

УДК 378.147

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/59-1-41>**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](mailto:haidenko.yuliia@lil.kpi.ua)***Олександра БОНДАРЕНКО,***orcid.org/0000-0001-9332-612X**викладач кафедри англійської мови гуманітарного спрямування № 3**Національного технічного університету України**«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»**(Київ, Україна) [bondarenko.oleksandra@lil.kpi.ua](mailto:bondarenko.oleksandra@lil.kpi.ua)*

## ДІЛОВА ГРА ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ SOFT SKILLS У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНІЙ МОВІ ПРОФЕСІЙНОГО СПРЯМУВАННЯ

Статтю присвячено діловій грі як засобу розвитку гнучких навичок у процесі навчання іноземній мові професійного спрямування. Визначено поняття «гнучкі навички» та «ділова гра», досліджено специфіку ділової гри, описано роль ділової гри у формуванні й удосконаленні гнучких навичок. Розкрито, що гнучкі навички – це комплекс неспеціалізованих, надпрофесійних компетентностей, які відповідають за успішну участь у робочому процесі, високу продуктивність та, на відміну від професійних навичок, є наскрізними, тобто не пов'язані з конкретною сферою. З'ясовано, що до гнучких навичок відносять: лідерські якості, вміння працювати у команді, навчати, проводити переговори, ставити й досягати поставлених цілей, управління часом, цілеспрямованість, презентаційні навички, навички ефективної комунікації, стресостійкість, творчий підхід до вирішення завдань, аналітичні здібності та ін. Встановлено, що до методів ефективного формування й розвитку гнучких навичок на заняттях з іноземної мови належать ділові ігри. Термін «ділова гра» визначено як навчальний прийом, що охоплює практичне заняття чи цикл практичних занять, моделює різні аспекти професійної діяльності студентів, забезпечуючи умови комплексного використання набутих ними знань з предмета професійної діяльності, вдосконалення професійних і надпрофесійних (гнучких) навичок. Описано мету, предмет, функції, характеристики та особливості ділової гри. З'ясовано, що ділова гра допомагає формувати й удосконалювати низку гнучких навичок, наприклад: передбачати зміни й бути готовим до них; приймати рішення в (не)стандартних ситуаціях і нести за них відповідальність; здійснювати пошук та використання інформації, необхідної для ефективного виконання поставлених завдань, професійного й особистісного розвитку; вирішувати поставлені завдання креативно; ефективно управляти часом; плідно спілкуватися; працювати в колективі; брати на себе відповідальність за роботу членів команди (підлеглих) та за результат виконання завдань тощо.

**Ключові слова:** *soft skills, гнучкі навички, ділова гра, заклад вищої освіти, іноземна мова професійного спрямування, інтерактивні методи навчання.*

**Yuliia HAIDENKO,**

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

Ph.D. (Philology),

Associate Professor at the Department of English Language for Humanities  
National Technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute"  
(Kyiv, Ukraine) haidenko.yuliia@lkl.kpi.ua

**Oleksandra BONDARENKO,**

orcid.org/0000-0001-9332-612X

Lecturer at the Department of English Language for Humanities  
National Technical University of Ukraine "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute"  
(Kyiv, Ukraine) bondarenko.oleksandra@lkl.kpi.ua

## **BUSINESS SIMULATION GAME AS A MEANS OF SOFT SKILLS DEVELOPMENT IN TEACHING ENGLISH FOR SPECIFIC PURPOSES**

*The article has been devoted to business simulation game as a means of soft skills development in teaching English for specific purposes. The terms "soft skills" and "business simulation game" have been defined, peculiarities of business simulation game have been studied, the role of business simulation game in soft skills formation and improvement has been described. Soft skills have been defined as a set of non-specialized, ultra-professional competencies that ensure employee's high productivity and success in the work process. Unlike professional competencies, soft skills are not related to a specific field of human activity. It has been ascertained that soft skills include leadership skills, ability to work in a team, teach and negotiate, ability to set and achieve goals, time management skills, tenacity, presentation skills, effective communication skills, stress resistance, creative approach to solving tasks, analytical skills, etc. It has been substantiated that in English classes, business simulation game is an effective method of soft skills formation and development. Business simulation game has been defined as an educational technique that covers one or several English classes and models various aspects of students' professional activity. Business simulation game helps students use knowledge they have acquired in major subjects, improve their professional and ultra-professional (soft) skills. The aim, subject, functions, characteristics and peculiarities of business simulation game have been outlined. It has been revealed that business simulation game helps learn and develop a bunch of soft skills. These include: skills of anticipating changes and being ready for them; skills of making decisions in (non-)standard situations; skills of bearing responsibility for the taken decisions; skills of searching for and using information necessary to succeed in the assigned tasks, professional and personal development; skills of solving tasks creatively; time-management skills; communication skills; teamwork skills; skills of taking responsibility for the work of team members (subordinates) and for the results, etc.*

