

УДК 378.147:69

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/53-1-28>

Євгенія ЄМЕЛЬЯНОВА,
orcid.org/0000-0002-8324-3862
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри мовної підготовки
Державного біотехнологічного університету
(Харків, Україна) yevgeniyayemelyanova@gmail.com

Лариса КОЛОДИНА,
orcid.org/0000-0003-1857-9404
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри іноземної філології і перекладу
Національного університету біоресурсів і природокористування України
(Київ, Україна) kolodina@ukr.net

Наталія ЧАПЛИНСЬКА,
orcid.org/0000-0001-6478-8560
викладач кафедри іноземних мов і методик їх навчання
Київського університету імені Бориса Грінченка
(Київ, Україна) n.chaplinska@kubg.edu.ua

ДІЛОВА ГРА ЯК ЕФЕКТИВНИЙ МЕТОД РОЗВИТКУ КОМУНІКАТИВНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Технологія навчання за допомогою ділових ігор набула нового значення в контексті викладання та вивчення іноземної мови. Метою поточної розвідки є охарактеризувати можливості й особливості використання методу ділової гри для розвитку комунікативних компетентностей під час вивчення іноземних мов. Це сприяє розвитку мовленнєвої ініціативи та посилює комунікативну складову уроку. Крім того, на користь ділових ігор слугує їхня здатність продемонструвати знання та вміння студентів в інтегрованій формі. Специфіка підходу до організації навчально-пізнавальної діяльності студентів із застосуванням ділових ігор має забезпечувати розвиток і вдосконалення їхніх умінь аналізувати та досліджувати професійні ситуації, обирати адекватні й результативні шляхи їх вирішення, формувати цінності та ідеали особистості, напрацьовувати індивідуальну комунікативну світоглядну й поведінкову концепцію та вдосконалити методи її практичної реалізації. У статті проаналізовано основні передумови успішної організації ділової гри для формування навичок іноземного спілкування студентів. Наголошено на перевагах та виокремлено недоліки використання ділових ігор на заняттях. Ділова гра вимагає творчої реалізації компетентностей у реалістичній та змістовній діяльності з розв'язання професійних завдань. За умов відповідної ретельної підготовки та проєктування ділові навчальні ігри виявляються плідними: студенти повністю залучаються до динамічного рольового спілкування з вирішенням завдань та діяльності критичного мислення. Безпосереднім освітнім результатом є або вдосконалення, або опанування цільової інішомовної професійно-комунікативної компетенції, заснованої на міждисциплінарному підході, креативності та стратегічному мисленні. Також приділено увагу тому, як контекст карантинних заходів, а також умов воєнного часу (як наслідок – домінантне дистанційне навчання), з одного боку, трансформує потенціал ділової гри, а з іншого боку, обмежує саму можливість частого застосування цього методу. Перспективними напрямками досліджень названо розробку методичних матеріалів для прикладного застосування ділових ігор на заняттях для різних спеціальностей, а також експериментальні дослідження щодо впливу ділової гри на комунікативні вміння здобувачів освіти.

Ключові слова: ділова гра, бізнес-гра, комунікативні компетентності, мовленнєві навички, професійна підготовка.

Yevgeniya YEMELYANOVA,
orcid.org/0000-0002-8324-3862

Ph.D. in Philology, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Language Training
State Biotechnological University
(Kharkiv, Ukraine) yevgeniyayemelyanova@gmail.com

Larysa KOLODINA,
orcid.org/0000-0003-1857-9404

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Foreign Philology and Translate
National University of Life and Environmental Science of Ukraine
(Kyiv, Ukraine) kolodina@ukr.net

Nataliia CHAPLINSKA,
orcid.org/0000-0001-6478-8560

Lecturer of Foreign Languages and Methodology Department
Borys Grinchenko Kyiv University
(Kyiv, Ukraine) n.chaplinska@kubg.edu.ua

