

УДК 372.881.1

ГРА 'JEOPARDY!' ЯК ЗАСІБ ТЕХНОЛОГІЇ ЕД'ЮТЕЙНМЕНТ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ПЕРЕКЛАДАЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У СТУДЕНТІВ

Карпенко Ю. В.

yuliia.karpenko@knl.u.edu.ua

Orcid ID: 0000-0002-3627-3428

Київський національний лінгвістичний університет

Дата надходження 01.06.2022. Рекомендовано до друку 27.06.2022.

Анотація. У статті розглянуто питання застосування однієї з сучасних технологій навчання студентів цифрового покоління – ед'ютейнмент. Виокремлено ознаки цієї технології, її переваги й недоліки у процесі формування у студентів перекладацької компетентності. Описано досвід використання гри 'Jeopardy!' як засобу технології ед'ютейнмент на заняттях з теорії та практики перекладу. Виявлено, що такий вид діяльності сприяє формуванню у студентів – майбутніх перекладачів складників перекладацької компетентності, мотивує їх до активної участі в освітньому процесі, полегшує сприйняття та засвоєння матеріалу, знімає психологічні бар'єри в інтерактивному навчальному середовищі. Результати дослідження показали, що можливості технології ед'ютейнмент відповідають запитам сучасного покоління студентів і викликам дистанційного навчання.

Ключові слова: технології навчання, технологія ед'ютейнмент, перекладацька компетентність, студент-філолог / перекладач, інтерактивне навчальне середовище, цифрове покоління, дистанційне навчання.

Karpenko Yu. Kyiv National Linguistic University

'Jeopardy!' game as edutainment technology of forming students' translation competence.

Abstract. Introduction. Teaching foreign languages and cultures as well as translation is to be regularly improved. Various educational technologies are used for this purpose, with one of them – edutainment – being the most efficient for the digital generation of learners. The *purpose* of this article is to describe the experience of applying the edutainment technology as a modern technology for the formation of translation competence among students majoring in Philology/Translation during the "Theory and Practice of Translation" classes.

Methods. The studies on teaching technologies, edutainment in particular, conducted abroad and in Ukraine have been reviewed. **Results.** This study has proved that teaching modern generation learners requires innovative educational approaches and technologies, such as interactive, gaming, project ones and others. Edutainment technology helps decide the problem of students' distracted attention combining the monotonous education with dynamic entertainment that motivates them to study and reach the desired results. Interactive nature of edutainment involves all learners into the process, with both weaker and stronger students feeling their belonging to educational activities. Thus, educational and entertaining game 'Jeopardy!' (adaptation of the television game show of the same name) was used as an edutainment technology to work with translation students and form their translation competence. This game facilitated the analysis of the text under consideration for its further translation, prompted the learners to remember and use their knowledge on translation techniques and the current topic, involved the students fully into the learning process, engaged and motivated them to actively participate in the game to win it. **Conclusion.** To sum up, it was found that using the adapted 'Jeopardy!' game as the edutainment technology during the "Theory and Practice of Translation" classes facilitates the process of forming translation competence components of future translators.

Key words: educational technologies, edutainment technology, translation competence, students majoring in Philology/Translation, interactive learning environment, digital generation, distance learning.

Постановка проблеми. Розвиток системи навчання іноземних мов і культур, а також перекладу у закладах вищої освіти вимагає регулярного оновлення складників цієї системи, зокрема сучасних технологій навчання мов і перекладу студентів різних спеціальностей.

