

namely, the principle of the anonymity of the parents' appeals for consultations; providing an interactive connection with the parents; introduction of the notification system to the main site of the preschool education institution informing parents on renovation of the section of consultations; trending style of information presentation, which suits the active ways of perception; using media illustrations for the presented information. The most effective characteristics of the Internet organization for the educational and consulting activities of the preschool education institution are distinguished: an active method of the information presentation; a trending style of its presentation; presence of educational and consulting topics in each section (which proves their practical importance); organization of interactive connection with the site users; professional manner of information presentation (engaging various professionals); illustrative presentation of the information. Suggestions allowing improving the efficiency of the organizational section "Consultations for the parents" on the sites of preschool education institutions are represented.

Key words: *preschool education institution, educational activity, consulting activity, site, information, parents, pupils.*

УДК 373.3/.5.016:811.111

Сергій Яблоков

Маріупольський державний університет

ORCID ID 0000-0002-3018-1231

Дар'я Бойко

Маріупольський державний університет

ORCID ID 0000-0003-3864-6598

DOI 10.24139/2312-5993/2019.08/142-155

ДІЛОВА ГРА ЯК ПЕДАГОГІЧНИЙ ПРИЙОМ СТВОРЕННЯ КОМУНІКАТИВНИХ СИТУАЦІЙ НА УРОКАХ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У СЕРЕДНІХ КЛАСАХ ЗАКЛАДУ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

У статті наголошується на актуалізації використання педагогічних прийомів щодо створення комунікативних ситуацій на уроках англійської мови.

Мета статті – установити роль ділової гри у створенні комунікативних ситуацій на уроках англійської мови в середніх класах закладів загальної середньої освіти. Автори статті використовують такі методи дослідження, як аналіз та синтез; історико-структурний метод; метод систематизації; метод зіставлення; описовий, дедуктивний та індуктивний прийоми. Автори статті вважають, що сутність поняття «ділова гра» полягає в моделюванні реальної ситуації за допомогою спеціально створеної проблеми. У статті проаналізовано особливості уроків англійської мови з використанням прийому ділової гри на основі розробок учителів шкіл та доведено, що даний педагогічний прийом може ефективно використовуватися в навчальному процесі з огляду на його можливості щодо розвитку комунікативних навичок учнів. Практичне значення полягає в тому, що результати дослідження можуть стати основою для поглиблення знань практикуючих учителів, що прагнуть знайти нові підходи у своїй діяльності для підвищення активності та збільшення зацікавленості учнів під час вивчення англійської мови.

***Ключові слова:** англійська мова, ділова гра, заклад загальної середньої освіти, комунікативна ситуація, комунікація, навчальний процес, педагогічна технологія, педагогічний прийом.*

Постановка проблеми. Сучасне суспільство живе в інформаційну епоху, яка виводить на перше місце навички комунікації та налагодження взаємозв'язків. З огляду на процеси глобалізації, сучасна українська школа повинна забезпечити навчання та виховання всебічно розвиненої особистості, яка могла б орієнтуватися в динамічно змінюваних умовах та була би підготовлена до життя у взаємозалежному світі. Відповідно до нових викликів важливою постає актуалізація педагогічних прийомів створення комунікативних ситуацій, у тому числі й на уроках англійської мови. Практика потребує таких прийомів, що, по-перше, могли б допомогти учням подолати мовний бар'єр, а, по-друге, підвищували б їх інтерес до вивчення предмету. Вважаємо, що ділова гра здатна задовольнити ці потреби, оскільки з її допомогою можна створювати ситуації близькі до реальних, під час програвання яких учні максимально залучаються до процесу навчання, стають його співучасниками, набувають соціального досвіду групової взаємодії.

Аналіз актуальних досліджень. Останнім часом різні аспекти функціонування ділової гри вивчали такі вітчизняні та зарубіжні дослідники, як: Г. Абрамова, Я. Бельчиков, М. Бірштейн, В. Гладуш, Я. Крупський, Г. Лисенко, В. Михалевич, В. Ортинський, В. Степанович, які розробляли понятійний апарат; Д. Бокум, Дж. Дьюї, Д. Ельконін, Г. Крайг, О. Леонтєв, Ж. Піаже зосередили свою увагу на взаємозв'язку між когнітивним розвитком людини та ігровою діяльністю; М. Бранецька, А. Вербицький, Г. Кольцова, М. Лебідь, М. Романова, Д. Широков, Н. Шустваль опрацьовували теоретичну базу застосування ділових ігор з освітньою метою; Н. Гальскова, Н. Гез, А. Гембарук, Я. Казановська, М. Ляховицький, О. Миролубов, В. Науменко, Є. Файчук, С. Фоломкіна, С. Шатілов займалися дослідженням використання активних методів навчання, у тому числі ділової гри, на уроках з іноземної мови; А. Лікарі, А. Оведовіц вивчали практичне застосування ділової гри у процесі навчання; В. Веллінгтон, С. Голд, А. Мовчун, Р. Налсен, Р. Нор, Т. Рьоле, Е. Фаріа, Д. Хатчінсон, С. Шаронова працювали над дослідженням історії виникнення та розвитку ділової гри; К. Змієвська, Ю. Холмакова вивчали типологічні особливості ділових ігор.

