

УДК 81'373,47:316,286

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/61-1-33>**Оксана БРОВКІНА,***orcid.org/0000-0003-0778-6387*

кандидат філологічних наук,

старший викладач кафедри германської філології

Сумського державного університету

(Суми, Україна) *o.brovkina@gf.sumdu.edu.ua***Карина ТУРЧИН,***orcid.org/0000-0001-9600-533X*

студентка IV курсу факультету іноземної філології та соціальних комунікацій

Сумського державного університету

(Суми, Україна) *kar.turchin455@gmail.com*

## РОЛЬОВІ ІГРИ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

*У статті йдеться про рольові ігри як ефективний метод вивчення іноземної мови, також розглядаються переваги та функції цих ігор, їх ефективність на уроках іноземної мови. В ході дослідження з'ясувалося, що рольові ігри є корисними для студентів та школярів в розвитку їхніх комунікативних навичок, підвищенні мотивації до вивчення мови та розвитку їхньої уваги та уяви. Проведений аналіз практичних прикладів використання рольових ігор на уроках іноземної мови показує, що вони допомагають учням у засвоєнні нового матеріалу та розвитку їхньої мовленнєвої компетенції.*

*Рольова гра – методичний прийом, що належить до групи активних способів навчання практичного володіння іноземною мовою. Рольова гра являє собою умовне відтворення її учасниками реальної практичної діяльності людей, створює умови реального спілкування. Ефективність навчання тут зумовлена насамперед вибухом мотивації, підвищенням інтересу до предмета. Вона ефективна як на молодшому етапі навчання, так і на середньому та старшому. Рольова гра мотивує мовленнєву діяльність, оскільки учні опиняються в ситуації, коли актуалізується потреба щось сказати, запитати, з'ясувати, довести, чимось поділитися зі співрозмовником. Рольова гра вважається одним із найефективніших прийомів реалізації комунікативного принципу в процесі навчання іноземної мови. Рольова гра є мотивувальним фактором, оскільки містить у собі елемент гри та непередбачуваність розв'язки. Більш того, учні усвідомлюють можливість застосування ситуації, відтвореної в рольовій грі, у реальному житті, що не може дати механічне тренування у вживанні лексичних одиниць і граматичних структур.*

*Ігри позитивно впливають на формування пізнавальних інтересів учнів, сприяють усвідомленому освоєнню іноземної мови. Вони сприяють розвитку таких якостей, як самостійність, ініціативність; виховання почуття колективізму. Студенти активно, захоплено працюють, допомагають один одному, уважно слухають своїх товаришів; викладач лише керує навчальною діяльністю.*

**Ключові слова:** рольова гра, спілкування, навчання, виховання, навички.

**Oksana BROVKINA,***orcid.org/0000-0003-0778-6387*

Candidate of Philological Sciences,

Senior Lecturer at the Department of Germanic Philology

Sumy State University

(Sumy, Ukraine) *o.brovkina@gf.sumdu.edu.ua***Karyna TURCHYN,***orcid.org/0000-0001-9600-533X*

4th year student of the Faculty of Foreign Philology and Social Communications

Sumy State University

(Sumy, Ukraine) *kar.turchin455@gmail.com*

## ROLE-PLAYING GAMES IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES

*The article deals with the role-playing games as an effective method of learning a foreign language. Also it considers the advantages and functions of these games, their effectiveness in the foreign language lessons. In the course of the study, it became clear that role-playing games were useful for students and schoolchildren in their communication skills'*

*developing, increasing motivation to learn the language, and developing their attention and imagination. The analysis of practical examples of the use of role-playing games in foreign language lessons shows that they help students learn new material and develop their speaking competence.*