З-поміж таких технологій виокремлюється навчання з використанням різних опор, інтерактивні, ігрові, проєктні технології тощо (Ніколаєва & Соболева, 2015). Особливої уваги заслуговують новітні технології навчання, зорієнтовані на сучасних студентів цифрового покоління, які працюють в умовах дистанційного чи змішаного навчання. Саме такою технологією є *технологія ед'ютейнмент*, хоча вона так чи інакше використовувалась і раніше.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання виникнення, розвитку, запровадження й активного використання технології ед'ютейнмент в освіті досліджували вітчизняні (А.С. Бац, О.Б. Бігич, В.Є. Загороднюк, К.Л. Крутій, Л. Фісунова) і зарубіжні науковці (D. Buckingham, N. Aksakal, Z. Okan, Y. Wang). Їхні розвідки показують, що ця технологія використовується для роботи з дітьми різного віку, а також дорослими, зокрема добре сприймається сучасним поколінням студентів, має низку позитивних результатів, урізноманітнюючи освітнє середовище, і є надзвичайно ефективною у процесі навчання іноземних мов і культур, зокрема в закладах вищої освіти.

Теоретичний і практичний доробок з цього питання досить потужний, однак проблема формування перекладацької компетентності у студентів – майбутніх перекладачів з використанням технології ед'ютейнмент ще не була досліджена.

Мета статті – описати досвід використання технології ед'ютейнмент на заняттях з навчальної дисципліни “Теорія і практика перекладу” як сучасної технології формування у студентів-філологів перекладацької компетентності.

Поставлена мета зумовлює виконання таких завдань: уточнити поняття “технологія навчання” й “ед'ютейнмент”; розглянути основні характеристики технології ед'ютейнмент і питання її ефективності в освітній діяльності; описати досвід використання навчально-розважальної гри ‘Jeopardy!’ як засобу технології ед'ютейнмент для формування перекладацької компетентності.

Основні результати дослідження. Сучасна методика навчання мов і культур визначає власне технологію навчання як “спеціально відібрані і розташовані у певному порядку прийоми навчання, якими користується вчитель [викладач] у своїй роботі” (Ніколаєва, 2013, с. 125) для досягнення поставлених цілей навчання. Технологія ед'ютейнмент, у свою чергу, – це “сукупність сучасних технічних і дидактичних засобів навчання, яке здійснюється через розвагу” (Бігич, 2017, с. 121).

Поняття “ед'ютейнмент” запозичено з англійської мови (edutainment), де його було утворено злиттям двох слів: **education** – “навчання” та **entertainment** – “розвага”.

У зарубіжній літературі існує ціла низка тлумачень цієї технології, які спробувала узагальнити Н. Аксакал (Aksakal, 2015). Проаналізувавши їх, вона дійшла висновку, що спільними рисами в усіх визначеннях є такі:

- розвага та спілкування, яких часто бракує в освіті, привертають увагу студентів своїм ігровим характером;
- поєднання навчання й розваги активізує увагу студентів і мотивує викладачів навчати навіть найважчих тем своїх дисциплін;
- отримання задоволення від процесу навчання й учіння;
- завдяки апеляції до почуттів студентів їхня увага сконцентрована, вони систематично навчаються;
- засвоєння важких тем дещо спрощується за допомогою методів моделювання чи графічних і візуальних методів, що відображають реалії життя;
- навчання використовувати ресурси і методи в теорії та на практиці є водночас і актуальним для життя і відображає навчальні цілі;
- навчання того, як можна використовувати свої знання в освітньому середовищі;
- забезпечення того, щоб студенти ефективно засвоювали знання;

- використання технології для навчання поєднувати виучуване або оцінювання того, що викладається студентам;
- технологія забезпечує приємне проведення часу в креативності й практикуванні (Aksakal, 2015, p. 1233).

Зважаючи на різноманітність підходів і трактувань поняття “ед’ютейнмент”, цей список буде поповнюватися новими відтінками значень, адже сфера застосування цієї технології майже не має меж.

Технологія ед’ютейнмент уже зарекомендувала себе як така, що забезпечує • захоплення наукою та освітньою програмою, • отримання втіхи у процесі пошуку й знаходження чогось, • задоволення цікавості студента, • цінність поєднання розваги й навчання (Wang, Zuo, & Li, 2007). Варто додати, що до ознак цієї технології також належить “акцентування розваги як основного мотиву втіхи з одночасним *формуванням стійкого інтересу до учіння й усуненням його психологічного дискомфорту; залучення гри, завдяки універсальності якої навчання стає ефективнішим залежно від віку того, хто навчається; використання сучасних технологій...*” (виділення курсивом моє – Ю.К.) (Бігич, 2017, с. 121).

