



” Чижикова І. Розвиток навчальної автономії студентів в умовах гейміфікації навчального процесу у ЗВО. *Освіта. Інноватика. Практика*, 2023. Том 11, № 2. С. 54-59. DOI: 10.31110/2616-650X-vol11i2-008

Chyzykova I. Rozvytok navchalnoi avtonomii studentiv v umovakh heimifikatsii navchalnoho protsesu u ZVO [The development of learner autonomy in terms of gamification of learning process in higher educational establishments]. *Osvita. Innovatyka. Praktyka – Education. Innovation. Practice*, 2023. Vol. 11, No 2. S. 54-59. DOI: 10.31110/2616-650X-vol11i2-008

УДК 378.147

DOI: 10.31110/2616-650X-vol11i2-008

**Інна ЧИЖИКОВА**

*Університет Альфреда Нобеля, Україна*

*Університет митної справи та фінансів, Україна*

<https://orcid.org/0000-0003-2722-3258>

[innachigikova1502@gmail.com](mailto:innachigikova1502@gmail.com)

## РОЗВИТОК НАВЧАЛЬНОЇ АВТОНОМІЇ СТУДЕНТІВ В УМОВАХ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ У ЗВО

**Анотація.** *Наявна складна ситуація з COVID-19 у світі та Україні зокрема, введення воєнного стану та перехід на дистанційну форму навчання у всіх закладах освіти вимагає застосування ефективних засобів та методів навчання. У статті розглядаються теоретичні принципи розвитку навчальної автономії студентів в умовах використання засобів гейміфікації навчального процесу. Автор надає огляд визначень поняття «навчальна автономія», які були опубліковані закордонними та вітчизняними науковцями та приходять до висновку, що дає можливість узагальнити вивчаєме поняття до «здатності брати на себе відповідальність за власне навчання».*

*Також, під час роботи над статтею, були проаналізовані наукові праці щодо гейміфікації навчального процесу та використання актуальних гейміфікованих засобів навчання в сучасних вимогах у закладах вищої освіти, де гейміфікація виступає ефективним засобом покращення залученості студентів в освітній процес, а створення додаткових стимулів у навчанні, збільшення кількості зацікавлених в освітній процес студентів є ефективним та необхідним в сучасних умовах. У статті наводиться загальне визначення терміну «гейміфікація» та надаються практичні приклади. Крім того, подано приклади імплементації гейміфікації у світовій практиці. Розглянуто різні види гейміфікованих засобів (рівні, бали, аватари, віртуальні валюти, рефлексія, прогрес, квести, змагання, віртуальна подорож, участь в історії, онлайн-платформи, застосунки). Спираючись на проаналізовану інформацію та отримані дані, виявлено, що гейміфікація підвищує рівень мотивації студентів до навчально-пізнавальної діяльності, збільшує продуктивність роботи та заохочує до навчальної діяльності, а також сприяє формуванню навчальної автономії студентів, надаючи їм можливість відчувати зв'язок між реальними умовами використання та вивчаємим матеріалом, обирати час, кількість навчального матеріалу та види діяльності для опанування або повторення навчального контенту.*

**Ключові слова:** *автономія; навчальна автономія; гейміфікація; гра; навчальний процес; умови.*

**Inna CHYZHYKOVA**

*Alfred Nobel University, Ukraine*

*University of Customs and Finance, Ukraine*

<https://orcid.org/0000-0003-2722-3258>

[innachigikova1502@gmail.com](mailto:innachigikova1502@gmail.com)

## THE DEVELOPMENT OF LEARNER AUTONOMY IN TERMS OF GAMIFICATION OF LEARNING PROCESS IN HIGHER EDUCATIONAL ESTABLISHMENTS

**Abstract.** *There is a difficult situation with the Covid-19 in the world and in Ukraine in particular, the introduction of martial law and the transition to remote form of learning in all educational institutions require the use of effective tools and teaching methods. The article deals with theoretical principles of students' learner autonomy development in the conditions of gamification tools' application. The author provides an overview of the "learner autonomy" definitions, which were published by foreign and Ukrainian scientists and makes conclusions, leading to the summarized definition of the studied concept as "the ability to take responsibility for one's own learning."*

