

DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-9-73-22>

УДК 373.3091

Стахів М.О., Ковальська О.І., Марко Г.В.

Львівський національний університет імені Івана Франка

## ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ КЛЮЧОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ В УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

**Анотація.** У статті досліджується роль ігрової діяльності у формуванні ключових компетентностей в учнів початкової школи. Визначено зміст поняття «ігрова діяльність» як основної та ефективної форми роботи з учнями початкової школи з метою активізації розумово-пізнавальної діяльності, розвитку творчих здібностей та з метою закріплення навчального матеріалу. Проаналізовано психолого-педагогічні засади використання дидактичних ігор у навчальному процесі початкової школи; розкрито основні підходи та критерії щодо класифікації дидактичних ігор; визначено особливості та умови організації ефективного впровадження ігрової діяльності на уроках у початковій школі; обґрунтовано необхідність застосування дидактичних ігор у процесі формування ключових компетентностей учнів початкової школи. Наголошується на ролі дидактичних ігор у формуванні комунікативної компетентності як однієї із ключових; визначається місце дидактичної гри в проектній діяльності учнів.

**Ключові слова:** гра, ігрова діяльність, ключові компетентності, комунікативна компетентність, проектна технологія.

Stakhiv Marija, Kovalska Olga, Marko Halyna

Ivan Franko National University of Lviv

## DIDACTIC GAME AS A MEANS OF SHAPING KEY COMPETENCIES IN PRIMARY SCHOOL CHILDREN

**Summary.** Present paper discusses the part a play activity has in shaping key competencies in primary school children. "Play activity" is defined as the main efficient form of working with primary school children to incite cognitive activity and creativity, and to reinforce learning. The paper examines psychological-pedagogical footing for playing didactic games in the primary school learning process; develops main approaches and criteria considering the classification of didactic games; defines peculiarities and conditions for efficient implementation of play activities during primary school classes; substantiates the need for didactic games in shaping key competencies in primary school children. It is emphasized in the paper that didactic games are crucial when it comes to shaping communicative competence as a key competence; it is also recognized that didactic game can hold an important place in school projects completion. Tasks from modern primary school textbooks on the Ukrainian language are given thorough analysis regarding suitability for didactic games use in the teaching process. The paper puts forward game ideas: being easy to introduce in the Ukrainian language classes, they aim at shaping communicative competence. A didactic game proved to be an essential part of the learning process organization at primary school, which is in line with NUSH Conception (Nova Ukrainianska Shkola, New Ukrainian School Conception). It also proved to be an effective way of shaping, apart from key competencies, subject and meta subject competencies. In the course of a didactic game pupils receive emotional pleasure resulting from both playing and learning. The authors of the paper center their attention on the practical use of play material during the Ukrainian language classes, which proves to be stimulating for children, and reinforce learning, as well as add to shaping communicative competence and resilient personality that will remain stable under ever-so-changing social circumstances.

**Keywords:** didactic game, play activity, key competencies, communicative competence, school project technology.

**Постановка проблеми.** Концепція Нової української школи передбачає формування в учнів, у тому числі і в учнів початкових класів, ключових компетентностей, а саме: спілкування державною (і рідною у разі відмінності) мовами; спілкування іноземними мовами; математична компетентність; основні компетентності у природничих науках і технологіях; інформаційно-цифрова компетентність; уміння вчитися впродовж життя; ініціативність і підприємливість; соціальна та громадянська компетентності; обізнаність та самовираження у сфері культури; екологічна грамотність і здорове життя. «Ключові компетентності – ті, яких кожен потребує для особистої реалізації, розвитку, активної громадянської позиції, соціальної інклюзії та працевлаштування і які здатні забезпечити особисту реалізацію та життєвий успіх протягом усього життя» [3, с. 10–11]. Укра-

їнські вчені по-різному тлумачать поняття компетентності (П. Горностай, В. Доній, І. Єрмаков, І. Зимня, В. Ляшенко, Г. Несен, О. Овчарук Л. Сохань). Найбільшого поширення набуло визначення компетентності як сукупності знань і умінь, необхідних для ефективної професійної діяльності: вміння аналізувати, передбачати наслідки професійної діяльності, використовувати інформацію, тобто конкретні життєві вміння, необхідні людині будь-якої професії.