Однак, більшість із них звертають увагу на застосування ділових ігор під час вивчення економічних дисциплін. Теоретичні розробки використання ігор для поліпшення комунікативних навичок учнів на уроках англійської мови представлені в недостатній кількості. Таким чином, проблеми в розробці даної теми, а також перспективність вивчення педагогічного прийому ділової гри з огляду на потреби часу й визначили актуальність нашої статті.

Мета статті – дослідити теоретичні та практичні засади застосування ділової гри як педагогічного прийому та встановити її роль у створенні комунікативних ситуацій на уроках англійської мови в середніх класах закладів загальної середньої освіти.

Методологічна основа статті базується на загальнонаукових **методах дослідження**: аналізу та синтезу, що були використані під час вивчення сутнісних та специфічних характеристик ключових понять; історико-структурному, за допомогою якого було досліджено історію розвитку ділової гри; систематизації, яким послуговувалися під час визначення типологічних ознак об'єкту дослідження; для порівняння тлумачень дефініцій було використано метод зіставлення; доцільність функціонування та особливості застосування ділових ігор на уроках англійської мови в середніх класах закладів загальної середньої освіти вивчалися за допомогою описового, дедуктивного та індуктивного прийомів.

Виклад основного матеріалу. Прийом ділової гри пройшов довгий шлях, перш ніж став використовуватися в педагогіці. Серед дослідників не існує єдиної думки щодо історичних меж формування та становлення ділової гри як прийому. Так, наприклад, Р. Налсен та Е. Дж. Фарія ведуть відлік зародження ділових ігор від настільних і військових ігор Давнього Китаю (Faria & Nulsen, 1996, с. 22). Дослідники К. Змієвська (Змиевская, 2003, с. 47) та С. Стрілець (Стрілець, 2012, с. 276) датують появу на європейських теренах прийому програвання військових ситуацій XVII століттям. Новий етап становлення ділових ігор припадає на XX сторіччя. У цей час відбувається переосмислення можливостей використання цього виду діяльності. Дослідниця М. Ліборакіна вважає, що ідея створення «діяльнісних ігор» (“activity games”) базується на працях філософів і психологів 1910-20-х років, а саме Л. Виготського та О. Богданова (Liborakina, 1994, с. 41).

Прийом «ділова гра» почав використовуватися для освітніх потреб лише наприкінці 1950-х років (Gredler, 1996, с. 521). Перший університетський курс, що базувався на моделюванні управлінських задач та мав назву «Гра в прийняття рішень для менеджерів вищої ланки» (“The Top Management Decision Game”), був застосований у класі бізнес-політики Університету Вашингтону (The University of Washington) у 1957 році (Faria et al., 2008, с. 465). Наприкінці 60-х років XX століття англійський кібернетик С. Біром запропонував використовувати перші комп'ютерні ділові ігри (Андрущенко, 2011, с. 82). Ще одним ініціатором створення та поширення комп'ютерних ігор був американський дослідник К. Абт, його метою було впровадження ігрової діяльності для освітніх потреб (Djaouti et al., 2011, с. 2).

Поряд із комп'ютеризованими діловими іграми продовжували розвиватися й нецифрові версії. У 1973 році Д. Янсевиц випустив книгу «Симуляція нової Александрії: серйозна гра державної та місцевої політики» (“The New Alexandria Simulation: A Serious Game of State and Local Politics”), що

пояснювала принцип навчальної гри, що базувалася на основах політичних механізмів США. Цю ділову гру продовжують використовувати в американських закладах освіти для вивчення студентами курсу під назвою «Вступ до американської політики» (Djaouti et al., 2011, с. 3).

Відновлення використання прийому ділової гри в Європі датують другою половиною ХХ століття та пов'язують із іменем радянського філософа Г. Щедровицького (Мовчун, 2008; Liborakina, 1994, с. 42-43), який вважав, що розумова діяльність може повністю реалізувати себе тільки в колективній взаємодії. У діяльнісних іграх спілкування набуває якостей наслідуваного характеру, що призводить до змін не лише самого спілкування, але й мислення та поведінки гравців. На сьогодні в Європі прийом ділових ігор використовується в різних сферах, у тому числі і в педагогіці. Поява комп'ютерів та можливість широкого доступу до мережі Інтернет дали поштовх до розвитку комп'ютерних версій ділових ігор.

