

УДК 378.016:30]:37.091.33-027.22:796  
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/72-1-54>

**Наталія ЗІНЧЕНКО,**  
*orcid.org/0000-0002-3247-3836*  
кандидат філософських наук,  
доцент кафедри філософії та суспільних наук  
Полтавського державного медичного університету  
(Полтава, Україна) [nataliyazinchenko81@gmail.com](mailto:nataliyazinchenko81@gmail.com)

**Олексій ШТЕПА,**  
*orcid.org/0000-0003-0500-3000*  
кандидат філософських наук,  
доцент кафедри філософії  
Полтавського національного педагогічного університету імені В.Г. Короленка  
(Полтава, Україна) [aleksej83@ukr.net](mailto:aleksej83@ukr.net)

**Світлана КОВАЛЕНКО,**  
*orcid.org/0000-0001-5622-6357*  
спеціаліст вищої категорії,  
викладач циклової комісії гуманітарної підготовки  
Відокремленого структурного підрозділу «Полтавський фаховий коледж нафти і газу  
Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»  
(Полтава, Україна) [kovalenko.svitlana@ukr.net](mailto:kovalenko.svitlana@ukr.net)

## ПРОБЛЕМА ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ СУСПІЛЬСТВОЗНАВЧИХ ДИСЦИПЛІН У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

*В статті здійснено всебічний аналіз проблеми особливостей застосування ігрових технологій навчання в ході вивчення суспільствознавчих дисциплін у закладах вищої освіти; виокремлено основні перешкоди у впровадженні технологій ігрового навчання; окреслено основні шляхи вдосконалення ігрового навчання в закладах вищої освіти. Поняття «ігрові педагогічні технології» включає в себе широку номенклатуру методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі тих чи інших педагогічних ігор. На відміну від ігор як таких, педагогічна гра наділена суттєвою ознакою, яка ризнить її від інших, тобто чітко окресленою метою навчання і очікуваним педагогічним результатом, які можуть бути зумовлені та виявлені в явному вигляді та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. В основі гри лежить імітація трудової діяльності. Крім того, гра в початковій ланці виступає інструментом пізнання навколишнього світу і себе в ньому, усвідомлення здобувачами освіти мети власної діяльності, опредмечування абстрактних понять, еволюції творчої уяви та здібностей, встановлених людських взаємин. Одним з найбільш розповсюдженим видом дидактичної гри є ділова гра, що являє собою групову вправу з формування послідовності рішень у штучно сформованих умовах, що імітують реальні виробничі обставини. Змістом ділової гри є відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, формування мережі відносин, характерних для даного виду праці. Проведення ділової гри має на меті розгортання особливої, ігрової діяльності учасників на імітаційній моделі, що моделює умови і динаміку виробництва. Ділова гра дозволяє задати у навчанні предметний і соціальний контексти майбутньої професійної діяльності і тим самим змодельовати більш адекватні у порівнянні з традиційним навчанням умови формування особистості фахівця.*

**Ключові слова:** *гра, ігрові технології навчання, активізація пізнавальної діяльності, заклади вищої освіти, суспільствознавчі дисципліни, здобувачі освіти, система освіти.*

**Natalia ZINCHENKO,**  
orcid.org/0000-0002-3247-3836  
Candidate of Philosophical Sciences,  
Associate Professor at the Department of Philosophy and Social Sciences  
Poltava State medical university  
(Poltava, Ukraine) nataliyazinchenko81@gmail.com

**Oleksii SHTEPA,**  
orcid.org/0000-0003-0500-3000  
Candidate of Philosophical Sciences,  
Senior Lecturer at the Department of Philosophy  
Poltava V.G. Korolenko National Pedagogical University  
(Poltava, Ukraine) aleksej83@ukr.net

**Svitlana KOVALENKO,**  
orcid.org/0000-0001-5622-6357  
Specialist of the Highest Category,  
Lecturer at the Cycle Commission of Humanitarian Training  
Poltava Applied Oil and Gas College of the National University "Yuri Kondratyuk Poltava Polytechnic"  
(Poltava, Ukraine) kovalenko.svitlana@ukr.net

## THE PROBLEM OF APPLICATION OF EDUCATIONAL GAME TECHNOLOGIES DURING SOCIAL SCIENCE DISCIPLINES IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS

*The article provides a comprehensive analysis of the problem of the specifics of the application of game learning technologies during the study of social science disciplines in institutions of higher education; the main obstacles in the implementation of game learning technologies are highlighted; the main ways of improving game-based learning in institutions of higher education are outlined. The concept of «game pedagogical technologies» includes a wide range of methods and techniques for organizing the pedagogical process in the form of certain pedagogical games. In contrast to games as such, a pedagogical game is endowed with a significant feature that distinguishes it from others, that is, a clearly defined learning goal and an expected pedagogical result, which can be conditioned and revealed in an explicit form and are characterized by an educational and cognitive orientation. The game is based on the simulation of work. In addition, the game in the initial link acts as a tool for learning about the surrounding world and oneself in it, for the education seekers to realize the purpose of their own activity, objectification of abstract concepts, evolution of creative imagination and abilities, established human relations. One of the most widespread types of didactic game is a business game, which is a group exercise on forming a sequence of decisions in artificially created conditions that simulate real production circumstances. The content of the business game is the reproduction of the subject and social content of professional activity, the formation of a network of relationships characteristic of this type of work. Conducting a business game is aimed at deploying a special game activity of the participants on a simulation model that simulates the conditions and dynamics of production. The business game allows you to set the subject and social contexts of the future professional activity in the training and thereby simulate more adequate conditions for the formation of a specialist's personality compared to traditional training.*

**Key words:** game, game learning technologies, activation of cognitive activity, institutions of higher education, social science disciplines, education seekers, education system.

**Постановка проблеми.** Однією з актуальних проблем сучасної методики викладання, як у закладах загальної середньої освіти, так і у закладах вищої освіти є застосування ігрових технологій у процесі викладання дисциплін, що вивчаються. Актуальність цієї проблеми викликана цілою низкою чинників. По-перше, інтенсифікація освітнього процесу ставить перед викладачами завдання пошуку засобів підтримки у здобувачів освіти зацікавленості до матеріалу, що вивчається, та активізації їх пізнавальної діяльності протягом усього заняття. Ефективним засо-

бом вирішення цього завдання є ігри. По-друге, однією з найважливіших проблем у викладанні є навчання мовленню, що формує умови для розкриття комунікативної функції мови та дозволяє наблизити процес ігрового навчання до умов реального навчання, що підвищує мотивацію вивчення предмета.

Залучення здобувачів освіти до усної комунікації може бути успішно здійснено також у процесі ігрової діяльності. Переваги використання на заняттях ігрових форм навчання полягають у тому, що ігрова діяльність як засіб навчання характери-

зується мотивованістю на навчання, відсутністю примусу, індивідуалізованістю, навчанням та вихованням у колективі та через колектив, розвитком психічних функцій та здібностей, навчанням із захопленням.

**Аналіз досліджень.** Феномен гри приваблював до себе увагу численних науковців, філософів, соціологів, психологів і педагогів упродовж усієї історії людства. Філософські, культурологічні та педагогічні інтерпретації гри як інструменту взаємодії людини зі світом досліджували визначні мислителі минулого Арістотель, Платон, Ж.-Ж. Руссо, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, Дж. Локк, Я. Коменський, Г. Сковорода. Філософське осягнення виникнення й ролі гри розкрили у своїх розвідках Г. Гегель, І. Зязюн, М. Каган, П. Лавров, М. Семашко та ін. Дидактичні ігри та їх соціальне призначення у різних педагогічних аспектах вивчали А. Макаренко та В. Сухомлинський. Етнічний вимір гри та ігрової взаємодії висвітлені О. Духновичем, Г. Волковим, І. Нечуєм-Левицьким, Л. Федоровою. Питанням застосування навчально-педагогічних ігор при практичній підготовці здобувачів освіти особливу увагу приділяв К. Ушинський.

Серед сучасних українських дослідників можна назвати Н. Алендарь, яка досліджувала застосування ігрових технологій на уроках у початкових класах (Алендарь, 2017), Н. Головка, що вивчала ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів (Головка, 2015), Ю. Руденко, що висвітлювала використання ігрових технологій у фаховій лінгводидактичній освіті майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти (Руденко, 2019), П. Щербаня, що відслідкував історію та перспективи застосування ігрових технологій в освіті (Щербань, 2014).

Незважаючи на проведені дослідження, проблема особливостей застосування ігрових технологій навчання в ході вивчення суспільствознавчих дисциплін у закладах вищої освіти не знайшла широкого висвітлення.