BUSINESS GAME AS AN EFFECTIVE METHOD OF DEVELOPING COMMUNICATIVE COMPETENCES DURING THE STUDY OF FOREIGN LANGUAGES

The technology of learning by means of business games has acquired a new meaning in the context of teaching and learning a foreign language. The purpose of the current investigation is to characterize the possibilities and features of using the business game method for the development of communicative competences during the study of foreign languages. This contributes to the development of speech initiative and strengthens the communicative component of the lesson. In addition, business games benefit from their ability to demonstrate students' knowledge and skills in an integrated way. The specificity of the approach to the organization of students' educational and cognitive activities using business games should ensure the development and improvement of their skills to analyze and research professional situations, choose adequate and effective ways to solve them, form values and ideals of the individual, develop an individual communicative worldview and behavioral concept, and improve methods its practical implementation. The article analyzes the main prerequisites for the successful organization of a business game for the formation of students' foreign communication skills. The advantages and disadvantages of using business games in classes are highlighted. The business game requires the creative implementation of competencies in realistic and meaningful activities to solve professional tasks. Under the condition of appropriate careful preparation and design, business educational games are fruitful: students are fully involved in dynamic role-playing communication with problem solving and critical thinking activities. The direct educational result is either improvement or mastery of the target foreign language professional and communicative competence based on an interdisciplinary approach, creativity and strategic thinking. Attention is also paid to how the context of quarantine measures, as well as wartime conditions (as a result – dominant distance learning), on the one hand, transforms the potential of the business game, and on the other hand, limits the very possibility of frequent use of this method. The development of methodical materials for practical application of business games in classes for various specialties, as well as experimental research on the impact of business games on the communication skills of students of education are named as promising areas of research.

Key words: business game, business game, communicative competence, speech skills, professional training.

Постановка проблеми. Ділова гра – це інтерактивна навчальна діяльність зі спеціально створеними умовами для найбільш точного відтворення професійної ситуації під час академічних занять (Elite Training, 2022). Не так давно педагогічні переваги бізнес-ігор отримали широке визнання в професійних колах, середовищі спеціалізованих бізнес-шкіл і викладачів ЗВО (Irag Business School, 2020). Настільки, що ділові ігри тепер є невід'ємною частиною методичного забезпечення кожного студента, який вивчає іноземну мову, здо-

буваючи філологічний фах, чи ж спеціалізується на іншій сфері діяльності (особливо менеджменті, міжнародному бізнесі тощо) й вивчає іноземну мову з метою майбутньої інтеграції у світовий діловий простір, який без іноземних мов (надто англійської, німецької, іспанської тощо) немислимий.

На сайті Британської ради (British Council), міністерського структурного органу уряду Великобританії, мета якого – поширення британської культури у світі, є окрема вкладка Teaching English (British Council, 2022). Комунікативна

компетентність тут офіційно визначається як здатність використовувати мову для успішного спілкування й відповідно до чотирьох критеріїв: багатство лексичне й відповідність правилам, доречність, злагодженість лексичних компонентів, синтаксичних конструкцій, використання комунікаційних стратегій. Форматами, які радять використовувати вчителям для формування й оцінки комунікативних компетенцій, є, зокрема, «інформаційна прогалина» (information gap) та рольові ігри.

У сучасних умовах, попри обов'язковість вивчення іноземних мов на всіх етапах навчання (від початкової школи), усе ж є досить гостра потреба в людях з розвинутою культурою мовленнєвого спілкування, які здатні вільно й ефективно послуговуватися іноземною мовою. Інтернаціоналізація відносин у діловому світі та на рівні неформального міжособистісного спілкування підвищує вимоги до якості викладання іноземної мови й зумовлює необхідність пошуку шляхів підвищення рівня іншомовної комунікативної культури студентів. Практична спрямованість на розв'язання конкретних соціальних проблем актуалізує насамперед компетентнісний підхід, який ставить акцент не на теоретичній обізнаності студента, а на здатності розв'язувати проблеми, що виникають у практичному житті під час виконання соціальних ролей. Усе це реалізувати дає змогу метод ділової гри.

Аналіз досліджень. У науковій літературі ділова гра часто категоризується як «серйозна гра» (термін уперше запропоновано в Abt (1970)). Водночас серйозні ігри вважаються інноваційним, новим способом підвищення мотивації та активної участі студентів у навчальному процесі (Baldissin et al., 2013; Dehghanzadeh et al., 2021). Доведено, що основною метою вивчення іноземної мови у ЗВО та індикатором якості цього процесу є сформованість іншомовної комунікативної компетенції студентів, яка передбачає використання мови як засобу спілкування у сфері майбутньої професійної діяльності та для власних потреб. На реалізацію цієї мети спрямований процес ділової гри (Kiessling, 2021), яку також названо ефективним способом подолати розрив між типовими університетськими навичками та навичками, реально необхідними для фаху здобувачів освіти (Goі, 2019).