Важливим постає питання розуміння сутності ділової гри як педагогічного прийому. Вітчизняні та закордонні дослідники по-різному розглядають сферу вживання даного поняття. О. Пометун зауважує, що в науковій спільноті Заходу намагаються відходити від використання слова «гра» по відношенню до навчання, оскільки гра в них асоціюється з розвагами. З огляду на це, західні вчені вживають такі терміни, як «симуляція» та «імітація» (Пометун та Пироженко, 2003, с. 43). С. Гончаренко підходить до інтерпретації даного терміна з позиції його використання як у навчальному процесі, так і поза ним. Науковець наголошує, що під цим поняттям потрібно розуміти форму добровільної діяльності, в основі якої лежить здатність учасника гри бути «відкритим» по відношенню до можливих сценаріїв розгортання подій (учений називає це «світом можливого») (Гончаренко, 1997, с. 73). Перша розробниця такого виду діяльності, як ділова гра, М. Бірштейн разом із Я. Бельчиковим інтерпретують даний термін як метод імітації прийняття рішень управлінцями в різних виробничих ситуаціях, який може здійснюватися як групою людей, так і однією людиною згідно із заданими правилами з використанням ЕОМ у діалоговому режимі (Бельчиков, Бірштейн, 1989, с. 4).

В. Ортинський, розглядаючи поняття ділової гри, звертає увагу на його сутність, що полягає в моделюванні реальної ситуації за допомогою спеціально створеної проблеми. Він вважає, що ця діяльність дає змогу підготувати та адаптувати гравців до трудових та соціальних відносин, він також вбачає в діловій грі метод активного навчання, що сприяє досягненню конкретних задач (Ортинський, 2009, с. 243). Науковці В. Гладуш та Г. Лисенко наголошують, що ділові ігри є найскладнішою формою серед ігрових занять. Вони зауважують, що під час цього процесу відбувається імітація колективної професійної діяльності. За допомогою такої активності забезпечуються дидактичні цілі навчання, серед яких

закріплення та використання набутих знань, поліпшення розуміння специфіки професій, покращення навичок у сфері управління реальними ситуаціями (Гладуш та Лисенко, 2014, с. 98).

Отже, під діловою грою слід розуміти прийом навчання, що знаходить своє вираження у груповій діяльності, яка складається з набору різних сценаріїв розгортання подій та організована з метою моделювання різних видів ситуацій за допомогою гри для забезпечення дидактичних цілей навчання, серед яких: закріплення та використання набутих знань, поліпшення розуміння специфіки професій, покращення навичок у сфері управління реальними ситуаціями, а також – для оцінки рівня знань учнів.

Для того, щоб вважати ділові ігри прийомом, який потенційно може бути використаний у навчальному процесі, ігри повинні відповідати педагогічним вимогам. О. Чуб перераховує такі цілі використання ділових ігор, які ставляться з огляду на вимоги педагогіки: 1) ділові ігри мають виступати засобом розвитку пізнавальних інтересів та професійних мотивів; 2) вони повинні сприяти формуванню уявлень про професійну діяльність; 3) під час проведення ділових ігор навчання має відбуватися в колективній співпраці, що має спонукати гравців до спільної розумової роботи, яка є каталізатором формування вмінь та навичок групової взаємодії; 4) ділові ігри повинні слугувати потребам виховання відповідальності за результати спільної діяльності; 5) вони мають прищеплювати шанобливе ставлення до соціальних цінностей (Чуб, 2009).

Американський дослідник Д. Облінгер звертає увагу на особливості прийому ділової гри, які безпосередньо пов'язані з навчальним процесом, а саме: 1) ділові ігри активують попередньо засвоєну навчальну інформацію. Дослідник стверджує, що ігри вимагають фактів, тому гравці повинні використовувати попередньо вивчену інформацію та вивчати нові факти, щоб перейти на більш високі рівні гри; 2) у навчальній ігровій діяльності важливим є контекст. Для того, щоб досягти більшого успіху, необхідно розуміти, яку інформацію слід застосовувати в тій чи іншій ігровій ситуації; 3) завдяки програванню ситуацій забезпечується швидке виявлення рівня знань та вмінь гравців. Д. Облінгер вважає, що ігрова діяльність сприяє можливості дати швидкий відгук на прогрес учнів щодо оволодіння ними навчальним матеріалом; 4) ознакою навчальної гри є наявність зв'язку між навчальним процесом та унікальною ситуацією, що моделюється, та наявність можливості переносу знань, пов'язаних з іншими сферами життя, в ігрову ситуацію; 5) участь в ігровій діяльності дозволяє набути досвід. Цей досвід може стосуватися різних сфер, починаючи від досвіду управління емоційними реакціями, закінчуючи досвідом набуття нових умінь та навичок, що стосуються предмета вивчення (Oblinger, 2004, с. 8).

Дослідники А. Баришич та М. Прович виділяють особливості ділових ігор з огляду на переваги їхнього використання в навчальному процесі, до

яких вони зараховують: 1) стимуляцію розвитку навичок роботи в команді; 2) забезпечення експериментального навчання та практичного підходу до вивчення матеріалу; 3) можливість експериментувати з новими стратегіями прийняття рішень без ризику незворотних наслідків, як це могло би статися за реальних умов ухвалення управлінських рішень; 4) забезпечення швидкої оцінки результатів ігрової діяльності гравців; 5) стимуляція підвищення інтересу та збільшення мотивації до навчання в учасників гри; 6) сприяння розвитку навичок вирішення проблем, уміння творчо та критично мислити (Barišić & Prović, 2014, с. 106).