**Key words:** soft skills, business simulation game, higher education institution, English for specific purposes, interactive teaching methods.

**Постановка проблеми.** Сучасний стан розвитку суспільства і глобалізаційні процеси безперечно вплинули на вимоги, які роботодавці висувають до молодих фахівців, збільшивши роль гнучких навичок („soft skills”) у професійній діяльності. Нині компанії потребують кваліфікованих кандидатів, які володіють не лише професійними навичками, необхідними для вирішення спеціалізованих завдань („hard skills”), але й різнобічних, адаптивних кадрів із розвиненими надпрофесійними компетентностями („soft skills”), що роблять працівника більш конкурентоспроможним та успішним незалежно від сфери його діяльності.

Термін „soft skills”, введений у науковий обіг наприкінці ХХ століття, у педагогічній літературі представлено різними формальними позначеннями: «м'які навички», «гнучкі навички», «надпрофесійні навички», «соціальні навички», «соціально-психологічні навички», «наскрізні уміння»,

«персональні компетенції», «неспеціалізовані компетентності», «універсальні компетентності» (Власюк, Грицюк, 2013; Глазунова та ін., 2019; Длугунович, 2014; Дроздова, Дубініна, 2020; Зайцева, 2020; Зварич, 2020; Кохан, 2020; Пасик-Косарева, 2020). Дослідники трактують поняття «гнучкі навички» як комплекс неспеціалізованих, надпрофесійних компетентностей, які відповідають за успішну участь у робочому процесі, високу продуктивність і, на відміну від професійних навичок („hard skills”), є наскрізними, тобто не пов'язані з конкретною сферою (Кохан, 2020: 43; Шестакова, 2020: 226). Водночас зазначається, що термін «гнучкі навички» корелює з поняттями «емоційний інтелект» та «персональні компетентності», позначаючи, по-перше, внутрішньо особистісні риси, котрі характеризують соціальні якості, комунікабельність, оптимізм, що впливають на відносини з іншими людьми та, по-друге, здібності у вирішенні питань різної складності

(Зварич, 2020: 38; Шестакова, 2020: 226; Cinque, 2016: 392-395).

Хоча уніфікованої класифікації гнучких навичок не існує, науковці вважають, що це поняття охоплює риси особистості, які визначають ефективність мислення та управління, а також комунікативну компетентність і креативність. До гнучких навичок відносять: лідерські якості, вміння працювати у команді, навчати, проводити переговори, ставити й досягати поставлених цілей, управління часом, цілеспрямованість, презентаційні навички, навички ефективної комунікації, стресостійкість, творчий підхід до вирішення завдань, аналітичні здібності та ін. (Власюк, Грицюк, 2013: 33; Зайцева, 2020: 35).

Важливість розвитку гнучких навичок важко переоцінити, адже дослідженнями встановлено, що вони забезпечують 85% кар'єрного успіху, у той час як професійні навички – лише 15% (Глазунова та ін., 2019: 93-106). Згідно з Н. О. Пасик-Косаревою, багато лідерів володіють гнучкими навичками і застосовують їх інтуїтивно, проте, як свідчать численні дослідження, вродженими є лише деякі з них, а їхня кількість складає не більше 15% від того максимуму, який можна розвинути завдяки регулярній практиці (Пасик-Косарева, 2020: 68).

Очевидно, що формування та розвиток гнучких навичок у студентів має відбуватись у процесі навчання. У закладах вищої освіти нині існує два підходи до формування й удосконалення гнучких навичок: «навчати, запроваджуючи окремі курси в межах варіативного навчального плану» або «використовувати потенціал програмових дисциплін у поєднанні з позанавчальною виховною роботою» (Шестакова, 2020: 228).