Серед ключових компетентностей, визначених Державним стандартом початкової освіти, чільне місце посідає комунікативна компетентність – «усвідомлення ролі мови для ефективного спілкування та культурного самовираження...» [1, с. 1]. Сформованість комунікативної компетентності передбачає вироблення практичних умінь і навичок: «уміння читати і розуміти прочитане; уміння висловлювати думку

усно і письмово; критичне мислення; здатність логічно обґрунтовувати позицію; виявляти ініціативу; творити; уміння вирішувати проблеми, оцінювати ризики та приймати рішення; уміння конструктивно керувати емоціями; застосовувати емоційний інтелект; здатність співпрацювати в команді» [1, с. 12].

З огляду на це, одним із важливих завдань освітнього закладу, який формує ключові компетентності у здобувачів освіти, є створення умов для становлення цілісної особистості, готової до мінливих умов соціуму. При цьому особливою актуальністю набуває використання сучасних освітніх технологій. Пошук ефективних засобів реалізації Концепції НУШ у плані формування ключових компетентностей і є одним із завдань педагогічної науки. Серед ефективних засобів формування ключових компетентностей учнів початкової школи науковці виділяють ігруву діяльність та проектну технологію.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** До проблеми використання гри звертались ще давньогрецькі філософи (Платон, Арістотель, Рабле, Кант); філософське трактування зародження й значення гри розкрили у своїх працях Гегель Г., Зязюн І., Каган М., Лавров П., Семашко М. та ін. Ігрова діяльність учнів відображена в дослідженнях класиків педагогіки (Виготський Л., Запорожець О., Макаренко А., Сухомлинський В., Ушинський К.), сучасних психолого-педагогічних джерелах (Бібік Н., Максименко Н., Коломинський Я., Кудікіна Н., Качак Т., Проскура О., Савченко О.). Зв'язок ігрової діяльності й психічного розвитку дитини висвітлювали у своїх працях Піаже Ж., Ельконін Д., Леонт'єв О., Шацький С. Психолого-педагогічні аспекти активізації гри у навчанні та вихованні були предметом дослідження Виготського Л.; суспільно-орієнтовані підходи до оцінки ігрової діяльності здійснили Шацький С., Цвєлих Т. У системі особистісно орієнтованого навчання гра виступає як самостійною педагогічною технологією, так і складовою інших освітніх технологій, зокрема – проектної.

На думку вчених, саме проектне навчання не лише стимулює і посилює позитивну мотивацію до навчання, а й активізує безліч дидактичних підходів – навчання у процесі діяльності, ролєві ігри, незалежні заняття, сумісне навчання, мозковий штурм, евристичне та проблемне навчання, дискусія, командне навчання; самомотивуюче навчання.

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** У науковій та навчально-методичній літературі ігрова та проектна діяльність розглядаються, в основному, як окремі освітні технології. Питання їхньої взаємодії у процесі освітньої діяльності учнів початкової школи, зокрема при формуванні комунікативної компетентності, ученими конкретно не досліджувалося, хоч основою проектної технології є ігрова діяльність, тобто виконання учнями певних соціальних ролей у ході здобуття знань та вироблення практичних умінь і навичок.

**Мета статті.** Обґрунтувати доцільність поєднання ігрової та проектної діяльності, описати особливості їх використання на уроках української мови та літературного читання

у початковій школі відповідно до вікових та індивідуально-психологічних особливостей учнів.

**Виклад основного матеріалу.** В основі ігрової та проектної діяльності є робота, базована на принципі особистісно орієнтованого навчання та конкретної праці учня, на основі його вільного вибору, з урахуванням його ж інтересів. Активна комунікативна діяльність учнів у ході проведення дидактичної гри чи при обговоренні завдань проекту і визначенні ролі кожного його учасника, дискусія щодо шляхів отримання інформації, обговорення отриманої інформації, визначення значення та місця наявної інформації в презентації проекту, вербальна презентація проекту, оцінка діяльності кожного учасника відповідно до окресленої ролі, – забезпечують вироблення вміння слухати і чути, висловлювати думки і наводити аргументи, тобто відбувається ефективне формування комунікативної компетентності як однієї із ключових.

Уміння вчителя створювати ігрові ситуації у ході виконання проектів викликають в учнів готовність і бажання спілкуватися, дають їм можливість не лише проявити себе у ході комунікації, у здобутті інформації, але й пережити і співпережити. Наголошуючи на важливій ролі гри, К. Ушинський писав: «Якщо говорять, що ігри передбачають майбутній характер, майбутню долю дитини, то це правильно у двоякому розумінні: не тільки у грі проявляються нахили дитини і відносна сила душі, але сама гра має великий вплив на розвиток дитячих здібностей і нахилів, а відповідно і на майбутню долю» [8, с. 28].

