

26. Orbe M.P. Constructing Co-Cultural Theory: An Explication of Culture, Power, and Communication. Sage Publications, Inc, 1997. 167 p.
27. Scott S., McGettigan C. The Voice: From Identity to Interactions. APA Handbook of Nonverbal Communication / ed. D. Matsumoto, H.C. Hwang & M.G. Frank. Washington, DC : American Psychological Association 2016. P. 289–305.
28. Soloshchuk L.V. The Processes of Diversification of the Non-verbal Communicative Components in the Modern English Discourse. *Cognition, communication, discourse*. 2020, N 21, pp. 50–60. <https://doi.org/10.26565/2218-2926-2020-21-04>
29. Zeigler-Hill V., McCabe G.A. An Evolutionary Perspective on the Role of Status in Close Relationships. Power in Close Relationships / ed. C. R. Agnew. Harman : Colorado State University, 2019. P. 9–27.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ:

1. Barrie. J.M. Peter Pan. URL: <http://www.literatureproject.com/peter-pan/> (Last accessed: 22.08.2023).
2. Farjeon E. The Little Bookroom. Oxford, 1955. 137 p. URL: <https://www.fadedpage.com/showbook.php?pid=20160524> (Last accessed: 02.07.2023).

УДК 811.111-026.12-024.63

DOI <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2023.29.2.31>

**ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР ЯК ІНТЕРАКТИВНОГО МЕТОДУ НАВЧАННЯ
НА ЗАНЯТТЯХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ВНЗ**

**USING ROLE-PLAYS AS AN INTERACTIVE METHOD
OF TEACHING ENGLISH FOR STUDENTS**

Юшак В.М.,

orcid.org/0000-0002-7810-7452

*кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри англійської філології*

Волинського національного університету імені Лесі Українки

Міщук І.М.,

orcid.org/0000-0001-8478-7442

*кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри англійської філології*

Волинського національного університету імені Лесі Українки

Галапчук-Тарнавська О.М.,

orcid.org/0009-0006-0527-9567

*кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри англійської філології*

Волинського національного університету імені Лесі Українки

У пропонованому дослідженні проаналізовано роль ділових ігор у сучасному освітньому просторі вищої школи. Виокремлено дидактичні функції ділових ігор на заняттях англійської мови, переваги використання ігор, їх класифікації. З'ясовано, що ділові ігри – це спеціально створені сценарії або завдання, які стимулюють розмову, сприяють активному слуханню, активізують використання мовного матеріалу, що вивчається, розвивають емпатію та сприйняття точок зору інших людей. Вони можуть мати різні форми: від настільних ігор до імпровізаційних дійств. Особлива атмосфера залучення та розваги створює сприятливу атмосферу під час занять іноземної мови і підвищує мотивацію до вивчення предмета.

З метою підвищення ефективності та результативності під час планування ігрової діяльності необхідно враховувати певні параметри, а саме: місце і час їх проведення, тривалість, рівень знань та готовності студентів, ступінь складності навчання, матеріал, конкретні цілі, завдання та умови конкретного заняття і навіть настрої кожної групи студентів на занятті, забезпечення дидактичним матеріалом, чітке планування, контроль за процесом тощо. Використання ігор є доцільним на етапі узагальнення та систематизації матеріалів певного розділу чи теми. На етапі планування ділової гри варто взяти до уваги, що цей метод навчання включає ознайомлення студентів з ціллю завдання та умовами, формування груп, організацію гри і на завершальному етапі – аналіз і висновки результатів гри.

З'ясовано, що у ділових іграх здобувачі вищої освіти практикують лексичні та граматичні конструкції, навчаються використовувати лексику в повсякденних ситуаціях, активізують мислення, розвивають мов-

ленневу компетентність, вдосконалюють навички зв'язного висловлювання. Моделювання повсякденних ситуацій активізує використання граматичних та лексичних конструкцій у спілкуванні англійською мовою. У статті запропоновано комплекс ділових ігор на занятті з англійської мови на тему "Tourism and Conservation".