До методів ефективного формування й розвитку гнучких навичок на заняттях з іноземної мови належать інтерактивні методи навчання, зокрема ділові ігри. Оскільки ділова гра (далі – ДГ) виступає імітаційною моделлю професійних ситуацій, максимально наближених до реальних, вона допомагає готувати студентів до їхньої подальшої професійної діяльності. Такий прикладний характер ДГ надає їй безліч переваг у порівнянні з іншими методами навчання, адже відтворивши певні проблемні ситуації професійного характеру, обговоривши та проаналізувавши їх, студенти більше не допустять вчинених у ході ДГ помилок у реальних професійних ситуаціях, зможуть відтворити найоптимальнішу соціальну та професійну моделі поведінки. Комплексний характер ДГ, що передбачає різні форми взаємодії учасників, удосконалює їхні навички монологічного й

діалогічного мовлення в умовах роботи в групах / парах, розвиває вміння аргументувати та логічно будувати свої висловлювання, толерантно ставитися до думок і пропозицій інших, сприяє розвитку самостійності, лідерських якостей тощо.

**Аналіз досліджень.** Комплексним дослідженням ДГ як інтерактивного методу навчання присвячено роботи Г. О. Горпенко (2014), А. Й. Гордєєвої (2012), В. С. Ковальської (2010), Л. Г. Русалкіної (2015), О. Б. Тарнопольського (2010), Н. І. Фединець (2013) та ін. ДГ як засіб розвитку гнучких навичок набуває усе більшої актуальності в педагогічних студіях сьогодення, тому різні аспекти цієї тематики висвітлено у низці наукових праць. Зокрема, ДГ як засіб формування гнучких навичок у студентів юридичного профілю розглянуто в праці С. О. Шестакової (2020). Актуальними в контексті означеної проблематики є праці І. В. Белкіна (2017), котрий розглядає ДГ як засіб формування практичної діловитості, заповзятливості й активного економічного мислення, О. О. Комліченко та А. В. Подозьорової (2019), які висвітлюють ДГ як метод формування соціальної компетентності майбутніх економістів у коледжі, С. Ю. Сургової (2018), котра окреслює використання ДГ в процесі формування творчої особистості майбутніх соціальних працівників. Проте, незважаючи на наявність педагогічних досліджень, присвячених ДГ як засобу розвитку гнучких навичок, низка питань цієї проблематики досі не має остаточного вирішення або має спірні трактування, що зумовлює актуальність цієї статті.

**Мета цієї статті** – визначити поняття «ділова гра», дослідити специфіку означеного методу навчання, описати його роль у формуванні та вдосконаленні гнучких навичок.

**Виклад основного матеріалу.** Визначення терміна «ДГ» пов'язано з поняттям «імітаційна технологія навчання», бо її основу становить максимально наближене до реальності відтворення ситуацій професійного характеру. ДГ – це моделювання практичної професійної діяльності студентів з використанням наявних знань з предмета їх подальшої спеціалізації, вдосконалення їх комунікативної компетентності в різних навчально-мовленнєвих ситуаціях.

ДГ виступає імітаційним моделюванням реальних механізмів і процесів професійного середовища. ДГ з іноземної мови – це навчальний прийом, що охоплює практичне заняття чи цикл практичних занять, моделює різні аспекти професійної діяльності студентів, забезпечуючи умови комплексного використання набутих ними знань з предмета професійної діяльності, вдосконалення

професійних та надпрофесійних (гнучких) навичок. ДГ виступає сукупністю способів і прийомів спільної узгодженої діяльності викладача та студентів, а також студентів один з одним, у процесі якої вони досягають певного рівня володіння іноземною мовою професійного спрямування.

ДГ також називають професійно орієнтованою рольовою грою. Це цілком виправдано, оскільки як у рольовій, так і в ДГ є ролі, ситуації, дії для реалізації ролей, різні ігрові об'єкти тощо (Гордєва, 2012: 53).

Метою ДГ у процесі навчання іноземній мові є вдосконалення іншомовної комунікативної компетентності; формування вмінь та вдосконалення навичок іншомовного ділового спілкування, а також інших гнучких навичок студентів безпосередньо пов'язаних із їх професійною діяльністю; закріплення знань, які студенти здобувають у процесі лекційних і семінарських занять, самостійної роботи; підготовка до вибору майбутньої професії.

