

УДК 378:37.011.3-051:[821+811].161.2]:005.336.2
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/80-2-44>

Єлизавета ТАРАПАТА,
orcid.org/0009-0003-7626-132X
аспірантка кафедри української мови
Київського столичного університету імені Бориса Грінченка
(Київ, Україна) y.tarapata.asp@kubg.edu.ua

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ ЗАСОБАМИ ЕКСПРЕСИВНОГО СИНТАКСИСУ

У статті розглянуто особливості ігрових технологій для формування граматичної компетентності майбутніх учителів української мови та літератури засобами експресивного синтаксису. Відзначено, що в умовах сучасного реформування системи вищої освіти, де інтернаціоналізація та інформаційні, ігрові технології трансформували всю галузь освіти, важливо не тільки мати теоретичні знання з мови, а й уміти ефективно використовувати їх в комунікативних ситуаціях, зокрема й у ситуаціях майбутньої професійної діяльності. Гейміфікація фокусується на розвитку лінгвістичних навичок через безпосередню залученість здобувачів у мовленеву практику, що активізує їх як головних суб'єктів навчального процесу, і це впливає на взаємодію з іншими учасниками освітнього середовища. Досліджено, що такі ігрові технології, як інтерактивні та імітаційні ігри, ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові навчальні ігри, комп'ютерні ділові ігри, можуть урізноманітнити та заохотити практичне використання мови в реальних життєвих, комунікаційних ситуаціях. Велику увагу також приділяють розвитку відповідних навичок: уміння навчатися та мислити як інноватор, пізнавати глибини лінгвістики та грамотного висловлювання.

Здійснено аналіз впливу різноманітних ігрових технологій на сформованість граматичної компетентності майбутніх вчителів-філологів. Серед основних проблем і викликів, які можуть виникнути в процесі викладання та впровадження ігрових технологій, виокремлено недостатню підготовленість майбутніх вчителів української мови та літератури.

У пропонованій розробці акцентовано увагу на інтеграцію ігрових технологій в навчальний процес як засіб формування граматичної компетентності майбутніх учителів української мови та літератури через використання експресивного синтаксису. Підкреслено, що такі технології дозволяють студентам експериментувати з мовними конструкціями, це стимулює здобувачів ґрунтовніше вивчати граматику. Результатом цього є те, що здобувач відчуває впевненість та опановує експресивний синтаксис, який вимагає творчого підходу.

У статті подано рекомендації щодо дієвого використання ігрових технологій в практиці викладання з метою покращення результативності навчання та підготовки майбутніх учителів до роботи в сучасному освітньому середовищі. Визначено, що такі технології не тільки сприяють розвитку мовних навичок та запам'ятовуванню інформації, але й стимулюють творче мислення та мотивують студентів до вивчення мови.

Підсумовується, що проаналізовані технології до формування граматичної компетентності, безумовно, позитивно впливають на взаємодію між викладачем та студентами, сприяють розвитку не тільки теоретичних знань, але й практичних навичок аудіювання та мовлення, а також формують вміння застосовувати граматичні знання в реальних комунікативних ситуаціях. Вплив ігрових технологій відкриває нові перспективи для вдосконалення викладання мови і літератури, збагачуючи арсенал методів та підходів щодо формування граматичної компетентності та підвищує ефективність мовної освіти.

Ключові слова: граматична компетентність, ігрові технології, мовні навички, інновації, гейміфікація, професійне навчання, синтаксис української мови, методика навчання.

Yelyzaveta TARAPATA,
orcid.org/0009-0003-7626-132X
Postgraduate student At the Department of Ukrainian Language
Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University
(Kyiv, Ukraine) y.tarapata.asp@kubg.edu.ua

GAME TECHNOLOGIES FOR FORMING GRAMMATICAL COMPETENCE OF FUTURE TEACHERS OF THE UKRAINIAN LANGUAGE AND LITERATURE BY MEANS OF EXPRESSIVE SYNTAX