*Role-playing is a methodological technique that belongs to the group of active methods of teaching practical foreign language skills. A role-playing game is a conditional reproduction of real practical activities of people by its participants, it creates conditions for real communication. The effectiveness of training here is determined primarily by an explosion of motivation, an increase in interest in the subject. It is effective both at the younger stage of education, as well as at the middle and senior levels. The role-playing game motivates speech activity, as students find themselves in a situation where the need to say something, ask, find out, prove, or share something with the interlocutor is actualized. Role-playing is considered one of the most effective methods of implementing the communicative principle in the process of learning a foreign language. A role-playing game is a motivating factor because it contains an element of play and the unpredictability of the outcome. Moreover, students realize the possibility of applying the situation reproduced in the role-playing game in real life, which cannot be given by mechanical training in the use of lexical units and grammatical structures.*

*Games have a positive effect on the formation of students' cognitive interests, contribute to the conscious learning of a foreign language. They contribute to the development of such qualities as independence, initiative; fostering a sense of collectivism. Students work actively, enthusiastically, help each other, listen carefully to their peers; the teacher only manages the educational activity.*

**Key words:** *role-playing game, communication, education, upbringing, skills.*

**Постановка проблеми.** Проблема сучасної методики викладання іноземних мов полягає в організації навчання дітей різного віку за допомогою ігор. Актуальність цієї проблеми викликана цілою низкою чинників. По-перше, інтенсифікація навчального процесу ставить завдання пошуку засобів підтримання в учнів інтересу до матеріалу, що вивчається, та активізації їхньої діяльності протягом усього заняття. Ефективним засобом вирішення цього завдання є навчальні ігри. По-друге, однією з найважливіших проблем викладання іноземної мови є навчання усного мовлення, що створює умови для розкриття комунікативної функції мови і дає змогу наблизити процес навчання до умов реального навчання, що підвищує мотивацію до вивчення іноземної мови. Залучення учнів до усної комунікації може бути успішно здійснено в процесі ігрової діяльності (Jackson, 2019).

**Аналіз досліджень.** Нині, як зазначають багато дослідників (Е. Берн, М. Ф. Стронін, Джордж Герберт Мід, Д. Б. Ельконін, О. П. Панфілова, О. Ю. Болтнева, Л. С. Виготський, Т. Г. Любимова, О. А. Деркач, Н. Д. Гальскова і Н. І. Гез та інші), усе більше уваги приділяється використанню різних ігор або ігрових технологій у методиці навчання іноземної мови. Це зумовлюється широкими можливостями гри для активізації навчального процесу. Крім того, гра – сильний мотивувальний чинник, який задовольняє потребу студентів у новизні матеріалу, що вивчається, і різноманітності виконуваних вправ.

**Мета статті** полягає у вивченні особливостей використання методу рольової гри у вивченні іноземної мови.

**Виклад основного матеріалу.** У наш час все більше розширюються зв'язки України із зарубіж-

ними країнами, й інтерес до вивчення англійської мови невіддільно зростає. У методиці викладання англійської мови існують різні способи оптимізації навчальної діяльності, в тому числі й гра. Ігри періодично висвітлюються в методичній літературі, оскільки викликають інтерес викладачів іноземної мови своєю розважальністю, навчальною дією, можливістю використання як засобу емоційної розрядки, мотивації навчальної діяльності, з метою тренування, для контролю знань і навичок учнів.

На етапі теоретичного дослідження було використано теоретичний метод для аналізу психологічної й педагогічної літератури, зіставлення та узагальнення фактів. З метою перевірки ефективності розробленого комплексу вправ було використано метод педагогічного експерименту. Для узагальнення якісного і кількісного аналізу експериментальних даних було застосовано методи статистичної обробки результатів. Проектні методи були визначальними при розробці уроку з англійської мови для школярів з використанням гри.

Об'єктом роботи стала рольова гра як форма взаємодії учнів на уроці іноземної мови. Предметом дослідження є змістовний компонент рольової гри на уроках іноземної мови.

Застосування величезної кількості прийомів навчання допомагає закріпленню в пам'яті мовних явищ, створенню більш стійких зорових і слухових образів, підтримці захопленості та ініціативи з боку учнів.

Далі необхідно розглянути поняття гри. Відомий психолог Ерік Берн називає грою комплекс прихованих трансакцій, що повторюються і характеризуються чітко вираженим психологічним вирашем. Після закінчення гри обидва учасники збирають свої виграші (Берн, 2019: 36).