Предметом ДГ виступає діяльність учасників гри, яка залежить від моделі фахівця і втілюється у переліку процесів або явищ, що вимагають професійно компетентних дій. Через те моделювання у ДГ умов професійної діяльності є обов'язковим і передбачає визначення, насамперед, основних сфер професійної діяльності майбутнього фахівця.

До функцій, які виконує ДГ належать: 1) формування у майбутніх фахівців цілісного уявлення про професійну діяльність та її динаміку; 2) набуття наочно-професійного, соціального досвіду, зокрема ухвалення індивідуальних і колективних рішень; 3) розвиток професійного, теоретичного та практичного мислення; 4) формування пізнавальної мотивації, забезпечення умов появи професійної мотивації; 5) формування якостей, умінь і навичок, необхідних для успішної професійної діяльності (Фединець, 2013: 367); 6) розвиток творчого потенціалу; 7) розвиток професійної комунікативної компетентності, регулювання міжособистісних відносин, виникнення механізму саморегуляції поведінки; 8) встановлення міжпредметних зв'язків між курсами загальних об'єктів вивчення.

ДГ притаманні такі характеристики: 1) імітація майбутньої професійної діяльності та моделювання типової ситуації, характерної для цієї діяльності; 2) формування загальної ігрової мети, що об'єднує учасників гри; 3) розподіл ролей між учасниками гри; 4) побудова відносин між учасниками і конфлікт інтересів; 5) вміст інформації з лекцій, інтернет-джерел, літератури; 6) прийняття низки рішень, які визначають подальший розвиток ситуації; 7) аналіз результатів гри.

ДГ виступає типовим та узагальненим відтворенням професійних ситуацій, тому однією з основних ознак ДГ є її максимальне уподібнення до реальних професійних обставин за короткий проміжок часу. ДГ сприяє розвитку навичок ефективної комунікації і вмінь працювати у команді, бо вирішення поставленого умовами гри завдання вимагає тісної взаємодії всіх її учасників: виконати завдання гри без співпраці з іншими студентами неможливо, оскільки дії кожного конкретного учасника впливають на перебіг гри чи її результат у цілому.

До особливостей ДГ як навчального прийому підготовки майбутніх фахівців до професійно орієнтованого спілкування іноземною мовою належать: 1) максимальне наближення навчального процесу до реальної практичної діяльності; 2) вдале поєднання діяльності та спілкування, що набуває особливого значення у вивченні іноземної мови; 3) колективне вирішення спільних завдань; 4) створення певного емоційного настрою гравців. Остання специфічна особливість ДГ, яка відрізняє її від інших технологій колективної взаємодії, досягається за допомогою двоплановості ДГ: із одного боку, гравець здійснює реальну діяльність, що пов'язана з розв'язанням конкретних навчальних завдань професійної спрямованості, з іншого – ця діяльність має умовний характер, що допомагає відволіктися від реальної ситуації з її відповідальністю, бути досить вільним, розкутим, виступаючи у певній ролі та знімаючи ті психологічні тиски, які заважають проявляти свої здібності та можливості (Кардаш, 2022). Така двоплановість ДГ не лише перетворює її на засіб формування та вдосконалення професійних і гнучких навичок, але й робить ігрову навчальну діяльність емоційно привабливою. Дихотомічний характер гри (вигадана проблема професійного характеру та реальні зусилля, яких учасники гри докладають для її розв'язання) дозволяє моделювати соціокультурний контекст, програвати різні варіанти поведінки, корегувати й аналізувати їх.

ДГ вмотивовує мовленнєву діяльність студентів, які, відтворюючи виділені ролі з метою виконання поставлених завдань, опиняються у ситуації, коли треба дізнатися певну інформацію, щось сказати, запитати, з'ясувати тощо. Комунікативна спрямованість ДГ сприяє розвитку вмінь висловлюватися логічно і продуктивно, удосконаленню навичок аргументації висловлювань. Попри те, виконання поставлених грою завдань та вирішення проблемної ситуації, закладеної в основу ДГ, передбачає різні форми взаємодії (індивідуальну, парну, групову), що дозволяє розширити

навички монологічного й діалогічного мовлення в умовах роботи в парах та групах, розвивати вміння працювати самостійно і співпрацювати з іншими. Виступаючи одним із активних способів навчання, ДГ сприяє активації мислення та поведінки учасників, забезпечуючи високий ступінь залучення до процесу гри, обов'язковість взаємодії учасників між собою і з матеріалами гри. Такий комплексний функційний характер ДГ обумовлює її методико-педагогічну цінність як навчального прийому на заняттях з іноземної мови.