The article examines the peculiarities of game technologies for the formation of grammatical competence of future teachers of the Ukrainian language and literature by means of expressive syntax. It was noted that in the conditions of

the modern reform of the higher education system, where internationalization and information and game technologies have transformed the entire field of education, it is important not only to have theoretical knowledge of the language, but also to be able to use it effectively in communicative situations, in particular, in situations of future professional activity. Gamification focuses on the development of linguistic skills through the direct involvement of learners in speech practice, which activates them as the main subjects of the educational process, which significantly affects interaction with other participants of the educational environment. It has been studied that game technologies such as: interactive and simulation games, exercise games, game discussions, game situations, role-playing and business educational games, computer business games, can diversify and encourage the practical use of language in real life, communication situations. Much attention is also paid to the development of skills, in particular, such as the ability to learn and think as an innovator, to learn the depths of linguistics and competent expression.

An analysis of the influence of various game technologies on the formation of grammatical competence of future philology teachers was carried out. Among the main problems and challenges that may arise in the process of teaching and implementation of game technologies, insufficient preparation of future teachers of Ukrainian language and literature of students was highlighted.

The proposed development emphasizes the integration of game technologies into the educational process as a means of forming the grammatical competence of future teachers of the Ukrainian language and literature through the use of expressive syntax. It is emphasized that such technologies allow students to experiment with language constructions, this stimulates students to study grammar more thoroughly, and as a result, students feel confident and master expressive syntax, which requires a creative approach.

The article provides recommendations on the effective use of game technologies in teaching practice in order to improve the effectiveness of education and prepare future teachers to work in a modern educational environment. It was determined that such technologies not only contribute to the development of language skills and memorization of information, but also stimulate creative thinking and motivate students to learn the language.

It is concluded that the analyzed technologies for the formation of grammatical competence definitely have a positive effect on the interaction between the teacher and students, contribute to the development of not only theoretical knowledge, but also practical listening and speaking skills, and form the ability to apply grammatical knowledge in real communicative situations. The influence of game technologies opens up new perspectives for improving the teaching of language and literature, enriching the arsenal of methods and approaches for the formation of grammatical competence and increasing the effectiveness of language education.

Key words: *grammatical competence, game technologies, language skills, innovations, gamification, professional training, syntax of the Ukrainian language, teaching method.*

Постановка проблеми. Ігрові технології як засіб до формування граматичної компетентності майбутніх учителів української мови та літератури є актуальною та значною проблемою сучасної освіти. Перш за все, це визначає необхідність синтезу традиційних форм навчання з сучасними викликами методології української мови. Використання ігрових технологій та теоретичної бази класичних методів сприяють розвитку навчального процесу, що забезпечує ефективність навчання та формування навичок. Зокрема, впровадження таких технологій допомагає здобувачам вдосконалювати комунікативні та фахові вміння, розвивати критичне мислення та формує граматичну компетентність майбутнього фаху. Ігрові технології передбачають використання різноманітних онлайн технологій та ігор, які сприяють підвищенню мотивації в перебігу навчання, активізують комунікативну діяльність та залученість здобувачів в освітній процес, наприклад, рольові ігри, дебати, групові проекти тощо. За допомогою таких технологій майбутні вчителі української мови та літератури здобувають не лише теоретичні знання, а й практичні навички, за допомогою яких вони можуть ефективно застосовувати граматичну концепцію у професійній діяльності.

Аналіз останніх досліджень. Формування граматичної компетенції за допомогою ігрових технологій завжди є актуальним питанням для лінгвістів та методистів. Дослідження ХХІ століття в цій галузі свідчать про те, що цей аспект викладання мови залежить від низки чинників, зокрема методів викладання, навчальної програми та ін. В. Сухомлинський, Ф. Шиллер у своїх дослідженнях відзначили, що гра є ефективним засобом формування комунікативної та граматичної компетенції та виокремлювали її як дієвий метод навчання мови. О. Ветхов, Н. Скляренко, О. Вовк у своїх дослідженнях визначали зміст і структуру граматичної компетенції та сприяли розробці результативних методів навчання. Питання цифрової трансформації в освіті досліджували Ю. Вакал, О. Жерновникова, М. Сільченко та інші. Такі науковці, як А. Херш, М. Плющ, Т. Горохова та ін., досліджували питання розвитку граматичної компетенції. Їх наукові праці спрямовані на визначення змісту навчання граматичного матеріалу, пошуку ефективних підходів до вивчення граматики та пошуку результативних методів навчання. Попри вагомий внесок вищезгаданих вчених, у вітчизняній лінгводидактиці відсутні фахові дослідження, присвячені розробці ігрових

технологій як засобу формування граматичної компетентності вчителів української мови та літератури за засадах експресивного синтаксису.

