

УДК 378.147

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/71-1-47>

**Юлія ГАЙДЕНКО,**

*orcid.org/0000-0002-4063-525X*

кандидат філологічних наук,

доцент кафедри англійської мови гуманітарного спрямування № 3

Національного технічного університету України

«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

(Київ, Україна) *haidenko.yuliia@lil.kpi.ua*

**Оксана СЕРГЄЄВА,**

*orcid.org/0000-0002-7396-5511*

викладач кафедри англійської мови гуманітарного спрямування № 3

Національного технічного університету України

«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

(Київ, Україна) *serheieva.oksana@lil.kpi.ua*

## СТРУКТУРА ДІЛОВОЇ ГРИ ДЛЯ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНІЙ МОВИ ПРОФЕСІЙНОГО СПРЯМУВАННЯ

Статтю присвячено структурі ділової гри для навчання іноземній мові професійного спрямування. Визначено поняття «ділова гра», переваги ділової гри у навчанні іноземній мові професійного спрямування, структуру ділової гри та її елементи. Розкрито, що ділова гра – це технологія, засіб і метод професійної підготовки, яка реалізується через комплекс ситуацій професійної комунікації та використовується для навчання і контролю групової діяльності. Встановлено, що ділова гра належить до імітаційних технологій навчання, оскільки вона полягає у відтворенні ситуацій професійного характеру. З'ясовано, що розроблення та успішне впровадження ділової гри у навчальний процес вимагає детального структурування всіх її елементів. Описано, що структурними елементами ділової гри є ігрова модель, імітаційна модель, методичне і технічне забезпечення. Імітаційна та ігрова моделі органічно напластовуються одна на одну, перетворюючи ділову гру на імітаційно-ігровий навчальний прийом. Розкрито, що імітаційна модель – це орієнтовна форма діяльності фахівця, яка відтворюється у навчальному процесі. Вона містить такі елементи, як: педагогічні цілі, предмет гри, модель взаємодії учасників, а також система оцінювання. Встановлено, що ігрова модель – це спосіб опису роботи учасників, який передає соціальний контекст професійної діяльності фахівців. До компонентів ігрової моделі належать: педагогічні цілі, ролі і функції гравців, сценарій та правила гри. Усі зазначені вище елементи ділової гри сполучаються завдяки сценарію. Визначено, що сценарій – це опис дій учасників, їхніх комунікативних відносин на основі деталізації ігрових ролей. Досліджено, що ролі у діловій грі поділяють на соціальні, міжособистісні, офіційні, а також стихійні. У процесі ділової гри учасники можуть програвати одразу декілька ролей, що залежить від сценарію. Гравці реалізують ігрові ролі з метою розв'язання проблемної ситуації, закладеної в сюжетну основу ділової гри. Задля вирішення поставлених завдань учасники можуть вступати у різні форми взаємодії: індивідуальну, парну, групову. Встановлено критерії оцінювання гравців, як-от: професійна компетентність, ефективність спільної діяльності, рівень сформованості професійних мовленнєвих навичок тощо.

**Ключові слова:** ділова гра, ігрова модель, імітаційна модель, іноземна мова професійного спрямування, структура.

**Yuliia HAIDENKO,**

*orcid.org/0000-0002-4063-525X*

Ph.D. (Philology),

Associate Professor at the Department of English for Humanities

National Technical University of Ukraine “Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute”

(Kyiv, Ukraine) *haidenko.yuliia@lil.kpi.ua*

**Oksana SERHEIEVA,**

*orcid.org/0000-0002-7396-5511*

Lecturer at the Department of English for Humanities

National Technical University of Ukraine “Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute”

(Kyiv, Ukraine) *serheieva.oksana@lil.kpi.ua*

## STRUCTURE OF BUSINESS SIMULATION GAME FOR TEACHING FOREIGN LANGUAGE FOR SPECIFIC PURPOSES

The article has been devoted to structure of a business simulation game for teaching Foreign Language for Specific Purposes. The term “business simulation game” has been defined. The advantages of the business simulation game in