*Also, during the study of the theme, scientific works on the gamification of the educational process and the use of topical gamified teaching tools in modern conditions in higher education institutions were made. Here, gamification is presented as an effective mean of improving students' involvement in the educational process, creating additional incentives in learning, increasing the number of interested students in the educational process in modern conditions. The article provides a general definition of the term "gamification" and supplies examples of its application. Examples of gamification implementation in the world practice are also provided. Different types of gamified tools are considered, such as levels, points, virtual currencies, avatars, reflection, progress, quests, competitions, virtual journey, participation in history, online platforms, applications. Based on the information and data received, it has been revealed that gamification increases students' motivation in terms of educational and cognitive activity, increases productivity and encourages educational productivity, promotes the formation of students' learner autonomy, enabling students to feel a connection between real life conditions and studied material, to choose time, amount of educational material and activities for mastering or revision of educational content.*

**Keywords:** *autonomy; learner autonomy; gamification; game; learning process; conditions.*

**Постановка проблеми.** *Сучасний освітній процес в Україні знаходиться під постійним впливом зовнішніх чинників, таких як пандемія COVID-19, світова політична та економічна ситуація, воєнні дії та технологічний прогрес. Все це безпосередньо впливає на набір необхідних навичок та вмінь, які*

повинен опанувати майбутній спеціаліст. Також треба зазначити, що відсоток застосування інформаційних засобів навчання за останні чотири роки значно зріс, що обумовлено переходом усіх студентів на дистанційну форму навчання, яка вимагає під час освітнього процесу більшого рівня автономії від навчаючихся ніж при очному навчанні. Ось тому, застосування гейміфікації в освітньому процесі має сприяти формуванню потрібних студентів навичок та рівня навчальної автономії.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** Перш за все відзначимо, що вивчення поняття «гейміфікації» (використання ігрових практик та механізмів у неігровому контексті для залучення користувачів до вирішення проблемних завдань), що виникло приблизно у 2010 р. триває і досі. Великий внесок у розвиток визначення та розуміння «гейміфікації» внесли Барбер М., Вербак К., Гапон Ю., Детердінг С., Кларк Д., Корноран Е., Котлярова Л., Макгонігел Дж., Паньків Т., Пассов Є., Свиридюк Т., Шелдон Л. та інші дослідники, які вказують на позитивний вплив гейміфікованих засобів навчання (наприклад зацікавленість студентів, що призводить до суттєвого підвищення успішності у навчанні; емоційна залученість та соціальна взаємодія), що обумовлює полегшення у сприйнятті вивчаемого матеріалу та підвищує рівень мотивації у студентів.

Далі звернемося по питання «навчальної автономії». Навчальна автономія – це здатність студентів бути відповідальними за власне навчання. Теоретико-методологічні аспекти навчальної автономії відображено у дослідженнях закордонних вчених, таких як: Бенсон Ф., Діккінсон Л., Дем Л., Літлвуд В., Літтлджон Е., Літтл Д., Нунан Д., Сінклер Б., Холек Х. та ін., а також у концепціях вітчизняних науковців: Задорожної І., Солововой О., Полат Є. та ін. Вчені аналізують різні аспекти автономії: навчальні стратегії та навички, рівні навчальної автономії, формування та процес розвитку автономії [11].

**Мета даної статті** – узагальнити теоретичний матеріал вітчизняних та закордонних дослідників щодо проблеми формування навчальної автономії студентів, а також систематизувати визначення поняття «гейміфікація» та принципи її застосування у навчальному процесі.

**Виклад основного матеріалу.** Розглянемо результати термінологічного аналізу поняття – «навчальна автономія». Проблема формування «навчальної автономії» набула особливого значення за часи реформаторської педагогіки ХХ століття, коли на перший план виходять принципи вільного виховання, трудової школи, експериментальної педагогіки, висловлювання власної думки при навчанні та поява активних методів в освіті, а також керування власною навчальною діяльністю.

Для краткого розуміння питання «автономії» необхідно звернути увагу на напрацювання таких відомих закордонних вчених як Джон Дьюї та Генрі Холек, Філ Бенсон та Пітер Воллер, а також Джона Літтла та Девіда Нунена, які наголошують на тому, що вивчаєме поняття можна узагальнено визначити як «здатність брати на себе відповідальність за власне навчання» [3,4,5].

Додамо, що цей термін є достатньо складним і, відтак, потребує поглибленого тлумачення. Пропонуємо розглянути питання визначення терміну «автономія», звертаючись до енциклопедичної, педагогічної, філософської та психологічної літератури. Так, у Великій Українській Енциклопедії «автономія» визначається як незалежність від влади чи зовнішніх впливів; самоврядування; право самостійного управління, розв'язання економічних, адміністративних та інших питань певним об'єктом [9].