Розуміючи під комунікативною ситуацією в першу чергу ситуацію мовлення, мовленнєву взаємодію, що має ситуативний контекст та може виникати в реальності чи моделюватися на уроці відповідно до дидактичної мети (Пентилюк, 2003, с. 70), можна сформулювати поняття комунікативної ситуації для ділової гри, як ситуацію мовленнєвої взаємодії, що може відбуватися як між двома особами, так і між групою осіб, та може носити реальний чи змодельований характер, що складається з набору різних видів ситуацій, які реалізуються у вигляді ділової гри з метою забезпечення дидактичних цілей навчання та впливають на мовленнєву поведінку учасників гри за рахунок факторів, що визначають комунікацію.

У період підліткового віку в школярів починає формуватися власний світогляд, змінюється сприйняття світу, розвивається фантазія, з'являється прагнення до самоствердження (Овчарук, 2011, с. 22). Відповідно до цього, постає потреба в застосуванні на уроці англійської мови прийомів навчання, здатних зацікавити підлітків вивчати предмет. Поряд із вище зазначеною потребою, постає ще одна не менш важлива потреба, а саме: необхідність реалізації дидактичної складової уроку англійської мови. Тож, урок має бути не лише цікавим, але й повинен сприяти реалізації освітніх завдань. З огляду на завдання освіти, визначені в національній стратегії, вивчення англійської мови, перш за все, повинно сприяти розвитку комунікативних навичок учнів, які були би здатні спілкуватися з представниками інших країн за допомогою англійської мови. Вирішенню цих завдань сприяє використання на уроках англійської мови інтерактивних технологій навчання, у тому числі і прийому ділової гри. Завдяки застосуванню інтерактивних технологій забезпечуються необхідні умови для активізації пізнавальної діяльності та мовленнєвої активності учнів, а також створюються умови для формування комунікативних умінь та навичок (Шустваль та Кольцова, 2014, с. 179).

На думку вчених, у підлітковому віці продуктивнішим стає довільне запам'ятовування, за рахунок чого більшої значущості набуває логічна пам'ять, яка, на відміну від механічної, базується на механізмах усвідомленого запам'ятовування. З огляду на це, учитель має будувати урок таким чином, щоб учні могли поліпшувати свої навички логічного

мислення, завдяки чому має відбуватися покращення процесів запам'ятовування (Артюшина та ін., 2008, с. 275). Саме тому прийом ділової гри сприяє розвитку здатності до виконання різноманітних логічних операцій, а саме: 1) аналізу – учасники ділової гри повинні аналізувати ігрову ситуацію, адже для того, щоб успішно виконувати ігрові завдання, вони мають приймати цілий комплекс рішень, що, у свою чергу, призводить до збільшення ролі аналітичної складової навчальної діяльності; 2) синтезу – учні, беручи участь у діловій грі, мають справу з великим обсягом фактичної інформації, яку необхідно систематизувати та синтезувати для того, щоб дійти певних висновків і згодом прийняти рішення щодо виконання ігрового завдання. Під час логічного опрацювання навчальної інформації, учні краще запам'ятовують навчальний матеріал, що сприяє реалізації дидактичних завдань освіти (Гальскова та Гез, 2006, с. 147-148). Окрім цього, у процесі аналізу та синтезу ігрової інформації учні активно спілкуються між собою, що сприяє поліпшенню комунікативних навичок в учасників ділової гри.

З огляду на особливості підліткового віку, уроки з англійської мови слід розробляти таким чином, щоб учні мали змогу бути більш самостійними під час виконання завдань. Слід урахувати, що в поведінці школярів підліткового віку прослідковується тенденція до критичного ставлення до навчальної системи, однак, поряд із нею співіснують інші тенденції, що виявляють себе в появі нових інтересів, зростанні потреби у спілкуванні, у першу чергу, з однолітками (Мазур та Андрійчук, 2018, с. 412). Нівелювати негативне ставлення до навчальної системи можна за рахунок використання на уроках англійської мови навчальних прийомів, що здатні збільшувати роль комунікації в навчальному процесі. До таких прийомів належить і прийом ділової гри.

Таким чином, прийом ділової гри доцільно використовувати на уроках англійської мови в середніх класах закладів загальної середньої освіти з низки причин: 1) ділові ігри сприяють розвитку когнітивної сфери учнів 5-9 класів; 2) завдяки ігровій діяльності поліпшуються комунікативні вміння та навички підлітків; 3) покращується здатність учнів середніх класів творчо та критично мислити; 4) зростає учнівський інтерес до вивчення англійської мови, завдяки чому збільшується ефективність процесу навчання; 5) нівелюється негативне ставлення підлітків до навчальної системи за рахунок зменшення вчительського контролю та збільшення самостійності учнів під час виконання ними ігрових завдань.

Розглянемо безпосередньо особливості уроків англійської мови з використанням прийому ділової гри на основі розробок Н. Ігнатцової (Ігнатцова), В. Калінцової (Калінцова, 2016), І. Левченко (Левченко), Е. Нанівської (Нанівська).