Мета статті. Детально описати, визначити та теоретично обґрунтувати поняття ігрових технологій для формування граматичної компетентності майбутніх учителів української мови та літератури засобами експресивного синтаксису.

Задля втілення визначеної мети ставимо перед собою розв'язання низки конкретних завдань: з'ясувати ключові аспекти граматичної компетентності; дефінувати гейміфікацію та визначити практичну значеннєвість у професійній діяльності майбутніх вчителів-філологів; висвітлити вагоме значення ігрових технологій як дієвого засобу викладання експресивного синтаксису української мови, що формує граматичну компетентність та надати практичні рекомендації відносно організації навчального процесу з метою розвитку граматичної компетенції у майбутніх вчителів-філологів.

Виклад основного матеріалу. Граматичну компетентність досліджували такі науковці, як М. Вашуленко, Н. Голуб, О. Горошкіна, С. Караман, М. Пентилюк та ін. Формування граматичної компетентності майбутнього української мови – опанування синтаксичними засобами мови задля досягнення власної комунікативної мети з обов'язковою умовою вплинути на адресата. Важливими чинниками, які впливають на процес вивчення синтаксичного матеріалу є: особистість вчителя української мови, який є прикладом еталонного, грамотного мовлення; методика, якої дотримується вчитель під час викладу синтаксису; якість синтаксичного матеріалу; вмотивованість здобувачів вивчати навчальний матеріал. У ХХІ столітті прослідковується така тенденція – зниження рівня засвоєння знань із синтаксису української мови. Для формування граматичної компетентності майбутніх вчителів української мови та літератури на основі синтаксису пропонуємо використовувати ігрові технології. Результативне формування граматичної компетенції створює умови для активної практики, що підвищує рівень граматичних знань, формує критичне мислення, підвищує залученість здобувачів на заняттях. Ці технології також підкреслюють важливість розвитку мовленнєвих навичок разом із вивченням лінгвістичної теорії. Інтерактивні методи сприяють досягненню високого рівня граматичної компетентності, яка є важливою складовою професійної освіти. Використання експресивного синтаксису в ігрових технологіях є ефективним для засвоєння граматичних правил та

їх застосування на практиці. Для результативного формування граматичної компетентності за допомогою гейміфікації необхідно:

- визначити граматичні структури, які підлягають засвоєнню за допомогою гри;
- дослідити механізм розвитку професійної граматичної компетентності через інтерактивні методи навчання;
- встановити основні критерії ефективності використання ігрових технологій для формування граматичної компетентності;
- обґрунтувати педагогічні засоби та методи, що сприяють ґрунтовному формуванню професійної граматичної компетентності шляхом введення ігрових технологій.

Використання ігрових технологій не змінює традиційні заняття, навпаки, надає нові можливості в навчальному процесі. Перевага гри з іншими засобами навчання є в тому, що вона може забезпечити як індивідуальну роботу здобувача, так і парну, групову. Зважаючи на це, можна сказати, що ігрові технології базуються на принципі усвідомленого навчання, заохочення здобувача на заняттях та здобуття практичних навичок. На кожному етапі проведення ігрової технології важливо визначити початковий стан сформованості граматичної компетентності майбутніх вчителів-філологів для того, щоб поставити конкретну мету за для її вдосконалення, спроектувати систему гри, організувати діяльність студентів та проаналізувати результат. Будь-яка гра, так само як і система мови, складається з правил та елементів. У системі мови такими елементами є граматичні одиниці, структури та правила, які забезпечують логічність і зв'язаність мовлення людини. В ігрових технологіях такі елементи, як бейджі (нагороди), рівні, рейтинги, часові обмеження, є типовими, що доцільно застосовувати для формування професійної компетентності майбутніх вчителів української мови та літератури. Завдання таких технологій полягає в тому, щоб адаптувати елементи гри в навчальний процес, що сприятиме ефективному розвитку граматичної компетентності.