Відповідно до визначення в українському педагогічному словнику, поняття «автономія» – це встановлення норм для самого себе, де суб'єктом може бути як особистість, так і група людей [14]. Згідно з визначенням Холека Г., професора, дослідника навчальної автономії у вивченні іноземних мов, «автономія» – це «здатність взяти на себе відповідальність за своє власне навчання», що містить в собі визначення цілей навчання, формування змісту навчання та шляхів відстежування навчального прогресу, вибір методів та технік навчання тощо [8]. Як зазначає Бенсон Ф., дослідник з питань студентської автономії та автор трьох книг та численних статей про самостійність, «автономію» можна схарактеризувати як здатність брати на себе відповідальність за власне навчання або контролювати цей процес [3].

З філософської точки зору, поняття «автономія» – це незалежність, а також право людини розпоряджатися власним життям [16].

Корисним для нашого дослідження є ще одне визначення вивчаемого поняття, яке розглядає «автономію» як характеристику високоорганізованих, насамперед живих і соціальних систем, коли автономія означає, що функціонування і поведінка таких систем визначається їх внутрішніми підставами, внутрішньою організацією та активністю і не залежать від впливу зовнішнього середовища [15].

Звернемося до психологічного тлумачення поняття «автономія». Так, в психології та етиці поняття «автономія» розуміється як стадія морального розвитку, яка характеризується здатністю особистості самостійно складати чи обирати моральні правила для свого життя та поведінки [10]. Поділяючи цю думку, робимо припущення, що психологічна складова виявляється однією із ключових компонентів навчальної автономії.

Як зазначає у своїй статті Дмитренко Н., «автономія» в психології особистості – це «готовність і здатність особистості до реалізації своїх планів відповідно до своїх уявлень» [12].

Підсумовуючи вищевикладене робимо висновок про те, що, по-перше, існує багато визначень поняття «навчальна автономія», які ґрунтуються на різних концепціях та наукових поглядах. Вважаємо за доцільне виділити в окрему таблицю основні з них:

Таблиця 1.

## Підходи науковців до визначення поняття «автономія»

Визначення поняття «автономія»	Автор/Джерело
Загально-енциклопедичні визначення	
«автономія» – це незалежність від влади чи зовнішніх впливів; самоврядування; право самостійного управління, розв'язання економічних, адміністративних та інших питань певним суб'єктом (регіоном, установою, спільнотою)	Велика Українська Енциклопедія (2021) [9]
Педагогічні визначення	
«автономія – це можливість відповідати за власне навчання»	Холек Г. [8]
«автономія – це здатність до прийняття відповідальності на власний навчальний процес або здійснення контролю за власне навчання»	Бенсон Ф. [3]
Філософські визначення	
«автономія» – це незалежність, а також право людини розпоряджатися власним життям	Філософський енциклопедичний словник (2002) [16]
«автономія» – характеристика високоорганізованих, насамперед живих і соціальних систем, коли автономія означає, що функціонування і поведінка таких систем визначається їх внутрішніми підставами, внутрішньою організацією та активністю і не залежать від впливу зовнішнього середовища.	Філософія: словник термінів та персоналій (2020) [15]
Психологічні визначення	
«автономія» – це стадія морального розвитку, яка характеризується здатністю особистості самостійно складати чи вибирати моральні правила для свого життя та поведінки.	Велика психологічна енциклопедія [10]
«автономія» – це готовність і здатність особистості до реалізації своїх планів відповідно зі своїми уявленнями.	Дмитренко Н. [12]

Для чіткого розуміння сутності «навчальної автономії» вважаємо за доцільне порівняти його з поняттям «самостійна робота». Проблема самостійної роботи студентів була і залишається актуальною і в наш час. Раніше цей вид роботи студентів розглядався як форма організації навчального процесу, що була значно меншою за обсягом ніж аудиторні заняття. Так, спираючись на нормативні документи, можна з впевненістю визнати самостійну роботу як таку, що належить до основного виду навчально-пізнавальної діяльності студентів [17].

