

## ПЕДАГОГІКА

УДК 378.147:81'243](045)

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/66-1-26>

**Інна АНТОНЕНКО,**

*orcid.org/0000-0001-6238-9937*

кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри англійської мови гуманітарного спрямування № 3

Національного технічного університету України

«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

(Київ, Україна) *discussion17@ukr.net*

**Інна БОРКОВСЬКА,**

*orcid.org/0000-0001-5035-7866*

кандидат філологічних наук, доцент,

доцент кафедри англійської мови гуманітарного спрямування № 3

Національного технічного університету України

«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

(Київ, Україна) *Borkovskaya@meta.ua*

**Ірина КОЗУБСЬКА,**

*orcid.org/0000-0003-0934-6844*

кандидат філологічних наук, доцент,

доцент кафедри англійської мови гуманітарного спрямування № 3

Національного технічного університету України

«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

(Київ, Україна) *kozubskair@gmail.com*

### ДІЛОВА ГРА ЯК ЕФЕКТИВНИЙ МЕТОД РОЗВИТКУ ІНШОМОВНОЇ ПРОФЕСІЙНО КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ У МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ВИДАВНИЧОЇ СПРАВИ

Стаття присвячена питанням, пов'язаним з методикою використання навчально-рольових ігор для формування іншомовної комунікативної компетентності у майбутніх фахівців видавничої справи. Значна увага приділяється покращенню знань та комунікативного досвіду, які необхідні для взаєморозуміння, щоб обмінюватися інформацією іноземною мовою, а також здійснювати пошук й розширити обсяг професійних знань у процесі спілкування.

Визначено значення поняття «ділова гра», представлено класифікацію та обговорено її роль як важливого навчального засобу. Виділено мету ділової гри – залучення студентів до вирішення професійної проблеми. Проаналізовано роль гри у формуванні іншомовної комунікативної компетентності та *soft skills* у студентів у процесі навчання. Створення позитивної мотивації навчальної діяльності у студентів вибирати варіанти вирішення проблеми та знаходити переконливі аргументи є важливим завданням.

Здійснено аналіз переваг використання ділової гри на заняттях – формування ділового стилю спілкування у практично-професійній діяльності, оволодіння комплексом навичок та умінь необхідних для майбутньої професії та опанування мовним матеріалом, забезпечує розвиток комунікативної компетентності у фахівців. Охарактеризовано процес формування іншомовної професійної комунікативної компетентності як актуального завдання з практичним значенням та готовності до набуття знань.

Визначено основні структурні елементи ділової гри для проведення у навчальному процесі та описано етапи підготовки. Обґрунтовано значення ролі викладача на першому етапі організації ділової гри – ознайомлення студентів з завданням ситуації, розподіл функцій професійних ролей учасників, забезпечення мовним матеріалом. Проаналізовано другий етап гри, головна мета якого – створення творчої колективної взаємодії. Активізацію діяльності студентів з обговоренням поставлених проблем, аналіз та висновки результатів передбачено на третьому етапі. Організація навчальної діяльності спрямована на формування креативності для вирішення завдань, розвиток умінь аналізувати професійні ситуації та успішну роботу в команді.

**Ключові слова:** іноземна мова, вища освіта, ділова гра, іншомовна комунікативна компетентність, мовленнєві вміння, м'які навички.

**Inna ANTONENKO,**  
 orcid.org/0000-0001-6238-9937  
 Candidate of Pedagogical Sciences,  
 Associate Professor at the Department of English for Humanities  
 National Technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute"  
 (Kyiv, Ukraine) discussion17@ukr.net

**Inna BORKOVSKA,**  
 orcid.org/0000-0001-5035-7866  
 Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,  
 Associate Professor at the Department of English for Humanities  
 National Technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute"  
 (Kyiv, Ukraine) Borkovskaya@meta.ua

**Iryna KOZUBSKA,**  
 orcid.org/0000-0003-0934-6844  
 Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,  
 Associate Professor at the Department of English for Humanities  
 National Technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute"  
 (Kyiv, Ukraine) kozubskair@gmail.com

