


**ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ**

ЗАТВЕРДЖЕНО
Протокол засідання кафедри
англійської філології
№ 1 від 28 серпня 2020 року
Завідувач кафедри
 **В. А. Ущина**

**КОМУНІКАТИВНО-ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У НАВЧАННІ
ІНОЗЕМНИХ МОВ У ЗАКЛАДАХ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ**

СИЛАБУС

Рівень вищої освіти	Перший (бакалавр)
Галузь знань	01 Освіта/Педагогіка
Спеціальність	014 Середня освіта. Мова і література (англійська)
Освітньо-професійна програма	Середня освіта. Англійська мова
Форма навчання	Денна, заочна
Курс	III (денна, заочна)
Семестр	V (денна, заочна)

Луцьк 2020

I. Опис навчальної дисципліни

Таблиця 1 (денна форма)

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни
Денна форма навчання	01 Освіта/Педагогіка 014 Середня освіта. Мова і література (англійська)/ Середня освіта. Англійська мова Перший (бакалавр)	Вибіркова
Кількість годин/кредитів 120 год. / 4 кредити		Рік навчання 3
		Семестр 5-ий
		Лекції 36 год.
		Практичні (семінарські) 18 год.
		Самостійна робота 66 год.
		Форма контролю: залік
Мова навчання		<i>Англійська/українська</i>

Таблиця 1а (заочна форма)

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни
Заочна форма навчання	01 Освіта/Педагогіка 014 Середня освіта. Мова і література (англійська)/ Середня освіта. Англійська мова Перший (бакалавр)	Вибіркова
Кількість годин/кредитів 120 год. / 4 кредити		Рік навчання 3
		Семестр 5-ий
		Лекції 12 год.
		Практичні (семінарські) 8 год.
		Самостійна робота 100 год.
		Форма контролю: залік
Мова навчання		<i>Англійська/українська</i>

II. Інформація про викладача

Прізвище, ім'я та по батькові	Слащук Алла Андріївна
Науковий ступінь	кандидат філологічних наук
Вчене звання	
Посада	Доцент
Контактна інформація	м.т. (097)6533959
	aslashchuk@vnu.edu.ua
Дні занять	http://194.44.187.20/cgi-bin/timetable.cgi

	Очні консультації: в день проведення лекцій / семінарських занять (за попередньою домовленістю). Усі запитання можна надсилати на електронну скриньку, зазначену в силабусі.
--	--

III. Опис дисципліни

1. Анотація курсу. Навчальна дисципліна «Комунікативно-ігрові технології у навчанні іноземних мов у закладах середньої освіти» призначена для студентів 3 року денної та заочної форм навчання факультету іноземної філології. У курсі студенти дізнаються яку роль гра та ігри відіграють у вивченні іноземної мови та розвитку дітей та чи можуть вони бути такими ж легкими як дитяча гра, щоб зорганізувати та навчити школярів, що вперше знайомляться з іноземною мовою. Ми познайомимося з методологічними підходами та практичними ідеями застосування комунікативно-ігрових методик для розвитку мислення та мовленнєвої діяльності школярів. Цей курс познайомить з методом гейміфікації та дозволить отримати вигоду від елементів гри які стануть ефективними у розвитку мислення, вивченні іноземних мов та зміні потенційно «пасивних» учнів на «активних гравців» у класі. Ми розглянемо безліч ідей та завдань спрямованих на розвиток мовлення та мотивації. Ігри, мистецтво, музика, поезія – усе, що здатне розвинути уяву і спонукати до вивчення мови, розвитку граматичних та лексичних навичок.

Ми навчимося урізноманітнювати навчальний процес, робити його цікавим, веселим та результативним у процесі навчання іноземним мовам.

2. Мета і завдання навчальної дисципліни. Мета полягає в формуванні та вмінні застосовувати новітні комунікативно-ігрові технології навчання іноземним мовам, за допомогою яких майбутні вчителі урізноманітнять, оживляють та модернізують свої заняття, а школярі матимуть можливість весело, ненав'язливо, а головне результативно запам'ятати порівняно велику кількість лексичних одиниць та мовних структур, зрозуміти граматику, набути англомовної комунікативної компетенції, повноцінно і різнобічно розвиватись. Для досягнення поставленої мети слід навчити студентів, майбутніх вчителів, створювати позитивну мотивацію в учнів щодо вивчення іноземної мови, встановлювати з ними партнерські стосунки, що забезпечують стійкий інтерес до навчання.