Зібраний і проаналізований теоретичний матеріал дозволяє стверджувати про неоднозначність поняття «самостійна робота» та виділити наступне: 1) самостійна робота є обов'язковим компонентом для студентів під час здобуття вищої освіти; 2) самостійна робота виступає як форма освітнього процесу; 3) самостійна робота виступає базовим способом отримання необхідних знань, а також основним видом діяльності студента під час виконання завдань; 4) самостійна робота – це процес самоорганізації студентом власного процесу навчання та 5) наявність когнітивної діяльності студентів під час освітнього процесу [17].

На думку Гончаренка С., самостійна робота – це сукупність різних видів індивідуальної та колективної навчально-пізнавальної діяльності студентів (учнів), які виконуються під час проведення занять під або без безпосереднього керівництва викладачем (вчителем). Отже є підстави зробити висновок, що самостійна робота визначається як спланована навчально-пізнавальна діяльність студентів (учнів), що направлена на досягнення певного результату [17].

Також необхідно зазначити, що до основних функцій самостійної роботи студентів у ЗВО заведено відносити наступні форми діяльності: пізнавальну, самостійну, прогностичну, коригуючу та виховну [17].

Отже вивчаючи та аналізуючи наукові джерела можемо стверджувати, що поняття «самостійна робота» та «навчальна автономія» мають певні спільні характеристики, але «навчальна автономія» є більше ніж просто самостійна робота студентів і передбачає більш високий рівень самостійності, індивідуальної відповідальності та розширений список матеріалу, який вивчається студентами під час навчання.

Компаративний аналіз закордонної та вітчизняної літератури досліджуємого поняття дає можливість підсумувати, що цінність навчальної автономії спостерігається у розвитку самостійності, мотивації, цілепокладання, індивідуалізації освітнього процесу тощо. Треба зазначити, що студент не залишається на одинці з навчальним матеріалом, а практична робота виконується через взаємодію та співпрацю з іншими учасниками, студентами чи групою студентів [7]. У цьому випадку треба розуміти, що студент не займається самопідготовкою. Він отримує необхідні знання та навички, але його самовідповідальність є ключовою та необхідною частиною навчальної автономії.

У рамках теми звернемося до визначення поняття «гейміфікація», яка, у загальному розумінні, виступає як використання ігрових підходів для неігрових процесів, коли ігрові елементи (присудження балів, значки, рахунок, конкуренція) застосовують у неігрових ситуаціях з метою зробити виконання рутинних завдань більш цікавішим досвідом.

Відзначимо деякі точки зору на питання «гейміфікація» провідних фахівців даної галузі. Наприклад Дональд Кларк безпосередньо пов'язує гейміфікацію з питанням мотивації при опануванні нового матеріалу [6]. Аллен В. та Ерсоз Е. наголошують на підвищенні рівня мотивації студентів та на формуванні автономії у навчанні [1].

Сьогодні існує багато джерел гейміфікації: платформи, сайти, додатки, ігри тощо. Вибір того чи іншого засобу залежить від технічних можливостей студентів, зручності використання і т.д.

До основних засобів гейміфікації освітнього процесу можна віднести наступне: рівні, бали, віртуальні валюти, аватари, рефлексія, прогрес, квести, змагання, віртуальну подорож, участь в історії. Спираючись на зазначене вище, спробуємо навести приклади ефективних засобів гейміфікації освітнього процесу, попередньо розділивши їх на дві категорії (у рамках цієї статті): ті, що можна використовувати під час занять (самостійно або в невеликих групах) та ті, які є корисними для опанування або закріплення матеріалу самостійно (у позааудиторний час).