## BUSINESS GAME AS AN EFFECTIVE METHOD OF DEVELOPING THE FOREIGN LANGUAGE PROFESSIONAL COMMUNICATIVE COMPETENCE OF FUTURE SPECIALISTS IN PUBLISHING

*The article is devoted to issues related to the methodology of using educational role-playing games for the development of the foreign language professional communicative competence of future specialists in publishing. Considerable attention is paid to improve the knowledge and communicative experience, which are necessary to understand professionals, to exchange useful information in a foreign language, to expand the scope of professional knowledge in the process of communication.*

*The meaning of the term "business game" is defined, the classification is presented, and its role as an important educational tool is discussed. The main goal of the business game is determined – to involve students in solving professional problems. The role of the game in the formation of foreign language communicative competence and soft skills among students during the learning process is analysed. Creating a positive motivation for educational activities of students to choose problem solving options and find convincing arguments to justify the choice is an important task.*

*An analysis of the advantages of using a business game in classes was carried out – the formation of a business style of communication in practical and professional activities, mastering a set of skills and abilities for the future profession and using language materials that ensure the development of communicative competence of future specialists in publishing. The process of formation of foreign language professional communicative competence is characterised as an actual task with practical significance and readiness to acquire knowledge.*

*The main structural elements of the business game for their implementation in the educational process are defined, and the stages for preparing game are described. The significance of the teacher's role at the first stage of the organization of the business game is substantiated – familiarization of students with tasks of the situation, distribution of the professional roles of the participants. The second stage of the business game is analysed, the main goal of which is to create collective interaction. Activation of students' activities with discussion of the problems, analysis and conclusions of the results is foreseen at the third stage. The organization of educational activities is aimed at the formation of creativity for solving tasks, the development of the ability to analyse professional situations and successful teamwork.*

**Key words:** foreign language, higher education, business game, foreign language communicative competence, speech skills, soft skills.

**Постановка проблеми.** В умовах реформування системи освіти та інтеграції України в світовий простір зростає роль викладання іноземної мови у закладах вищої освіти. Освітня діяльність і взаємодія її різних елементів спрямовані на досягнення загальної мети, навчання і підготовку фахівця. Одним з ключових показників успішної професійної діяльності для розвитку міжнародних відносин є вміння ефективно спілкуватися та

налагоджувати комунікаційні зв'язки між учасниками робочого процесу.

Завдання гри спрямовані на формування умінь і навичок соціальної взаємодії і спілкування, індивідуального і спільного прийняття рішень, формування пізнавальних і професійних мотивів та інтересів, перевірку у студентів рівня володіння іноземною мовою щодо підготовки фахівця, який може працювати з іноземними джерелами

професійної та ділової інформації, не тільки для засвоєння інформації студентами, а й на формування ключових якостей, необхідних в майбутній професійній діяльності, серед яких навички аргументації, лідерства та переконливості, виховання відповідального ставлення до справи, поваги до соціальних цінностей, колективу і суспільства. Гра відкриває перед студентами можливість самореалізації, в процесі діяльності формуються мотиви, пов'язані з виконанням зобов'язань, вони навчаються оцінювати свої можливості, користуватися знаннями освітнього середовища та різними джерелами інформації з дисциплін, що забезпечує постійний розвиток та оновлення знань, накопичення досвіду.

**Аналіз досліджень.** На сьогодні є багато наукових публікацій, які присвячені інтерактивним методам навчання. Питання використання навчально-рольових ігор для моделювання професійної ситуації висвітлюється у науково методичних публікаціях зарубіжних та вітчизняних науковців, серед яких А. Деркач, С. Щербак, Т. Олійник, О. Вишневський, А. Малей, Д. Бетерідж, К. Лівінгстоун, Д. Хандфільд, Л. Волкова, Є. Ємельянова, Л. Колодіна, Н. Чаплінська, О. Беспарточна, Н. Орловецька, О. Данькевич, К. Тішечкіна, Т. Ганніченко та інші. Дослідження та використання гри у процесі навчання іноземної мови показали, що саме ділова гра є тим методом, який може бути ефективним у формуванні іншомовної комунікативної компетентності фахівців, тому необхідно забезпечити їх використання на практичних заняттях у вищих навчальних закладах вищої освіти.