*teaching Foreign Language for Specific Purposes have been outlined. The structure of the business simulation game and its elements have been described. Business simulation game has been defined as a technology, tool and method of professional training that is integrated into the educational process through a set of situations of professional communication and is used for teaching and control of group activities. It has been revealed that the business simulation game belongs to simulation-based teaching technologies as it implies reproducing situations of professional communication. It has been ascertained that the development and successful implementation of the business simulation game into the educational process requires detailed structuring of its elements. It has been outlined that the structural elements of the business simulation game are the game model, simulation model, methodical and technical support. Simulation and game models intertwine turning the business simulation game into a simulation-based and game-based educational technique. Simulation model has been defined as an approximate form of a specialist's activity reproduced in the educational process. Simulation model contains elements such as pedagogical goals, subject of the game, model of participants' interaction, evaluation system. Game model has been defined as a way of description of participants' work that outlines social aspects of a specific profession. Game model contains elements such as pedagogical goals, players' roles and functions, script, rules of the game. The above mentioned elements are combined in the business simulation game by a script. Script has been defined as a description of the participants' actions, their communicative relations based on the details of the game roles. It has been substantiated that the roles in the business simulation game are divided into social, interpersonal, official and uncontrolled. In the business simulation game, participants can play several roles simultaneously which depends on the script. Players perform their roles to solve a problem that the business simulation game is based on. To solve the problem, participants engage in various forms of interaction (individual work, pair work, group work). It has been revealed that the criteria for players' evaluation are professional competence, effectiveness of joint activities, level of development of professional communication skills, etc.*

**Key words:** *business simulation game, game model, simulation model, Foreign Language for Specific Purposes, structure.*

**Постановка проблеми.** Зміст навчання іноземній мові (далі – ІМ) у немовному закладі вищої освіти полягає у формуванні та розвитку лексико-граматичних вмінь, удосконаленні мовних і мовленнєвих навичок, поглибленні знань з ІМ, що вивчається. Розширення міжнародних контактів України інтенсифікувало роль ІМ у професійній сфері, підвищивши вимоги до мовної підготовки майбутніх спеціалістів. Нині особливу увагу спрямовано на розвиток професійно-орієнтованої комунікативної компетентності студентів, адже, опанувавши алгоритми усного мовлення за фахом, вони зможуть налагодити контакти із зарубіжними партнерами, брати участь у міжнародних проєктах, обмінюватись інформацією, досвідом тощо.

Суттєвим потенціалом формування вмінь та розвитку навичок іноземномовного фахового спілкування у навчально-виховному процесі сучасної вищої школи володіють інтерактивні методи навчання, зокрема ділова гра (далі – ДГ). «ДГ – це технологія, засіб і метод професійної підготовки, яка реалізується через комплекс ситуацій професійної комунікації та використовується для навчання і контролю групової діяльності (Конопленко, 2014: 152). Основу ДГ становить відтворення ситуацій професійного характеру, максимально наближене до реальності, тому ДГ відносять до імітаційних технологій навчання чи форм контекстного навчання. ДГ – це форма відтворення предметного та соціального змісту майбутньої професійної діяльності фахівця, засіб моделювання систем відносин характерних для майбутньої професійної діяльності, професійних проблем, реальних протиріч і труднощів, що

випробовуються в типових професійних проблемних ситуаціях.

Виступаючи засобом відображення міждисциплінарних зв'язків, ДГ сприяє розвитку загальної та професійної компетентностей у процесі навчання іноземномовного професійного спілкування. Використання ДГ на заняттях з ІМ допомагає урізноманітнити навчальний процес, зробити його більш цікавим. ДГ інтенсифікує процес навчання, дозволяє студентам отримати уявлення про специфіку роботи за фахом, стати активним учасником розв'язання проблемних ситуацій (Радченко, Михайлова, 2021: 219). Беручи участь у ДГ на заняттях з ІМ, студенти краще засвоюють необхідну лексику і термінологію за певною професійною тематикою, адже процес гри передбачає інтерактивність її учасників: для виконання поставлених ДГ завдань студентам необхідно висловлювати та вислуховувати різноманітні позиції стосовно їхнього вирішення, що перетворює ДГ на навчальний прийом, завдяки якому студенти не пасивно завчають лексико-термінологічні одиниці й використовують граматичні структури, а активно застосовують їх для вирішення професійних завдань в умовах, максимально наближених до реальних. Однак реалізація навчального потенціалу та ефективність ДГ можливі лише за умови її правильної організації і проведення, тому дослідження ДГ, а також методики її підготовки викликають науковий інтерес і донині.