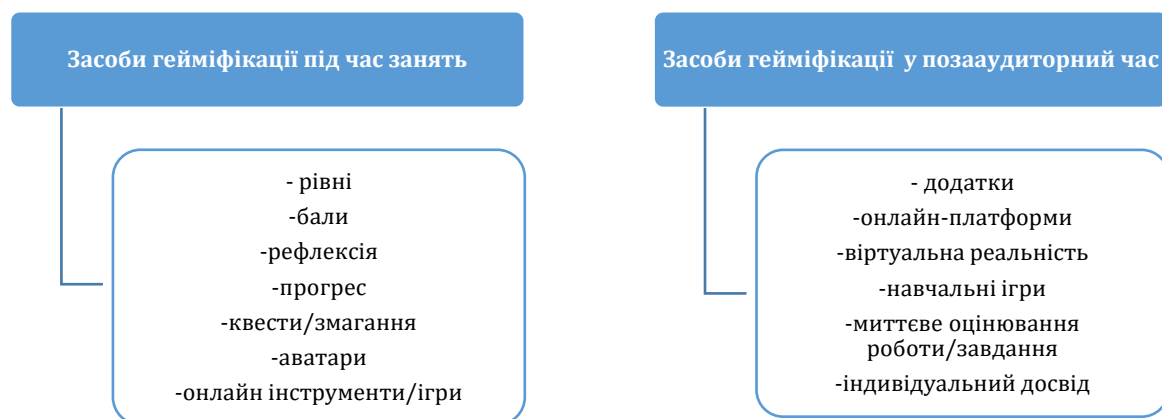


Рис. 1. Засоби гейміфікації

Перш за все зазначимо, що існують різні засоби опанування нового матеріалу, які залежать від характеристик студентів та самого навчального матеріалу. Крім того, існують різноманітні стилі викладання навчальних дисциплін. Як зазначає Токарева А. у своїй книзі «Навчальні цифрові ігри: від теорії до практики» [13] існує п'ять стилів викладання: 1) передача знань, 2) імітація як навчання, 3) експеримент, 4) навчання через участь (заохочення учнів бути частиною навчального процесу, спільноти), 5) навчання як відкриття. Додамо, що при використанні вищезазначених сценаріїв викладання, викладач може виступати у різних ролях – як тренер, експерт, фасилітатор чи оцінювач, де необхідно застосовувати відповідні методичні заходи. Для нашого дослідження важливо те, що під час цифрового навчання викладач виконує усі перераховані ролі та здійснює певне керування навчанням студента, допомагаючи йому з виконанням завдання, експериментом та рефлексією.

Також зазначимо, що цифрове заняття має чітку будову, а саме: 1) частина до початку гри, 2) гра, 3) частина після проведення гри [13].

Отже переходимо до першої категорії – гейміфікація під час занять. На підготовчому етапі до заняття перед кожним викладачем постає декілька питань: контингент студентів, предмет чи тема, засоби навчання. У цьому контексті на перший план виходить дебрифінг – «це зустріч, яка відбувається для того, щоб отримати інформацію про результати певної роботи, яку було завершено» [13], який застосовується в кінці гри або між різними частинами гри та орієнтован на зміст та мету навчання. До основних стадій дебрифінгу належать: опис (опис студентів власного досвіду та враження від гри), аналіз (обговорення основних проблем гри) та застосування (проекція власних вражень від ігрового

досвіду на реальні ситуації у житті). Імплементація дебрифінгу до ігрового процесу сприяє ефективному навчанню [13].

Таким чином, гейміфікація стає частиною ефективних засобів навчання для освітян. Додатково, корисним для нашої роботи вважаємо додати перелік наступних ігор, онлайн-платформ, застосунків тощо як "Arcademic Skill Builders" (освітня платформа з математики та мовні ігри), "BrainPOP" (інструмент, що складається з анімованих фільмів, інтерактивних квізів, навчальних ігор з соціальних наук, англійської мови, математики, музики, основ здоров'я тощо), "Second Life" (віртуальний світ з елементами соціальних мереж, які використовуються здебільше для вивчення іноземних мов), "Eve Online" (віртуальна гра), "Gradecraft" (ігрове середовище до основних переваг якого належить сприяти автономії студентів), "Lingua Attack" (освітня онлайн платформа).

Наступна категорія, яку ми б хотіли обговорити – це засоби гейміфікації для опанування або закріплення матеріалу самостійно (у позааудиторний час). У зв'язку з цим необхідно зазначити про важливість мотивації студентів, змагального характеру освітньо-пізнавальної діяльності, залученості студентів до освітньої діяльності. Мотивацію, як правило, визначають як силу, стимул або вплив, щоб заохотити до виконання дій. Існує два види мотивації, а саме внутрішня та зовнішня мотивація. Внутрішня мотивація навчаючихся шукає нові можливості та зміни, що тісно пов'язано з когнітивним та соціальним розвитком студента. Це також бажання студента шукати зростання та шлях до зрілості. Однак ця мотивація буде використовуватися лише якщо студент розуміє повною мірою, що він хоче досягти. Конкуренція, можливості, фактори навколишнього середовища тощо – це деякі зовнішні чинники, що впливають на студентів. Аналогічно, внутрішні чинники, такі як психологічні та фізіологічні проблеми тощо є внутрішніми чинниками, які можуть впливати на внутрішню мотивацію [2]. Відзначимо, що, у випадку позакласного навчання, з'являється можливість планування власного графіка, опанування або закріплення матеріалу у студентів. Ось тому, можна стверджувати, що «навчальна автономія» є одним з основних видів навчально-пізнавальної діяльності студентів.