Попит на спеціалістів з високим рівнем знання іноземних мов вимагає технологічної підтримки й переходу від традиційних до інноваційних методів навчання. Ця зміна особливо важлива у випадку з вивченням іноземної мови, оскільки

студенти часто скаржаться, що опанування нової мови – це складно та трудоємно (Dehghanzadeh et al., 2021). З кінця вісімдесятих ділові ігри активно використовуються в університетах і вважаються дієвою та інноваційною методологією навчання, яка здатна привернути увагу студентів і заохотити їх вчитися через пряме залучення до реалістично змодельованих комунікативних ситуацій, де здобувачі вищої освіти вимушені послуговуватися іноземною мовою (Baldissin et al., 2013). Використання гри в освітніх цілях названо перспективною сферою навчання іноземної мови й українськими дослідниками питання (Тішечкіна та Ганніченко, 2019; Демченко, 2020; Рудоман та Харжевська, 2021; Коваленко, 2021).

Усі ігри мають чотири визначальні риси: мета, правила, система зворотного зв'язку та добровільна участь. Добровільна участь вимагає, щоб кожен, хто грає в гру, свідомо та охоче приймав правила гри (McGonigal, 2011). Метою є конкретний результат, якого повинні досягти гравці. У процесі вивчення іноземної мови метод ділової гри має здатність навчити предметного спілкування під час вирішення типових професійних завдань. Іноземні дослідження (Misra & Khurana, 2017; Goі, 2019) доводять думку не тільки про мотиваційні переваги ділової гри, потенціал зацікавлювати й симулювати реальні життєві ситуації, але й безпосередню залежність між використанням гри на заняттях з іноземної мови у вишах та здатністю студента працевлаштуватися (англ. *future employability skill*).

З'являються дослідження, у яких метод ігор використовується навіть для опанування таких складних тем, як граматики іноземної мови (Ferdinandus, 2020). Усе завдяки тому, що гра відповідає принципу вивчення нового мовного матеріалу: студенти повинні бути фізично, розумово та емоційно залучені до навчання, щоб мати можливість успішно засвоювати програму (Dehghanzadeh et al., 2021). Завданнями ділової гри як практичного навчального методу є оволодіння комплексом умінь і навичок, достатніх і необхідних для майбутньої мовленнєвої діяльності, а також оволодіння мовним матеріалом, що забезпечує формування та розвиток іншомовної комунікативної компетенції. Ігрова діяльність розглядається як процес вирішення студентами низки професійних завдань, спрямованих на досягнення загальної мети навчання, виховання та розвитку особистості студента.

Крім того, ігри відіграють значну роль у покращенні готовності здобувачів освіти до спілкування, через що дослідники пропонують

використовувати мініігри також як стимулятори та інструмент практичного закріплення матеріалу наприкінці кожного заняття не лише для підвищення мотивації навчатися, але й для покращення готовності студентів комунікативно взаємодіяти (Fei et al., 2021). Окрім того, гра має перевагу забезпечення свободи помилятися, зазнавати невдачі без страху, який завжди є під час використання традиційних методів (Lee & Hammer, 2011).

Отже, вивчення методу ділової гри взагалі й специфічно під час занять з іноземної мови є темою, яка активно висвітлюється у світовій і вітчизняній науковій літературі. Однак через інноваційність самого методу й розширення спектру та можливостей його застосування потенціал ділової гри для розвитку іншомовної комунікативної компетентності є незмінно актуальним для наукових розвідок, особливо з огляду на сучасні виклики у світі (пандемія Covid) та воєнний стан (в Україні) і, як наслідок, переважання дистанційної та змішаної форм навчання.

Мета статті – охарактеризувати можливості й особливості використання методу ділової гри для розвитку комунікативних компетентностей під час вивчення іноземних мов. Для досягнення поставленої мети були поставлені такі завдання дослідження: визначити місце поняття «ділова гра» у сучасних наукових розвідках; розкрити сутність, структуру та особливості іншомовної комунікативної компетентності; визначити та обґрунтувати педагогічні умови та експериментальну методику формування комунікативної компетентності студентів в ігрових ситуаціях на заняттях з іноземної мови, звернувши увагу на сучасний освітній контекст та потенціал працевлаштування студентів із розвиненими іншомовними компетентностями.