**Аналіз досліджень.** Комплексним дослідженням ДГ як інтерактивного методу навчання присвячено роботи А. Й. Гордєєвої (2012), Г. О. Горпенко (2014), В. С. Ковальської (2010), Л. Г. Русалкіної

(2015), О. Б. Тарнопольського (2010), Н. І. Фединець (2013) та ін. Актуальними в педагогічних студіях є питання організації і проведення ДГ, тому різні аспекти цієї тематики розкрито у низці наукових праць. Зокрема, З. М. Митник (2010) розглядає основні параметри конструювання ДГ, І. Б. Радченко, Л. З. Михайлова (2021) – психолого-педагогічні засади організації ДГ, І. В. Белкін (2021) – фундаментальні принципи проведення ДГ. Влучною в контексті означеної проблематики є праця Л.О. Конопленко (2014), яка аналізує етапи ДГ. Науковці – І. В. Белкін та Ю. Ю. Цивак (2010), І. В. Коробова (2015), В. В. Черниш (2010), Л. В. Штефан і О. О. Романовська (2012) та ін. – не оминули увагою й питання устрою ДГ, адже її розроблення та успішне впровадження у навчальний процес вимагає детального структурування всіх елементів. Проте, незважаючи на наявність педагогічних досліджень, присвячених принципам підготовки ДГ, зокрема її структурі, низка питань цієї проблематики досі не має остаточного вирішення або має спірні трактування, що зумовлює актуальність цієї статті.

**Мета цієї статті** – визначити структуру ДГ як фундаментальний чинник її методичної підготовки, описати структурні елементи ДГ.

Аналіз науково-дослідної літератури показав, що загальноприйнятого тлумачення структури ДГ не існує, однак більшість її елементів є універсальними для багатьох підходів (Белкін, Цивак, 2010; Коробова, 2015; Митник, 2010; Радченко, Михайлова, 2021). Структуру ДГ проілюстровано таблицею, запропонованою Л. М. Романишиною та С. М. Калаур (Митник, 2010: 11) (див. табл. 1).

*Основу ДГ* утворюють імітаційна й ігрова моделі, що органічно накладаються одна на одну, тому І. О. Коробова, кваліфікує означений навчальний прийом як імітаційно-ігровий (Коробова, 2015: 173). Об'єктом імітаційної моделі ДГ виступає певний фрагмент навколишньої реальної дійсності, що лежить в основі відтворення професійної діяльності фахівця у навчальному процесі. Згідно з І. Б. Радченко, «імітаційну модель можна

розглядати як задану в специфічній матеріальній формі орієнтовну структуру діяльності, що відтворюється» (Радченко, Михайлова, 2021: 221). Імітаційна модель втілюється в таких елементах, як: педагогічні цілі, предмет гри, модель взаємодії учасників, а також система оцінювання (Белкін, Цивак, 2010: 98). Ігрова модель – це спосіб опису роботи учасників, що передає соціальний контекст професійної діяльності фахівців. Ігрова модель ДГ реалізується через: 1) наявність ролей, 2) наявність ситуацій, в яких відбувається реалізація ролей; 3) дії, якими реалізується роль; 4) різноманітні ігрові елементи. Компонентами ігрової моделі є: педагогічні цілі, ролі і функції гравців, сценарій та правила гри (Белкін, Цивак, 2010: 98).

Сполучною ланкою усіх зазначених вище елементів ДГ, виступає *сценарій*, що набуває форми сюжету або опису дій учасників, їхніх комунікативних відносин на основі деталізації ігрових ролей.

Оскільки необхідні знання засвоюються учасниками гри в реальному для них процесі формування цілісного образу тієї чи іншої професійної ситуації, універсальним *сюжетом* будь-якої ДГ слід вважати професійну діяльність людини, спрямовану на відносини людей у суспільстві, що виражаються за допомогою комунікації через виконання певних ролей.

Організація ДГ передбачає розподіл ролей між дійовими особами. *Ролі у ДГ* поділяють на соціальні, міжособистісні, офіційні, а також стихійні (Гайденко, 2016) (див. рис. 1).