Хоча тематика, цілі та різновиди ДГ різняться, цей інтерактивний метод навчання покликаний розвивати гнучкі навички, серед яких виділяють такі: 1) організувати власну діяльність, визначити методи вирішення поставлених завдань, оцінювати їх ефективність і якість; 2) передбачати зміни й бути готовим до них; 3) приймати рішення в стандартних та нестандартних ситуаціях і нести за них відповідальність; 4) здійснювати пошук та використання інформації, необхідної для ефективного виконання поставлених завдань, професійного й особистісного розвитку; 5) вирішувати поставлені завдання нестандартним чином (креативно); 6) встановлювати і підтримувати необхідні контакти з іншими людьми, плідно спілкуватися і вести переговори; 7) ефективно управляти часом; 8) працювати в колективі та команді, взаємодіяти з керівництвом, колегами і соціальними партнерами; 9) брати на себе відповідальність за роботу членів команди (підлеглих) та за результат виконання завдань тощо (Гайденко, 2016: 11-12).

Оскільки як навчальний прийом, що використовується на заняттях з іноземної мови ДГ спрямована на моделювання мовленнєвої взаємодії існує низка комунікативних компетентностей, котрі вдосконалюються у процесі ДГ та обумовлюються її сюжетом і завданнями, які повинні виконати учасники. До них належать усно- та письмово-мовленнєві компетентності. Їх удосконалення стає можливим через виконання різноманітних вправ, що інкорпоровано в структуру ДГ, необхідних для розвитку вмінь і вдосконалення навичок говоріння, аудіювання (слухання / читання), письма та передбачає виникнення між її учасниками різних видів взаємодії. Згідно з П. М. Щербань до них належать: 1) інформаційна,

що полягає в обміні інформацією між учасниками; 2) організаційно-діяльна, спрямована на спільний пошук виходу із ситуації, яка моделює професійну діяльність і спілкування; 3) комунікативна, яка передбачає іншомовне спілкування між учасниками ДГ (Щербань, 1993: 63). Ці види взаємодії сприяють збагаченню професійного та комунікативного досвіду, здатності узагальнювати, аналізувати та систематизувати отриману інформацію, сприяють розвитку й удосконаленню (професійно орієнтованих) мовленнєвих умінь та навичок.

Виступаючи активним методом навчання, ДГ спонукає розвиток: 1) мовної здогадки та мовленнєвої реакції; 2) уяви студентів в умовах індивідуальної, парної, групової роботи; 3) особистісної активності (здатності переносити учбовий матеріал на особистість студентів); 4) культури спілкування в ситуаціях ділового мовлення; 5) здатності мовного самоконтролю; 6) здатності використовувати різні стратегії для контакту зі співрозмовниками; 7) здатності поважати традиції, культуру, соціальні норми своєї та інших країн; 8) здатності дотримуватися норм ділового спілкування та етикету; 9) здатності прислухатися до думок та пропозицій інших студентів в умовах роботи в групах / парах; 10) самостійності у праці та ін.

**Висновки.** У процесі навчання іноземній мові професійного спрямування ДГ – це навчальний прийом, спрямований на формування та вдосконалення не лише професійних, але й надпрофесійних (гнучких) навичок. ДГ виступає засобом зняття психологічних бар'єрів у процесі вирішення імітаційних проблемних ситуацій шляхом програвання певних соціальних ролей у відповідності до поставлених цілей. Вона дозволяє виховувати культуру спілкування, удосконалювати комунікативні навички, формує вміння працювати в колективі й співпрацювати з його членами. ДГ сприяє інтелектуальному зростанню її учасників, розвитку їх мовленнєво-мисленнєвої діяльності засобами іноземної мови. Попри те, ДГ розвиває лідерські якості студентів, їх творчий потенціал, формує здатність використовувати час продуктивно, приймати самостійні рішення, оцінювати свої дії, дії інших членів групи тощо. Усе зазначене вище, дозволяє кваліфікувати ДГ як ефективний засіб розвитку гнучких навичок.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Белкін І. В. Педагогічні умови використання ділових ігор у професійній підготовці менеджерів маркетингових комунікацій у вищих навчальних закладах: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. Вінниця, 2017. 258 с.
2. Власюк А. І., Грицюк П. М. Підготовка фахівців з інформаційних технологій у контексті сучасних вимог. *Нова педагогічна думка*. № 1.1. 2013. С. 109. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npd\\_2013\\_1\\_28](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npd_2013_1_28) (дата звернення: 25.07.2022).