**Мета статті** полягає у розкритті особливостей впровадження ділових ігор в освітній процес з метою формування професійної компетентності у майбутніх фахівців видавничої справи.

**Виклад основного матеріалу.** Сучасні технології відкривають нові можливості зберігання різних документів, щоб обмінюватися ними з іншими учасниками навчального процесу, які мають доступ до них. Це дозволяє викладачам планувати групову роботу та завдання для студентів, вдосконалювати вміння спілкування, які є необхідними для майбутніх фахівців під час ділових зустрічей з партнерами, ділових засідань, обговорення плану робочого процесу. Важливими є «the soft skills», вміння відстоювання позиції, де виявляються навички ділової комунікації, критичного мислення та ведення переговорів (Борковська, 2022: 207).

Зростаючий об'єм інформації актуалізував потреби в набутті іншомовної комунікативної

компетентності, яка визначається як готовність до оволодіння знаннями в спілкуванні. Потрібно більше використовувати інтерактивні форми та нові технології, які вважаються ефективними способами удосконалення процесу викладання, щоб залучати майбутніх фахівців в пізнавальну діяльність, тому необхідно використовувати Інтернет для обміну інформацією, пошуку нових ідей і спілкування один з одним. Таким чином, інформаційні технології мають значний вплив на навчання, вони підвищують мотивацію серед майбутніх фахівців, а також темп самого навчання.

Вивченню іноземної мови в закладі вищої освіти сприяє комунікативна мотивація та бажання читати наукову та фахову літературу, тому увага спрямована на вивчення мови поруч з профільними дисциплінами та формування іншомовної комунікативної компетентності для активізації діяльності. Іншомовна комунікативна компетентність є складним інтегративним поєднанням компонентів, що відображають сформованість іншомовних мовленнєвих вмінь, соціокультурних навичок та готовність до їх застосування в професійному спілкуванні для досягнення поставленої комунікативної мети. Спрямована діяльність сприяє накопиченню професійного досвіду, формуванню креативності для вирішення практичних завдань, тому важливо залучати майбутніх фахівців до навчально-пізнавальної діяльності та удосконалення іншомовних умінь (Antonenko, Chizhova, 2018: 6). Діяльність також спрямована на вивчення когнітивного компоненту, включаючи сукупність соціокультурних та лінгвістичних знань, використання правил ситуацій, забезпечуючи єдність комунікативної та професійної культури фахівця.

На формування іншомовної компетентності впливає ефективність організації занять з іноземної мови професійного спрямування, методична якість матеріалів (Андрейко, 2018: 240), застосування інноваційних методів і сформованість позитивної мотивації щодо вивчення мови. Розвиток вмінь практичного володіння іноземною мовою допомагає студентам набути знань при вирішенні практичних завдань в комунікативних ситуаціях професійного спілкування (Лозинська, Курах, Депчинська, 2022: 250). Комунікативна компетентність передбачає вдосконалення комунікативних вмінь, прогнозування поведінки під час спілкування, використання комунікаційних стратегій. Для формування іншомовної професійної комунікативної компетентності майбутніх фахівців видавничої справи необхідні знання і усвідомлення того, яка поведінка є найбільш ефективною в конкретній ситуації, здатність

застосувати відповідні конструкції в даному контексті та прагнення спілкування. Необхідно відзначити важливість когнітивного компоненту, до якого відносять знання мови, знання з психології спілкування, правил ділового етикету і способів впливу на партнерів.

Студенти навчаються правилам підтримки мовленнєвого контакту, розумінню внутрішнього стану партнера для досягнення певної мети через інтерактивність і взаємодію, які відповідно покращують знання професійної комунікативної культури у розв'язанні проблем у ситуаціях професійного спрямування. Науковці вважають, що ділова гра є методом навчання шляхом моделювання ситуації до умов професійної діяльності відповідного психологічного клімату, яка включає спілкування в групі, розв'язання завдання сформульованих на початку гри, що в результаті формує умови для підвищення ефективності навчального процесу (Белкін, 2011: 5).