Оскільки ДГ виступає засобом імітації різних аспектів людської активності та соціальної взаємодії, у її процесі студенти можуть програвати одразу декілька ролей, що обумовлюється сценарієм ДГ.

*Структура опису ролей ДГ* може містити такі компоненти: 1) перелік ролей та відповідних їм функцій; 2) суть ролей, які виконуються гравцями, їхні права й обов'язки; 3) інструкції щодо виконання кожної посадової ролі; 4) інструкції гравцям можуть бути дані у вигляді словесного опису

Таблиця 1

Структурна схема ДГ

Методичне забезпечення	ІГРОВА МОДЕЛЬ				Технічне забезпечення
	<i>ігрові цілі</i>	<i>ролі і функції гравців</i>	<i>сценарій гри</i>	<i>правила гри</i>	
	<i>педагогічні цілі</i>	<i>предмет гри</i>	<i>модель взаємодії гравців</i>	<i>система оцінювання</i>	
ІМІТАЦІЙНА МОДЕЛЬ					

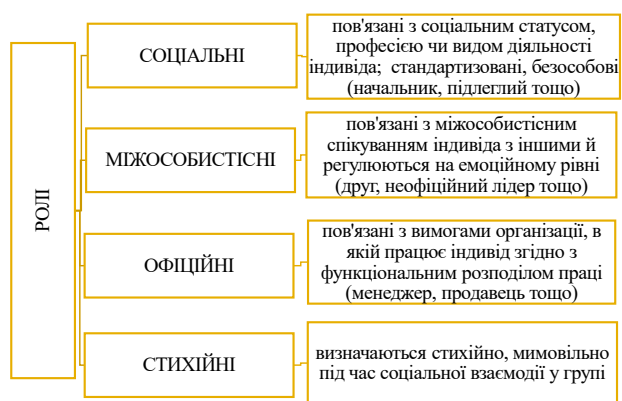


Рис. 1. Види ролей ДГ

їхніх дій, прав та обов'язків (Штефан, Романовська, 2012: 63–64).

Адекватний розподіл ролей у ДГ є важливою передумовою її успішного проведення. Доцільно під час розподілу ролей звертати увагу на рівень володіння ІМ, рівень сформованості комунікативних навичок кожного студента та його особистісні якості, тому найчастіше розподіл ролей ДГ здійснюється викладачем. Однак викладач може передати право розподілу ролей студентам, зважаючи на їхній рівень володіння ІМ, ступінь активності, бажання взаємодіяти і проявляти ініціативу тощо. Таким чином, процес розподілу ролей має варіативний характер; ролі можуть обиратись: 1) кожним студентом самостійно залежно від власних уподобань; 2) робочими групами студентів, члени яких спільно визначають ролі та розподіляють завдання; 3) викладачем з урахуванням рівня знань студентів, сформованості їхніх навичок і вмінь, рівня володіння ІМ, їхнього темпераменту тощо; 4) викладачем сумісно зі студентами.

Учасники ДГ реалізують ігрові ролі з метою вирішення певної проблемної ситуації. Проблемні ситуації, закладені в сюжетну основу ДГ, мають бути достатньо складними, але доступними для розв'язання та спонукати до виконання завдань і пошуку способів їхнього вирішення.

Під час створення ДГ викладач повинен враховувати рівень знань ІМ студентів та розробити (обрати) ДГ із оптимальним рівнем складності проблемної ситуації. Оскільки ДГ виступає формою моделювання професійної діяльності, участь у ній передбачає володіння достатнім рівнем мовленнєвої і професійної підготовки, що обумовлює доцільність використання цього навчального прийому серед студентів старших курсів. Проведення ДГ на заняттях з ІМ студентів старших курсів вважають оптимальним, бо вони мають досить висо-

кий рівень володіння ІМ, володіють необхідною професійною підготовкою, опанувавши низку спеціальних дисциплін, а також мають досить високий рівень самосвідомості та розуміють, що поглиблені ними у процесі ДГ знання і сформовані / розвинені вміння знадобляться у подальшій професійній діяльності.