Основні завдання:

1. *ознайомити студентів з особливостями вивчення іноземної мови дітьми та розвитком їх мовлення шляхом комунікації та взаємодії;*

2. *розглянути визначення гри та її характеристики, види ігор та розвиток мовлення через гру;*

3. дослідити поняття гейміфікації та практичне застосування навчальних ігор на уроках іноземної мови;

4. проаналізувати ігри для дітей молодшого шкільного віку та середнього/старшого шкільного віку;

5. визначити ефективність введення іншомовних пісень та віршиків у навчальний процес;

6. навчитись залучати “welcoming/icebreakers/warm-up activities”, “word games”, соло ігри та ігри на вивчення лексичного матеріалу, “action games/action games with songs and chants” при навчанні школярів;

7. сформувати практичні навички застосування ігор на уроках граматики;

8. продемонструвати практичні зразки застосування ігор у письмі, слуханні, говорінні, читанні.

3. Результати навчання (компетентності). У результаті вивчення даного курсу студенти навчаться користуватися потрібною термінологією, розвивати в дітей логічне, критичне, абстрактне та образне мислення, презентувати лексичний та граматичний матеріал весело, цікаво та доступно, активізувати мовленнєву діяльність. Цей курс буде корисним як для вчителів іноземних мов, так і для майбутніх батьків. Він допоможе експериментально перевірити умови реалізації комунікативно-ігрових технологій та навчитись проводити уроки весело та ефективно. Студенти здобудуть наступні загальні та спеціальні компетентності, зокрема:

- Здатність учитися й оволодівати сучасними знаннями;
- Здатність до пошуку, опрацювання та аналізу інформації з різних джерел;
- Уміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми;
- Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу;
- Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях;
- ✓ Здатність використовувати в професійній діяльності знання про мову як особливу знакову систему, її природу, функції, рівні;
- ✓ Здатність вільно оперувати спеціальною термінологією для розв’язання професійних завдань.

4. Структура навчальної дисципліни.

Таблиця 2 (Денна форма)

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Практ.	Сам. роб.	Форма контролю / Бали
Змістовий модуль 1. Вивчення іноземних мов через гру: теоретичні засади та особливості дослідження					
Тема 1. Особливості вивчення іноземної мови дітьми	6	2		4	
Тема 2. Гра як форма навчання. Визначення гри та її характеристики. Види ігор. Чому гра важлива? Розвиток мовлення через гру.	8	2	2	4	ДС + ДБ + РК / 5
Тема 3. Розвиток мовлення шляхом комунікації та взаємодії.	6	2		4	
Тема 4. Вивчення іноземних мов через контекст.	6	2		4	
Тема 5. Поняття гейміфікації.	6	2		4	
Тема 6. Практичне застосування навчальних ігор на уроках іноземної мови.	6	2		4	
Тема 7. Переваги та недоліки використання ігор.	6	2		4	
Разом за модулем 1	44	14	2	28	5
Змістовий модуль 2. Основні методи практичного використання комунікативно-ігрових технологій в навчанні іноземних мов					
Тема 8. Характеристика ігор. Види та адаптація ігор.	6	2		4	
Тема 9. Введення іншомовних пісень та віршиків у навчальний процес.	2	2			
Тема 10. Welcoming/Icebreakers/Warm-up activities	8	2	2	4	ДС + ДБ + РК / 2,5
Тема 11. Ігри для дітей молодшого шкільного віку	8	2	2	4	ДС + ДБ + РК / 5
Тема 12. Ігри для дітей середнього/старшого шкільного віку.	8	2	2	4	ДС + ДБ + РК / 5
Тема 13. Action games/Action games with songs and chants.	8	2	2	4	ДС + ДБ + РК / 2,5
Тема 14. Креативна граматики.	8	2	2	4	ДС + ДБ + РК / 5
Тема 15. Ігрова діяльність у письмі та слуханні	8	2	2	4	ДС + ДБ + РК / 5