Учитель англійської мови Е. Нанівська розробила урок “Modern jobs” для учнів 9 класу. Завдання уроку: прослухати аудіо-запис стосовно найпопулярніших, найбільш оплачуваних та найменш оплачуваних професій у таких країнах, як Швеція, Іспанія, Франція та Велика Британія; з’ясувати, якими є відповіді на перераховані вище питання; обговорити проблемне питання у групах; представникам від кожної команди висловитися про перспективність професій в одній із країн, про які вони почули з аудіо; з’ясувати відповіді на питання чи важко обрати професію та дати на нього аргументовану відповідь; обговорити проблемне питання та сформулювати свою думку; ознайомитися з текстом, у якому мова йде про співбесіду при прийомі на роботу; знайти відповіді, з огляду на своє розуміння проблеми, на питання, які подані після тексту; обговорити важливість професій (вісім учнів, попередньо підготувавшись удома, обрали певну професію, про яку мали дізнатися інформацію, яка б допомогла їм довести значущість цієї професії. У цей час решта класу, поділена на групи, слухає аргументацію своїх однокласників та вирішує, чия професія важливіша й чому); навести аргументи стосовно того, що всі професії, про які йшла мова, важливі; висловитися стосовно того, про що учням вдалося дізнатися та яку би професію вони хотіли обрати; вдома авторка пропонує учням написати твір “My future profession” (Нанівська).

Учителька В. Калінцова вважає, що для учнів 9 класів актуальним є питання знайомства зі специфікою роботи в різних галузях суспільного життя. Вона розробила урок із використанням елементів ділової гри «Різноманітність професій та фактори впливу на вибір професії». Авторка пропонує учням виконати такі завдання: після актуалізації вивченої лексики з теми за допомогою прослуховування пісні про професії, добору учнями прикметників до різних видів професій, класифікації різних фахів, поділити клас на групи та зіграти в гру “On the chess field” (сутність цієї гри полягає в тому, що капітани груп разом зі своїми командами мають назвати шахову клітинку, яка розташовується на перетині літери та числа, наприклад, a-3, c-4. Кожна така клітинка містить певне завдання, що стосується теми заняття, наприклад, учні мають назвати професію людини, яка пише статті для газети (“writes articles for a newspaper”) чи пише комп’ютерні програми (“writes programmes for computers”) тощо. Кількість завдань відповідає кількості клітинок на ігровому полі. Представники груп мають по черзі назвати клітинку, на яку здійснюється хід. Після вибору клітинки зачитується завдання, яке вона містить. Учні попередньо не бачать питання, що відповідають певній комбінації літера-цифра, тому в них немає змоги обрати ту клітинку, яка містить завдання, яке краще знають члени їхньої команди. За задумом авторки уроку, хід зараховується в тому разі, якщо представники групи правильно вирішили ігрове завдання. За умови правильної відповіді команда отримує один бал. Переможницею стає та група, яка набирає більшу

кількість балів); заповнити пропуски в тексті, який стосується опису специфіки певної роботи; на основі фактичного матеріалу, що поданий у тексті, з'ясувати, про яку саме професію йде мова; обговорити завдання та його вирішення у групах, після чого представник від команди повинен дати відповідь від імені групи; підбити підсумки та проаналізувати командну та індивідуальну роботу учнів (Калінцова, 2016, с. 5-7).

Розглянемо розробку уроку з використанням елементів ділової гри для учнів 8 класу вчительки І. Левченко (Левченко) на тему "Working life". За задумом учителя, учнів слід розподілити по групах та вже у групах провести обговорення виразу "Choose a job you love and you will never have to work a day in your life" («Обирай роботу до вподоби і тобі не доведеться працювати ні дня у своєму житті»). Після цього авторка пропонує учням такі завдання: визначитися із представниками від кожної команди, які би висловили групове рішення стосовно їхнього розуміння виразу та повідомили думку команди відносно їхньої згоди чи незгоди з ідеєю, що закладена в цьому висловлюванні; ознайомитися з зображеннями (ілюстраціями) представників різних професій та прочитати про особливості їх роботи (після ознайомлення з інформацією групи шукають відповідь на питання, хто, на їхню думку, щасливий/нешасний з огляду на виконувану роботу людьми із зображень); обговорити проблемне питання; представникам від груп дати аргументовану відповідь; прослухати аудіо-запис, у якому люди з ілюстрацій говорять про свою професію та про те, чи вважають вони себе щасливими; обговорити питання, яке прозвучало в аудіо, а саме: у чому полягає секрет щасливої роботи; обговорити в групі від імені представника однієї з професій питання, що саме може зробити його щасливим чи нещасним з огляду на його роботу; висловитися стосовно того, що учням сподобалося/не сподобалося на уроці; домашнє завдання постає у вигляді твору-роздуму з 10 речень про роботу батьків учнів.