*Предметом ДГ* виступає діяльність учасників, чий дії спрямовано на розв'язання завдань професійного характеру, максимально наближено до реальних та виконання яких вимагають правила гри. Діяльність учасників пов'язана зі змістом підготовки фахівця, його кваліфікаційною характеристикою. Предмет ДГ – це відтворення у ДГ компетентних професійних дій, необхідних для вирішення фахових завдань.

*Правила ДГ* мають слугувати відображенням реальних процесів і явищ того професійного середовища, що моделюється. Необхідно також звернути увагу на те, що ДГ є спрощеною імітаційною моделлю дійсності, тому в ній перетворюються просторово-часові характеристики моделюваної діяльності.

Студенти-учасники ДГ можуть виконувати поставлені перед ними завдання самостійно, у парах, групах, вступаючи у різні форми взаємодії (індивідуальну, парну та групову). Таким чином, *моделями взаємодії гравців ДГ* є: 1) студент – викладач; 2) студент – студент; 3) студент – мікрогрупа; 4) мікрогрупа – мікрогрупа тощо.

У ДГ велику роль відіграє *система оцінювання учасників*. Вона спрямована на контроль відповідності якості прийнятих рішень еталонам професійної діяльності. Головним критерієм оцінювання стає рівень компетентних професійних дій учасників, тому сама система оцінювання покликана забезпечити контроль якості прийнятих рішень з точки зору професійних норм і вимог. Згідно з В. В. Черниш, основними критеріями оцінювання ігрових дій учасників ДГ та самої ДГ є: 1) професійна компетентність учасників ДГ; 2) ефективність спільної діяльності та відповідного їй іншомовного спілкування; 3) рівень сформованості професійних й іншомовних мовленнєвих навичок та вмінь; 4) «технологічність» гри, тобто виявлені у ДГ рівні володіння учасниками різноманітними способами і прийомами розв'язання професійних та мовленнєвих завдань; 5) вичерпність і якість виконання рольового репертуару; 6) реалізація / наявність або відсутність творчого підходу до розв'язання завдання; 7) сформованість професійного мислення; 8) рівень самоосвіти; 9) культура професійної поведінки та спілкування (Черниш, 2010).

Специфіка використання ДГ на заняттях з ІМ зумовлює необхідність оцінювання студентів не лише з точки зору адекватності рішень проблемних ситуацій професійного характеру, але й зважаючи на доцільність і адекватність використання лексичних одиниць ІМ, яка вивчається, їхнього граматичного сполучення, зв'язності та логічності висловлювань. Із огляду на зазначене вище, для оцінювання роботи студентів залучаються також такі показники: 1) обсяг висловлювання (кількість реплік / діалогічних єдностей); 2) фонетичне, граматичне, лексичне й синтаксичне оформлення; 3) темп мовлення; 4) кількість зроблених помилок тощо. До того ж ураховуються правильність / неправильність вибору студентами мовних засобів згідно ситуації та ролі (Черниш, 2010).

Використання ДГ на заняттях з ІМ передбачає досягнення ігрових і педагогічних цілей. *Ігрові цілі* мають на меті розробку варіантів проєкту ДГ та демонстрацію прийомів створення ігрового контексту. Педагогічні цілі, які досягаються у процесі ДГ поділяють на дидактичні й виховні. *До дидактичних педагогічних цілей*, виконанню яких у навчальному процесі слугує ДГ, належать: 1) закріплення системи знань в області конструювання ДГ; 2) удосконалення навичок прийняття колективних рішень; 3) розвиток у студентів комунікативних умінь. *Виховні педагогічні цілі* передбачають: 1) спонування студентів до творчого мислення; 2) вироблення установки на практичне використання ДГ; 3) подолання психологічного бар'єру у спілкуванні.

Цілі студентів та викладача, що є учасниками ДГ відрізняються. Для викладача мета ДГ – сформулювати чи удосконалити мовленнєві навички і розвинути вміння студентів іноземною професійно

орієнтованої комунікації. ДГ також виступає засобом діагностики для викладача, адже дозволяє ідентифікувати рівень засвоєння студентами матеріалу, проблемні моменти та вжити необхідних заходів для їхнього усунення. Для студента ігрова діяльність зводиться до одержання знань, професійних навичок, розвитку вмінь іноземною професійно орієнтованої комунікації, тому з метою досягнення найвищої ефективності ДГ та для забезпечення поставлених завдань і цілей викладачеві у процесі її розробки (вибору) необхідно визначити: 1) мету проведення ДГ; 2) категорію студентів, для яких проводиться ДГ; 3) чому саме слід навчати студентів; 3) які результати повинні бути досягнуті за допомогою ДГ.