Важливо зазначити, що ділова гра є способом підвищення мотивації студентів у навчальному процесі, це інтерактивна діяльність зі спеціально створеними умовами для відтворення професійної ситуації під час практичних занять. Створення спрощеної моделі робочого процесу дозволяє кожному учаснику в рамках певних правил зіграти роль, прийняти рішення, виконати дії, що сприяють розвитку творчих можливостей студентів в процесі активної пізнавальної діяльності, під час якої проявляється емоційна позиція та інтелектуальний рівень учасника. Отже, ігри використовуються для того, щоб покращити знання студентів через залучення їх до змодельованих комунікативних ситуацій, встановити зв'язок теоретичного матеріалу з практичним досвідом з метою закріплення знань, наблизити навчання до практичної діяльності. Таким чином, ділові ігри дозволяють активізувати професійний процес, змодельувати умови і систему відносин у колективі, провести аналіз проблеми, розробити варіанти рішення, виступити з публічним захистом. Незважаючи на деякі труднощі у використанні ігор, серед яких значні затрати часу на їх підготовку, виділяють їх переваги в процесі навчання, у виявленні індивідуальних особливостей студентів та розвитку їх творчих здібностей, створенні позитивного мікроклімату та групової взаємодії. Учасники мають можливість шукати шляхи для вирішення завдання, які були запропоновані в умові і кінцевий результат для всієї команди спрямований на досягнення мети та отримання правильних рішень.

Завдяки тому, що ділову гру використовують для засвоєння, закріплення і аналізу мовного

матеріалу, також для успішного спілкування важливе вміння правильно застосовувати відповідну лексику, правила вживання синтаксичних конструкцій, способи зв'язку в реченні. Науковці підкреслюють, що участь у грі є необхідною для кожного студента, який вивчає іноземну мову, для успішного спілкування й відповідно до чотирьох критеріїв: лексичне багатство й відповідність правилам, злагодженість лексичних компонентів, синтаксичних конструкцій, використання комунікаційних стратегій (Смельянова, Колодіна, Чаплінська, 2022: 196). Сучасні дослідження лексичного значення показали, що вивчення одиниць не можуть виконуватися лише в рамках лексичної семантики, значення залежить від особливості сприйняття та умови застосування. Розв'язання мовленнєвих завдань створює умови для комунікативної практики студентів під час гри, в певній комунікативній ситуації, яке спрямовано на розвиток навичок формулювати висловлення, уміти знаходити пріоритети, брати участь у дискусії, вміти слухати й чітко висловлювати свої думки.

Так як мета ділових ігор у процесі вивчення іноземної мови спрямована навчити спілкуванню під час вирішення професійних завдань, то необхідно спеціально створювати умови для ситуації, які дають студенту змогу відстояти свою позицію. Для навчання важливим є моделювання ситуації, проблемність і взаємодія в спільній діяльності, яка включає професійне діалогічне спілкування, володіння комплексом умінь, які є необхідними для майбутньої мовленнєвої діяльності та забезпечують формування іншомовної комунікативної компетентності. Розглядається діяльність яка спрямована на взаєморозуміння, важливо розвивати в учасників відчуття команди, щоб відчути настрій учасників, зрозуміти їх потреби, запобігати конфліктним ситуаціям, навчити студентів орієнтуватися в різноманітних обставинах.

Для навчального процесу важливим є виховання особистості, а також враховувати можливості інших, встановлювати з ними контакти, впливати на діяльність. Науковець Голозубова О. В. визначає, що студенти у ході активної участі в іграх розширюють досвід індивідуальної та спільної творчої діяльності, отримують досвід активної ігрової участі (Голозубова, 2014: 56). Ділові ігри спрямовані на активізацію пізнавальної діяльності студентів за умови їх мотивації, що підвищує ефективність навчання, перевіряє знання учасників та їхню підготовку, уміння розв'язувати проблеми. Отже, ділова гра моделює близьке до автентичного мовне середовище, яке полягає в отриманні знань завдяки пропозицій,

обговорення, під час яких учасники об'єднуються в команди, щоб отримати результати за досить обмежений час.