Ключові слова: ділова гра, комунікативна компетентність, мовна взаємодія, дидактичні функції, навчання.

The current study analyzes the role of role-playing in the modern university space. The didactic functions of role-plays in English classes, the advantages of using games, and their classifications have been highlighted. It has been found that role-plays are specially created scenarios or tasks that stimulate conversation, promote active listening, activate the use of language material being studied, and develop empathy and perception of other's points of view. They are of different forms: from board games to improvisational scenes. A special atmosphere of involvement and entertainment creates a favorable climate during foreign language classes and increases motivation to study the subject.

To increase efficiency and effectiveness certain parameters must be taken into account when planning role-play activities: the place and time of their implementation, their duration, the level of knowledge and readiness of students, the degree of difficulty of learning, material, specific goals, tasks and conditions of a specific class and even the mood of each group of students at a class, supply of didactic material, clear planning, process control, etc. The use of role-plays is appropriate at the stage of generalization and systematization of materials of a certain unit or topic. At the stage of planning a role-play, it is worth taking into account that this teaching method includes the introduction of a purpose and conditions of a role-play to students, formation of groups, organization of a role-play, and at the final stage – analysis and conclusions of a role-play results.

It has been revealed that during role-plays students learn to use lexical and grammatical constructions, practise vocabulary in everyday situations, activate thinking activity, develop communicative competence, and improve the skills of coherent expression. Modeling everyday situations activates the use of grammatical and lexical constructions in English communication. The article offers a set of role-plays for the English class on the topic "Tourism and Conservation".

Key words: role-play, communicative competence, language interaction, didactic functions, learning.

Постановка проблеми. У сучасному освітньому просторі відбувається активне оновлення цілей, змісту та методів іншомовної освіти, адже володіння іноземними мовами є надзвичайно важливим інструментом у глобалізованому суспільстві. У зв'язку з необхідністю орієнтації освіти як на засвоєнні знань, так і на розвитку особистості, її пізнавальних і творчих здібностей, у системі вищої школи актуалізується проблема пошуку способів активізації навчального процесу та стимуляції пізнавальної діяльності.

Одним з ефективних засобів розвитку інтересу до навчального предмета є впровадження на заняттях англійської мови ігрових технологій, що сприяє створенню у студентів емоційного настрою на заняття, викликає позитивне ставлення до виконуваної роботи, покращує загальну працездатність, дає можливість той самий матеріал повторити різноманітними способами.

Гра дозволяє залучити до активної пізнавальної діяльності кожного, це невимушена діяльність, що дає її учасникам можливість вибору, самоактуалізації, самовизначення і самоосвіти. Гра має конкретний результат і спонукає студента до досягнення мети та усвідомлення шляху до її досягнення. У грі команди чи окремі гравці спочатку мають рівні права та обов'язки (немає поділу на поганих та добрих студентів). Кінцевий результат залежить від самого гравця, рівня його підготовки, наявних здібностей, навичок та умінь, а найчастіше від рис характеру. Знеособлений процес навчання у грі набуває особистісного значення, змагальність є невід'ємною частиною гри. Задоволення, отримане від гри, особлива

атмосфера залучення та розваги створює сприятливу атмосферу під час занять іноземної мови і підвищує мотивацію до вивчення предмета. Усе вищепераховане дозволяє визначити гру як універсальний засіб, який допомагає викладачеві іноземної мови перетворити нелегкий процес навчання на захоплююче та улюблене студентами заняття.

Незважаючи на велику теоретичну базу, у сучасному освітньому просторі недостатньо описаною є методика ділових ігор саме у ділянці вищої школи, що й зумовлює актуальність пропонуваного дослідження.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У педагогіці та методиці викладання більше уваги приділяється іграм на уроках англійської мови у шкільній освіті (Т. К. Полонська [2; 3], І. Костікова [5], Дж. Кейсі [4], А. Ненс [6], Р. Плевін [7], М. Ріні [8] та ін.). Це пов'язано з тим, що педагоги розглядають гру як важливий метод навчання для дітей початкової та середньої школи.