**Висновки.** Методика підготовки ДГ та її успішне впровадження в навчальний процес вимагають детального структурування всіх її елементів. Оскільки ДГ виступає імітаційним моделюванням реальних механізмів і процесів професійного середовища, основними елементами її структури є імітаційна та ігрова моделі, що органічно нашаровуються одна на одну. Імітаційна модель – це задана в певній матеріальній формі орієнтовна структура професійної діяльності, що відтворюється. До її складових належать: педагогічні цілі, предмет гри, модель взаємодії учасників, а також система оцінювання. Ігрова модель – це спосіб опису роботи учасників, що передає соціальний контекст професійної діяльності фахівців. Вона містить такі компоненти, як: педагогічні цілі, ролі і функції гравців, сценарій та правила гри. Зазначені вище структурні елементи ДГ допомагають реалізувати її освітній потенціал і формують її ефективність як імітаційної технології навчання.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Белкін І. В., Цивак Ю. Ю. (2010). Педагогічні умови використання ділових ігор у вищих навчальних закладах. *Край на науковому розвитку: Матеріали V між нар. наук.-практ. конф. Софія*. Т. IV. С. 96-101.
2. Белкін І. В. Професійна підготовка менеджера маркетингових комунікацій на основі ділових ігор. *Інвестиції: практика та досвід*. 2021. № 15. С. 31-37.
3. Гайденко Ю. О. Методичні рекомендації до організації та проведення ділових ігор на заняттях з іноземною мовою у технічних університетах. К.: НТУУ «КПІ», 2016. 86 с.
4. Гордєєва А. Й. Ділова гра як спосіб мотивації комунікативної діяльності майбутніх філологів у процесі формування англійської граматичної компетенції. *Іноземні мови*. № 2. 2012. С. 53-56.
5. Горпенко Г. О. Ділові ігри, рольові ігри, психодрама у викладанні іноземних мов: компаративний аналіз. *Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти на сучасному етапі. Міжпредметні зв'язки. Наукові дослідження. Досвід. Пошуки*. Вип. 24. 2014. С. 32-40.
6. Ковальська В. С. Особливості організації ділових ігор у процесі навчання майбутніх інженерів-педагогів економічного профілю. *Проблеми інженерно-педагогічної освіти*. № 26-27. 2010. С. 119-124.
7. Конопленко Л. О. Методичні рекомендації щодо організації ділової гри для навчання усного англійського спілкування у технічних ВНЗ. *Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія». Педагогічні науки*. 2014. № 2 (8). С. 152-158.
8. Коробова І. О. Ділова гра як форма організації квазіметодичної діяльності майбутніх учителів фізики. *Наукові записки [Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка]. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти*. 2015. Вип. 7(3). С. 171-176.

9. Митник З. М. Ділові ігри як технологія формування управлінських умінь та їх значення у професійній підготовці студентів-медиків. *Ліки України плюс*. 2010. № 1. С. 10-12.
10. Радченко І. Б., Михайлова Л. З. Контекстна ділова гра як форма навчання іншомовного професійного спілкування. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвуз. зб. наук. пр. мол. вчен. Дрогоб. держ. пед. ун-ту ім. І. Франка*. Дрогобич: Вид. дім «Гельветика», 2021. Вип. 35. Том 5. С. 218-224.
11. Русалкіна Л. Г. Використання ділових і рольових ігор у процесі навчання іноземної мови студентів медичних ВНЗ. *Викладання мов у вищих навчальних закладах освіти*. Вип. 26. 2015. С. 119-127.
12. Тарнопольський О. Б. Ділові ігри у навчанні іноземних мов для спеціальних цілей у вищій школі. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки*. Вип. 85. 2011. С. 231-234.
13. Фединець Н. І. Ділові ігри – активний метод навчання у підготовці фахівців з менеджменту. *Науковий вісник НЛТУ України*. Вип. 23(1). 2013. С. 365-370.
14. Штефан Л. В., Романовська О. О. Активізація навчально-пізнавальної діяльності майбутніх інженерів-педагогів за допомогою ділових ігор. *Теорія і практика управління соціальними системами: філософія, психологія, педагогіка, соціологія*. 2012. № 3. С. 60-68.
15. Черниш В. В. Використання ситуативної ділової гри у професійній підготовці майбутнього вчителя англійської мови. *Вісник Київського національного лінгвістичного університету. Серія: Педагогіка та Психологія*. Вип. 18. 2010. С. 202-209. Режим доступу: <http://www.staionline.org.ua/psih/88/15869-vikoristannya-situativno%D1%97-dilovo%D1%97-gri-u-profesijnij-pidgotovci-majbutnogo-vchitya-anglijsko%D1%97-movi.html> (дата звернення: 21.07.2022).