3. Гайденко Ю. О. Методичні рекомендації до організації та проведення ділових ігор на заняттях з іноземної мови у технічних університетах. К.: НТУУ «КПІ», 2016. 86 с.
4. Глазунова О. Г., Волошина Т. В., Корольчук В. І. Розвиток «soft skills» у майбутніх фахівців з інформаційних технологій: методи, засоби, індикатори оцінювання. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. Вип. спецвип. 2019. С. 93–106. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/oeeemu\\_2019\\_spetsvip](http://nbuv.gov.ua/UJRN/oeeemu_2019_spetsvip). 10 (дата звернення: 25.07.2022).
5. Гордєєва А. Й. Ділова гра як спосіб мотивації комунікативної діяльності майбутніх філологів у процесі формування англійської граматики компетентності. *Іноземні мови*. № 2. 2012. С. 53–56.
6. 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.
7. Длугунович Н. А. Soft skills як необхідна складова підготовки ІТ-фахівців. *Вісник Хмельницького національного університету*. № 6. 2014. С. 239–242.
8. Дроздова Ю. В., Дубініна О. В. Концептуальні підходи до визначення «Soft Skills» у сучасних освітніх та професійних моделях. *Soft skills – невід'ємні аспекти формування конкурентоспроможності студентів у XXI столітті: Міжвузівський науково-методичний семінар*. Київ: КНТЕУ, 2020. С. 31–34.
9. Зайцева І. В. SOFT SKILLS – невід'ємні аспекти формування конкурентоспроможності студентів у XXI столітті. *Soft skills – невід'ємні аспекти формування конкурентоспроможності студентів у XXI столітті: Міжвузівський науково-методичний семінар*. Київ: КНТЕУ, 2020. С. 34–37.
10. Зварич І. М. Спілкування – невід'ємна складова Soft Skills у формуванні конкурентоспроможності студентів XXI століття. *Soft skills – невід'ємні аспекти формування конкурентоспроможності студентів у XXI столітті: Міжвузівський науково-методичний семінар*. Київ: КНТЕУ, 2020. С. 37–40.
11. Кардаш Н. В. Можливості ділової гри в активізації навчально-професійної діяльності майбутніх менеджерів. *Матеріали міжнародної інтернет-конференції «Соціум. Наука. Культура»*. Режим доступу: <http://intkonf.org/kardash-nv-mozhливosti-dilovoyi-gri-v-aktivizatsiyi-navchalno-profesiyanoi-diyalnosti-maybutnih-menedzheriv> (дата звернення: 25.07.2022).
12. 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.
13. Кохан О. М. Soft skills як необхідний компонент конкурентоспроможності майбутніх фахівців. *Soft skills – невід'ємні аспекти формування конкурентоспроможності студентів у XXI столітті: Міжвузівський науково-методичний семінар*. Київ: КНТЕУ, 2020. С. 43–45.
14. Пасик-Косарева Н. О. Основні навички soft skills, які знадобляться студенту XXI століття для успішності у житті та кар'єрі. *Soft skills – невід'ємні аспекти формування конкурентоспроможності студентів у XXI столітті: Міжвузівський науково-методичний семінар*. Київ: КНТЕУ, 2020. С. 68–70.
15. Подозорова А. В., Комліченко О. О. Формування соціальної компетентності майбутніх економістів засобами проектних технологій навчання у коледжі. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія: «Педагогічні науки»*. № 12. С. 101–108.
16. 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.
17. Сургова С. Ю. Використання ділової гри в процесі формування творчої особистості майбутніх соціальних працівників. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах: зб. наук. пр. Запоріжжя: КПУ*. 2018. С. 168–172.
18. Тарнопольский 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.
19. Фединець Н. І. Ділові ігри – активний метод навчання у підготовці фахівців з менеджменту. *Науковий вісник НЛТУ України*. Вип. 23.1. 2013. С. 365–370.
20. Шестакова С. О. Використання інтерактивних методів навчання для формування soft skills у студентів юридичного профілю. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. № 2 (96). 2020. С. 226–233.
21. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри. К.: Вища школа. 1993. 112 с.
22. Cinque M. Soft skills development in European countries. *Tuning Journal*. № 2. 2016. pp. 389–427.