Постановка завдання. Метою нашого дослідження є обґрунтування ефективності використання ділових ігор на заняттях з іноземної мови у ВНЗ та розробка комплексу ділових ігор на тему "Tourism and Conservation".

Виклад основного матеріалу. У методиці навчання іноземних мов гру, на позначення якої часто використовують термін «ігрова технологія», розглядають як системний засіб організації навчання, спрямований на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію його завдань. Він (засіб) заснований на особистісно орієнтованому та

діяльнісному підходах, що забезпечує школяреві позицію суб'єкта власного учіння, інтенсифікацію пізнавальної діяльності, генералізацію знань і вмінь учнів з метою їх використання в нестандартних умовах [3, с. 319].

У вищій школі на заняттях англійської мови популярним інструментом для розвитку вміння ефективно спілкуватися стали ділові ігри, адже навчання англійської мови – це не лише освоєння граматики та лексики. Крім того, ігри стимулюють активність студентів, творчість та впевненість у власних можливостях.

Ділову гру тлумачать як моделювання реальної діяльності у спеціально створеній проблемній ситуації. Вона є «засобом і методом підготовки та адаптації до трудової діяльності та соціальних контактів», методом активного навчання, який сприяє досягненню конкретних завдань, структурування системи ділових стосунків учасників. Її конструктивними елементами є проектування реальності, конфліктність ситуації, активність учасників, відповідний психологічний клімат, міжособистісне та міжгрупове спілкування, розв'язання сформульованих на початку гри проблем [1, с. 243].

У процесі навчання ігри виконують такі функції, як: навчальна, виховна, розважальна, комунікативна, релаксаційна, психологічна, розвивальна. Зупинимось докладніше на деяких особливостях усіх перерахованих вище функцій.

Навчальна функція полягає на розвитку пам'яті, уваги, сприйнятті інформації, розвитку загальнонавчальних умінь та навичок. Окрім того, вона позитивно впливає на розвиток навичок володіння іноземною мовою. Це означає, що гра вимагає напруги емоційних та розумових сил, а також умінь приймати різні рішення.

Виховна функція має місце у процесі виховання такої якості, як уважне ставлення до партнера по грі. Крім цього, у процесі гри розвивається почуття взаємопідтримки. Введення фраз мовного етикету, здійснення акту комунікації іноземною мовою сприяє вихованню ввічливості.

Розважальна функція містить у собі створення сприятливої атмосфери під час заняття, і навіть його перетворенні на цікаву і незвичайну подію, захоплюючи пригоду у вигаданий світ.

Комунікативна функція полягає у створенні ситуацій, а отже, і відповідної атмосфери іншомовного спілкування. Взаємодіючи між собою, спілкуючись іноземною мовою, студенти об'єднуються в колектив, встановлюють нові емоційно-комунікативні відносини між собою та з викладачем.

Релаксаційна функція допомагає зняти або, у крайньому випадку, зменшити емоційне напруження, причиною якого є навантаження на нервову систему за інтенсивного навчання іноземної мови.

Психологічна функція спрямована на підготовку фізіологічного і психологічного стану більш результативної діяльності, і навіть на перебудову психіки засвоєння великого обсягу інформації. Необхідно відзначити, що здійснюється психологічний тренінг та психологічна корекція різних за своєю природою проявів особистості, що реалізуються в ігрових моделях, які можуть бути наближені до життєвих ситуацій, що виникають у процесі спілкування.

Розвивальна функція в цілому сприяє гармонійному та цілісному розвитку особистісних якостей для активізації додаткових, ще незадіяних можливостей студентів.

Сутність перелічених нами функцій зводиться до того, що значення гри неможливо вичерпати і оцінити лише розважально-рекреативними можливостями. У цьому полягає її феномен – гра, ззовні будучи розвагою, відпочинком, здатна перерости у творчий процес.