**Мета статті** – здійснити всебічний аналіз проблеми особливостей застосування ігрових технологій в ході вивчення суспільствознавчих дисциплін у закладах вищої освіти; виокремити основні перешкоди у впровадженні технологій ігрового навчання; окреслити основні шляхи вдосконалення ігрового навчання в закладах вищої освіти.

**Виклад основного матеріалу.** Насамперед варто відзначити, що гра являє собою вид людської діяльності, спрямований на моделювання реальної діяльності. Гра визначає важливі перебудови та формування нових якостей особистості;

саме у грі краще засвоюються норми поведінки, гра вчить, змінює, виховує. Ігрова діяльність впливає на розвиток уваги, пам'яті, мислення, уяви, всіх пізнавальних процесів.

Поняття «ігрові педагогічні технології» включає в себе широку номенклатуру методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі тих чи інших педагогічних ігор. На відміну від ігор як таких, педагогічна гра наділена суттєвою ознакою, яка різнить її від інших, тобто чітко окресленою метою навчання і очікуваним педагогічним результатом, які можуть бути зумовлені та виявлені в явному вигляді та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. У освітньому процесі гра характеризується кількома функціями: навчальною, комунікативною, психологічною, розвивальною, виховною, релаксаційною, розважальною (Щербань, 2014: 289).

Ігрові технології можна визначити як складову методичного супроводу формування професійно-методичної спрямованості майбутніх суспільствознавців, що створюють професійно орієнтоване тло, психологічний комфорт протікання освітнього процесу; продуктивні, розвивальні, технології творчого вирішення завдань, що сприяють розвитку креативності студентів; інтерактивні форми навчання, які мають динамічний характер, створюють умови для подолання психологічного бар'єру в системі «викладач-студент», «студент-студент», сприяють створенню психологічного комфорту, розкріпаченню студентів; підвищують мотивацію чи самомотивацію майбутніх викладачів до освітньої діяльності; є ефективним інструментом управління навчальною діяльністю; передбачають переорієнтацію освітнього процесу з чітко-регламентованого, пасивно-репродуктивного на суб'єкт-суб'єктну діяльність; сприяють становленню і розвитку особистісних професійно-значущих якостей майбутніх викладачів суспільствознавчих дисциплін (креативність, емоційність, образність мислення, нестандартність тощо); забезпечують протікання освітньої діяльності на позитивному емоційному тлі з оптимальним поєднанням репродуктивної, продуктивно-творчої, креативної діяльності учасників освітнього процесу; сприяють формуванню навичок рефлексії / саморефлексії, контролю / самоконтролю, корекції / самокорекції засвоєння навчальної інформації (Руденко, 2019: 134–135).

Домінуючою метою навчальних ігор є формування в майбутніх фахівців у царині суспільствознавчих наук уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти належними фаховими вміннями і навичками сту-

дент зможе лише у тому разі, коли сам належним чином виявлятиме до них інтерес і докладатиме достатніх зусиль, тобто поєднуючи теоретичні знання, здобуті на лекціях, семінарах, самотійно, з розв'язанням відповідних виробничих задач і з'ясуванням виробничих ситуацій (Алексєєва та ін., 2017: 8).

Якщо у грі поставлено завдання, то це не варто тлумачити так, що гра перетворюється в продуктивну діяльність. Гра тільки опосередковується завданням, але мотивом залишається власне ігрова діяльність, а не виконання конкретного завдання. Завдання спрямовує ігрову діяльність до заздалегідь спрогнозованого результату, вводить гру у встановлені умови і проявляється у формі правил гри.

В основі гри лежить імітація трудової діяльності. Тому гра як навчання та підготовка до життя і трудової діяльності завжди існувала в співтовариствах тварин (навчання правилам виживання в навколишніх умовах, навичкам добування їжі тощо) і людських соціальних групах (навчання нормам спілкування і взаємодії, виконання рольових функцій; формування окремих трудових навичок). Еволюція гри тісно пов'язана з розвитком людської психіки від раннього дитинства до зрілого віку. У результаті такого розвитку гра змінює свій зміст і форми. У ранньому дитинстві переважають одні типи ігор, у більш зрілому віці – інші. Природа гри поступово втрачає випадковість, гра стає більш виваженою, замість схематичності вона розробляється до найменших подробиць, трансформується і мета гри. Діти в ході гри вчаться різним видам діяльності дорослої людини. У більш дорослому віці ігри майже винятково служать для релаксації (відпочинку). Водночас, індивід вже не просто грає, а прагне до того, щоб оволодіти грою професійно, майже науково (Педагогіка, 2019: 259).