Науковець Девід Перкінс у своїй книзі «Розумні школи» (Smart Schools) окреслює чотири важливі принципи ефективного викладання, які сприяють якісному формуванню освітнього процесу (Perkins, 1995):

1. Зрозуміла та чітка інформація. Викладачі повинні забезпечувати здобувачів якісними та структурованими знаннями, що полегшують сприйняття інформації.
2. Вдумлива практика. Навчальний процес має включати розвиток практичних умінь здобувачів,

які стимулюють критичне мислення та ґрунтовне розуміння предмета.

3. Інформативний зворотний зв'язок. Регулярний зворотний зв'язок покращує вмотивованість здобувачів та допомагає їм зрозуміти свої слабкі та сильні сторони в навчанні.

4. Мотиватори: зовнішні та внутрішні. Використання мотиваційних дій щодо здобувача збільшує зацікавленість в навчанні та професійні діяльності. Внутрішні мотиватори присутні у якісних іграх: відчуття росту та приналежність до групи, незалежність учасника гри, сюжет гри (Ляшенко, 2017).

Гра як засіб формування граматичної компетентності повинна відповідати цим принципам. Розглянувши ігрову технологію крізь призму принципів науковця, можна сказати що:

– гейміфікація забезпечує здобувачам зрозумілу та чітку систему правил та завдань. Наприклад, гра може містити чіткі інструкції для використання експресивного синтаксису в конкретних комунікативних ситуаціях;

– урівноваження між складністю завдання та рівнем персонажа забезпечує впевненість у власних силах здобувача;

– право на помилки в практичних завданнях, стимулює дослідницьку діяльність та критичне мислення здобувача;

– елементи гри (нагороди, зростання рівня, підвищення рейтингу серед інших гравців) мотивують здобувачів. Захопливий сюжет гри або можливість змагання з іншими можуть підтримувати зацікавленість до вивчення граматики та підвищувати мотивацію до досягнення нових рівнів граматичної компетентності.

Аналіз досліджень і публікацій науковців засвідчує, що найпродуктивнішим є такий процес проектування формування тієї або іншої компетентності, в основу якої закладені досягнення мети як кінцевого результату. В Україні розробкою методів ігрових технологій займалися такі вчені, як С. Гончаренко, С. Довбня, С. Жицька, І. Мельничук, С. Поляков, О. Федоренко. Ігрові

технології вчені тлумачать як різновид активної діяльності здобувачів, у процесі яких вони опановують суспільними функціями, міжособистими відносинами та мовою як засобом комунікації. Їхні дослідження спрямовані на розробку нових методів і стратегій, які сприятимуть розумінню та вдосконаленню освітнього процесу. Стратегією сучасної освіти є професійно-особистісний розвиток і саморозвиток педагога, здатного долати складні соціокультурні ситуації та діяти відповідально й оптимально в контексті вирішення професійних завдань. На нашу думку, такі технології допомагають вибудовувати цілісний процес формування професійної граматичної компетентності вчителя-філолога. Шляхом уведення ігрових технологій ми можемо спостерігати за послідовністю цілеспрямованих злагоджених дій викладача і студентів на визначених етапах розв'язання конкретних завдань гри, які спеціально створені в сюжеті та послідовно змінюють одна одну і служать досягненню кінцевої мети – підвищенню рівня сформованості в студентів професійної граматичної компетентності.