Використання мультимедійних засобів та онлайн-платформ для створення різних завдань / програм / шоу дозволяє унаочнити матеріал, реалізувати його динамічними засобами й анімацією, що в порівнянні зі статичною інформацією, віддаленою від сучасного студента з кліповим мисленням, наближає її, перетворюючи на яскраву, захопливу й реалістичну картину з життя.

Зважаючи на присутність елемента розваги у цій технології, деякі науковці (Okan, 2003) висловлюють побоювання щодо мотивації студентів лише грати й менше приділяти увагу навчанням. Однак такі сумніви можуть справдитися лише тоді, коли викладач зосереджується на зовнішніх характеристиках цієї технології (спеціальні ефекти, компоненти комп’ютерної програми тощо). Ефективні завдання в ед’ютейнмент повинні збалансовано поєднувати інтерактивну частину з інтелектуальною складовою.

Технологію ед’ютейнмент використовують у двох напрямках:

- 1) як спосіб передавання інформації та навичок студентам з недостатньою мотивацією до учіння;
- 2) як навчання у формі розваги, в процесі чого знання і навички набуваються з джерел, що первинно не є освітніми матеріалами (Бігич, 2017, с. 122).

У процесі навчання іноземних мов і культур, а також перекладу обидва напрямки можуть бути дієвими і взаємодоповнювальними, тому що покликані допомагати вирішувати об’єктивні і суб’єктивні проблеми навчання.

Технологія ед’ютейнмент завжди має елементи інтерактивності. А оскільки “інтерактивні технології навчання орієнтовані на мобілізацію пізнавальних сил і прагнень студентів, на пробудження самостійного інтересу до пізнання, становлення власних способів діяльності, на розвиток умінь концентруватися на творчому процесі та отримувати від нього задоволення” (Ніколаєва & Соболева, 2015, с. 281), їх використання є доцільним у процесі навчання перекладу, зокрема на підготовчому етапі до власне письмового перекладу.

Необхідно зауважити, що однією з переваг використання різних інтерактивних технологій є залучення всіх студентів до активної роботи, внаслідок чого і слабші, і сильніші студенти відчувають свою приналежність до освітньої діяльності: перші – впевненіші у своїх силах, другі – допомагають іншим і вбачають користь у своїх знаннях й уміннях.

Не всі технології навчання видається можливим застосувати на заняттях з письмового перекладу для досягнення власне мети навчання перекладу, однак їх доречно використовувати, наприклад, на підготовчому, доперекладному, етапі. За допомогою різноманітних технологій навчання можна перетворити монотонні й однотипні вправи на захопливі види діяльності, що неодмінно привернуть увагу студентів, активізують їх і налаштують на динамічну роботу на занятті. Такий підхід стає особливо ефективним за умов дистанційної форми навчання.

О.Б. Бігич слушно зауважує, що технологія ед'ютейнмент є допоміжною, а не основною, оскільки не може бути використана для “набуття майбутніми фахівцями фундаментальних знань чи оволодіння певною професією” (Бігич, 2017, с. 122), тому її варто і бажано використовувати, але не зводити весь процес навчання лише до суцільної розваги.

На заняттях з теорії і практики перекладу необхідно дотримуватися стратегії формування базової перекладацької компетентності (Бондаренко & Коротяєва, 2014, с.173), що має три важливі складові: 1) концептуально-теоретичну (різнібічні знання студента про переклад), 2) технологічну (оволодіння перекладацькими прийомами і трансформаціями для досягнення еквівалентності перекладу), 3) практичну (формування вмій і навичок перекладу, здатність здійснювати професійний переклад). Для реалізації цієї стратегії необхідно застосовувати сучасні (здебільшого інтерактивні) методи навчання перекладу, які дедалі частіше запозичуються з педагогіки і використовуються не лише для навчання іноземних мов і культур.