Ігровий момент створюється на занятті завдяки ігровим прийомам та ситуаціям, які для студентів є стимулом, спонуканням до дії. Гра, як інші види діяльності, починається зі стимулюючої причини (мотиву), має конкретну мету, зрозумілий зміст і виконавчу частину (ігрові дії).

Використання ігрових технологій у навчанні робить навчально-виховний процес більш змістовним, якісним та результативним. У грі завжди є певна неотримана відповідь на задане питання, що активізує розумову діяльність студента, підштовхує на пошук відповіді. Гра займає особливе місце в системі активного навчання: вона синтетична, оскільки є одночасно і методом та формою організації навчання.

За грамотної організації умов ігрової діяльності, точної постановки очікуваних результатів, врахування вікових та індивідуальних особливостей студентів ігрова діяльність здатна стати оптимальним педагогічним засобом навчання іноземної мови. До того ж, ігрова діяльність впливає на розвиток уваги, пам'яті, мислення, уяви, всіх пізнавальних процесів.

На даному етапі розвитку методичних вчень існують різні підходи до класифікації ігор на заняттях іноземної мови. Вивчені нами класифікації можна назвати умовними, у зв'язку з тим, що в кожній з них можна виявити цілу низку розбіжностей та недостатньо розроблених контекстів.

Це пов'язано з тим, що будь-яка гра заснована на використанні комплексу знань, навичок та умінь, між якими складно провести розмежування або повністю відокремити одну від одної, особливо в ситуації комунікації.

В.Л. Ортинський зазначає, що усі ділові ігри можна класифікувати за часом проведення (ігри без обмежень часу, з обмеженням часу, в реальному часі); за оцінкою діяльності (гру кожного учасника оцінюють або ні); за остаточним результатом (ігри з жорсткими правилами та відкриті ігри); за завершальною метою (навчальні, пошукові, констатуючі); за методологією проведення (рольові, групові, імітаційні, організаційно-діяльнісні, інноваційні, ансамблеві); за сферою використання (промислові, дослідницькі, навчальні, кваліфікаційні). У вищому навчальному закладі застосовують різноманітні модифікації ділових ігор: імітаційні, операційні, рольові ігри, діловий театр, психо- і соціодрама [1, с. 244]. За кількістю учасників ігри поділяються на індивідуальні, парні, групові, командні та колективні. Такі ігри припускають використання як індивідуального, так і диференційованого підходу до процесу навчання іноземної мови.

Таким чином, незважаючи на те, що в основу класифікацій ділових ігор методисти закладають різні ознаки, всі перелічені види підвищують та підтримують інтерес до спілкування іноземною мовою. А ігрові вправи, згідно з класифікаціями, спонукають студентів говорити та діяти за правилами гри у навчально-методичних цілях.

Серед переваг ділових ігор виокремимо:

- практичне застосування вивченого матеріалу (студенти отримують можливість застосовувати вивчені мовні структури та лексику у реальних ситуаціях, що сприяє їх запам'ятовуванню та використанню);

- зміцнення зв'язку (граючи разом, учасники розвивають спільні способи взаєморозуміння та встановлюють міцні стосунки);

- розвиток навичок спілкування (ділові ігри навчають висловлювати думки, аргументувати свої погляди та чітко виражати свої почуття);

- розвиток емпатії та розуміння;

- вдосконалення активного слухання (учасники навчаються уважно слухати, сприймати інформацію та реагувати на неї адекватно);

- розвиток творчості (ігри включають імпровізацію та творчі завдання, що сприяють розвитку креативності у спілкуванні);

- розвиток відчуття впевненості (граючи в ділові ігри, студенти практикують мовні нави-

чки та відчувають більшу впевненість у власних здібностях спілкування іноземною мовою).