Крім того, гра в початковій ланці виступає інструментом пізнання навколишнього світу і себе в ньому, усвідомлення здобувачами освіти мети власної діяльності, опредмечування абстрактних понять, еволюції творчої уяви та здібностей, встановлених людських взаємин. Використовуючи гру, як інструмент цілеутворення педагогічної діяльності та інтерпретації її в особисті дії здобувача освіти, ігрові технології сприяють розвитку творчої уяви та творчих здібностей. Ігрова діяльність індивіда є системним і багатоплановим утворенням, яке має велике значення для життя та еволюції особистості. Для людини гра виступає природною формою активності, що не тільки формує гру, а й спроможна свідомо і вільно здійснювати

вибір між грою та іншими видами діяльності. Саме у грі в розгорнутому вигляді вільно можуть бути втілені окремі психологічні особливості особистості. Гра забезпечує формування позитивної мотивації студента, тобто прагнення займатися, потреби в цьому, інтересу. Гра забезпечує можливість бачити успіхи, не помічати невдачі. І навпаки, успіх веде до перемоги, перемога – до мотивації, мотивація – до бажання перемагати і до подальших успіхів. Місце і роль ігрової технології в освітньому процесі, поєднання елементів гри та навчання значною мірою залежать від тлумачення функцій і класифікації педагогічних ігор (Алексєєва та ін., 2017: 8).

Дидактично гра повинна стати невід'ємною складовою заняття у закладах вищої освіти. Застосування ігрових технологій у процесі навчання здобувачів вищої освіти відповідає їхнім природним нахилам, спрямоване на підвищення якості освіти, розвиток пізнавальної активності та творчої індивідуальності студентів. Визначальна риса ігрових технологій полягає у формуванні викладачем навчальних ситуацій, які допомагають студентам закладів вищої освіти досягти успіху, стимулюють їх пізнавальну діяльність, бажання пізнавати нове, відшукати способи розв'язування нестандартного завдання тощо.

Саме під час ігрової діяльності здобувачі вищої освіти відчують себе дійсно вільними, задовольняються їхні інтелектуальні та емоційні потреби. Зокрема, С. Шмаков в цьому контексті виділяє такі риси гри: вільна розвивальна діяльність, яка реалізується лише за бажанням студента, задля задоволення від самого процесу діяльності, а не лише від результату (так зване процедурне задоволення); творчий, певною мірою імпровізований, надзвичайно активний характер такої діяльності («поле творчості»); емоційна насиченість діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція, атракція тощо (почуттєва природа гри, «емоційна напруга»); наявність прямих або опосередкованих правил, які відображають зміст гри, логічну та часову послідовність її розвитку (Алендарь, 2017: 22).

Факторами появи ігрового інтересу, з точки зору сучасних дослідників даної проблеми, є: задоволення від контакту з партнерами; азарт чекання непередбачених ситуацій; задоволення від демонстрації партнерам своїх можливостей; задоволення від ігрового успіху. Сутністю гри є перенесення реальної діяльності (найчастіше, праці) з дійсності у змодельовану ситуацію. У даній ситуації хоча і відсутні реальні засоби праці, але поведінка учасників гри на певному

етапі пізнання й абстракції відображає реальну діяльність. Хоча гра народжується на основі імітації трудових дій, вона відрізняється від трудового процесу мотивацією діяльності. Ігри, у які грають з метою отримання певного ефекту (наприклад, виграшу якихось коштів), не є іграми в повному розумінні слова. За характером своєї мотивації гра суголосна вищим формам творчої діяльності (Педагогіка, 2019: 258).

Гра, як будь-яке інше соціально-економічне явище, має свою структуру, організаційну форму, спосіб функціонування. На наш погляд, основними компонентами структури системи гри є: суб'єкти (організатори гри); об'єкти (гравці); мета гри; об'єкт моделювання; сценарій; ігрова обстановка; механізм гри. Дослідники виокремлюють шість різновидів навчальних ігор: ділова гра, розігрування ролей, аналіз конкретних ситуацій, імітаційна вправа, ігрове проєктування, індивідуальний тренаж. Усі вони наділені чотирма спільними ознаками: наявність змушеної (стимульованої) активності учасників; порівнянність активності роботи викладача і студентів; самостійне знаходження студентами рішення проблеми; наявність прямого і зворотного зв'язку між навчальною системою і студентами (Педагогіка, 2019: 260).