Попит на інтерактивні технології навчання та на технологію ед'ютейнмент обумовлено і тим, що сучасні студенти є представниками цифрового покоління. Вони краще сприймають інформацію “спалахом” через її надзвичайно великий обсяг і легкий доступ. Часта зміна діяльності – це ще одна вимога до якнайкращого сприйняття. Тож розглянемо один з варіантів технології ед'ютейнмент далі.

У процесі викладання теорії і практики письмового перекладу у студентів третього курсу, нами було виявлено, що найефективнішими є інтерактивні технології та ед'ютейнмент. Було апробовано навчально-розважальну гру ‘Jeopardy!’ (рис. 1) під час формування професійної перекладацької компетентності, оскільки наразі остання “ґрунтується на комунікативній компетентності, є комплексним інтелектуально-психологічним утворенням особистості, що характеризується здатністю людини до ефективного спілкування в різних сферах життєдіяльності, наявністю знань мовних і мовленнєвих норм, етикету, культурних особливостей, соціального досвіду й уміння використовувати ці знання відповідно до ситуації спілкування на основі знання іноземної мови” (Рудіна, 2017, с. 62). ‘Jeopardy!’ дозволяє змоделювати ситуацію іншомовної комунікації і перевірити на практиці, як студенти засвоїли вивчене, а також стимулювати їх до активного засвоєння нового матеріалу.



Рис. 1. Логотип оригінального телешоу

Гра базується на правилах американського телешоу “Jeopardy!” (ризик / небезпека) з деякими трансформаціями, необхідними для потреб освітнього процесу та обумовленими специфікою і тематикою навчальної дисципліни.

Вважаю, що ця гра і є засобом технології ед'ютейнмент, оскільки фокусується на зацікавленості студентів, є водночас розважальною і навчальною, має ігровий характер, проводиться із залученням сучасних технологій. Організаційна форма навчання з використанням цього засобу технології ед'ютейнмент – ігрова (інтерактивна). Унаслідок використання цієї гри розвиваються такі цільові компетентності:

– загальні (здатність бути критичним і самокритичним; учитися й оволодівати сучасними знаннями; працювати в команді й автономно; спілкуватися іноземною мовою; застосовувати знання у практичних ситуаціях тощо);

– **фахові** (здатність вільно, гнучко й ефективно використовувати вивчувану(і) мову(и) в усній та письмовій формах для розв’язання комунікативних завдань у різних сферах життя; вільно оперувати спеціальною термінологією для розв’язання професійних завдань тощо);

– **предметні** (здатність критичного аналізу комплексних проблем, пов’язаних з визначенням проблемних аспектів понять; синтезу нових ідей, зокрема у міждисциплінарних сферах, синтезу навичок застосування вивченого матеріалу тощо).

Оригінальну гру було створено ще в другій половині ХХ ст., її автор – Мерв(ін) Гріффін, американський телеведучий і медіа-магнат. Це – телевікторина, що складається з підказок-відповідей, до яких необхідно підібрати правильне запитання (саме у формі запитання). Гравці обирають категорію і “вартість” запитання (суму, яку принесе правильна відповідь).

Гру було трансформовано під освітній процес і в такий спосіб ми перевірили засвоєні студентами знання і виконані домашні завдання (тобто активізували увагу і синтезували отримані знання).

Підготовчий етап. На початку роботи з навчальним телешоу викладач готує завдання відповідно до опрацьованих / вивчених тем чи тих, які наразі вивчаються. На онлайн-платформі <https://jeopardylabs.com/> (рис. 2) можна створити власний проєкт і зберегти його для подальшого використання чи інших необхідних редагувань.



Рис 2. Початкова веб-сторінка платформи для створення гри

Оскільки користувач має можливість редагувати всю інформацію на інтерактивному ігровому полі (рис. 3), було вирішено розподілити бали за п’ятибальною шкалою, де 1 бал буде найменшим значенням, а 5 балів – найбільшим і, відповідно, складність завдання буде збільшуватися з кожним наступним балом. У цьому полягає перша відмінність новоствореної навчальної гри від оригінальної, адже в оригіналі гравці отримують гроші (від 200 до 1000 доларів за раунд) за кожну правильну відповідь. У нашій грі студенти отримують і накопичують бали.