Тема 16. Ігрова діяльність у читанні та говорінні.	8	2	2	4	ДС + ДБ + РК / 5
Тема 17. Соло ігри та ігри на вивчення лексичного матеріалу	4	2		2	
Тема 18. Word games.	8	2	2	4	ДС + ДБ + РК / 5
Разом за модулем 2	76	22	16	38	35
Види підсумкових робіт					Бал
Модульна контрольна робота 1					Т / 30
Модульна контрольна робота 2					Т / 30
Усього	120	36	18	66	

Таблиця 2а (Заочна форма)

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Практ.	Сам. роб.	Форма контролю / Бали
Змістовий модуль 1. Змістовий модуль 1. Вивчення іноземних мов через гру: теоретичні засади та особливості дослідження					
Тема 1. Особливості вивчення іноземної мови дітьми	6	2		4	
Тема 2. Гра як форма навчання. Визначення гри та її характеристики. Види ігор. Чому гра важлива? Розвиток мовлення через гру.	8	2		8	
Тема 3. Розвиток мовлення шляхом комунікації та взаємодії.	4			4	
Тема 4. Вивчення іноземних мов через контекст.	4			4	
Тема 5. Поняття гейміфікації.	6		2	4	ДС + ДБ + РК / 10
Тема 6. Практичне застосування навчальних ігор на уроках іноземної мови.	4			4	
Тема 7. Переваги та недоліки використання ігор.	6			6	
Разом за модулем 1	40	4	2	34	10
Змістовий модуль 2. Основні методи практичного використання комунікативно-ігрових технологій в навчанні іноземних мов					
Тема 8. Характеристика ігор. Види та адаптація ігор.	6		2	4	ДС + ДБ + РК / 10
Тема 9. Введення іншомовних пісень та віршиків у навчальний процес.	8		2	6	ДС + ДБ + РК / 10
Тема 10.	8	2			

Welcoming/Icebreakers/Warm-up activities				6	
Тема 11. Ігри для дітей молодшого шкільного віку	8	2		6	
Тема 12. Ігри для дітей середнього/старшого шкільного віку.	8	2		6	
Тема 13. Action games/Action games with songs and chants.	10		2	8	ДС + ДБ + РК / 10
Тема 14. Креативна граматики.	8	2		6	
Тема 15. Ігрова діяльність у письмі та слуханні	6			6	
Тема 16. Ігрова діяльність у читанні та говорінні.	6			6	
Тема 17. Соло ігри та ігри на вивчення лексичного матеріалу	6			6	
Тема 18. Word games.	6			6	
Разом за модулем 2	80	8	6	66	30
		Види підсумкових робіт			Бал
		Модульна контрольна робота 1			Т / 30
		Модульна контрольна робота 2			Т / 30
Усього	120	12	8	100	

Форма контролю*: ДС – дискусія, ДБ – дебати, ЛР – письмове виконання лабораторної роботи/звіт, Т – тести, ТР – тренінг, РЗ/К – розв’язування задач/кейсів, ІНДЗ/ІРС – індивідуальне завдання/індивідуальна робота студента, РМГ – робота в малих групах, МКР/КР – модульна контрольна робота/ контрольна робота, Р – реферат, а також аналітична записка, аналітичне есе, аналіз твору тощо.

5. Завдання для самостійного опрацювання.

Таблиця 3

Тема	Кількість Годин		Питання для самостійного опрацювання
	денна форма	заочна форма	
Тема 1. Особливості вивчення іноземної мови дітьми	4	4	Children at Different Rates; Development Matters; The Linguistic Genius of Babies; Children’s Language Acquisition; Benefits of word Repetition; The Development of Babies Brain
Тема 2. Гра як форма навчання. Визначення гри та її характеристики. Види ігор. Чому гра важлива? Розвиток мовлення через гру.	4	8	Why Play is Important; Play and Learning; Different Types of Play; <u>Carol Read</u> - Child’s play? The role of play and games in teaching preschool children