Виклад основного матеріалу. Методика навчання ділової гри в основному базується на експериментальному та активному навчанні. Розв'язання мовленнєвих завдань створює умови для комунікативної практики студента під час гри. Комунікативна практика актуалізує розвиток новичок конкретно, логічно формулювати висловлення, уміти узагальнювати, знаходити аналогії, визначати пріоритети, віднаходити причини, брати участь у бесіді, діалозі, дискусії – тобто вміти слухати й чітко, таргетовано висловлювати свої думки.

На якість підготовки студентів до іншомовного спілкування впливають складні соціально-економічні умови, які є в суспільстві, а також зміни в сучасному навчальному процесі. У результаті склалася низка суперечностей:

– між досить високими вимогами до рівня

комунікативної компетенції студентів з іноземної мови та недостатніми умовами для їх розвитку в типовій загальноосвітній школі (унаслідок чого доводиться надолужувати й вирівнювати ситуацію університетам);

– між переважним використанням традиційних форм і методів навчання іноземної мови, спрямованих на комунікативну активність студентів на заняттях, та необхідністю впровадження нових технологій у педагогічну практику з використанням медіапростору, що сприятиме засвоєнню іншомовних комунікативних навичок та основ інтеркультурного спілкування;

– між проблемами, пов'язаними з необхідністю впровадження сучасних технологій в освіту, пошуком шляхів зниження навчального навантаження на студентів і необхідністю поглиблення й розширення їхніх знань у зв'язку з удосконаленням сучасних технологій.

Окреслені нами суперечності можуть бути максимально нівельовані у навчальному середовищі ділової гри, яка моделює близьке до автентичного мовне середовище, має потенціал бути технологічно збагаченою, відзначається інноваційністю та інтегрованістю з медіазасобами. Бізнес-ігри найчастіше мають форму рольових ігор, під час яких учасники об'єднуються в команди, що змагаються одна з одною, щоб обіграти практичний кейс.

Ділові ігри мають залучати людей, ресурси та процеси. Тому в ідеалі вони мають бути збагачені необхідним інвентарем, який би відтворював справжню комунікативну ситуацію. Мета полягає в тому, щоб дати учасникам ділової гри досвід, який можна зіставити з «реальним життям». Ділові ігри зазвичай конкурентоорієнтовані за характером та обмежені в часі за періодами гри, що дає змогу побачити проміжні результати, оцінити й проаналізувати.

Важливою частиною ділової гри є контроль за її перебігом та критичне оцінювання динаміки прояву мовленнєвих навичок студентів. Так, на етапі підбиття підсумків проводять оцінювання лексичного оформлення, використання граматичних конструкцій відповідно до комунікативного завдання; продемонстровану готовність підтримувати діалог; спонтанність реплік, «автентичність» змодельованого діалогу до діалогу, який мав би місце в реальному житті; гармонійність вербальних та невербальних засобів комунікації. Важливо, щоб такий аналіз був наповнений не просто критицизмом з боку арбітрів (викладачів), але бажанням допомогти. Час від час викладачеві й самому є сенс безпосередньо брати участь у грі й показувати напрям розвитку комунікативної

ситуації відповідно до поставлених навчальних цілей.

Переваги використання ділових ігор для розвитку комунікативних компетентностей під час занять з іноземної мови такі:

- прагматичний підхід до формування знань і вмінь, студенти вчаться застосовувати теоретичні знання;

- стимулюють ситуації, у яких людські дії характеризуються одночасною взаємодією та впливом середовища;

- можливість розвинути навички ухвалення рішень, зокрема щодо обрання релевантної комунікативної стратегії;

- підвищення впевненості в ситуаціях ризику й невизначеності за допомогою моделювання ситуацій у дедалі складніших контекстах реального життя;

- об'єднання теоретичних і практичних ділових аспектів, пов'язаних зі стратегією та оперативним управлінням комунікативною ситуацією;

- поєднання ігрових і серйозних навчальних елементів, завдяки чому зберігається навчальний ефект (навіть інтенсифікується), але на тлі емоційної невимушеності;

- закріплення знань після сюжетно-ігрової діяльності;

- підготовка до професійної діяльності й специфічно фахового мовленнєвого простору;

- гравця не можна змусити грати, інакше гра втрачає привабливість, яку забезпечує веселий елемент: так само й людину, яка не бажає спілкуватися, до цього складно змусити – тому гра забезпечує природність почуттєвої сфери та добровільність участі й комунікативної рефлексії.