Н. Очеретна підкреслює необхідність ретельного вивчення побудови ігор, їх чітку організацію і застосування у процесі навчання та виховання студентів (Очеретна, 2013: 209). У межах ділової гри виділяють взаємопов'язані види діяльності: аналіз і пошук розв'язання проблем, дослідження, консультування, формування колективної діяльності. Ділові ігри класифікують: за часом проведення, тобто ігри без обмежень часу або з обмеженням часу; за кількістю учасників (парні, групові); за метою (навчальні, пошукові, констатуючі); за методологією проведення (рольові, групові, інноваційні); за ступенем складності (прості, складні); за сферою використання (навчальні, предметні, кваліфікаційні); за формою проведення (письмові, усні, моделюючі); за результатом ігри можуть бути з чіткими правилами або більше відкриті для творчості; щодо оцінки діяльності групи, можемо оцінювати кожного учасника або групу, щоб перевірити знання студентів.

Науковець Л. Волкова сконцентрувала увагу на важливості розуміння структурних елементів ділової гри для ефективного використання у процесі вивчення іноземної мови (Volkova, 2019: 48). Цікава ситуаційна задача спонукає до творчого пошуку і застосуванню знань, тому теми ділових ігор можуть бути різноманітними, але їх умови повинні бути актуальними і близькими до робочої ситуації. Проаналізувавши результати опитування, а також літературні джерела, ми побачили потребу ігор, які спрямовані на формування іншомовної професійної комунікативної компетентності майбутніх фахівців. Ділові ігри спрямовують студентів розробити свій сценарій, сюжет подій і визначити процеси, які орієнтовані на вирішення професійних відносин, учасники самі обирають ролі та моделі поведінки для успішного вирішення завдання.

Для забезпечення ефективності ділової гри необхідно враховувати методику її підготовки та проведення. Згідно з дослідженнями, структура кожної з них передбачає проведення у три етапи: підготовчий, основний та завершальний. На підготовчому етапі потрібно обґрунтувати вибір гри, визначити тему та мету, змодельовати проблему ситуації, сформулювати завдання та інструктаж правил проведення гри. Важливо психологічно підготувати студентів до прийняття певної ролі, створити в групі позитивну творчу діяльність та колективну взаємодію для проведення гри, ознайомити їх з умовами навчальної ситуацію.

На другому етапі розглядають функції учасників, правила проведення гри, важливо затвердити організацію з чітко встановленим регламентом часу на її проведення та опрацювати сценарій і методичний матеріал. Студенти виконують мовленнєві дії відповідно до проблемної ситуації, професійних ролей з дотриманням правил, рівня комунікативної підготовки учасників спілкування, готують інформаційний виступ на основі оброблених матеріалів. Викладач фіксує помилки студентів та слідкує за спілкуванням учасників.

Третій етап залежить від змісту та форми конкретної гри, яка відбувається відповідно до дидактичної моделі, що включає такі елементи, як модель діяльності, систему оцінювання і полягає в обговоренні дій, роботи учасників, техніки виконання, що забезпечує досягнення навчальних цілей гри та сприяє прийняттю рішень студентів з метою продемонструвати їхні досягнення та вказати на невірні рішення і помилки при аналізі оцінки. Отже, ділова гра належить до активних методів навчання, які забезпечують творчу діяльність студента, створюють умови для розвитку критичного мислення.

Розглянемо приклад гри для майбутніх фахівців видавничої справи на тему «The meeting».

Objectives of the role play: to give detailed information and make suggestions, to come up with solutions and find out more information about the problem.

Step 1. The discussion is held by participants of different enterprises. For this, groups of students will be formed (groups: A, B, C, D). Organize the participants which take part in the discussion at the meeting. The Company has some problems which participants want to solve. The participants of the meeting are: the Expert of the Company (Ex), the Director (D), the Advertising manager (Ad), the Marketing manager (Mm).

At each enterprise, the group received the same task (for different enterprises) and must present a description of the financial state of the enterprise, identify a problem, predict the future activity of the enterprise, identify possible ways to eliminate the problem that was discovered during the diagnosis of the process, and try to promote the company brand.

Step 2. Professional roles of participants:

Student 1. You are the advertising manager of the Company. Introduce your company and the problem how to promote the brand. The economic result of the printing company depends on the effectiveness of work. An advertising manager oversees the advertising activity of business, manages the staff and activities of an agency. General activities for this occupation include directing the business' strategy, implementation and supervision of various departments.