За М. Ф. Строніним, гра – особливо організоване заняття, що вимагає напруження емоційних і розумових сил. Гра завжди передбачає прийняття рішення – як вчинити, що сказати (Стронін, 2016: 47). Відомо, саме застосування гри викликає в учнів прагнення грати та взаємодіяти. Школярам створювати мовні ситуації також важливо. Гра дає дітям можливість не тільки виразити себе і діяти, а й можливість пережити та співпережити. Гра створює умови для емоційного впливу на учнів, посилює запасні ресурси індивіда. Не секрет, що допомагає стимулювати, зміцнити, проконтролювати та скоригувати знання, навички та вміння, створює навчальну та педагогічну наочність у вивченні конкретного матеріалу саме навчальна гра-вправа. Вона створює умови для активної розумової діяльності її учасників. Американський психолог Джордж Герберт Мід у своїй книзі «Розум, Я і Суспільство» помітив у грі узагальнену модель формування того, що психологи називають «самостійністю» людини – «збиранням» свого «я» (Мід, 2015: 47). На думку Д. Б. Ельконіна, «людська гра – це така діяльність, у якій відтворюються соціальні відносини між людьми за межами середовища практичної діяльності» (Ельконін, 2016: 25).

Останнім часом у літературі з'явився навіть спеціальний термін «ігрологія». Аналіз проблеми свідчить, що знання про гру – це знання інтегративне, таке, що синтезує різну інформацію про людину, суспільство, культуру; яке черпає відомості з психології, етнографії, етології, соціології, філософії тощо, тобто практично з усіх царин знання (Панфілова, 2018: 7). Як впливає з визначення О. Ю. Болтневої, «умовна природа гри, використання драматичних прийомів – музики, співу, костюмів – усе це сприяє формуванню ілюзії реальності, того, чого не вистачає в мовній аудиторії. Можливість активно діяти в ілюзорній реальності сприяє розвитку різних груп навичок, зокрема й навичок міжкультурної комунікації» (Болтнева, 2018: 75).

Вершиною еволюції ігрової діяльності є сюжетна або рольова гра, за термінологією Л. С. Виготського «уявна ситуація» (Виготський, 2018: 62). Рольова гра, до певної міри, є освітньою грою, оскільки вона має принципове значення під час вибору різноманітних засобів мови, допомагає вдосконаленню мовленнєвих навичок і здібностей, надає можливість для відтворення спілкування учнів у різних мовленнєвих умовах. Інакше кажучи, рольова гра являє собою заняття, яке формує навичками в умовах міжособистісної комунікації. Як зазначає Т. Г. Любимова в роботі «Розвиваємо творчу активність», гра «не представляє

труднощів навіть для слабких учнів» (Любимова, 2016: 15). Слід погодитися з А. А. Деркачем, що дуже важливим є використання рольових ігор на уроках іноземної мови, що мотивується специфікою цієї дисципліни. Основне її завдання – натаскування мови як засобу спілкування. Він називає навчальною грою, використовувану в академічному процесі у вигляді задачі, що містить у собі навчальну (проблему, проблемну ситуацію), подолання якої забезпечить досягнення певної навчальної задачі (Деркач, Щербак, 2018: 127). Гра сприяє взаємному спілкуванню всіх учасників і пробуджує мовленнєву культуру.

Як відомо, рольова гра складається з кількох основних частин. Н. Д. Гальскова та Н. І. Гез зазначають, що рольова гра передбачає наявність трьох етапів: 1) підготовки; 2) проведення гри; 3) контролю (Гальскова, Гез, 2015). Занько розрізняє кілька видів ігор: організаційно-діяльні ігри, що являють собою організацію колективної розумової діяльності на основі розгортання змісту навчання у вигляді проблемних ситуацій і подальшу співпрацю всіх учасників. Ділові ігри, що являють собою імітаційне моделювання реальних механізмів і процесів. Пізнавально-дидактичні ігри, в яких реалізуються ситуації, де той, хто вивчається, входить у незвичайну частину гри (Занько, 2018: 55).