Тому розробка та впровадження ділової гри на заняттях з іноземної мови в є вагомим внеском у формування професійно-комунікативної компетентності й дає змогу здобувачам вищої освіти застосовувати свої мультидисциплінарні знання та навички й успішно виконувати та перевіряти різні моделі своєї майбутньої професійної діяльності. Ділова гра на заняттях з іноземної мови – це цілісний, поетапний процес, який впливає на готовність особистості до майбутньої професійної діяльності та сприяє підвищенню конкурентоспроможності майбутнього фахівця на ринку праці. Під час ділової гри студенти вчаться правильно формулювати свої висловлювання, а майбутні спеціалісти формують професійні комунікативні навички, зокрема вміння слухати співрозмовника та долати комунікативні бар'єри. Післяігровий критичний аналіз сприяє закріпленню знань у формі діалогу як між учителем, так

і між самими учнями. Такий навчальний діалог розвиває професійні комунікативні здібності студентів, навички спілкування та здатність вирішувати проблеми у форматі командної роботи.

Застосування ділової гри в навчальному процесі є оптимальним за умови реалізації комплексу принципів, яких повинні дотримуватись і постійно виконувати як викладач, так і студент. Ділові ігри мають не лише окреслені переваги, але й деякі недоліки. Недоліки ділових ігор здебільшого пов'язані з високою розумовою та емоційною напругою викладача; високою трудомісткістю підготовки до заняття з боку педагога; інтенсивною спрямованістю на постійний творчий пошук, оволодіння акторською майстерністю; необхідністю долати неготовність студентів до роботи з використанням ділової гри; організаційні труднощі.

Ділову гру найбільш доцільно проводити на завершальному етапі вивчення розділу чи проведення уроку. Ефективність використання ділової гри як розвивального активного методу почасти визначається позицією викладача як організатора, його спрямованістю на формування особистісно орієнтованого стилю викладання, реалізацію діалогічних форм інтеракції зі здобувачами та врахування реальних комунікативних можливостей студентів (рухову від простих до більш складних, від загальних до специфічних комунікативних форм, ситуацій). Необхідно зазначити необхідність послідовності у використанні активних форм, поступового підвищення ступеня самостійності учня в навчально-пізнавальній діяльності та зменшення безпосередньої допомоги вчителя.

Вимушені зміни в освіті, пов'язані з пандемією коронавірусу, які зачепили навчальні заклади в усьому світі, а в Україні супроводжуються ще й уведенням воєнного стану, суттєво вплинули на перспективи використовувати ділові ігри на заняттях з іноземної мови. Переважання асинхронних форм взаємодії, заходи, пов'язані з дотриманням норм безпеки під час повітряних тривог, особливості здійснення навчального процесу для внутрішньо переміщених осіб та для тих, які покинули межі України – усе це мінімізує можливість використовувати ділову гру. Однак якщо трансформувати типові ігри й пристосувати їх до реалій часу, то можна вдало моделювати навіть в умовах дистанційного навчання професійні ситуації, які потребують опосередкованої засобами ІКТ віддаленої взаємодії з метою вирішення рутинних проблем за спеціальністю здобувача освіти. Наприклад, онлайн-зустрічі, листування між «діловими партнерами», організація конференцій між «колегами» тощо.

Висновки. Отже, запровадження компетентнісного підходу в освіті означає зміну всіх складових педагогічної системи, зміну методів навчання, впровадження в освітній процес інтерактивних методів і нових технологій. Виникає необхідність визначення педагогічних умов досягнення високої якості освіти. Формування комунікативної компетентності студентів через створення ігрових ситуацій дасть змогу підвищити мотивацію студентів до вивчення іноземної мови, налагодити міжпредметні зв'язки, досягти створення мовного середовища для міжкультурного спілкування здобувачів освіти.