Тема 3. Розвиток мовлення шляхом комунікації та взаємодії.	4	4	The Ways of Children’s Successful Learning (how children learn best); Children’s Minds by Alison Gopnik
Тема 4. Вивчення іноземних мов через контекст.	4	4	Tips on Learning to Talk; The Birth of a Word
Тема 5. Поняття гейміфікації.	4	4	<u>Deborah Healey</u> – Gamification; Make a game out of fluency! Gamification for automaticity - <u>Alex Tamulis</u>
Тема 6. Практичне застосування навчальних ігор на уроках іноземної мови.	4	4	<u>YÜKSEK LİSANS TEZİ</u> “TEACHING ENGLISH TO PRIMARY SCHOOL STUDENTS THROUGH GAMES”
Тема 7. Переваги та недоліки використання ігор.	4	6	<u>YÜKSEK LİSANS TEZİ</u> “TEACHING ENGLISH TO PRIMARY SCHOOL STUDENTS THROUGH GAMES”
Тема 8. Характеристика ігор. Види та адаптація ігор.	4	4	<u>Carol Read</u> “500 Activities for the Primary Classroom”
Тема 9. Введення іншомовних пісень та віршиків у навчальний процес.		6	<u>Carol Read</u> “500 Activities for the Primary Classroom”
Тема 10. Welcoming/Icebreakers/Warm-up activities	4	6	<u>Shane Dixon</u> “100 TESOL Activities for Teachers”; <u>Kama Einhorn</u> “ESL Activities and Mini-Books for Every Classroom”; <u>Andrew Wright David Betteridge Michael Buckby</u> “Games for Language Learning”
Тема 11. Ігри для дітей молодшого шкільного віку	4	6	<u>Penny McKay and Jenni Guse</u> “Five-Minute Activities for Young Learners”;
Тема 12. Ігри для дітей середнього/старшого шкільного віку	4	6	<u>Penny McKay and Jenni Guse</u> “Five-Minute Activities for Young Learners”; <u>Andrew Wright David Betteridge Michael Buckby</u> “Games for Language Learning”; <u>Felicity O’Dell, Katie Head</u> “Games for Vocabulary Practice”
Тема 13. Action games/Action games with songs and chants.	4	8	<u>Elizabeth Claire</u> “ESL Teacher’s Activities Kit”
Тема 14. Креативна граматики.	4	6	<u>David Seymour, Maria Popova</u> “700 Classroom Activities”; Peter Burrows “A Creative Approach to Teaching Grammar”; Maria Lucia Zaorob, Elizabeth Chin “Games for Grammar Practice”; Pie Corbett and Julia Strong “JUMPSTART! GRAMMAR”
Тема 15. Ігрова діяльність у письмі та слуханні	4	6	<u>Andrew Wright David Betteridge Michael Buckby</u> “Games for Language Learning”; Marcia Miller

			and Martin Lee “The Big Book of Ready-To-Go Writing Lessons”
Тема 16. Ігрова діяльність у читанні та говорінні.	4	6	<u>Andrew Wright David Betteridge Michael Buckby</u> “Games for Language Learning”
Тема 17. Соло ігри та ігри на вивчення лексичного матеріалу	2	6	<u>Peter Watcyn-Jones</u> “Vocabulary Games and Activities”
Тема 18. Word games.	4	6	<u>Andrew Wright David Betteridge Michael Buckby</u> “Games for Language Learning”; Linda Schwartz “Word Games”
Разом:	66	100	

IV. Політика оцінювання

При вивченні навчальної дисципліни «Комунікативно-ігрові технології у навчанні іноземних мов у закладах середньої освіти» студент виконує завдання згідно з навчальним планом та у відповідності до програми силабусу, що включають відвідування лекцій, опрацювання інформаційних джерел та літератури, підготовку до семінарських занять (аналіз теоретичних відомостей, опрацювання конспекту лекції, володіння термінологічним словником дисципліни, підготовку відповідей згідно плану семінарських занять, доповнення та коментарі відповідей інших студентів).

Поточним контролем передбачені відповіді на семінарських заняттях, що має на меті перевірку рівня знань, присутність на лекціях, наявність конспекту та виконання науково-дослідних пошукових завдань. Максимальна кількість балів, яку може набрати студент за два змістових модулі (ЗМ), становить 40 балів.

Учасник освітнього процесу має дотримуватися навчальної етики, толерантно ставитися до всіх учасників процесу навчання, дотримуватися часових меж та лімітів навчального процесу.