Н. Ігнатцова розробила урок-ділову гру «Моє рідне місто» для учнів 7 класу. Вона моделює ситуацію, згідно з якою в рідному місті учнів відкривається нова туристична фірма, якій необхідно найняти на роботу працівників. Директор фірми та її представники, які були обрані серед учнів на попередньому занятті та отримали завдання підготуватися до проведення співбесіди з однокласниками, розповідають про свою фірму та про те, які в них є вакансії. Решта учнів класу отримують анкети, які їм слід заповнити інформацією про себе, про свої очікування від роботи в фірмі, про заробітну платню, яку вони хотіли би отримувати, про свій досвід роботи. Учні, заповнюючи анкети, описують легенду про себе та свій досвід роботи, використовуючи лексику з теми «професії», яку вони вивчали на попередніх заняттях. Після заповнення анкет вони мають поспілкуватися з представниками фірми, які задають їм різні питання з теми, що опрацьовується. Після цього учень, який говорить від імені

директора фірми, пропонує «претендентам на посади» у фірмі поділитися на команди. Директор фірми повідомляє, що підписав контакт з “Visa tour travel agency”, а тому завданням його фірми є залучення іноземних туристів до міста. Кожна команда повинна виступити з промовою про їхнє місто й надати аргументи, чому його варто відвідати. Після обговорення командами проблемної ситуації учитель, директор фірми та її представники слухають аргументацію груп та визначаються з переможцями. Н. В. Ігнатцова пропонує по завершенню гри з'ясувати, що учні вважають вдалим/невдалим у проведенні ділової гри (Ігнатцова).

Висновки та перспективи подальших наукових розвідок. Відповідно до проаналізованих розробок уроків англійської мови з використанням прийому ділової гри, пропонуємо виділити такі особливості застосування прийому ділової гри на уроках з англійської мови: 1) для адаптації учнів до прийому ділової гри ігровій діяльності можна присвятити не весь урок, а лише його етап; 2) розробка уроку виключно на основі прийому ділової гри має відбуватися після попередньої підготовки учнів як у теоретичному плані, так і у практичному; 3) поділ гравців на групи має враховувати психологічну сумісність учасників ділової гри, їхні лідерські якості, ступінь їхньої активності чи пасивності, рівень теоретичної підготовки учнів; 4) кількість учасників груп має бути збалансованою, адже важливо, щоб кожен учень мав змогу брати активну участь у роботі команди; 5) відповіді учасників ігрової діяльності мають бути розгорнутими та аргументованими; 6) використання мовленнєвих кліше є доречним на етапі засвоєння та закріплення лексичного матеріалу, особливо в 5–6 класах; 7) важливо дати учням можливість самим виправити свої мовні помилки; 8) до слів та виразів, у яких були допущені неточності, необхідно підібрати вправи на відпрацювання правильного варіанта їхнього вживання; 9) учні повинні мати змогу висловити свою думку стосовно того, що їм сподобалось/не сподобалось під час проведення ділової гри; 10) робота учнів на уроці має бути проаналізована та оцінена; 11) обговорення результатів гри слід починати з називання позитивних моментів, після чого слід переходити до негативних.

За умови врахування перерахованих особливостей застосування прийому ділової гри на заняттях із англійської мови, даний педагогічний прийом може ефективно використовуватися в навчальному процесі з огляду на його можливості щодо розвитку комунікативних навичок учнів, адже командна та індивідуальна робота під час ігрової діяльності сприяє, по-перше, закріпленню лексичного запасу з теми, що вивчається, по-друге, покращенню вимови іноземних слів, по-третє, об'єктивному оцінюванню учнями своїх відповідей та вмінню виправляти власні мовні помилки, по-четверте, усуненню мовного бар'єру, оскільки заняття проходить у дружній атмосфері. Таким чином, учні навчаються висловлювати свої думки англійською мовою, що сприяє реалізації забезпечення дидактичних цілей навчання.