## REFERENCES

1. Bielkin I. V., Tsyvak Yu. Yu. (2010). Pedagogical requirements for the use of business games in higher education institutions. *Krai na naukovomu rozvytku: Materialy V mizhnar. nauk.-prakt. konf. – Edge of scientific development: V International Scientific and Practical Conference*. Sofia. Vol. IV. pp. 96-101. [in Ukrainian].
2. Bielkin I. V. (2021) Profesiina pidhotovka menedzhera marketynhovykh komunikatsii na osnovi dilovykh ihor [Professional training of a marketing communications manager based on business games]. *Investystii: praktyka ta dosvid. – Investments: practice and experience*. No. 15. pp. 31-37. [in Ukrainian].
3. Haidenko Yu. O. (2016) Metodychni rekomendatsii do orhanizatsii ta provedennia dilovykh ihor na zaniattiakh z inozemnoi movy u tekhnichnykh universytetakh [Methodical guidelines for arranging and hosting business simulation games in foreign language classes at technical universities]. K.: NTUU “KPI”. 86 p. [in Ukrainian].
4. Hordieieva A. Y. (2012) Dilova hra yak sposib motyvatsii komunikatyvnoi diialnosti maibutnikh filolohiv u protsesi formuvannia anhlovnoyi hramatychnoi kompetentsii [Professionally oriented simulation as the way of motivation of future philologists' communicative activity in the process of grammar competence formation]. *Inozemni movy. – Foreign languages*. No. 2. pp. 53-56. [in Ukrainian].
5. Horpenko H. O. (2014) Dilovi ihry, rolovi ihry, psykhdrama u vykladanni inozemnykh mov: komparatyvnyi analiz [Business games, role plays, psychodrama in teaching foreign languages: comparative analysis]. *Vykladannia mov u vyshchykh navchalnykh zakladakh osvity na suchasnomu etapi. Mizhpredmetni zviazky. Naukovi doslidzhennia. Dosvid. Poshuky. – Language teaching in higher education institutions at the modern stage. Interdisciplinary connections. Scientific research. Experience. Search*. Vol. 24. pp. 32-40. [in Ukrainian].
6. Kovalska V. S. (2010) Osoblyvosti orhanizatsii dilovykh ihor u protsesi navchannia maibutnikh inzheneriv-pedahohiv ekonomichnoho profilu [Peculiarities of arranging business games in course of training future engineers-teachers of economic profile]. *Problemy inzhenerno-pedahohichnoi osvity. – Problems of engineering pedagogic education*. No. 26-27. pp. 119-124. [in Ukrainian].
7. Konoplenko L. O. (2014) Metodychni rekomendatsii shchodo orhanizatsii dilovoi hry dlia navchannia usnoho anhlovnoho spilkuvannia u tekhnichnykh VNZ [Methodical guidelines for arranging a business game for teaching oral English communication skills at technical universities]. *Visnyk Dnipropetrovskoho universytetu imeni Alfreda Nobelia. Seriia «Pedahohika i psykholohiia». Pedahohichni nauky. – Bulletin of Alfred Nobel University (Dnipro). Series: Pedagogy and Psychology. Pedagogical Sciences*. No. 2 (8). pp. 152-158. [in Ukrainian].
8. Korobova I. O. (2015) Dilova hra yak forma orhanizatsii kvazimetodychnoi diialnosti maibutnikh uchyteliv fizyky [Business simulation game as a form of arrangement of quasi-methodical activity of future physics teachers]. *Naukovi zapysky [Kirovohradskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Vynnychenka]. Seriia: Problemy metodyky fizyko-matematychnoi i tekhnolohichnoi osvity. – Academic Notes [Volodymyr Vynnychenko Central Ukrainian State Pedagogical University]. Series: Problems of the methodology of physical, mathematical and technological education*. Issue 7(3). pp. 171-176 [in Ukrainian].
9. Mytnyk Z. M. (2010) Dilovi ihry yak tekhnolohiia formuvannia upravlinskykh umin ta yikh znachennia u profesiinii pidhotovtsi studentiv-medykiv [Business game as a technology for the managerial skills formation and its importance in the professional training of medical students]. *Liky Ukrainy plus. – Medicines of Ukraine Plus*. No. 1. pp. 10-12. [in Ukrainian].
10. Radchenko I. B., Mykhailova L. Z. (2021) Kontekstna dilova hra yak forma navchannia inshomovnoho profesiinoho spilkuvannia [Context business game as a form of foreign language professional communication training]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk: mizhvuz. zb. nauk. pr. mol. vchen. Drohob. derzh. ped. un-tu im. I. Franka. – Humanities science current issues: Interuniversity collection of Drohobych Ivan Franko State Pedagogical University Young Scientists Research Papers*. Drohobych: Publishing House „Helvetica”. Issue 35(5). pp. 218-224. [in Ukrainian].