Результати досліджень показують двосторонній позитивний ефект від використання ділових ігор на заняттях з іноземної мови: ігри позитивно впливають на ставлення студентів до вивчення мови, їх використання в межах аудиторного навчання служить багатьом освітнім цілям. Проте

ділова гра не може повністю замінити більш традиційні форми навчання, тому вимагає органічного поєднання з іншими методами діяльності. Ділові ігри слід застосовувати як практичне продовження традиційних навчальних методик, щоб забезпечити цілісність професійно орієнтованого навчання та викладання іноземної мови, розвинути майстерність професійного спілкування. Ділова гра є ефективною технологією застосування набутих знань у ситуаціях, що виникають у професійній діяльності.

Перспективними напрямками досліджень буде розробка методичних матеріалів для практичного застосування ділових ігор на заняттях з іноземної мови, експериментальне дослідження впливу ділової гри на комунікативні компетентності студентів конкретних спеціальностей, можливості технологічного збагачення ділових ігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Демченко Н. С. Кейс-метод і ділова гра у викладанні іноземної мови студентам економічних спеціальностей. *Le tendenze e modelli di sviluppo della ricerche scientifici: Raccolta di articoli scientifici «ΑΙΟΓΟΣ» con gli atti della Conferenza scientifica e pratica internazionale* (Т. 2), 13 marzo 2020. Roma, Italia : Piattaforma scientifica europea, 2020. P. 94–96. URL: <https://doi.org/10.36074/13.03.2020.v2.32>
2. Коваленко А. Дистанційне навчання іноземної мови за умов пандемії: специфіка форм і методів роботи. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип.1. С. 250–255.
3. Рудоман О. А., Харжевська О. М. Креативна мовна діяльність як важливий фактор підвищення ефективності викладання іноземної мови. *Перспективи та інновації науки. Серія: Педагогіка. Психологія. Медицина*. 2021. № 4 (4). С. 265–281.
4. Тішечкіна К. В., Ганніченко Т. А. Forming foreign communicative competence by means of the didactic business game. *Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology*. 2019. № VII (79). Issue: 197. P. 24–27.
5. Abt C. C. Serious games. New York : Viking Press, 1970.
6. Baldissin N., De Toni A. F., Nonino F. What is a Business Game? Historical background and evolution of business games in serious games context. *Business game-based learning in management education*. 2013. Vol. 3.
7. British Council. Teaching English: Communicative competence. 2022. URL: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/communicative-competence> (дата звернення: 18.07.2022)
8. Dehghanzadeh H., Fardanesh H., Hatami J., Talaei E., Noroozi O. Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*. 2021. Vol. 34. No 7. P. 934–957.
9. Elite Training. What is business games. 2022. URL: <https://www.elitetraining.co.uk/about-us/faqs/what-is-a-business-game> (дата звернення: 18.07.2022)
10. Fei L., Balachandran V., Ehsan R., Ehsan N. Using Games to Promote English as a Foreign Language Learners' Willingness to Communicate: Potential Effects and Teachers' Attitude in Focus. *Frontiers in Psychology*. 2021. Vol. 12.
11. Ferdinandus M. The Use Of Games In Learning English Grammar. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*. 2020. Vol. 3. No 2. P. 278–285.
12. Goi C. L. The use of business simulation games in teaching and learning. *Journal of Education for Business*. 2019. Vol. 94. No 5. P. 342–349.
13. Ipag Business School. What is a business game? 2020. URL: <https://www.ipag.edu/en/blog/definition-business-game> (дата звернення: 18.07.2022)
14. Iskender T. O. P. C. U. Pedagogical conditions for the formation of students' communicative competence through game situations in English classes. PhD thesis in Education Sciences. Chisinau, 2022.
15. Kiessling C., Fabry G. What is communicative competence and how can it be acquired? *GMS journal for medical education*. 2021. Vol. 38. No 3. Doc 49.
16. Lee J. J., Hammer J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*. Vol. 15. No 2. P. 146.
17. McGonigal J. Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. New York: Penguin, 2011.
18. Misra R. K., Khurana K. Employability skills among information technology professionals: A literature review. *Procedia Computer Science*. 2017. Vol. 122. P. 63–70.
19. Qarshieva S. S. Q. Using games to promote English as a foreign language learners. *Central Asian Research Journal for Interdisciplinary Studies (CARJIS)*. 2021. Vol. 1. No 3. P. 255–259.