#### REFERENCES

1. Bielkin I. V. Pedagogichni umovy vykorystannia dilovykh ihor u profesiinii pidhotovtsi menedzheriv marketynhovykh komunikatsii u vyshchyykh navchalnykh zakladakh [Pedagogical requirements for the use of business games in professional training of marketing communications managers in higher education institutions]. Thesis for a Candidate's Degree in Pedagogy: 13.00.04. Vinnytsia, 2017. 258 p. [in Ukrainian].
2. Vlasiuk A. I., Hrytsiuk P. M. Pidhotovka fakhivtsiv z informatsiynykh tekhnolohii u konteksti suchasnykh vymoh [Training of IT professionals in the context of modern requirements]. *New pedagogical thought*. No. 1.1. 2013. P. 109. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npd\\_2013\\_1\\_28](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Npd_2013_1_28) (accessed 25 July 2022) [in Ukrainian].
3. Haidenko Yu. O. Metodichni 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», 2016. 86 p. [in Ukrainian].
4. Hlazunova O. H., Voloshyna T. V., Korolchuk V. I. Rozvytok «soft skills» u maibutnikh fakhivtsiv z informatsiynykh tekhnolohii: metody, zasoby, indykatory otsiniuvannia [Soft skills development of future IT professionals: methods, tools,

evaluation indicators]. *Open educational e-environment of modern university*. Special issue. 2019. pp. 93-106. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/oeemu\\_2019\\_spetsvip\\_10](http://nbuv.gov.ua/UJRN/oeemu_2019_spetsvip_10) (accessed 25 July 2022) [in Ukrainian].

5. Hordieieva A. Y. Dilova hra yak sposib motyvatsii komunikativnoi diialnosti maibutnikh filolohiv u protsesi formuvannia anhlomovnoi hramatychnoi kompetentsii [Professionally oriented simulation as the way of motivation of future philologists' communicative activity in the process of grammar competence formation]. *Foreign languages*. No. 2. 2012. pp. 53–56 [in Ukrainian].

6. Horpenko H. O. Dilovi ihry, rolovi ihry, psykhdrama u vykladanni inozemnykh mov: komparatyvnyi analiz [Business games, role plays, psychodrama in teaching foreign languages: comparative analysis]. *Language teaching in higher education institutions at the modern stage. Interdisciplinary connections. Scientific research. Experience. Search*. Vol. 24. 2014. pp. 32–40 [in Ukrainian].

7. Dluhunovych N. A. Soft skills yak neobkhdna skladova pidhotovky IT-fakhivtsiv [Soft skills as a necessary component of training IT professionals]. *Bulletin of Khmelnytsky National University*. No. 6. 2014. pp. 239–242 [in Ukrainian].

8. Drozdova Yu. V., Dubinina O. V. Kontseptualni pidkhody do vyznachennia «Soft Skills» u suchasnykh osvitynikh ta profesiynykh modeliakh [Conceptual approaches to the definition of «Soft Skills» in modern educational and professional models]. *Soft skills as an integral formation aspect of students' competitiveness in the XXI century: Inter-university scientific and methodological seminar*. Kyiv.: KNTEU Publ., 2020. pp. 31–34 [in Ukrainian].

9. Zaitseva I. V. Soft skills – nevidiemni aspekty formuvannia konkurentospromozhnosti studentiv u XXI stolitti [Soft skills as an integral formation aspect of students' competitiveness in the XXI century]. *Soft skills as an integral formation aspect of students' competitiveness in the XXI century: Inter-university scientific and methodological seminar*. Kyiv: KNTEU Publ., 2020. pp. 34–37 [in Ukrainian].