Повертаємось до питання впровадження гейміфікації під час роботи поза межами класу. Поміж великого різноманіття ігор та засобів гейміфікації, які пов'язані з використанням цифрових технологій, що зараз є не питанням вибору, а необхідності, виділимо таку комп'ютерну гру як Майнкрафт ("Minecraft"). За статистикою ця гра, яка була створена у 2009 році програмістом Маркусом Персоном, є найобговорюванішою відеогрою для дітей та дорослих, де сам ігровий процес відбувається у віртуальному світі. Середовище «Майнкрафт» є ефективним для викладання багатьох технічних та гуманітарних дисциплін. Серед основних переваг застосування цифрових ігор: «Майнкрафт» ("Minecraft"), «Маркетинг гейм» ("Marketing game"), «Глобал Менеджер» ("Global Manager"), «Сівілізешн В» ("Civilization V" гра-стратегія, де можна тренувати навички з культури, її розвитку, міжнародних відносин, дипломатії) є використання сучасних цифрових технологій; індивідуальне або групове використання ігор, що сприяє росту навичок роботи у суспільстві; зручність використання у грі вивчених граматичних та лексичних структур для опанування іноземної мови (наприклад іноземної мови за професійним спрямуванням); автономія у навчанні (розподіл часу, вибір власної траєкторії навчання); підвищення мотивації. Разом з тим, до основних недоліків гейміфікації відносять: нерозуміння цілей та завдань, які з'являються перед студентом; надмірне використання гейміфікації під час освітнього процесу замість подачі основного матеріалу або його пояснення; можливе легковажне ставлення до вивчення дисципліни при надлишковому використанні гейміфікації; труднощі з залученням студентів різних рівнів володіння мовою до процесу гри; зростання часу, проведеного перед комп'ютером тощо.

**Висновки.** Підсумовуючи, зазначимо, що сучасну систему освіти зараз неможливо уявити без використання цифрових технологій та засобів гейміфікації (використання ігрових підходів для неігрових процесів), які є необхідними сучасному викладачу і студенту для досягнення певної навчальної мети за допомогою великої кількості онлайн платформ, квізів, віртуального середовища, сайтів, рівнів, балів, рефлексії, віртуальної валюти, аватарів, квестів, змагань, віртуальних подорожей, участі в історії, що полегшує засвоєння матеріалу та робить процес більш зручним та мобільним, надаючи студенту право вибору, самостійність та базові навички навчальної автономії, яка відіграє одну з ключових ролей у сучасному освітньому процесі і розглядається як можливість брати на себе відповідальність за власне навчання.

#### Список використаних джерел

1. Allen M. *Guide to e-learning: building interactive, fun, and effective learning programs for any company*. 2<sup>nd</sup> ed. New Jersey: Wiley, 2016. 432 p.
2. Arbolado K. et al. *Levels of learner autonomy*. Navotas Polytechnic College, 2012. 27 p.
3. Benson, P. The philosophy and politics of learner autonomy, In P. Benson and P. Voller (eds), *Autonomy and Independence in Language Learning*. London: Longman, 1997.
4. Benson, P. Autonomy as a learners' and teachers' right. In B. Sinclair, I. McGrath and T. Lamb (eds), *Learner Autonomy, Teacher Autonomy: Future Directions*. Harlow: Longman, 2000.