На думку деяких учених, викладачеві не рекомендується зупиняти студентів під час гри. Наприклад, І. П. Гладиліна вважає, що в суспільстві люди воліють мовчати, якщо знають, що їхня промова викличе негативну реакцію співрозмовника. Подібно до цього учень, кожну помилку якого виправляє вчитель, втрачає основну думку висловлювання і бажання продовжувати бесіду (Гладиліна, 2017). Відомо, що лексичний аспект викликає інтерес у дітей, тому слова і словосполучення, розраховані для активного засвоєння, потрібно пояснювати в лексико-граматичних схемах. Учні рекомендується переглянути всі слова, поміщені в таблиці, записати переклад їм відомих, а потім перекласти за допомогою словника незнайомі слова (Матвеева, 2016: 34).

Рольова гра вважається одним із найефективніших прийомів реалізації комунікативного принципу в процесі навчання іноземної мови. Рольова гра є мотивувальним фактором, оскільки містить у собі елемент гри та непередбачуваність розв'язки (Гез, 2016). Більш того, учні усвідомлюють можливість застосування ситуації, відтвореної в рольовій грі, у реальному житті, що не може дати механічне тренування у вживанні лексичних одиниць і граматичних структур.

Гра дає можливість боязким, невпевненим у собі студентам говорити і тим самим долати бар'єр невпевненості (Жуковська, 2016). У звичайній дискусії студенти-лідери зазвичай захоплюють ініціативу, а боязкі вважають за краще відмовчатися. У рольовій грі кожен отримує роль і має бути активним партнером у мовленнєвому спілкуванні.

Рольова гра вчить бути чутливим до соціального вживання іноземної мови. Гарним співрозмовником є часто не той, хто найкраще користується структурами, а той, хто може найчіткіше розпізнати (інтерпретувати) ситуацію, в якій перебувають партнери, врахувати ту інформацію, що вже відома (із ситуації, досвіду), та обрати ті лінгвістичні засоби, які будуть найефективнішими для спілкування.

Ігри позитивно впливають на формування пізнавальних інтересів школярів, сприяють усвідомленому опануванню іноземної мови. В умовах навчання усного іншомовного мовлення рольова гра – це насамперед мовленнєва діяльність, ігрова та навчальна одночасно. З точки зору учнів рольова гра – це ігрова діяльність, у процесі якої вони виступають у певних ролях. Навчальний характер гри школярі не усвідомлюють. Рольова гра керована, її навчальний характер чітко усвідомлюється вчителем (Бочарова, 2019: 156).

Рольова гра виконує такі функції:

- Рольова гра будується на міжособистісних відносинах, що реалізуються у процесі спілкування. Будучи моделлю міжособистісного спілкування, рольова гра викликає потребу у спілкуванні іноземною мовою, і в цьому сенсі вона виконує мотиваційно-спонукальну функцію.

- Рольову гру можна віднести до навчальних ігор, оскільки вона значною мірою визначає вибір мовних засобів, сприяє розвитку мовних навичок та умінь, дозволяє моделювати спілкування учнів у різних мовних ситуаціях. У цьому плані рольова гра забезпечує навчальну функцію.

- Гра допомагає згуртувати дитячий колектив, в активну діяльність залучаються сором'язливі та боязкі, і це сприяє самоствердженню кожного колективу. У рольових іграх виховується свідомо дисципліна, працелюбність, взаємодопомога, активність підлітка, готовність включатися у різні види діяльності, самостійність, вміння відстояти свою точку зору, виявити ініціативу, знайти оптимальне рішення у певних умовах. В даному випадку гра забезпечує виховну функцію.

- Підлітки прагнуть спілкування, до дорослості, а рольова гра дає їм можливість вийти за рамки свого контексту діяльності та розширити

його. Забезпечуючи здійснення бажань підрусту, рольова гра цим реалізує компенсаторну функцію.