Особлива роль в освітньому процесі початкової школи належить дидактичним іграм. Єдиного погляду на дефініцію поняття «дидактична гра» у психолого-педагогічній літературі не існує, але усі науковці виокремлюють головні риси, притаманні ігровій діяльності: «вільна розвивальна діяльність, що виконується лише за бажанням дитини, заради задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результату (процедурне задоволення); творчий, значною мірою імпровізаційний, дуже активний характер діяльності («поле творчості»); емоційно піднесена діяльність, яка передбачає змагальність і конкуренцію; наявність прямих або непрямих правил, що відображають зміст гри, логічну і тимчасову послідовність її розвитку» [4, с. 9].

У методиці навчання учнів початкової школи розроблено декілька класифікацій ігор, описано їх місце та можливості у процесі оволодіння ключовими компетентностями. Узагальнивши напрацювання учених (Лисенко С., Артемова Л., Баханов К., Сорокіна О., Новосьолова С., Бондаренко А., Венгер Л., Мельничук М., Щербань П., Фіцула М.), їх можна виокремити у три групи:

1. Ігри для формування ключових компетентностей (інтелектуальні, пізнавальні, розвивальні, репродуктивні, творчі, комунікативні, профорієнтаційні, соціальні).

2. Ігри для формування предметних компетентностей (математичні, фізичні, екологічні, літературні, театральні, спортивні...).

3. Ігри для формування метапредметних компетентностей. Метапредметні компетентності – це компетентності, які можуть формуватися відразу засобами всіх навчальних предметів, і спрямовані на формування в учнів здатності застосовувати здобуті знання й уміння в реальних життєвих ситуаціях (ігри-подорожі, ігри-проекти).

У переліку соціально-психологічних й педагогічних функцій дидактичних ігор (навчальна, орієнтаційна, розважальна, розвивальна, ігротерапевтична, соціалізуюча, психо-технічна, креативна) учені відводять особливу роль комунікативній (усвідомлення та засвоєння діалектики спілкування) та міжнаціональної комунікації (засвоєння єдиних загальнолюдських соціально-культурних цінностей толерантного співіснування) [4, с. 9].

Питання використання ігор у формуванні комунікативної компетентності учнів молодшого шкільного віку ми розглядаємо з теоретичної точки зору (знання лексико-граматичних норм української мови) та практичної значущості (уміння користуватися мовою як засобом активного спілкування між членами певного суспільного середовища (родина, клас, громадськість).

Гра для дитини молодшого шкільного віку, особливо на уроках української мови чи літературного читання, наділена ще й дослідницьким змістом. Саме через гру дитина швидше дізнається про правила та норми спілкування – зі світом природи, з людьми; швидше опановує навички культурної поведінки, мовленнєвого етикету (ігри – «Будьмо знайомі», «Ласкаво просимо», «Країна ввічливості» та ін.). Було зауважено, що спочатку учень зацікавлюється лише грою – розігруванням комунікативних ролей (співбесідник, адміністратор, співчуваючий, повчаючий) та комунікативних ситуацій (зустріч з другом на вулиці, у театрі, на прогулянці; діалог у бібліотеці, в транспорті; привітання з днем народження товариша, мами, бабусі, молодшої сестрички...), – але дуже швидко його починає цікавити навчальний матеріал, пов'язаний з нею (підбір мовних засобів, включення відповідних мовленнєвих формул у ситуативне спілкування, використання питальних, спонукальних чи розповідних речень), пошуки ввічливого звертання до співрозмовника; правильна вимова слова, інтонація). У школяра виникає потреба не лише вивчити, а й зрозуміти, запам'ятати і користуватися отриманими знаннями та практичними вміннями, які вона може реалізувати у ході пошукової діяльності, виконуючи різного роду проектні завдання.

«Проектний метод у компетентісно спрямованій освіті – це інструмент, який створює унікальні передумови для формування ключових компетенцій (соціальних, полікультурних, інформаційних, комунікативних тощо) і самостійності учня в осягненні нового, стимулюючи його природну допитливість і творчий потенціал» [9, с. 6].