Student 2. You are the expert of the company. Ask questions and give advices. An expert has the knowledge and skill to come up with unique perspectives and explores innovative strategies, anticipates trends in the industry. He coordinates and organizes all professionals of the team working towards the promotion of the image.

Student 3. You are the director of the Company. Discuss the result of the work of company which depends on the degree of practical application of mechanism in the development. The director carries out the organization, planning and coordination of the activity, provides high level of efficiency of production, introduction of new technology, progressive forms of service and organization of work.

Student 4. You are the marketing manager of the Company. A marketing manager helps to generate sales for a product or service by creating and overseeing marketing plans. He performs extensive market research to make informed decisions and seek new market trends, works with agencies. He relates to marketing products or service, as he has a pulse of the latest graphic design trends, and web designs.

Step 3. The stage depends on the form of the game and consists of discussing the problems, additional information, analysis of the assessment and providing conclusions of the results of the game in order to achieve a better result. The functions of the participants, the rules of the game are considered, it is important to approve the organization of the game and prepare the scenario. Discuss the statements:

They need to write down goals and tasks.

They want to give advice about how they should work.

They need to do advertising campaign for new product, to find sponsors for promotion. They should be careful and they shouldn't make mistake.

They do research to find out what marketing tools are better for their audience.

They are famous and a lot of people like them, they have target audience.

Step 4. Discuss conclusions of game results, and it is also important to evaluate Students' Roles of Student 1, Student 2, Student 3, Student 4 of each group. Оцінювання включає Use of Vocabulary, Use of Grammar and Cohesion of Speech.

Поставлене завдання групи виконали у повному обсязі, однак, лідером стала група С, яка представила результати найбільш повної та обґрунтованої діагностики стану процесу на підприємстві, а також сформулювала чіткі, аргументовані практичні рекомендації щодо поліпшення процесу.

Отже, ділові ігри відіграють значну роль у покращенні готовності здобувачів освіти до спілкування, дослідники пропонують застосовувати нескладні ігри для практичного закріплення матеріалу наприкінці заняття для підвищення мотивації й для готовності взаємодіяти. Необхідно, щоб учасники гри в рівній мірі були задіяні на всіх її етапах, що в свою чергу забезпечує кращу результативність.

**Висновки.** Професійні запити щодо володіння іноземною мовою ґрунтуються на сучасних вимогах та створенні середовища близького до професійного. Ділові ігри спрямовані на підвищення активізації пізнавальної діяльності студентів і покращення результативності навчання, завдяки грі відбувається формування soft skills, зростання самосвідомості у студентів у процесі навчання, прагнення взаємодію з іншими, збагачується комунікативний та професійний досвід. Важливим є вдосконалення вмінь соціальної взаємодії, професійного спілкування та колективного прийняття рішень. Впровадження ігор у освітній процес закладів вищої освіти забезпечує формування вмінь через практичний досвід, що сприяє підвищенню навчальної мотивації студентів, готовності до здійснення діяльності, розвитку творчих здібностей.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрейко Я. В. Іншомовна професійна комунікативна компетенція. *Педагогічні науки*. 2013. Вип. 63. С. 238–241.
2. Белкін І. Педагогічні умови виникнення ділових ігор у вищих навчальних закладах. *Гуманітарний вісник*. 2011. № 22. С. 3–5.
3. Borkovska I. Development of presentation skills and their role in the formation of soft skills among law students. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвуз. зб. наук. праць молодих вчених Дрогобицького держ. пед. університету ім. Івана Франка. Видавничий дім «Гельветика»*. 2022. 1 (55). Р. 205–210. ISSN 2308-4855.
4. Голозубова О. В. Ефективність використання дидактичних ігор у процесі вивчення економічних дисциплін. *Наукові записки кафедри педагогіки*. 2014. Вип. 34. С. 51–57.
5. Смельянова Є., Колодіна Л., Чаплінська Н. Ділова гра як ефективний метод розвитку комунікативних компетентностей під час вивчення іноземних мов. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвуз. зб. наук. праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету ім. Івана Франка. Дрогобич: Видавничий дім «Гельветика»*, 2022. 1 (53). С. 194–200.
6. Лозинська Л. Ф., Курах Н. П., Депчинська І. А.: Формування іншомовної комунікативної компетентності студентів у процесі вивчення іноземної мови. *Академічні студії. «Гуманітарні науки»*. 2022. Вип. 1. С. 245–252.
7. Очеретна Н. Д. Особливості застосування ділових ігор у процесі вивчення іноземної мови у вищих навчальних закладах. *Педагогічна освіта: теорія і практика*. 2013. Вип. 14. С. 206–210.