5. Benson, P. *Teaching and Researching Autonomy in Language Learning*. Essex. Pearson Education Ltd, 2001.
6. Clark D. *Games and e-learning*. St. Peters Gate : Caspian Learning Ltd., 2006. 31 p.
7. Cruaud C. *The playful frame. Design and use of a gamified application for foreign language learning*. Thesis submitted for the degree of Philosophiae Doctor. University of Oslo, 2017. 97 p.
8. Holec, H. *Autonomy in Foreign Language Learning*. Oxford: Pergamon, 1981.
9. Автономія. *Велика українська енциклопедія*. URL: <https://vue.gov.ua/Автономія>.
10. *Велика психологічна енциклопедія*: за ред. Н.Дубенюк. М.: Ексмо, 2007. 544 с.
11. Гагіна Н. В. Умови розвитку навчальної автономії студентів ВНЗ. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Педагогічні науки*. Чернігів, 2014. Вип. 117. С. 309–311.
12. Дмитренко Н.Е. Дефінітивний аналіз інтерпретації поняття «автономне навчання». *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія: педагогіка і психологія*, 2018. Вип. 56. С.15-21.
13. Токарева А.В. *Навчальні цифрові ігри: від теорії до практики (керівні принципи для викладачів)*. Lambert Academic Publishing, 2019. 103 с.
14. *Український педагогічний словник*: гол. ред. С. Головка. Київ: Либідь, 1997. 373 с.
15. *Філософія: словник термінів та персоналій* : В. С. Бліхар, М. А. Козловець, Л. В. Горохова, В. В. Федоренко, В. О. Федоренко. Київ: КВІЦ, 2020. 274 с.
16. *Філософський енциклопедичний словник*: НАН України, Ін-т філософії імені Г. С. Сковороди; [редкол.: В. І. Шинкарук (голова) та ін.]. Київ: Абрис, 2002. С. 8-9.
17. Шлеїна Л.І. *Самостійна робота – одна із складових навчального процесу ВНЗ*. URL: [https://core.ac.uk/display/161859368?utm\\_source=pdf&utm\\_medium=banner&utm\\_campaign=pdf-decoration-v1](https://core.ac.uk/display/161859368?utm_source=pdf&utm_medium=banner&utm_campaign=pdf-decoration-v1).

### References

1. Allen M. *Guide to e-learning: building interactive, fun, and effective learning programs for any company*. 2<sup>nd</sup> ed. New Jersey: Wiley, 2016. 432 p.
2. Arbolado K. et al. *Levels of learner autonomy*. Navotas Polytechnic College. 2012. 27 p.
3. Benson, P. The philosophy and politics of learner autonomy, In P. Benson and P. Voller (eds), *Autonomy and Independence in Language Learning*. London: Longman, 1997.
4. Benson, P. Autonomy as a learners' and teachers' right. In B. Sinclair, I. McGrath and T. Lamb (eds), *Learner Autonomy, Teacher Autonomy: Future Directions*. Harlow: Longman. 2000.
5. Benson, P. *Teaching and Researching Autonomy in Language Learning*. Essex. Pearson Education Ltd. 2001.
6. Clark D. *Games and e-learning*. St. Peters Gate : Caspian Learning Ltd., 2006. 31 p.
7. Cruaud C. *The playful frame. Design and use of a gamified application for foreign language learning*. Thesis submitted for the degree of Philosophiae Doctor. University of Oslo, 2017. 97 p.
8. Holec, H. *Autonomy in Foreign Language Learning*. Oxford: Pergamon. 1981.
9. Автономія. *Велика українська енциклопедія*. URL: <https://vue.gov.ua/Автономія>.
10. *Велика психологічна енциклопедія*: за ред. Н.Дубенюк. М.: Ексмо. 2007. 544с.
11. Гагіна Н. В. Умови розвитку навчальної автономії студентів ВНЗ. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Педагогічні науки*. Чернігів, 2014. Вип. 117. С. 309–311.
12. Дмитренко Н.Е. Дефінітивний аналіз інтерпретації поняття «автономне навчання». *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія: педагогіка і психологія*. 2018. Вип. 56. С.15-21.
13. Токарева А.В. *Навчальні цифрові ігри: від теорії до практики (керівні принципи для викладачів)*. Lambert Academic Publishing.2019. 103 с.
14. *Український педагогічний словник*: гол. ред. С. Головка. Київ: Либідь, 1997. 373 с.
15. *Філософія: словник термінів та персоналій* : В. С. Бліхар, М. А. Козловцев, Л. В. Горохова, В. В. Федоренко, В. О. Федоренко. Київ: КВІЦ, 2020. 274 с.
16. *Філософський енциклопедичний словник*: НАН України, Ін-т філософії імені Г. С. Сковороди; [редкол.: В. І. Шинкарук (голова) та ін.]. Київ: Абрис, 2002. С. 8-9.
17. Шлеїна Л.І. *Самостійна робота – одна із складових навчального процесу ВНЗ*. URL: [https://core.ac.uk/display/161859368?utm\\_source=pdf&utm\\_medium=banner&utm\\_campaign=pdf-decoration-v1](https://core.ac.uk/display/161859368?utm_source=pdf&utm_medium=banner&utm_campaign=pdf-decoration-v1).