Переваги використання рольової гри:

1. За допомогою рольової гри в класі можуть бути привнесені різноманітні:

- а) форми досвіду; б) можуть використовуватися різноманітні функції, структури, великий обсяг лексичного матеріалу. Рольова гра може перевершити можливості будь-якої парної та групової діяльності, тренувати учнів в умінні говорити в будь-якій ситуації на будь-яку тему.

2. Рольова гра ставить учнів у ситуації, в яких їм потрібно використовувати та розвивати такі мовні форми, що необхідні як змашувальний матеріал у роботі соціальних взаємовідносин, якими так часто нехтують наші вчителі.

- 3 Деякі люди часто вчать англійську для того, щоб підготуватися до певної ролі в житті (працювати за кордоном, подорожувати). Для них буде дуже корисним той мовний матеріал, який їм знадобиться під час поїздки, і дуже важливо, щоб уперше вони могли випробувати свої сили в дружньому оточенні класної кімнати.

4. Рольова гра постачає сором'язливим, невпевненим у собі учням «маску», за яку вони можуть сховатися. Учні відчувають величезні труднощі, коли основний наголос у навчанні робиться на особистість учнів, на їхній безпосередній досвід. І в рольовій грі такі учні отримують зазвичай звільнення, оскільки їхня особистість не порушена, їм не потрібно розкриватися.

5. Перевага використання рольової гри в тому, що вона приносить задоволення тим, хто в неї грає. Щойно учні починають розуміти, що саме від них вимагається, вони із задоволенням дають волю своїй уяві. А оскільки це заняття їм подобається, то навчальний матеріал засвоюється набагато ефективніше.

Таким чином, рольова гра виконує функції: мотиваційно-спонукальну, навчальну, орієнтувальну (Анікеєва, 2017: 29–30).

Застосування рольової гри в навчанні – яскравий приклад двоплановості, коли педагогічна мета прихована і виступає в завуальованій формі (Стронін, 2016).

Успіх використання ігор залежить, насамперед, від атмосфери необхідного мовного спілкування, яку вчитель створює у класі. Важливо, щоб учні звикли до такого спілкування, захоплювалися та стали разом із учителем учасниками одного процесу.

Гра сприяє розвитку пізнавальної активності учнів щодо іноземної мови. Вона несе у собі чималий моральний початок, бо робить оволодіння іноземною мовою радісною, творчою та колективною.

**Висновки.** Результати проведеного дослідження уможливили дійти висновку, що гра – це засіб, який гарантує позитивний емоційний стан, підвищує працездатність і зацікавленість педагогів і учнів. На всіх етапах розвитку особистості вона сприймається як цікаве, яскраве, необхідне для життєдіяльності заняття, і чим старший учень, тим більше він відчуває її розвивальне й виховне значення. Гра є сильним імпульсом до оволодіння іноземною мовою, зокрема, англійською мовою та успішним методом, який регулярно застосовує практично кожен викладач іноземної мови. Найголовніше, учні вчаться включатися в ситуацію, переживати і співпереживати. Рольова гра може бути одним із способів для закріплення пройденого вокабуляру, поліпшення навичок аудіювання та техніки роботи в парах, а також підтримує інтерес до

вивчення іноземної мови в чому й полягає ефективність даного методу. Використання рольової гри на заняттях з іноземної мови готує школярів до реального спілкування в іншомовному професійному середовищі, оскільки вони потрапляють у ситуацію, коли виникає потреба щось сказати, запитати, з'ясувати, довести. Рольові ігри дають змогу учням відпрацювати такі комунікативні елементи, як уміння розпочати бесіду, підтримати або припинити її, погодитися з судженнями співрозмовника або спростувати їх. Залежно від цілей, рольова гра може бути проведена на будь-якому етапі навчання, для закріплення або оцінки пройденого матеріалу, для визначення рівня володіння мовою тощо.