ЛІТЕРАТУРА

- Андрущенко, Н. О. (2011). *Формування базових управлінських компетенцій у майбутніх менеджерів економічного профілю засобами інтерактивних технологій* (дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04). Вінниця (Andrushchenko, N. O. (2011). *Formation of basic managerial competences in future managers of economics by means of interactive technologies* (PhD thesis). Vinnytsia).
- Бельчиков, Я. М., Бирштейн, М. М. (1989). *Деловые игры*. Рига: АВОТС (Belchikov, Ya. M., Byrshstein, M. M. (1989). *Role-playing games*. Riga: AVOTS).
- Гальскова, Н. Д., Гез, Н. И. (2006). *Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика*. Москва: Академия (Galskova, N. D., Gez, N. I. (2006). *Theory of foreign languages teaching. Linguodidactics and methodology*. Moscow).
- Гладуш, В. А., Лисенко, Г. І. (2014). *Педагогіка вищої школи: теорія, практика, історія*. Дніпропетровськ: Роял Принт (Gladush, V. A., Lysenko, G. I. (2014). *Pedagogy of higher education: theory, practice, history*. (2014). Dnipropetrovsk: Royal Print).
- Гончаренко, С. У. (1997). *Український педагогічний словник*. Київ: Либідь (Goncharenko, S. U. (1997). *Ukrainian pedagogical dictionary*. Kyiv: Lybid).
- Змиевская, Е. В. (2003). *Учебная деловая игра в организации самостоятельной работы студентов педагогических вузов* (дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01). Москва (Zmievskaja, E. V. (2003). *Educational role-playing game in the organization of self-work of students of pedagogical universities* (PhD thesis). Moscow).
- Ігнатцова, Н. В. *Ділова гра як універсальний метод навчання: методична робота*. Режим доступу: <http://ihnattsova.blogspot.com/p/blog-page-52.html> (Ignattsova, N. V. *Role-playing game as a universal teaching method: methodological work*. Retrieved from: <http://ihnattsova.blogspot.com/p/blog-page-52.html>).
- Калінцова, В. В. (2016). *План-конспект уроку з англійської мови у 9 класі: різноманітність професій та фактори впливу на вибір професії*. Зоря (Kalintsova, V. V. (2016). *Outline syllabus of the English lesson for the 9th form: diversity of professions and factors influencing the choice of profession*. Zorya).
- Левченко, І. Г. *Англійська мова, 8 клас, планування з теми Working life*. Режим доступу: <https://naurok.com.ua/lesson-plan-on-the-topic-working-life-99197.html> (Levchenko, I. G. *English, the 8th form, the plan of the topic Working life*. Retrieved from: <https://naurok.com.ua/lesson-plan-on-the-topic-working-life-99197.html>).
- Мазур, Ю. Я., Андрійчук, Л. І. (2018). Особливості використання навчальних ігор-вправ на уроках англійської мови в середній школі. *Молодий вчений*, 9 (61), 411-413 (Mazur, Yu. Ya., Andriychuk, L. I. (2018). Peculiarities of the use of training games-exercises at English lessons in secondary schools. *Young scientist*, 9 (61), 411-413).
- Мовчун, А. (2008). Виникнення та розвиток ділової гри як методу активного навчання. Психолого-педагогічні основи гуманізації навчально-виховного процесу в школі та ВНЗ. *Збірник наукових праць Міжнародного економіко-гуманітарного університету імені академіка Степана Дем'янчука*, 2, 21-25 (Movchun, A. (2008). The emergence and development of role-playing games as a method of active learning. Psychological and pedagogical bases of humanization of the educational process at schools and universities. *Proceedings of Academician Stepan Demyanchuk International Economics and Humanities University*, 2, 21-25).
- Нанівська, Е. О. *Урок англійської мови Modern jobs, 9 клас*. Режим доступу: <https://ukrlitera.ru/index.php/english/410-rozurokivangliyskamova/3308-urok-anglijskoi-movi-modern-jobs-9-klas> (Nanivska, E. O. *English lesson Modern jobs, the 9th form*. Retrieved from: <https://ukrlitera.ru/index.php/english/410-rozurokivangliyskamova/3308-urok-anglijskoi-movi-modern-jobs-9-klas>).

- Овчарук, Т. Є. (2011). *Ділова гра як метод навчання соціально-побутового орієнтування розумово відсталих школярів (з досвіду роботи)*. Заліщики (Ovcharuk, T. Ye. (2011). *Role-playing games as a method of teaching social orientation of mentally retarded students (from work experience)*. Zalishchyky).
- Ортинський, В. Л. (2009). *Педагогіка вищої школи*. Київ: ЦУЛ. (Ortynskiy, V. L. (2009). *Pedagogy of higher school*. Kyiv).
- Пометун, О. І., Пироженко, Л. В. (2003). *Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання*. Київ: А.С.К. (Pometun, O. I., Pyrozhenko, L. V. (2003). *Modern lesson. Interactive learning technologies*. Kyiv: A.S.K.).
- Артюшина, М. В., Журавська, Л. М., Колесніченко, Л. А. (2008). *Психологія діяльності та навчальний менеджмент*. Київ: КНЕУ (Artiushyna, M. V., Zhuravska, L. M., Kolesnichenko, L. A. (2008). *Psychology of activity and educational management*. Kyiv: KNEU).
- Пентиліук, М. (2003). *Словник-довідник з української лінгводидактики*. Київ: Ленвіт (Pentyliuk, M. (2003). *Dictionary-Directory on Ukrainian linguistics and didactics*. Kyiv: Lenvit).
- Стрілець, С. (2012). Переваги використання організаційно-навчальних ігор у системі сучасної вищої освіти. Витоки педагогічної майстерності. *Вісник Полтавського державного педагогічного університету ім. В. Г. Короленка*, 10, 275-279 (Strilets, S. (2012). Advantages of using organizational-educational games in the system of modern higher education. Origins of pedagogical skill. *V. G. Korolenko Poltava State Pedagogical University Bulletin*, 10, 275-279).
- Чуб, О. О. (2009). *Гроші та кредит. Інтерактивні методи викладання дисципліни*. Київ: КНЕУ (Chub, O. O. (2009). *Money and credit. Interactive methods of discipline teaching*. Kyiv: KNEU).
- Шустваль, Н. М., Кольцова, Г. В. (2014). Навчання іншомовного спілкування молодших школярів на уроках англійської мови. *Таврійський вісник освіти*, 4 (48), 179-180 (Shustval, N. M., Koltsova, G. V. (2014). Teaching foreign language communication to younger pupils at English lessons. *Tavriyskiy Educational Bulletin*, 4 (48), 179-180).
- Barišić, A. F., Prović, M. (2014). Business simulation as a tool for entrepreneurial learning. The role of business simulation in entrepreneurship education. *Obrazovanje za poduzetništvo E4E: znanstveno stručni časopis o obrazovanju za poduzetništvo*, Volume 4, Number 2, 97-107.
- Faria, A. J., Nulsen, R. (1996). Business simulation games: current usage levels a ten year update. *Developments in Business Simulation and Experiential Exercises*, 23, 22-28.
- Faria, A. J., Hutchinson, D., Wellington, W. J., Gold, S. (2008). *Developments in business gaming: a review of the past 40 years*. *Simulation & Gaming*. Retrieved from: <http://sag.sagepub.com/content/40/4/464>.
- Gredler, E. M. (1996). *Educational Games and Simulations: A Technology In Search Of A (Research) Paradigm*. New York: Macmillan.
- Liborakina, M. I. (1994). A bridge between past and future. *The Simulation and Gaming Yearbook*. *Routledge*, 4, 41-48.
- Oblinger, D. (2004). The Next Generation of Educational Engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 8, 2-18.
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J.-P., Rampnoux, O. (2011). *Origins of Serious Games*. Berlin: Springer.