Висновки. Встановлено, що ігрові технології є ефективними, сприяють розвитку творчого, критичного мислення, підвищують рівень теоретичних знань та навичок й позитивно впливають на розвиток граматичної компетентності здобувачів. Відзначено, що впровадження гейміфікації у навчальний процес дозволяє структурувати й систематизувати теоретичні та практичні знання здобувачів. Ігрові технології в освітньому просторі активізують мисленнєвий процес здобувачів, який оптимізується в процесі гри з дидактичним складником. Завдяки комунікативній діяльності на граматичні теми під час гри майбутні вчителі-філологи навчаються не лише обирати відповідні граматичні конструкції для виконання поставлених завдань, але й прогнозувати результат на ранньому етапі, що сприяє усвідомленому та впевненому застосуванню експресивного синтаксису в майбутній професійній сфері.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Newby D. The role of theory in pedagogical grammar: A Cognitive + Communicative approach. Eurasian Journal of Applied Linguistics. 2015. 1(2). P. 13–34. URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-role-of-theory-in-pedagogicalgrammar%3A-A-%2B-Newby/b78161c5ac1fdafba56cb45fcadd2ea45f49f964> (дата звернення 05.04.2024)
2. Perkins David N. Smart Schools: Better Thinking and Learning for Every Child Published May 1st 1995 by Free Press. – 257 p.
3. Артюшкіна Л.М. Мовленнєва компетентність як складова комунікативного процесу державних службовців. 2018. URL : soippo.narod.ru/documents/konf_zhuk/artushkina_rud.doc. (дата звернення: 04.04.2024).
4. Бацевич Ф.С. Основи комунікативної лінгвістики : підручн. / Ф. С. Бацевич. – К. : Центр навч. л-ри, 2004. – 472 с.
5. Вихованець І. Р. Граматика. Енциклопедія Сучасної України [Електронний ресурс]. Редкол.: І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк [та ін.]; НАН України, НТШ. Київ : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2006. URL : <https://esu.com.ua/article-26811> (дата звернення: 04.04.2024).

6. Вовк О.І. Сучасна стратегія формування англомовної граматичної компетенції у студентів-філологів. Психолого-педагогічні проблеми сільської школи. 2019. № 27. С. 5–10.
7. Горохова Т. О. Граматична компетенція як складова професіограми студента-філолога. Дослідження молодих учених у контексті розвитку сучасної науки : матер. Всеук. наук.-практ. конф. 18 квітня 2013р. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/1082/1/T_Gorohova_DMU_3_GI.pdf (дата звернення: 04.04.2024).
8. Клак І. Є. Формування професійної комунікативної компетентності в майбутніх учителів-філологів у процесі вивчення фахових дисциплін : автореф. дис. ... канд. пед. наук; 13.00.04 – теорія і методика професійної освіти. Київ, 2015. 20 с.
9. Ляшенко А. Як ігри змінюють освіту [Електронний ресурс]. – URL : <https://ain.ua/2017/10/02/yak-igri-zminuyut-osvitu/> (дата звернення 17.10.2024)
10. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посіб.; за ред. О. І. Пометун. Київ : А.С.К., 2004. 192 с.
11. Сучасна українська літературна мова. Синтаксис: збірник вправ і завдань для студентів ОПП «Філологія. Українська мова і література», «Середня освіта. Мови і літератури (польська, українська)», «Середня освіта. Українська мова і література». Укл. Н. М. Торчинська. Вид. друге, доп. Хмельницький, 2021. 128 с.
12. Тригуб І. П. Формування граматичної компетенції у студентів немовних спеціальностей ВНЗ у процесі вивчення англійської мови. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Філологія. 2014. Вип. 10(2). С. 74–77.