Рис. 3. Незаповнене ігрове поле

Після розподілення балів необхідно визначити тематику запитань і сформулювати їх. У цьому полягає ще одна основна відмінність між оригінальною телегрою і навчальною (хоча можна було залишити й автентичні принципи): в оригінальній грі озвучуються відповіді, а гравці пропонують запитання, яке б дало такі відповіді, тоді як в нашому випадку напрямок був зворотнім. Також було обрано актуальні для виучуваної теми категорії (з опрацьованого тексту), які розміщено у стовпчики:

- 1) переклад будь-якої одиниці з опрацьованого тексту;
- 2) переклад географічних назв (теж з тексту);
- 3) лексико-семантичні трансформації;
- 4) граматичні трансформації;
- 5) лексичні повтори (провідна поточна тема заняття).

Translation	GN (name+transl.)	Lex. and Sem. Transf.	Grammatical Transf.	Repetition Link
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
		Team 1 0	Team 2 0	Team 3 0

Рис. 4. Заповнене ігрове поле

На рис. 4 зображено створене ігрове поле. Всі категорії відображають аспекти, на які студенти мають звернути особливу увагу і належать до різних етапів перекладацького аналізу тексту. Наприклад, варіанти з

- *географічними назвами* (друга колонка на ігровому полі) сфокусують увагу на проблемних чи невідомих назвах, зорієнтовані на зняття лексичних труднощів перекладу,
- *лексичними і граматичними повторами* (остання колонка) допоможуть студентам не лише пригадати поточну тему, класифікувати повтори, а й обґрунтувати зв'язність і цілісність тексту,
- *перекладом* (перша колонка) дозволять вирішити питання еквівалентного перекладу складних одиниць тексту: сталих словосполучень, національно чи культурно маркованих одиниць, ідіом тощо;
- *трансформаціями* (третя і четверта колонки) наштовхнуть студентів на думку про необхідність їх застосування у процесі фінального перекладу аналізованого тексту.

Навчально-ігровий етап. Спочатку викладач оголошує вид роботи на занятті, поступово занурюючи всіх в ігрову атмосферу. Викладач виконує роль ведучого й ознайомлює учасників з правилами гри:

- а) студенти по черзі обирають категорію та бал, який вони хочуть отримати за правильну відповідь (чим більший, тим важче завдання);
- б) правильна відповідь – зараховані бали, ні – мінус ці самі бали (!);
- в) якщо один студент не відповідає, то це запитання може забрати інший / команда. Відгадує – отримує додатковий бал (1 бал).

Залежно від кількості студентів у групі можна запропонувати їм працювати окремо (до 8-ми студентів) чи в групах / командах. Якщо грають команди, то кожен представник по черзі виступає за свою і має здобути якомога кращий бал для своєї групи.

Студент обирає категорію та бал, який бажає отримати; викладач (ведучий) торкається обраної ділянки на ігровому полі; перед студентом відкривається питання, що стоїть за обраними параметрами. На рис. 5 проілюстровано приклад розкриття категорії лексико-семантичних трансформацій вартістю в 3 бали. Відповідь необхідно надати впродовж 1-2 хвилин (викладач контролює час), інакше питання перейде до іншої команди. Якщо відповідь правильна, команді зраховується отриманий бал (див. залікове табло внизу поля на рис. 5).