У разі відсутності з поважної причини на лекційному занятті студент представляє конспект теми (*report*), яку вивчали на пропущеному занятті. За відсутності на практичному (семінарському) занятті знання студента оцінюють за результатами усного опитування по темі, що, зокрема, визначає рівень володіння тематичними термінами та ключовими поняттями.

Якщо студент хоче покращити підсумковий бал за аудиторну роботу, пропонується підготовка та захист презентації на одну із запропонованих тем (на вибір).

V. Підсумковий контроль

Підсумковий контроль здійснюється лектором і може проводитись лише один раз згідно із розкладом проведення лекційних занять. Відсутність студента на модульному тесті оцінюється у “0” балів. Повторне складання підсумкового модульного контролю для студента можливе за умови його відсутності з поважної причини відповідно до графіка, затвердженого кафедрою

англійської філології. Максимальна кількість балів, яку може набрати студент за модульну контрольну роботу в межах змістового модуля, становить 30. Максимальна кількість балів за модульний контроль після написання двох модульних контрольних робіт дорівнює 60.

Рівень знань студента за поточний і модульний контроль оцінюється в балах, фіксується у журналі після вивчення кожного змістового модуля. Підсумкова оцінка за національною шкалою заноситься в залікову відомість.

У випадку незадовільної підсумкової оцінки або за бажанням підвищити рейтинг студент може дібрати бали, виконавши захист проекту.

VI. Шкала оцінювання

Оцінка в балах за всі види навчальної діяльності	Оцінка
90 – 100	Відмінно
82 – 89	Дуже добре
75 – 81	Добре
67 – 74	Задовільно
60 – 66	Достатньо
1 – 59	Незадовільно

VII. Рекомендована література та інтернет-ресурси

1. Василенко М. Граючись – виграємо / М. Василенко, В. Щеголь // Іноземні мови. – 2013. – №3. – С.104–106.
2. Зимняя И. А. Психология обучения иностранным языкам в школе. — М.: Просвещение, 1991. — 222 с.
3. Карп'юк, О. Д. Організація комунікативно орієнтованого навчання [Текст] / О. Д. Карп'юк // Англійська мова в початковій школі. – 2006. – № 2. – С. 12-15.
4. Коваленко О. Я. Концептуальні зміни у викладанні іноземних мов у контексті трансформацій іншомовної освіти. Інозем. мови в навч. закладах. 2003. № 2. С. 20–24.
5. Кулагина И.Ю., Колюцкий В.Н. Возрастная психология: Полный жизненный цикл развития человека. Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. — М.: ТЦ «Сфера», 2001. -464с.
6. Малихіна О. В. Мотивація учіння молодших школярів / О. В. Малихіна. - К. : Навч. кн., 2002. - 303 с.
7. Редько В. Молодші школярі... які вони?: Залежність ефективності навчання іноземних мов учнів початкової школи від їхніх вікових особливостей // Іноземні мови в вищих навчальних закладах. – 2003. – №1. – С.22-30 Куранова С. І. Основи психолінгвістики [навч. посіб.] / С. І. Куранова. – К. : ВЦ «Академія», 2012. – 208 с.
8. Склярєнко Н. К. Як навчати сьогодні іноземних мови (Концепція) / Ніна Константи́нівна Склярєнко // Іноземні мови. – 1995. – №1. – С.5-8