РЕЗЮМЕ

Яблоков Сергей, Бойко Дарья. Деловая игра как педагогический прием создания коммуникативных ситуаций на уроках английского языка в средних классах общеобразовательной школы.

Статья актуализирует проблему использования педагогических приемов по созданию коммуникативных ситуаций на уроках английского языка. Цель статьи – установить значение и роль деловой игры в создании коммуникативных ситуаций на уроках английского языка в средних классах общеобразовательной школы. Авторы статьи используют такие методы исследования как анализ и синтез; историко-структурный метод, метод систематизации; метод сопоставления; а также описательный, дедуктивный и индуктивный приемы. Авторы считают, что сущность понятия «деловая игра» заключается в моделировании реальной ситуации на уроке с помощью специально созданной проблемы. В статье авторы проанализировали особенности уроков английского языка с использованием приема деловой игры на основе разработок учителей школ и установили, что данный педагогический прием может эффективно использоваться в учебном процессе, учитывая его возможности по развитию коммуникативных навыков учащихся. Практическое значение статьи заключается в том, что ее результаты могут стать основой для углубления знаний практикующих учителей, которые хотят найти новые подходы в своей деятельности с целью повышения активности и заинтересованности учащихся при изучении английского языка.

Ключевые слова: английский язык, деловая игра, коммуникативная ситуация, коммуникация, общеобразовательное учебное заведение, педагогическая технология, педагогический прием, учебный процесс.

SUMMARY

Yablokov Serhii, Boiko Daria. Role-playing games as a pedagogical means for creating communicative situations at English lessons in middle classes of secondary schools.

***Introduction.** The authors of the article emphasize that the modern Ukrainian school should provide education and upbringing of a comprehensively developed personality, which could adapt to dynamically changing environment and could be prepared for life in the interdependent world. This raises the question of updating pedagogical methods of creating communicative situations, at the lessons of English in middle classes in secondary schools likewise. According to the authors, role-playing games are able to meet these needs, because using them teachers can create situations close to real ones, during which pupils are maximally involved in the learning process, become its active participants, and gain social experience of group interaction.*

***Analysis of relevant research.** Usually scholars who have studied the matter of role-playing games have paid attention to the use of such games in the study of mostly economic disciplines. Theoretical developments in the use of these games to improve pupils' communication skills at English lessons are under-represented. Thus, the problems in the development of this topic, as well as the prospect of studying pedagogical reception of role-playing games is considered by the authors relevant and actual.*

***The Aim of the Study** is to establish the role and significance of role-playing games in the creation of communicative situations in the English language classes in secondary schools.*

***Research Methods** are those of analysis and synthesis; historical and structural method; systematization; method of comparison; descriptive, deductive and inductive techniques as well.*

Results. *By a role-playing game, the authors of the article understand the method of teaching, which is reflected in group activity, which consists of a set of different scenarios of events development and which is organized to simulate different types of situations through the game to provide didactic learning goals. The authors emphasize that the method of a role-playing game has its own characteristics that are directly related to the educational process, providing the benefits of its using in the process of instruction, and it meets the necessary pedagogical requirements as well. The authors consider communicative situations for role-playing games as the situations of speech interaction that can be real or simulated in order to provide didactic learning goals.*

Conclusions. *The article analyzes the peculiarities of English lessons with the help of role-playing games based on the lessons worked out by school teachers. The authors prove that this pedagogical method can be effectively used in the educational process, regarding its possibilities to develop pupils' communication skills. This method is effective because teamwork and individual work during these activities, firstly, help to practice the vocabulary of the topic being studied; secondly, they improve the pronunciation of foreign words; thirdly, they help pupils objectively evaluate their answers and they provide the ability to correct pupils' own mistakes and, finally, they help get rid of language and communication barriers, since the learning process takes place in a friendly atmosphere.*

Key words: *communication, communicative situation, educational process, English language, pedagogical method, pedagogical technology, role-playing game, secondary school.*