Перспективою подальшого дослідження розглядаємо використання рольових ігор під час дистанційного навчання.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анікєєва Н. П. Виховання грою. Київ, Освітнянство, 2017. 214 с.
2. Берн Е. Люди, які грають в ігри. Київ, 2019. 576 с.
3. Болтнева О. Ю. Театральні проекти у викладанні англійської мови. *Іноземні мови в школі*. Київ, 2018. № 4. С. 74–79.
4. Бочарова Л. П. Ігри на уроках англійської мови на початковому та середньому ступені навчання. Харків, 2019. С. 156.
5. Виготський Л.С. Гра та її роль у психічному розвитку дитини. *Питання психології*. Львів, 2018. № 6. С. 61–64.
6. Гальскова Н.Д., Гез Н.І. Теорія навчання іноземних мов. *Лінгводидактика та методика*. Київ : Видавничий центр «Академія», 2015. 336 с.
7. Гез М. І. Методика навчання іноземних мов у середній школі : підручник. Київ, 2016. 345 с.
8. Гладиліна І. П. Деякі прийоми роботи на уроках англійської мови в початковій школі. *Іноземні мови в школі*. Житомир, 2017. № 3. 20 с.
9. Деркач А. А., Щербак С. Ф. Педагогічна евристика. *Мистецтво оволодіння іноземною мовою*. Київ, 2018. 224 с.
10. Ельконін Д. Б. Психологія гри. Київ, Освітнянство. 2016. 350 с.
11. Жуковська Р. І. Гра та її педагогічне значення : підручник. Серія : Педагогіка. Львів, 2016. 132 с.
12. Занько С. Т. Гра і навчання. Харків, 2018. 125 с.
13. Любимова Т. Г. Розвиваємо творчу активність. Харків: Кліо, 2016. 159 с.
14. Макаренко А. С. Педагогічні твори: У 8 т. Сер.: Педагогіка. Київ, 2017. Том 4. 400 с.
15. Матвєєва Н. В. Організація засвоєння професійної лексики на уроках англійської мови. *Середня професійна освіта*. Івано-Франківськ, 2016. № 7. 34 с.
16. Мід Дж. Г. Український центр духовної культури. Київ, 2015. 374 с.
17. Панфілова О. П. Ігрове моделювання в діяльності педагога : Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ, 2018. 227 с.
18. Рогова, Г. В. Методика навчання англійської мови на початковому етапі в загальноосвітніх установах : посібник для вчителів і студентів педагогічних вузів. Львів, 2016. 332 с.
19. Ростовцева, О. М. Англійська для дітей дошкільного віку : навчальний посібник. Київ : Ясність, 2015. 211 с.
20. Стронін, М. Ф. Навчальні ігри на уроці англійської мови : навчальний посібник. Київ, 2016. 298 с.
21. Bell, Aaron. *Four Types of Role Plays for Teaching English*. 2017. 57 p.
22. Elkonin B. D. *Child psychology: textbook. Allowance for students. Higher institutions*. New Yourk : Longman Inc, 2017. 384 p.
23. Jackson, Steve. *Fighting Fantasy: The Introductory Role-Playing Game*. London: Puffin Books, 2019. 187 p.