9. Тамберг Ю.Г. Как научить ребенка думать / Ю.Г. Тамберг. - Ростов н/Д: Феникс. 2007. - 445 с.
10. Фендрикова О.Т. Ігри на початковому етапі вивчення іноземної мови / О.Т. Фендрикова // Англійська мова в початковій школі. – 2008. – № 9(46). – С. 32-34.
11. Carol Read. 500 Activities for the Primary Classroom. – Macmillan ELT, 2007. – 320 p.
12. Shane Dixon. 100 TESOL Activities for Teachers. - Wayzgoose Press, 2016. – 153 p.
13. Kama Einhorn. ESL Activities and Mini-Books for Every Classroom. - Teaching Resources; Workbook edition, 2001. – 64 p.
14. Andrew Wright, David Betteridge, Michael Buckby. Games for Language Learning. - Cambridge University Press, 2006. – 193 p.
15. Penny McKay, Jenni Guse. Five-Minute Activities for Young Learners. - Cambridge University Press, 2007. – 170 p.
16. Felicity O'Dell, Katie Head. Games for Vocabulary Practice. - Cambridge University Press; Spi edition, 2003. – 120 p.
17. Elizabeth Claire. ESL Teacher's Activities Kit. - Prentice Hall Direct, 1998. – 288 p.
18. David Seymour, Maria Popova. 700 Classroom Activities. - Macmillan Education, 2005. – 156 p.
19. Peter Burrows. A Creative Approach to Teaching Grammar. - Bloomsbury Publishing PLC; UK ed. Edition, 2014. – 104 p.
20. Maria Lucia Zaorob, Elizabeth Chin. Games for Grammar Practice. - Cambridge University Press; 1st edition, 2001. – 114 p.
21. Pie Corbett, Julia Strong. JUMPSTART! GRAMMAR. - Routledge; 2nd edition, 2015. – 252 p.
22. Marcia Miller, Martin Lee. The Big Book of Ready-To-Go Writing Lessons. - Teaching Resources, 2000. – 128 p.
23. Peter Watcyn-Jones. Vocabulary Games and Activities. - Pearson PTR Interactive, 2004. – 161 p.
24. Linda Schwartz. Word Games. - Creative Teaching Press, 2005. – 128 p.
25. Seligson Paul. An Introduction to Teaching English to Children. – Susan House, Richmond Publishing, 1997. – 96 с.
26. Slattery Mary, Willis Jane. English for Primary Teachers. – Oxford University Press, 2001. – 148 с.
27. Carol Read. Child's play? The role of play and games in teaching preschool children [Electronic resource] – Mode of access : <https://www.macmillanenglish.com/ua/training-events/events-webinars/event/carol-read-childs-play-the-role-of-play-and-games-in-teaching-preschool-children>
28. Deborah Healey. Gamification [Electronic resource] – Mode of access : <https://www.macmillanenglish.com/ua/training-events/events-webinars/event/deborah-healey-gamification-2>

29. Alex Tamulis. Make a game out of fluency! Gamification for automaticity [Electronic resource] – Mode of access : <https://www.macmillanenglish.com/ua/training-events/events-webinars/event/make-a-game-out-of-fluency-gamification-for-automaticity-alex-tamulis>

30. Development Matters in the Early Years Foundation Stage [Electronic resource] – Mode of access : <https://ugc.futurelearn.com/uploads/files/00/3d/003df1be-31a2-4abe-ab49-c53c32a16afb/Development-Matters-FINAL-PRINT-AMENDED.pdf>

31. Different Types of Play [Electronic resource] – Mode of access : <https://ugc.futurelearn.com/uploads/files/43/21/432193b9-e73b-4580-b99c-e6f3ed1a9dac/different-types-play.pdf>

32. 6 Types of Play : How We Learn to Work Together [Electronic resource] – Mode of access : <https://www.spring.org.uk/2008/07/6-types-of-play-how-we-learn-to-work.php>

33. Benefits of Word Repetition [Electronic resource] – Mode of access : <https://www.sciencedaily.com/releases/2015/09/150921103539.htm>

34. What Do Babies Think? [Electronic resource] – Mode of access : https://www.ted.com/talks/alison_gopnik_what_do_babies_think?language=en

35. The Linguistic Genius of Babies [Electronic resource] – Mode of access : https://www.ted.com/talks/patricia_kuhl_the_linguistic_genius_of_babies#t-5905

36. Tips on Learning to Talk [Electronic resource] – Mode of access : <https://www.zerotothree.org/resources/301-tips-on-learning-to-talk>

37. The Birth of a Word [Electronic resource] – Mode of access : https://www.ted.com/talks/deb_roy_the_birth_of_a_word

38. The Development of Babies Brain [Electronic resource] – Mode of access : <https://edition.cnn.com/videos/health/2014/09/25/sgmd-gupta-baby-brain-development.cnn>

39. YÜKSEK LİSANS TEZİ “TEACHING ENGLISH TO PRIMARY SCHOOL STUDENTS THROUGH GAMES” [Electronic resource] – Mode of access : [teaching english to primary school students through games \(PDFDrive \).pdf](#)