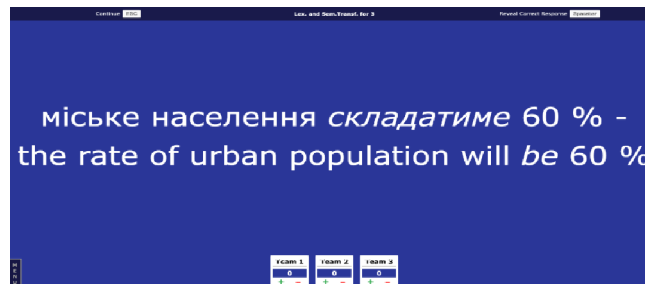


Рис. 5. Приклад розкритої (обраної) категорії

Завершення і підсумки гри. Гра завершується тоді, коли на полі не залишається жодного вільного бала. Внаслідок такої плідної інтерактивної діяльності студенти розглядають принаймні 25 проблемних одиниць / питань, які допомагають якісніше проаналізувати текст, який опрацьовують, й адекватніше перекласти його. Переможець / команда-переможець, яка набрала найбільшу кількість балів за правильні відповіді, може отримати бонус (зазвичай це відмінна оцінка) на поточному занятті.

Гру 'Jeopardy!' було апробовано на заняттях з теорії і практики письмового перекладу у трьох групах III курсу студентів-майбутніх перекладачів. Вона викликала великий інтерес, заінтригувала студентів, збуджила, викликала жагу до перемоги: студенти почали ризикувати, особливо коли бачили, що за крок від перемоги, чи коли втрачали багато балів або не набирали їх зовсім. Переклад тексту, на основі якого було створено завдання гри, практично не мав проблемних ділянок – студенти легко вирішували низку перекладацьких питань, оскільки в процесі гри подолали майже всі можливі труднощі.

Висновки і перспективи подальших розвідок. Таким чином, використання гри 'Jeopardy!' як засобу технології ед'ютейнмент на заняттях з теорії і практики перекладу сприяє формуванню у студентів – майбутніх перекладачів складників перекладацької компетентності, мотивує їх до активного залучення в освітній процес, полегшує сприйняття та засвоєння матеріалу, знімає психологічні бар'єри в інтерактивному навчальному середовищі. Подальші наукові розвідки передбачають дослідження інших засобів і технологій навчання студентів-філологів.

ЛІТЕРАТУРА

- Бац, А. С. (2021). Ед'ютейнмент як спосіб підвищення мотивації студентів у вивченні іноземної мови. *Вісник Національного технічного університету "ХПІ". Серія: Актуальні проблеми розвитку українського суспільства, 1*, 52-57. http://repository.kpi.kharkov.ua/bitstream/KhPI-Press/56370/1/visnyk_KhPI_2021_1_APRUS_Bats_Ediuteinment.pdf.
- Бігич, О. Б. (2017). Ед'ютейнмент як технологія формування методичної компетентності викладача іноземної мови. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Винниченка. Серія Педагогіка, 4*, 119-126. doi: 10.25128/2415-3605.17.4.16

- Бондаренко, О. М., & Коротяєва, І. Б. (2014). Практичні методи та система вправ для формування перекладацької компетенції у студентів-перекладачів. *Наукові записки [Ніжинського державного університету ім. Миколи Гоголя]. Серія: Філологічні науки*, 3, 171-176. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzfn_2014_3_39
- Ніколаєва, С. Ю. (Ред.). (2013). *Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика*. Київ: Ленвіт.
- Ніколаєва, С. Ю., & Соболева І. Ф. (Ред.). (2015). *Сучасні технології навчання іноземних мов і культур у загальноосвітніх і вищих навчальних закладах*. Київ: Ленвіт.
- Підручна, З. Ф. (2010). Педагогічні технології у професійній освіті майбутніх перекладачів. *Наукові записки ТНПУ ім. В. Гнатюка. Серія: Педагогіка*, 3, 70-75.
- Рудіна, М. (2017). Перекладацька компетентність: науково-теоретичний та методичний аспекти її формування у студентів-філологів як майбутніх фахівців. *Гуманітарна освіта в технічних вищих навчальних закладах*, 36, 61-67.
- Тарнопольський, О. Б., & Кабанова, М. Р. (2019). *Методика викладання іноземних мов та їх аспектів у вищій школі*. Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля.
- Aksakal, N. (2015, May). Theoretical View to The Approach of The Edutainment. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 186, 1232-1239. https://www.researchgate.net/publication/277964389_Theoretical_View_to_The_Approach_of_The_Edutainment
- Buckingham, D. (2000, November). That's Edutainment. *CONSUMPTION*, 33. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1534787/FULLTEXT01.pdf#page=35>
- Okan, Z. (2003). Edutainment: is learning at risk? *British Journal of Educational Technology*, 34 (3), 255-264. Retrieved from: http://www.savie.ca/SAGE/Articles/1084_453-Okan-2003.pdf
- Wang, Y., Zuo, M., & Li, X. (2007). Edutainment Technology – A New Starting Point for Educational Development of China. *37th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference*. <http://archive.fie-conference.org/fie2007/papers/1357.pdf>

