових розвідок вважаємо дослідження ретельної підготовки проведення ділових ігор як з боку викладача, так і з боку здобувачів вищої освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бойко О. Особливості викладання іноземної мови для здобувачів вищої освіти заочної та дистанційної форм навчання. *Актуальні проблеми навчання іноземних мов для спеціальних цілей*: збірник наукових статей / Укладач: І. Ю. Сковронська. Львів : ЛьвДУВС, 2019. С. 2–6.
2. Бондаренко В. Специфічні методичні принципи навчання іноземної мови. *Актуальні проблеми навчання іноземних мов для спеціальних цілей*: збірник наукових статей / укладач: І. Ю. Сковронська. Львів : ЛьвДУВС, 2019. С. 10–16.
3. Бех П. О. Концепція викладання іноземних мов в Україні. *Іноземні мови*. 1996. № 2. С. 3–8.
4. Запотічна Р. Використання ігор для вивчення іноземних мов у внз зі специфічними умовами навчання. *Актуальні проблеми навчання іноземних мов для спеціальних цілей*: збірник наукових статей / укладач: І. Ю. Сковронська. Львів : ЛьвДУВС, 2019. С. 40–46.
5. Інтерактивні методи навчання: навч. посібник. / за заг. ред. П. Шевчука і П. Фенриха. Щецін: Вид-во VSAP, 2005. 170 с.
6. Ковальова Т. Про використання комп'ютерних ігор на заняттях з англійської мови. 2015. *Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Педагогіка, Психологія*. URL: <http://jrn1.nau.edu.ua/index.php/VisnikPP/article/view/10227/13428> (дата звернення: 22.09.2023).
7. Коротка Н. В., Підколесна Л. А. Ділова гра як метод активного навчання англійській мові у закладі вищої освіти. *Інноваційна педагогіка*. Випуск 31. Т. 2. 2021. С. 35–38.
8. Go Global : Національна програма вивчення та популяризації іноземних мов (National Foreign Language Learning and Promotion Initiative) 2015. URL: http://osvitacv.com/uploads/go_global.pdf (дата звернення: 22.09.2023).
9. Sigurðardóttir S. The use of games in the language classroom. 2010. 42 p. Retrieved from: <https://skemman.is/bitstream/1946/6467/1/Sigrurdogg2010.pdf> (дата звернення: 22.09.2023).
10. Hryshchenko, S., Beseda, N., Slobodianyk, V., Kulesha-Liubynets, M., Bashtovenko, O., & Tryfonova, O. (2022). *Neuropsychological Health Technologies. BRAIN*. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience, 13(3), 166–180. <https://doi.org/10.18662/brain/13.3/360>. Scopus (дата звернення: 26.09.2023).

REFERENCES

1. Boiko, O. (2019). Osoblyvosti vykladannia inozemnoi movy dlia zdobuvachiv vyshchoi osvity zaочної та dystantsiinoї form navchannia. [Peculiarities of foreign language teaching for students of higher education in correspondence and distance learning]. [Actual problems of teaching foreign languages for special purposes] : zbirnyk naukovykh statei. [collection of scientific articles]. / Ukladach: I. Yu. Skovronska. Lviv : LvDUVS, pp. 2–6 [in Ukrainian].
2. Bondarenko, V. (2019). Spetsyfichni metodychni pryntsyipy navchannia inozemnoi movy. [Specific methodical principles of foreign language learning]. [Actual problems of teaching foreign languages for special purposes] : zbirnyk naukovykh statei. [collection of scientific articles]. / Ukladach: I. Yu. Skovronska. Lviv : LvDUVS, pp. 10–16 [in Ukrainian].
3. Bekh, P. O. (1996). Kontseptsiiia vykladannia inozemnykh mov v Ukraini. [The concept of teaching foreign languages in Ukraine]. *Inozemni movy – Foreign languages*. 2, pp. 3–8 [in Ukrainian].
4. Zapotichna, R. (2019). Vykorystannia ihor dlia vyvchennia inozemnykh mov u vnz zi spetsyfichnymy umovamy navchannia. [The use of games for learning foreign languages in higher education institutions with specific learning conditions]. *Aktualni problemy navchannia inozemnykh mov dlia spetsialnykh tsilei*: [Actual problems of teaching foreign languages for special purposes] : zbirnyk naukovykh statei. [collection of scientific articles]. / Ukladach: I. Yu. Skovronska. Lviv : LvDUVS, pp. 40–46 [in Ukrainian].
5. Interaktyvni metody navchannia: [Interactive learning methods]: (2005) navch. posibnyk. [Tutorial]. / Za zah. red. P. Shevchuka i P. Fenrykha. Shchetsin: Vyd-vo VSAP [in Ukrainian].
6. Kovalova, T. (2015). Pro vykorystannia kompiuternykh ihor na zaniattiakh z anhliiskoi movy. [About the use of computer games in English classes]. *Visnyk Natsionalnoho aviatsiinoho universytetu – Bulletin of the National Aviation University*. Serii: Pedahohika, Psykholohiia. URL: <http://jrn1.nau.edu.ua/index.php/VisnikPP/article/view/10227/13428> (data zvernennia: 22.09.2023) [in Ukrainian].

-
7. Korotka, N. V., Pidkolesna, L. A. (2021). Dilova hra yak metod aktyvnoho navchannia anhliiskii movi u zakladi vyshchoi osvity. [Business game as a method of active learning of the English language in a higher education institution]. *Innovatsiina pedahohika – Innovative pedagogy*, Vypusk 31, Tom. 2, pp. 35–38 [in Ukrainian].
 8. Go Global : Natsionalna prohrama vyvchennia ta populiaryzatsii inozemnykh mov. (2015). [National Foreign Language Learning and Promotion Initiative]. URL : http://osvitacv.com/uploads/go_global.pdf (data zvernennia: 22.09.2023) [in Ukrainian].
 9. Sigurðardóttir, S. The use of games in the language classroom. 2010. Retrieved from: <https://skemman.is/bitstream/1946/6467/1/Sigridurdogg2010.pdf> (data zvernennia: 22.09.2023)
 10. Hryshchenko, S., Beseda, N., Slobodianyuk, V., Kulesha-Liubinet, M., Bashtovenko, O., & Tryfonova, O. (2022). *Neuropsychological Health Technologies. BRAIN*. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience, 13(3), 166–180. <https://doi.org/10.18662/brain/13.3/360>. Scopus (data zvernennia: 26.09.2023)