Невипадково, Сазоненко Г., звертає увагу на позицію класика української педагогіки Г. Ващенко, який найбільш ефектними вважав активні методи навчання, що «перетворюють учня на суб'єкт педагогічного процесу», і серед

них учений виділяв метод проектів (учень – практичний діяч) [5].

Виконуючи завдання проекту, школярі актуалізують або здобувають нові необхідні знання, спілкуючись з учителем і між собою; виконують індивідуально чи в групах пізнавальну, дослідницьку, конструкторську та іншу роботу. Це означає, що метод навчального проекту інтегрує в собі проблемний підхід, групові методи, ігрову діяльність, рефлексивні, презентативні, дослідницькі, пошукові та інші методики і має інтерактивний характер.

На ефективності проектної технології наголошують учені: Баханов К., Голубенко М., Додусенко Н., Єрмаков І., Желіба О., Іваниця Г., Касперський А., Касьянов О., Коберник О., Кручиніна Т., Лук'янова Л., Мачинська Н., Нетужилова І., Пахомова Н., Пехота О., Пироженко Л., Пометун О., Приходченко К., Сазоненко Г., Тименко В., Химинець В.

Класифікуючи навчальні проекти, американський професор Е. Колінгс ще у 1910-ті роки виділив окремою групою проекти ігор – дитячі заняття (різноманітні ігри, народні танці, драматичні постановки і т. ін.), які мали на меті участь у груповій діяльності. В експериментальній школі, яка працювала під керівництвом Е. Колінгса виключно за методом проектів, за перший рік навчання було задумано і виконано самими дітьми 54 саме ігрових проекти [5].

На основі аналізу психолого-педагогічної літератури і з урахуванням мети і характеру проектної діяльності можна виокремити найбільш поширену класифікацію проектів: дослідницькі проекти; творчі проекти; інформаційні проекти; практично-орієнтовані проекти та ігрові проекти.

За змістом ігрові проекти можуть бути уявними мандрівками; імітаційно-діловими або рольово-ігровими, які моделюють професійні та комунікативні ситуації; драматизація; соціальні імітації. Структура таких проектів залишається відкритою до їх закінчення; учасники беруть на себе визначені ролі, обумовлені характером і змістом проекту (це можуть бути як літературні, так і реально існуючі особистості); імітуються їхні соціальні та ділові стосунки, які можуть ускладнюватися вигаданими ситуаціями. Для такого методу навчання характерний високий ступінь творчості, але домінуючим видом діяльності все-таки є гра.

На переконання О.В. Касьянова [2, с. 26], участь у проектній діяльності надає можливість учневі самовдосконалюватися, а також відкриває можливості вибору особистої ролі в системі відносин колективу учасників проекту (автор ідей, виконавець, учасник, організатор), сприяє формуванню комунікативних умінь і навичок (дотримання мовленнєвого етикету, вміння будувати діалог, ставити запитання, формулювати відповіді), а також залишає право вибору на індивідуальну роботу, і в цьому випадку виконавець проекту поєднує усі ролі в одній особі і таким чином самовдосконалюється.

Проект можна виконувати лише за умов наявності в учнів відповідних умінь та навичок, які здобуваються, в тому числі, у ході ігрової ді-

яльності, зокрема: створення проблемних комунікативних ситуацій на уроках, при розв'язанні яких учні набувають досвіду ведення діалогу; використання формул мовленнєвого етикету; врахування віку, часу, мети та умов спілкування при виборі мовних засобів для формулювання запитань і відповідей у різних життєвих ситуаціях. Наприклад: «Зустріч з бабусею», «Зустріч з другом», «Відвідування хворого товариша» (розвиток діалогічного мовлення, 2 клас). Виконуючи проект «Імена моєї родини» (граматична тема – «Велика літера у власних іменах», 3 клас), учні здобувають навички інтерв'юера.

Інтерв'юер [англ. interviewer — < intrrviewer <... – між і view – погляд] – особа, яка бере в кого-небудь інтерв'ю, здійснює опитування, інтерв'ювання [6, с. 310], іншими словами, — фахівець, який здійснює збирання первинної інформації методом інтерв'ю, володіє відповідним досвідом і наділений комунікативними навичками.