Важливо зазначити, що метою ділової гри є не вивчення лексичного або граматичного матеріалу, а організація непередбаченої комунікації. Саме тому такий вид навчальної діяльності може бути проведений лише після автоматизації мовного матеріалу. У іншому випадку ділова гра не принесе ніяких результатів. Методика застосування ділових ігор на заняттях повинна будуватися з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей студентів, їх лінгвістичних здібностей, а також має бути спрямована на їхній розвиток. Чим більше студенти занурюватимуться в атмосферу гри з непередбачуваним результатом, але за чіткими правилами, тим успішніше проходитиме навчання.

На етапі планування ділової гри варто взяти до уваги, що цей метод навчання включає ознайомлення студентів з ціллю завдання та умовами, формування груп, організацію гри і на завершальному етапі – аналіз і висновки результатів гри.

Ділові ігри на заняттях англійської мови сприяють активному використанню мови в реальних ситуаціях. Вони допомагають студентам вчитися мови не тільки як засобу передачі інформації, а й як засобу спілкування та виразу власних думок та почуттів. Ділові ігри засновані на взаємодії між студентами, що створює позитивне та мотивуюче навчальне середовище, що робить їх ефективним методом навчання під-час вивчення будь-якої теми. Пропонуємо комплекс прикладів ділових ігор на заняттях англійської мови для студентів на тему "Туризм", які допоможуть поглибити знання на цю тему та покращити навички мовлення:

1. "Whose Island?"

Учасники грають ролі представників туристичної компанії-забудовника та екологічної організації, яка проти нової забудови на острові. Студенти повинні обговорити можливості співпраці для підтримки туризму, збереження природних ресурсів та екосистем. Учасники мають враховувати екологічні аспекти, ризики та переваги, навести власні аргументи, а також розробити конкретний план співпраці. Це сприяє розвитку вільного мовлення та використанню нових лексичних одиниць.

2. Туристичний брейншторм "Eco-friendly Tourist Proposal"

Учасники поділяються на групи і мають за завдання розробити екологічно-дружній туристичний пакет для конкретного регіону. Вони повинні обговорити маршрути, види діяльності

та послуги, які сприятимуть збереженню природи та популяризації екологічного туризму.

3. "Planning the Sustainable Development of a Tourist City"

Учасники представляють муніципалітет, який планує розвивати туризм, зберігаючи довкілля. Вони мають приймати рішення щодо інфраструктури, обмежень на туристичні активності, сприяння місцевому підприємництву та збереженню природних об'єктів.

4. Tourism vs. Environmental Protection

Учасники діляться на дві команди: «За» і «Проти». Вони обговорюють етичні аспекти розвитку туризму, такі як вплив на природу, культурну аутентичність, збереження рідкісних видів тощо. Метою є розвиток аргументації та зрозуміння різних поглядів на цю проблему.

5. Tourist Eco-quest

Учасники виконують роль туристів, які відвідують важливий природний об'єкт. Їх завдання – вирішувати головоломки, виконувати завдання та відповідати на питання про історію, екологію та значущість об'єкта. Пропонована ділова гра розширює кругозір студентів та сприяє збереженню природних ресурсів.

6. Eco-Tourism Debate

Студенти працюють у двох командах – «за» і «проти» екотуризму. Кожна група підготовлює аргументи, які обґрунтовують її позицію. Після цього проводяться дебати, де студенти обмінюються аргументами та намагаються переконати інших.

7. "Tourism Impact Simulation"

Студенти виконують ролі туристів, місцевих мешканців та організаторів турів. Вони обговорюють, як туризм впливає на навколишнє середовище, соціокультурну сферу та економіку. Це сприяє вдосконаленню навичок аргументації та розуміння різних позицій.

8. "Nature Conservation Brainstorm"

Студенти працюють в групах та обговорюють, які конкретні кроки можна приймати для збереження природних ресурсів та зменшення негативного впливу туризму на навколишнє середовище. Кожна група представляє свій план, після чого відбувається визначення переможців.