11. Rusalkina L. H. (2015) Vykorystannia dilovykh i rolovykh ihor u protsesi navchannia inozemnoi movy studentiv medychnykh VNZ [Application of business and role-playing games in the process of teaching medical students a foreign language]. *Vyklyadannia mov u vyshchyykh navchalnykh zakladakh osvity. – Teaching languages in higher education institutions*. No. 26. pp. 119-127. [in Ukrainian].
12. Tarnopolskyi O. B. (2011) Dilovi ihry u navchanni inozemnykh mov dlia spetsialnykh tsilei u vyshchii shkoli [Business games in teaching foreign languages for specific purposes in higher education institutions]. *Visnyk Chernihivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu. Serii: Pedahohichni nauky. – Bulletin of Chernihiv National Pedagogical University. Pedagogical Sciences*. No. 85. pp. 231-234. [in Ukrainian].
13. Fedynets N. I. (2013) Dilovi ihry – aktyvnyi metod navchannia u pidhotovtsi fakhivtsiv z menedzhmentu [Business games as an active teaching method in training management professionals]. *Naukovyi visnyk NLTU Ukrainy. – Scientific bulletin of UNFU*. Vol. 23.1. pp. 365-370. [in Ukrainian].
14. Shtefan L. V., Romanovska O. O. (2012) Aktyvizatsiia navchalno-piznavalnoi diialnosti maibutnykh inzheneriv-pedahohiv za dopomohoiu dilovykh ihor [Activation of educational and cognitive activity of future engineering teachers through business games]. *Teoriia i praktyka upravlinnia sotsialnyimi systemami: filosofii, psykholohiia, pedahohika, sotsiologiia. – Theory and practice of managing social systems: philosophy, psychology, pedagogy, sociology*. No. 3. pp. 60-68. [in Ukrainian].
15. Chernysh V. V. (2010) Vykorystannia sytuatyvnoi dilovoi hry u profesiinii pidhotovtsi maibutnoho vchytelia anhliiskoi movy [The use of a situational business game in the professional training of a future English language teacher]. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho lnhvistychnoho universytetu. Serii: Pedahohika ta Psykholohiia. – Visnyk of Kyiv National Linguistic University (KNU)*. Series: *Pedagogy and Psychology*. Issue 18. pp. 202-209. URL: <http://www.staionline.org.ua/psih/88/15869-vikoristannya-situativno%D1%97-dilovo%D1%97-gri-u-profesijnij-pidgotovci-majbutnogo-vchitelya-anglijsko%D1%97-movi.html> (accessed: 21 July 2022). [in Ukrainian].