Наприклад, при вивченні теми «Види речень за метою висловлювання та інтонацією» (4 клас) діти у ході рольової гри «Запитай мене, «Розкажи мені» (робота в парах,) набувають досвіду діалогічного спілкування, а потім застосовують його у процесі виконання проектів «Приповістки моєї бабусі», «Інформаційно-комунікаційні ігри старшого брата (сестрички)» та ін., коли задля отримання необхідної інформації вони повинні «взяти інтерв'ю» у своїх старших родичів. Здобуті таким чином відомості учень представляє перед класом, супроводжуючи візуальну частину проекту мовленнєвим оформленням.

Аналіз чинних підручників для початкової школи засвідчив наявність у їх змісті чималого кількості різноманітних ігор комунікативного спрямування, зокрема на першому циклі навчання (1–2 класи): вправа 16, 3 завдання; вправа 198, 2 завдання; вправа 201, 1 завдання; вправа 235, 1 завдання; вправа 253, 1 завдання; вправа 293 та інші [7].

Виконання ігрового завдання при вивченні теми «Питальні речення» (2 клас, вправи 235, 241) забезпечує підготовку учнів до діалогічного спілкування у ході виконання запропонованого учителем індивідуального проекту «Мовленнєвий етикет моєї сім'ї», який у подальшому стає частиною колективного проекту «Мовленнєвий портрет нашого класу».

Вивчаючи тему «Велика буква у власних іменниках» (3 клас), можна запропонувати виконання проекту «Імена у моїй родині», яким передбачається активна комунікативна діяльність учнів при збиранні інформації та узагальненні спільних напрацювань для колективного проекту «Родичі наших імен». Попередньо провівши дидактичну гру «На яку літеру найчастіше починаються українські імена» або «Яких імен більше – чоловічих чи жіночих» та ін. (тема: Правопис закінчень іменників жіночого і чоловічого роду в орудному відмінку однини (4 клас)), можна запропонувати четвертокласникам створення проекту «Моє ім'я на карті (антропонімічній) класу».

Досвід підтверджує, що виконання проектів практично завжди супроводжується залученням дітей до різного роду дидактичних та ро-

льових ігор, які здійснюються у певній комунікативній ситуації (живій або штучно створеній) і забезпечують комунікативну складову проєктної технології. Застосування проєктної технології дає змогу учням ґрунтовно аналізувати навчальну інформацію, творчо підходити до засвоєння матеріалу, навчитися слухати іншу людину, поважати альтернативну думку, моделювати і розв'язувати пізнавальні, життєві та соціальні ситуації, таким чином збагачуючи власний пізнавальний і соціальний досвід, набуваючи життєво необхідних компетенцій.

Проаналізовані вище форми навчальної діяльності, спрямовані на формування у здобувачів початкової освіти ключових компетентностей, доцільно використовувати в усіх класах, починаючи з першого. При цьому їх зміст має відповідати комунікативним потребам учнів, тематиці ситуативного спілкування відповідно до чинної програми, віку та рівню підготовленості дітей.

Особливо важливо поєднувати гру з навчанням на першому циклі початкової школи (1–2 класи), коли відбувається поступова зміна одного виду основної діяльності на інший – ігрової на навчальну. Проєктна технологія більше практикується у 3-4 класах, коли учні уже мають певний досвід спільної праці з однокласниками і вміння комунікувати з ними.

Широке застосування ігрової та проєктної діяльності – дидактичні ігри, індивідуальні, колективні та групові завдання, ігрові, соціальні, дослідницькі проєкти тощо – забезпечує активну комунікацію учнів, дозволяє залучати до спільної діяльності, що сприятиме їхній соціалізації та успішному перейманню суспільного досвіду.

Зазначені технології є найбільш ефективним засобом реалізації компетентісно орієнтованого підходу у навчанні учнів рідної мови та формування їхньої комунікативної компетентності. Головна мета такого навчання – розвинути інтелектуальні та творчі здібності учнів з метою формування їх здатності до самореалізації, самостійного мислення, готовності приймати важливі для себе рішення, уміти висловлювати свої думки, аргументувати їх відповідно до комунікативної ситуації.

**Висновки з даного дослідження і перспективи.** Проведене дослідження дає підстави стверджувати, що формування ключових компетентностей учнів початкової школи буде ефективним за умов:

- 1) реалізації суб'єкт-суб'єктних відносин між учителем і учнями, коли у центрі навчального процесу є учень, його пізнавальна та творча діяльність;
- 2) комплексного використання ігрового методу та проєктної технології;
- 3) використання міжпредметних та позапредметних знань, постійної опори на життєвий досвід учнів.