20. 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. Demchenko, N. S. (2020). Keys-metod i dilova hra u vykladanni inozemnoyi movy studentam ekonomichnykh spetsial'nostey [Case method and business game in teaching a foreign language to students of economic specialties]. *Le tendenze e modelli di sviluppo della ricerche scientifici: Raccolta di articoli scientifici «ΑΙΟΓΟΣ» con gli atti della Conferenza scientifica e pratica internazionale* (Volume 2), 13 marzo 2020. Roma, Italia: Piattaforma scientifica europea. P. 94–96. URL: <https://doi.org/10.36074/13.03.2020.v2.32> [in Ukrainian].
2. Kovalenko, A. (2021). Dystantsiynе navchannya inozemnoyi movy za umov pandemiyi: spetsyfika form i metodiv roboty [Distance learning of a foreign language under the conditions of a pandemic: the specifics of forms and methods of work]. *Current issues of humanitarian sciences, 1*, 250–255 [in Ukrainian].
3. Rudoman, O. A., & Kharzhevska, O. M. (2021). Kreatyvna movna diyal'nist' yak vazhlyvyi faktor pidvyshchennya efektyvnosti vykladannya inozemnoyi movy [Creative language activity as an important factor in increasing the effectiveness of foreign language teaching]. *Perspectives and innovations of science. Series: Pedagogy. Psychology. Medicine, 4(4)*, 265–281. [http://doi.org/10.52058/2786-4952-2021-4\(4\)-265-281](http://doi.org/10.52058/2786-4952-2021-4(4)-265-281) [in Ukrainian].
4. Tishechkina, K. V., Gannichenko, T. A. (2019). Forming foreign communicative competence by means of the didactic business game. *Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology, VII(79)*, Issue 197, 24–27 [in Ukrainian].
5. Abt, C. C. (1970). *Serious games*. New York : Viking Press
6. Baldissin, N., De Toni, A. F., & Nonino, F. (2013). What is a Business Game? Historical background and evolution of business games in serious games context. *Business game-based learning in management education, 3*
7. British Council. (2022). Teaching English: Communicative competence. Retrieved from: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/communicative-competence> (date of access: 18.07.2022)
8. Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talae, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning, 34(7)*, 934–957
9. Elite Training. (2022). What is business games. URL: <https://www.elitetraining.co.uk/about-us/faqs/what-is-a-business-game> (date of access: 18.07.2022)
10. Fei, L., Balachandran, V., Ehsan, R., Ehsan, N. (2021). Using Games to Promote English as a Foreign Language Learners' Willingness to Communicate: Potential Effects and Teachers' Attitude in Focus. *Frontiers in Psychology, 12*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.762447>
11. Ferdinandus, M. (2020). The Use Of Games In Learning English Grammar. *International Journal of Education, Information Technology, and Others, 3(2)*, 278–285. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3975099>
12. Goi, C. L. (2019). The use of business simulation games in teaching and learning. *Journal of Education for Business, 94(5)*, 342–349
13. Ipag Business School. (2020). What is a business game? URL: <https://www.ipag.edu/en/blog/definition-business-game> (date of access: 18.07.2022)
14. Iskender, T. O. P. C. U. (2022). Pedagogical conditions for the formation of students' communicative competence through game situations in English classes. PhD thesis in Education Sciences. Chisinau, 2022
15. Kiessling, C., & Fabry, G. (2021). What is communicative competence and how can it be acquired?. *GMS journal for medical education, 38(3)*, Doc49. <https://doi.org/10.3205/zma001445>
16. Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly, 15(2)*, 146
17. McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin
18. Misra, R. K., & Khurana, K. (2017). Employability skills among information technology professionals: A literature review. *Procedia Computer Science, 122*, 63–70
19. Qarshieva, S. S. Q. (2021). Using games to promote English as a foreign language learners. *Central Asian Research Journal for Interdisciplinary Studies (CARJIS), 1(3)*, 255–259
20. Volkova, L. (2019). Business game as a method of increasing the effectiveness of forming a foreign language communicative competence of students. *ScienceRise: Pedagogical Education, 1(28)*, 43–48. <https://doi.org/10.15587/2519-4984.2019.155520>