8. Antonenko I., Chizhova N. Using situational exercises for the development of communication skills and personal mobility of students. *European Humanities Studies: State and Society*. 2018. Vol. 3. P. 4–16.

9. Volkova L. Business game as a method of increasing the effectiveness of forming a foreign language communicative competence of students. *ScienceRise: Pedagogical Education*. 2019. Vol. 1. No 28. P. 43–48.

#### REFERENCES

1. Andreiko, Y. Inshomovna profesiina komunikatyvna kompetentsiia [Foreign-language professional communicative competence]. *Pedahohichni nauky. [Pedagogical sciences]*. 2013. Vyp. 63, P. 238–241. [in Ukrainian].

2. Belkin I. Pedagogichni umovy vynykennia dilovykh igor u vyshchyykh navchal'nykh zakladakh [Pedagogical Conditions of Business Games Appearance in the Higher Educational Establishments] *Humanitarnyi visnyk*. Kyiv. 2011. № 22. P. 3–5. [in Ukrainian].

3. Borkovska I. Development of presentation skills and their role in the formation of soft skills among law students. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk: mizhvuz. zb. nauk. prats molodykh vchenykh Drohobyt'skoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu im. Ivana Franka*. Drohobych: Vydavnychiy dim «Helvetyka». 2022. V.1 (55). P. 205–210. ISSN 2308-4855.

4. Holozubova, O. Efektyvnist vykorystannia dydaktychnykh ihor u protsesi vyvchennia ekonomichnykh dystsyplin [The effectiveness of the use of didactic games in the study of economic disciplines]. *Naukovi zapysky kafedry pedahohiky*. Vyp. 34. 2014. P. 51–57. [in Ukrainian].

5. Yemelianova Ye., Kolodina L., Chaplinska N. Dilova hra yak efektyvnyi metod rozvytku komunikatyvnykh kompetentnosti pid chas vyvchennia inozemnykh mov. [Business game as an effective method of developing communicative competences during the study of foreign languages]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk: mizhvuz. zb. nauk. prats Drohobyt'skoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu im. Ivana Franka*, 2022. v. 1 (53). P. 194–200. ISSN 2308-4855. [in Ukrainian].

6. Lozynska L. F., Kurakh N. P., Depchynska I. A.: Formuvannia inshomovnoi komunikatyvnoi kompetentnosti studentiv u protsesi vyvchennia inozemnoi movy. [Formation of foreign language communicative competence of students in the process of foreign language learning]. *Akademichni studii. «Humanitarni nauky»*. 2022. Vyp. 1. P. 245–252. <https://doi.org/10.52726/as.humanities/2022.1.38> [in Ukrainian].

7. Ocheretna N. Osoblyvosti zastosuvannia dilovykh ihor u protsesi vyvchennia inozemnoi movy u vyshchyykh navchalnykh zakladakh. [Features of the use of business games in the process of learning a foreign language in higher education]. *Pedahohichna osvita: teoriia i praktyka [Teacher education: theory and practice]*. 2013. Vyp. 14. P. 206–210. [in Ukrainian].

8. Antonenko I., Chizhova N. Using situational exercises for the development of communication skills and personal mobility of students. *European Humanities Studies: State and Society*. 2018. Vol. 3. P. 4–16.

9. Volkova, L. Business game as a method of increasing the effectiveness of forming a foreign language communicative competence of students. *ScienceRise: Pedagogical Education*, 2019. 1(28), P. 43–48. <https://doi.org/10.15587/2519-4984.2019.155520>