Одним з найбільш розповсюджених видів дидактичної гри є ділова гра. Ділова гра – це групова вправа з формування послідовності рішень у штучно сформованих умовах, що імітують реальні виробничі обставини. Ділова гра – найбільш складний вид ігрових методів навчання, вона є модельним заміщенням двох реальностей – процесу виробництва і процесів діяльності в ньому людей, тобто виробничої діяльності. У діловій грі здобувач освіти виконує квазіпрофесійну діяльність, що несе в собі ознаки як навчання, так і майбутньої професійної діяльності. Засвоєння знань, вироблення умінь і навичок здійснюється нібито накладанням на канву професійної праці в її предметному і соціальному аспектах. Ці знання засвоюються не у запас для подальшого застосування, не абстрактно, а в реальному, для учасника, процесі інформаційного забезпечення його ігрових дій, у динаміці розвитку сюжету ділової гри, у формуванні цілісного образу професійної ситуації. Водночас, у діловій грі в обставинах спільної роботи кожен студент отримує досвід соціальної взаємодії, колективістську спрямованість, ціннісні орієнтації й установки, властиві фахівцю (Педагогіка, 2019: 261).

Змістом ділової гри є відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, формування мережі відносин, характерних для даного

виду праці. Проведення ділової гри має на меті розгортання особливої, ігрової діяльності учасників на імітаційній моделі, що моделює умови і динаміку виробництва. Ділова гра дозволяє задати у навчанні предметний і соціальний контексти майбутньої професійної діяльності і тим самим змоделювати більш адекватні у порівнянні з традиційним навчанням умови формування особистості фахівця. Тобто, ділова гра є модельним заміщенням двох реальностей – процесів виробництва і процесів діяльності в ньому людей. Гра являє собою імітацію реальної дійсності. При цьому реальна інформація заміщується псевдоінформацією, а дійсні інтереси учасників підміняються ігровою системою стимулювання (Педагогіка, 2019: 262).

**Висновки.** Таким чином, гра цілком виправдано може бути інструментом викладання, що активізує розумову діяльність здобувачів освіти, дозволяє зробити навчальний процес привабливішим і цікавішим, змушує хвилюватися і переживати, формує потужний стимул до оволодіння знаннями з дисциплін, які вивчаються. Під грою розуміють або спосіб спільної діяльності викладача та студентів (метод навчання), або характер зв'язку, який упорядковує діяльність (форма), а також інструмент, що активізує процес навчання і має матеріалізовану форму пред'явлення: сценарій, картки-завдання, наприклад, історичне лото, комп'ютерні програми ігор та ін. Не віддаючи переваги якомусь одному з них, будемо припускати рівноправне існування цих понять. Гра дозволяє створити позитивну мотивацію, концентрувати інтелектуальні зусилля, мобілізувати розумові здібності здобувачів освіти, увагу, пам'ять. У грі реалізується мимовільне, але водночас міцне засвоєння навчального матеріалу. Гра формує умови для актуалізації всього наявного соціального досвіду студентів, безперервного діагностування як раніше засвоєних, так і знань, умінь, особистісних якостей, що набуваються в ході гри, значущих з точки зору цілей навчання.

Застосування ігрових технологій у формі імітаційного моделювання в процесі викладання різних, особливо суспільствознавчих, дисциплін максимально наближає освітній процес до практичної діяльності, допомагає приймати рішення в умовах складних ситуацій, дозволяє отримати результати за обмежений час, тощо. Штучно створюючи або імітуючи умови, які наближаються до майбутньої професійної діяльності суспільствознавців-педагогів, гра виступає інструментом інтенсифікації освітнього процесу. Практика свідчить про те, що застосування ігрових технологій