#### REFERENCES

1. Anikieieva N. P. Vykhovannia hroi. [Upbringing by the game]. Kyiv, Osvitianstvo, 2017. 214 s. [in Ukrainian].
2. Bern E. Liudy, iaki hraiut v ihry. [People who are playing games]. Kyiv, 2019. 576 s. [in Ukrainian].
3. Boltneva O. Yu. Teatralni proekty u vykladanni anhliiskoi movy. [Theater projects in teaching English]. *Inozemni movy v shkoli*. Kyiv, 2018. No. 4. S. 74–79 [in Ukrainian].
4. Bocharova L. P. Ihry na urokakh anhliiskoi movy na pochatkovomu ta serednomu stupeni navchannia. [Games in English lessons at the primary and secondary levels of education]. Kharkiv, 2019. S. 156 [in Ukrainian].
5. Vyhotskyi L.S. Hra ta yii rol u psykhiichnomu rozvytku dytyny. [The game and its role in the child's mental development]. *Pytannia psykholohii*. Lviv, 2018. No. 6. S. 61–64 [in Ukrainian].
6. Halskova N.D., Hez N.I. Teoriia navchannia inozemnykh mov. Lihvodiyaktyka ta metodyka. [Theory of learning foreign languages. Language didactics and methodology] Kyiv, Vydavnychi tsentr "Akademiia". 2015. 336 s. [in Ukrainian].
7. Hez M. I. Metodyka navchannia inozemnykh mov u serednii shkoli : pidruchnyk. [Methods of teaching foreign languages in the secondary school: a textbook]. Kyiv, 2016. 345 s. [in Ukrainian].
8. Hladylina I. P. Deiaki pryiomu roboty na urokakh anhliiskoi movy v pochatkovii shkoli. [Some methods of work in English language classes in the primary school]. *Inozemni movy v shkoli*. Zhytomyr, 2017. No. 3. 20 s. [in Ukrainian].
9. Derkach A. A., Shcherbak S. F. Pedahohichna evrystyka. [Pedagogical heuristics]. *Mystetstvo ovolydinnia inozemnoi movoiu*. Kyiv, 2018. 224 s. [in Ukrainian].
10. Elkonin D. B. Psykholohiia hry. [Psychology of the game]. Kyiv, Osvitianstvo. 2016. 350 s. [in Ukrainian].
11. Zhukovska, R. I. Hra ta yii pedahohichne znachennia : pidruchnyk. [The game and its pedagogical significance: a textbook. Series: Pedagogy]. Lviv, 2016. 132 s. [in Ukrainian].
12. Zanko S. T. Hra i navchannia. [Game and learning]. Kharkiv, 2018. 125 s. [in Ukrainian].
13. Liubymova T. H. Rozvyvaiemo tvorchu aktyvnist. [We develop creative activity]. Kharkiv: Klio, 2016. 159 s. [in Ukrainian].
14. Makarenko A. S. Pedahohichni tvory: U 8 t. [Pedagogical works: In 8 volumes. Series: Pedagogy]. Kyiv, 2017. Tom 4. 400 s. [in Ukrainian].
15. Matviieva N. V. Orhanizatsiia zasvoiennia profesiinoi leksyky na urokakh anhliiskoi movy. [Organization of learning professional vocabulary in the English lessons]. *Serednia profesiina osvita*. Ivano-Frankivsk, 2016. № 7. 34 s. [in Ukrainian].
16. Mid Dzh. H. Ukrainskyi tsentr dukhovnoi kultury. [Ukrainian center of spiritual culture]. Kyiv, 2015. 374 s. [in Ukrainian].
17. Panfilova O. P. Ihrove modeliuвання v diialnosti pedahoha : Navchalnyi posibnyk dlia studentiv vishchych navchalnykh zakladiv. [Game modeling in the activity of a teacher: Study guide for students of higher educational institutions]. Kyiv, 2018. 227 s. [in Ukrainian].
18. Rohova, H. V. Metodyka navchannia anhliiskoi movy na pochatkovomu etapi v zahalnoosvitnikh ustanovakh : posibnyk dlia vchyteliv i studentiv pedahohichnykh vuziv. [Methods of teaching English at the initial stage in general educational institutions: a guide for teachers and students of pedagogical universities]. Lviv, 2016. 332 s. [in Ukrainian].
19. Rostovtseva, O. M. Anhliiska dlia ditei doshkilnoho viku: navchalnyi posibnyk. [English for preschool children: a study guide]. Kyiv: Yasnist, 2015. 211 s. [in Ukrainian].
20. Stronin, M. F. Navchalni ihry na uroci anhliiskoi movy : navchalnyi posibnyk. [Educational games in the English language lesson: a study guide]. Kyiv, 2016. 298 s. [in Ukrainian].
21. Bell, Aaron. *Four Types of Role Plays for Teaching English*. 2017. 57 p.
22. Elkonin B. D. Child psychology: textbook. Allowance for students. *Higher institutions*. New Yourk : Longman Inc, 2017. 384 p.
23. Jackson, Steve. *Fighting Fantasy: The Introductory Role-Playing Game*. London: Puffin Books, 2019. 187 p.