Перспективу подальших розвідок ми вбачаємо в розробленні комплексу комунікативно зорієнтованих творчо-пошукових (дослідницьких) завдань з української мови та літературного читання для учнів 3-4 класів в умовах взаємопроникнення ігрової та проєктної технології.

**Список літератури:**

1. Державний стандарт початкової освіти / Постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 року № 87. URL: <http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF> (дата звернення: 02.09.2019).
2. Касьянов О.В. Проектна технологія у навчально-виховному процесі : навч. посібник. Луганськ, 2007. 45 с.
3. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. URL: <https://nus.org.ua/wp-content/uploads/2017/07/konczepczsiya.pdf> (дата звернення: 02.09.2019).
4. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти. Навчально-методичний посібник / за ред. Г.С. Тарасенко. Київ, 2010. 320 с.
5. Перспективні освітні технології : наук.-метод. посібник / за ред. Г.С. Сазоненко. Київ, 2000. 560 с.
6. Сучасний словник іношомовних слів / Уклали: О.І. Скопченко, Т.В. Цимбалюк. Київ, 2006. 789 с.
7. Українська мова : підруч. для 2 кл. загальноосвіт. навч. закл. з навчанням українською мовою / М.С. Вашуленко, С.Г. Дубовик. Київ, 2012. 160 с.
8. Ушинский К.Д. Педагогические сочинения: в 6-ти т. / сост. С.Ф. Егоров. Москва, 1990. Т. 5. 528 с.
9. Яценко Н.Є. Проектна діяльність учнів як засіб компетентісно-спрямованого навчання. Запоріжжя, 2013. 30 с. URL: <https://virtkafedra.ucoz.ua/imidg/jacenko.pdf> (дата звернення: 14.09.2019).

**References:**

1. Derzhavnyi standart pochatkovoї shkoly: zatverdzheno postanovoiu Kabinetu ministriv Ukrainy vid 20 kvitnia 2011 [State standard for primary education, adopted on 20th April 2011]. № 462. Available at: <https://zakon4.rada.gov.ua/laws/sh/462-2011-%D0%BF> (accessed 2 September 2019).
2. Kasianov, O.V. (2007). *Proektna tekhnolohiia u navchalno-vykhovnomu protsesi: Navchalnyi posibnyk* [School project technology in the learning process: Textbook]. Luhansk. (in Ukrainian)
3. Nova ukrainska shkola. Kontseptualni zasady reformuvannia serednoi shkoly [New Ukrainian School. Conceptual basis for reformation of secondary school education]. Available at: <https://nus.org.ua/wp-content/uploads/2017/07/konczepczsiya.pdf> (accessed 2nd September 2019).
4. Tarasenko, H.S. (ed.) (2010). *Orhanizatsiia dytiachoi ihrovoi diialnosti v konteksti nastupnosti doshkilnoi ta pochatkovoї osvity : Navchalno-metodychnyi posibnyk* [Organizing children's playing activity in the continuity frame of primary and secondary school education : Textbook]. Kyiv : "Slovo". (in Ukrainian)
5. Sazonenko, H.S. (ed.) (2000). *Perspektyvni osvitni tekhnolohii : navchalno-metodychnyi posibnyk* [Advanced education technologies : Textbook]. (in Ukrainian)
6. Suchasnyi slovnyk inshomovnykh sliv (2006). [Modern dictionary of foreign words]. (eds. O.I. Skopchenko, & T.V. Tsymbaliuk). Kyiv : "Dovira". (in Ukrainian)
7. Vashulenko, M.S., & Dubovyk S.H. (eds.) (2012). *Ukrainska mova: pidruchnyk dlia 2 klasu zahalnoosvitnykh navchalnykh zakladiv z navchanniam ukrainskoiu movoiu* [The Ukrainian language: textbook for 2 grade of state schools]. Kyiv. (in Ukrainian)
8. Ushynskyy, K.D. (1990). *Pedagogicheskie sochineniya v 6 tomakh* [Pedagogical essays in 6 volumes]. (ed. S.F. Egorov). Moskva : "Pedagogika". Vol. 5. (in Russian)
9. Yatsenko, N.E. (2013). *Proektna diialnist uchniv yak zasib kompetentnisno-spriamovanoho navchannia* [School projects as a means of competence-shaping learning]. Zaporizhia. 30 p. Available at: <https://virtkafedra.ucoz.ua/imidg/jacenko.pdf> (accessed 2 September 2019).