у процесі навчання не лише підвищує його якість, але й сприяє зростанню зацікавленості та мотивації студентів. Це пояснюється тим, що процес навчання під час використання ігрових методик максимально наближений до реальної практичної діяльності.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексеева Г., Кравченко Н., Антоненко О., Горбатюк Л. Використання ігрових технологій в процесі професійної підготовки студентів педагогічних закладів вищої освіти. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Ушинського*. 2017. № 6. С. 7–13.
2. Алendarь Н. Застосування ігрових технологій на уроках у початкових класах. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки*. 2017. № 1. С. 21–25.
3. Беленька Г. Інтерактивні прийоми викладання навчальної дисципліни у вищій школі. К.: НПУ імені М.П. Драгоманова, 2001. 118 с.
4. Головка Н. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів. *Вісник Київського національного університету ім. Т. Шевченка. Серія «Педагогіка»*. 2015. № 1. С. 17–20.
5. Дичківська І. Інноваційні педагогічні технології: Навч. пос. К.: Академвидав, 2004. 450 с.
6. Комліченко О., Цветкова О. Використання інтерактивних методів в навчальному процесі та підсумковому контролі знань студентів. *Інформаційні технології в освіті, науці та виробництві*. 2013. Вип. 3(4). С. 178–186.
7. Педагогіка вищої школи: підручник за ред. В. Головенкіна; КПІ ім. Ігоря Сікорського. 2-ге вид. переробл. і доповн. Електронні текстові дані (1 файл: 3,6 Мбайт). Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2019. 290 с.
8. Руденко Ю. Використання ігрових технологій у фаховій лінгводидактичній освіті майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти. *Освітологічний дискурс*. 2019. № 3-4 (26-27). С. 130–142.
9. Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Витоки педагогічної майстерності*. 2014. Випуск 13. С. 286–291.

#### REFERENCES

1. Aliksieieva H., Kravchenko N., Antonenko O., Horbatiuk L. (2017). Vykorystannia ihrovykh tekhnolohii v protsesi profesinoini pidhotovky studentiv pedahohichnykh zakladiv vyshchoi osvity [The use of game technologies in the process of professional training of students of pedagogical institutions of higher education]. *Scientific Bulletin of the South Ukrainian National Pedagogical University named after K. Ushinsky*. No. 6. P. 7–13 [in Ukrainian].
2. Alendar N. (2017). Zastosuvannia ihrovykh tekhnolohii na urokakh u pochatkovykh klasakh [Application of game technologies in lessons in primary grades]. *Scientific Bulletin of Lesya Ukrainka East European National University*. 2017. No. 1. P. 21–25 [in Ukrainian].
3. Bieliienka H. (2001). Interaktyvni pryimy vykladannia navchalnoi dystsypliny u vyshchii shkoli [Interactive methods of teaching an academic discipline in higher education]. K.: NPU named after M.P. Dragomanov, 2001. 118 p. [in Ukrainian].
4. Holovko N. (2015). Ihrovi tekhnolohii yak zasib aktyvizatsii piznavalnoi diialnosti studentiv [Game technologies as a means of activating students' cognitive activity]. *Bulletin of the Kyiv National University named after T. Shevchenko. «Pedagogy» series*. No. 1. P. 17–20 [in Ukrainian].
5. Dychkivska I. (2004). Innovatsiini pedahohichni tekhnolohii [Innovative pedagogical technologies: Education.book]. K.: Akademvydav. 450 p. [in Ukrainian].
6. Komlichenko O., Tsvetkova O. (2013). Vykorystannia interaktyvnykh metodiv v navchalnomu protsesi ta pidsumkovomu kontroli znan studentiv [The use of interactive methods in the educational process and final control of students' knowledge]. *Information technologies in education, science and production*. Issue 3(4). P. 178–186 [in Ukrainian].
7. Pedahohika vyshchoi shkoly: pidruchnyk (2019) / V. Holovenkin. [Higher school pedagogy: textbook / V. Golovenkin]. Kyiv: KPI named after Igor Sikorskyi. 290 p. [in Ukrainian].
8. Rudenko Yu. (2019). Vykorystannia ihrovykh tekhnolohii u fakhovii lnhvodydaktychnii osviti maibutnikh vykhovateliv zakladiv doshkilnoi osvity [The use of game technologies in professional linguistic and didactic education of future teachers of preschool education institutions]. *Educational discourse*. No. 3–4 (26–27). P. 130–142 [in Ukrainian].
9. Shcherban P. (2014). Zastosuvannia ihrovykh tekhnolohii v osviti: istoriia i perspektyvy [Application of game technologies in education: history and prospects]. *Origins of pedagogical skills*. Issue 13. P. 286–291 [in Ukrainian].