REFERENCES

- Bats, A. S. (2021). Ed'utejment iak sposib pidvyschennia motyvatsii studentiv u vyvchenni inozemnoi movy. *Visnyk Natsional'noho tekhnichnoho universytetu "KhPI". Serii: Aktual'ni problemy rozvytku ukrains'koho suspil'stva*, 1, 52-57. http://repository.kpi.kharkov.ua/bitstream/KhPI-Press/56370/1/visnyk_KhPI_2021_1_APRUS_Bats_Ediutejment.pdf
- Bihych, O. B. (2017). Ed'utejment iak tekhnolohiia formuvannia metodychnoi kompetentnosti vykladacha inozemnoi movy. *Naukovi zapysky Ternopil's'koho natsional'noho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Vynnychenka. Serii: Pedahohika*, 4, 119-126. doi: 10.25128/2415-3605.17.4.16
- Bondarenko, O. M., & Korotiaieva, I. B. (2014). Praktychni metody ta systema vprav dlia formuvannia perekladats'koi kompetentsii u studentiv-perekladachiv. *Naukovi zapysky [Nizhyns'koho derzhavnoho universytetu im. Mykoly Hoholia]. Serii: Filolohichni nauky*, 3, 171-176. http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzfn_2014_3_39
- Nikolaieva, S. Yu. (Ed.). (2013). *Metodyka navchannia inozemnykh mov i kul'tur: teoriia i praktyka*. Kyiv: Lenvit.
- Nikolaieva, S. Yu., & Sobolieva I. F. (Eds.). (2015). *Suchasni tekhnolohii navchannia inozemnykh mov i kul'tur u zahal'noosvitnikh i vyschykh navchal'nykh zakladakh*. Kyiv: Lenvit.
- Pidručna, Z. F. (2010). Pedahohichni tekhnolohii u profesijnij osviti majbutnikh perekladachiv. *Naukovi zapysky TNPU im. V. Hnatiuka. Serii: Pedahohika*, 3, 70-75.
- Rudina, M. (2017). Perekladats'ka kompetentnist': naukovo-teoretychnyj ta metodychnyj aspekty ii formuvannia u studentiv-filolohiv iak majbutnikh fakhivtsiv. *Humanitarna osvita v tekhnichnykh vyschykh navchal'nykh zakladakh*, 36, 61-67.

- Tarnopolskyi, O. B., & Kabanova, M. R. (2019). *Metodyka vykladannia inozemnykh mov ta ikh aspektiv u vyschij shkoli*. Dnipro: Universytet imeni Al'freda Nobel'ia.
- Aksakal, N. (2015, May). Theoretical View to The Approach of The Edutainment. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 186, 1232-1239. https://www.researchgate.net/publication/277964389_Theoretical_View_to_The_Approach_of_The_Edutainment
- Buckingham, D. (2000, November). That's Edutainment. *CONSUMPTION*, 33. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1534787/FULLTEXT01.pdf#page=35>
- Okan, Z. (2003). Edutainment: is learning at risk? *British Journal of Educational Technology*, 34 (3), 255-264. http://www.savie.ca/SAGE/Articles/1084_453-Okan-2003.pdf
- Wang, Y., Zuo, M., & Li, X. (2007). Edutainment Technology – A New Starting Point for Educational Development of China, *37th ASEE/IEEE Frontiers in Education Conference*. <http://archive.fie-conference.org/fie2007/papers/1357.pdf>