10. Zvarych I. M. Spilkuvannia – nevidiemna skladova Soft Skills u formuvanni konkurentospromozhnosti studentiv KhKhI stolittia [Communication as an integral component of soft skills in the formation of students' competitiveness in the 21<sup>st</sup> century]. *Soft skills as an integral formation aspect of students' competitiveness in the XXI century: Inter-university scientific and methodological seminar*. Kyiv: KNTEU Publ., 2020. pp. 37–40 [in Ukrainian].

11. Kardash N. V. Mozhlyvosti dilovoi hry v aktyvizatsii navchalno-profesiinoi diialnosti maibutnikh menedzheriv [Possibilities of the business game in activating educational and professional activity of future managers]. *Materials of the international Internet conference "Society. Science. Culture"*. URL: <http://intkonf.org/kardash-nv-mozhlyvosti-dilovoyi-gri-v-aktivizatsiyi-navchalno-profesiynoyi-diyalnosti-maybutnih-menedzheriv> (accessed 25 July 2022) [in Ukrainian].

12. Kovalska V. S. 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]. *Problems of engineering pedagogic education*. No. 26–27. 2010. pp. 119–124 [in Ukrainian].

13. Kokhan O. M. Soft skills yak neobkhdnyi komponent konkurentospromozhnosti maibutnikh fakhivtsiv [Soft skills as a necessary component of the future professionals' competitiveness]. *Soft skills as an integral formation aspect of students' competitiveness in the XXI century: Inter-university scientific and methodological seminar*. Kyiv: KNTEU Publ., 2020. pp. 43–45 [in Ukrainian].

14. Pasyk-Kosarieva N. O. Osnovni navychky soft skills, yaki znadobliatsia studentu XXI stolittia dlia uspishnosti u zhytti ta karieri [Basic soft skills that a student of the 21<sup>st</sup> century will need to succeed in life and career]. *Soft skills as an integral formation aspect of students' competitiveness in the XXI century: Inter-university scientific and methodological seminar*. Kyiv: KNTEU Publ., 2020. pp. 68–70 [in Ukrainian].

15. Podozorova A. V., Komlichenko O. O. Formuvannia sotsialnoi kompetentnosti maibutnikh ekonomistiv zasobamy proektnykh tekhnolohii navchannia u koledzhi [Formation of future economists' social competence by means of project technologies in college education]. *Bulletin of the Cherkasy Bohdan Khmelnytsky National University. Pedagogical Sciences*. No. 12. pp. 101–108 [in Ukrainian].

16. Rusalkina L. H. 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]. *Teaching languages in higher education institutions*. No. 26. 2015. pp. 119–127 [in Ukrainian].

17. Surhova S. Yu. Vykorystannia dilovoi hry v protsesi formuvannia tvorchoi osobystosti maibutnikh sotsialnykh pratsivnykiv [The use of the business game in the formation of future social workers' creative personality]. *Pedagogy of creative personality formation in higher and secondary education institutions*. Zaporizhzhia: KPU. 2018. pp. 168–172 [in Ukrainian].

18. Tarnopolskyi O. B. 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]. *Bulletin of Chernihiv National Pedagogical University. Pedagogical Sciences*. No. 85. 2011. pp. 231–234 [in Ukrainian].

19. Fedynets N. I. Dilovi ihry – aktyvnyi metod navchannia u pidhotovtsi fakhivtsiv z menedzhmentu [Business games as an active teaching method in training management professionals]. *Scientific bulletin of UNFU*. Vol. 23.1. 2013. pp. 365–370 [in Ukrainian].

20. Shestakova S. O. Vykorystannia interaktyvnykh metodiv navchannia dlia formuvannia soft skills u studentiv yurydychnoho profilu [The use of interactive teaching methods for soft skills formation of future lawyers]. *Pedagogical sciences: theory, history, innovative technologies*. No. 2 (96). 2020. pp. 226–233 [in Ukrainian].

21. Shcherban P. M. Navchalno-pedahohichni ihry [Educational and pedagogical games]. K.: Vyshcha shkola Publ., 1993. 112 p. [in Ukrainian].

22. Cinque M. Soft skills development in European countries. *Tuning Journal*. No. 2. 2016. pp. 389–427.