REFERENCES

1. Newby D. (2015) The role of theory in pedagogical grammar: A Cognitive + Communicative approach. Eurasian Journal of Applied Linguistics. 1(2). P. 13–34. URL: <https://www.semanticscholar.org/paper/The-role-of-theory-in-pedagogicalgrammar%3A-A-%2B-Newby/b78161c5ac1fda56cb45fcadd2ea45f49f964> (дата звернення 05.04.2024)
2. Perkins David N. (1995) Smart Schools: Better Thinking and Learning for Every Child Published May 1st 1995 by Free Press. – 257 p.
3. Artiushkina L.M. (2018) Movlenieva kompetentnist yak skladova komunikatyvnoho protsesu derzhavnykh sluzhbovtziv. [Speech competence as a component of the communicative process of civil servants]. URL: soippo.narod.ru/documents/konf_zhuk/artushkina_rud.doc (data zvernennia: 12.10.2024). [in Ukrainian].
4. Batsevych F.S. (2004) Osnovy komunikatyvnoi linhvistyky: pidruchnyk. [Basics of communicative linguistics: textbook]. Kyiv: Tsentr navchalnoi literatury. 472 p. [in Ukrainian].
5. Vykhovanets I.R. (2006) Hramatyka. Entsyklopediia Suchasnoi Ukrainy [Grammar. Encyclopedia of Modern Ukraine]. [Elektronnyi resurs]. Redkol.: I.M. Dziuba, A.I. Zhukovskiy, M.H. Zhelezniak [ta in.]; NAN Ukrainy, NTSH [National Academy of Sciences of Ukraine, Shevchenko Scientific Society]. Kyiv: Instytut entsyklopedychnykh doslidzhen NAN Ukrainy [Institute of Encyclopedic Research of the National Academy of Sciences of Ukraine]. URL: <https://esu.com.ua/article-26811> (data zvernennia: 15.10.2024). [in Ukrainian].
6. Vovk O.I. (2019) Suchasna stratehiia formuvannia anhlomovnoi hramatychnoi kompetentsii u studentiv-filolohiv. [Modern strategy for the formation of English grammar competence in philology students]. Psykholoho-pedahohichni problemy silskoi shkoly [Psychological and Pedagogical Problems of Rural School], 27, 5–10. [in Ukrainian].
7. Horokhova T.O. (2013) Hramatychna kompetentsiia yak skladova profesiohramy studenta-filoloha. [Grammar competence as a component of the philology student's professional profile]. Doslidzhennia molodykh uchenykh u konteksti rozvytku suchasnoi nauky: mater. Vseukrainskoi naukovy-praktychnoi konferentsii, 18 kvitnia 2013 r. [Research of Young Scientists in the Context of Modern Science Development: Proceedings of the All-Ukrainian Scientific-Practical Conference, April 18, 2013]. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/1082/1/T_Gorohova_DMU_3_GI.pdf (accessed: 04.04.2024). [in Ukrainian].
8. Klak I.Ye. (2015) Formuvannia profesiinoi komunikatyvnoi kompetentnosti v maibutnikh uchyteliv-filolohiv u protsesi vyvchennia fakhovykh dystsyplin: avtoreferat dysertatsii kand. ped. nauk; 13.00.04 – teoriia i metodyka profesiinoi osvity. [Formation of professional communicative competence in future philology teachers in the process of studying professional disciplines: Ph.D. thesis abstract]. Kyiv. 20 p. [in Ukrainian].
9. Liashenko A. (2017) Yak ihry zminuiut osvitu [How Games Change Education]. [Electronic resource]. URL: <https://ain.ua/2017/10/02/yak-igri-zminuyut-osvitu/> (accessed: 17.10.2024). [in Ukrainian].
10. Pomետun O.I., Pyrozhenko L.V. (2004) Suchasnyi urok. Interaktyvni tekhnolohii navchannia: naukovy-metodychnyi posibnyk; za red. O.I. Pometun. [The Modern Lesson. Interactive Teaching Technologies: Scientific-Methodical Guide; edited by O.I. Pometun]. Kyiv: A.S.K. 192 p. [in Ukrainian].
11. Torchynsjka, N. M. (ukl.). (2021). Suchasna ukrainsjka literaturna mova. Syntaksys [Modern ukrainian literary language. Syntax]: zbirnyk vprav i zavdanj dlja studentiv OPP «Filologhija. Ukrainsjka mova i literatura», «Serednja osvita. Movy i literatury (poljsjka, ukrainsjka)», «Serednja osvita. Ukrainsjka mova i literatura». [Modern Ukrainian Literary Language. Syntax: Collection of Exercises and Tasks for Students of the Educational Program «Philology. Ukrainian Language and Literature», «Secondary Education. Languages and Literature (Polish, Ukrainian)», «Secondary Education. Ukrainian Language and Literature»]. Vyd. drughe, dop. Khmeljnycjkyj. 128 s. [in Ukrainian].
12. Tryhub I.P. (2014) Formuvannia hramatychnoi kompetentsii u studentiv nemovnykh spetsialnostei VNZ u protsesi vyvchennia anhlikskoi movy. [Formation of grammatical competence in non-linguistic university students in the process of learning English]. Naukovyi visnyk Mizhnarodnoho humanitarnoho universytetu. Serii: Filolohiia [Scientific Bulletin of the International Humanitarian University. Series: Philology], 10(2), 74–77. [in Ukrainian].