9. "Green Travel Slogans"

Студенти грають роль членів громадської еко-організації і у групах працюють над створенням коротких гасел чи слоганів, які відображають важливість збереження природи від негативного впливу туризму. На другому етапі кожна організація представляє свою концепцію.

10. "Travel Itinerary"

Студентів об'єднують у групи та отримують завдання скласти детальний маршрут подорожі до певної країни чи міста. Після цього кожна група презентує свій маршрут і аргументує свій вибір.

11. "Tourist Brochure"

Студенти створюють буклети для реклами певного місця чи туристичної атракції. Вони повинні висвітлити інформацію про місце, цікавинки, доступність та інше. На другому етапі учасники обмінюються буклетами та розповідають про атракції.

12. "Tour Guide"

Студенти виконують ролі «туристів» та «тургідів». Тургіди повинні підготувати розповідь про певний туристичний об'єкт, а туристи слухають та ставлять питання. Пропонована ділова гра вдосконалює навички описового мовлення та слухання. На фінальній стадії студенти обирають туристичну локацію, яка їм сподобалась найбільше і аргументують свій вибір.

Пропоновані ігри сприяють глибшому розумінню теми «Туризм і охорона природи», розвитку навичок спілкування та аргументації на англійській мові, дозволяючи студентам практикувати мовлення у реальних ситуаціях, а також спонукають студентів думати про важливість сталого підходу до туризму та охорони природних ресурсів.

Висновки. Підсумовуючи вищесказане, зазначимо, що ділова гра – це важливий метод навчання у вищій школі, адже вона розвиває вміння всіх видів мовленнєвої діяльності, допомагає зняти напругу та подолати внутрішні страхи та мовні бар'єри студента, створює мотивацію для студентів використовувати мову у реальних ситуаціях та розвиває їхні комунікативні навички. Правильно підібрані та добре організовані ділові ігри сприяють формуванню та подальшому розвитку комунікативної компетентності, а також всебічному, гармонійному розвитку студентів загалом. Вони допомагають перетворити навчання на веселий та захоплюючий процес, підвищуючи якість взаємодії та збагачуючи інтеракцію.

Використання ігор є доцільним на етапі узагальнення та систематизації матеріалів певного розділу чи теми, адже студенти зможуть здійснювати ефективну інтеракцію, лише оволодівши лексичним мінімумом певної теми. Перспективу подальших досліджень вбачаємо у розробці методичних рекомендацій використання ділових ігор на заняттях англійської мови у ВНЗ.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Ортинський В.Л. Педагогіка вищої школи : навчальний посібник. Київ : Центр учбової літератури, 2009. 472 с.
2. Полонська Т.К. Ігрова діяльність як засіб формування ключових компетентностей здобувачів початкової освіти на уроках іноземної мови. *Проблеми сучасного підручника* : зб. наук. пр. Київ, 2018. Вип. 21. С. 334–346.
3. Полонська Т.К. Сутність ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів початкової школи на компетентнісних засадах. *Проблеми сучасного підручника* : зб. наук. праць / за ред. О.М. Топузов]. Київ : Пед. думка, 2018. Вип. 20. С. 317–327.
4. Cassie J. Level Up Your Classroom : The Quest to Gamify Your Lessons and Engage Your Students. ASCD, 2016. 180 p.
5. Kostikova I.I. Challenges of Playing Games at English lessons. *Foreign Language in Professional Training of Specialists : Issues and Strategies* : Online Book of abstracts of the III International scientific and practical Internet conference. Кropyvnytskyi : CUSPU, 2019. P. 125–127.
6. Nance A. Mindful Arts in the Classroom : Stories and Creative Activities for Social and Emotional Learning. Parallax Press, 2018. 272 p.
7. Plevin R. The Fun Teacher's Tool kit : Hundreds of Ways to Create a Positive Classroom Environment & Make Learning FUN. Independently published, 2017. 204 p.
8. Reaney M. The Place of Play in Education. Routledge, 2019. 136 p.