

УДК 37.011.3:[174:81'271]  
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-5-32>

**Ірина РАДЧЕНКО,**  
orcid.org/0000-0002-7853-1990  
старший викладач кафедри іноземних мов  
Українського державного університету залізничного транспорту  
(Харків, Україна) ireneradchenko3@gmail.com

**Людмила МИХАЙЛОВА,**  
orcid.org/0000-0003-3522-7400  
старший викладач кафедри педагогіки, іноземної філології та перекладу  
Харківського національного економічного університету імені Семена Кузнеця  
(Харків, Україна) mykhajlovalz@ukr.net

## КОНТЕКСТНА ДІЛОВА ГРА ЯК ФОРМА НАВЧАННЯ ІНШОМОВНОГО ПРОФЕСІЙНОГО СПІЛКУВАННЯ

Статтю присвячено можливостям використання контекстної ділової гри як форми навчання іноземномовного професійного спілкування. Метою статті є теоретичне обґрунтування значимості використання контекстних ділових ігор як форми навчання іноземномовного професійного спілкування, а також розроблення методики проведення ділових ігор. У статті надано визначення поняття «ділова гра» та виділено низку особливостей ділової гри як форми контекстного навчання. Надано класифікацію ділових ігор за часом проведення, оцінкою діяльності, результатом, завершальною метою, методологією проведення, сферою використання. Приділено увагу психолого-педагогічним принципам проведення ділової гри та її педагогічним функціям. Розглянуто два види моделей ділової гри: імітаційну та ігрову. Наголошено на важливості визначення ігрових цілей і сценарію в процесі створення ділової гри. Виділено низку ознак, притаманних діловим іграм. Вказано, що до етапів створення ділової гри належать підготовка гри, формування ігрової групи, керівництво грою та її проведення, підбиття підсумків. Зазначено, що характерними ознаками контекстної ділової гри на матеріалі іноземної мови є імітаційне моделювання, наявність ситуації професійної комунікативної взаємодії, реалізація цілей гри, проблемний характер відтворюваних ситуацій та їх повторюваність. Розглянуто низку вимог, які висуваються до навчальних ігрових завдань та умов успішного проведення ігор. Докладно розглянуто три етапи проведення контекстної ділової гри на матеріалі іноземної мови: підготовчий, ігровий і завершальний. Зроблено висновок про те, що контекстні навчальні ділові ігри сприяють формуванню професійних знань і розвитку навчальних умінь в ігрових ситуаціях, розвитку соціально значущих мотивів і мотивації пізнавальної діяльності, отриманню вмінь працювати в колективі, діалогічному спілкуванню, стимулюванню самоврядування, самонавчання, самоконтролю тощо.

**Ключові слова:** гра, іноземна мова, комунікативна діяльність, технології, заклади вищої освіти, взаємодія.

**Iryna RADCHENKO,**  
orcid.org/0000-0002-7853-1990  
Senior Lecturer at the Department of Foreign Languages  
Ukrainian State University of Railway Transport  
(Kharkiv, Ukraine) ireneradchenko3@gmail.com

**Liudmyla MYKHAILOVA,**  
orcid.org/0000-0003-3522-7400  
Senior Lecturer at the Department of Pedagogy, Foreign Philology and Translation  
Simon Kuznets Kharkiv National University of Economics  
(Kharkiv, Ukraine) mykhajlovalz@ukr.net

## CONTEXT BUSINESS GAME AS A FORM OF FOREIGN LANGUAGE PROFESSIONAL COMMUNICATION TRAINING

The article is devoted to the possibilities of using contextual business games as a form of foreign language professional communication training. The purpose of the article is to substantiate theoretically the importance of using contextual business games as a form of foreign language professional communication training, as well as to develop methods of conducting business games. The article provides a definition of "business game" and highlights a number of business game features as a form of contextual learning. It is made the classification of business games by: the time

*of carrying them out, an estimation of activity; the result, the final goal, the methodology, the area of use. Attention is paid to psychological and pedagogical principles of business games and their pedagogical functions. Two types of business game models are considered: imitation game and free-to-play game. The importance of defining game goals and scenarios in the process of business game creating is emphasized. There are a number of business games features. It is indicated that the business game creation stages include: game preparation, game group formation, the management of the game and its implementation, and summarizing. It is emphasized that the characteristic features of the contextual business game on the material of a foreign language are simulation, the presence of professional communicative interaction process, the realization of the game goals, the problematic nature of reproducible situations and their recurrence. A number of requirements for educational game tasks and conditions for successful games are considered. Three stages of contextual business game conducting on the material of a foreign language are considered in detail: preparatory, game and final. It is concluded that contextual educational business games contribute to the formation of professional knowledge and learning skills development in game situations, development of socially significant motives and cognitive activity motivation, gaining skills to work in a team, dialogic communication, stimulating self-government, self-learning, self-control.*

**Key words:** *game, foreign language, communicative activity, technologies, institutions of higher education, interaction.*

**Постановка проблеми.** Сьогодні для успішного входження України до світового співтовариства важливим стає забезпечення міжнародних зв'язків, використання міжнародного досвіду в різноманітних сферах діяльності людини. Для розв'язання цих питань важливою стає підготовка фахівців, які володіють іноземною мовою на високому рівні. Навчання іноземної мови стає одним із головних засобів формування професійної компетентності, що зможе забезпечити ефективну діяльність, використання актуальної інформації з метою поліпшення освітніх стандартів.

Інновації в освітньому просторі України зумовили орієнтацію змісту і технологій навчання на розвиток індивідуальності майбутніх фахівців. Ігрові методи, зокрема ділові ігри, є важливим засобом формування у студентів відповідних професійних умінь і навичок, мотивації до майбутньої професійної діяльності. Відомо, що ділові ігри інтенсифікують процес навчання, надають студентам можливість отримати попередній досвід майбутньої діяльності, стати активним учасником розв'язання проблемних ситуацій (Вишневецька, 2013: 125).

**Аналіз досліджень.** Іноземну комунікативну компетенцію досліджувало багато авторів (І. Бім, Н. Гез, І. Зимня, В. Сафонова, О. Соловова та інші), і сьогодні вона розглядається як мета і планований результат навчання. У низці досліджень, виконаних у руслі проблематики професійно спрямованого навчання іноземної мови у ЗВО (О. Комарова, Т. Серова, Л. Ховріна та інші), наголошується на необхідності навчання майбутніх фахівців професійної комунікації на іноземних мовах. Доцільність і перспективність використання ділових ігор у вищій школі розглядали М. Бірштейн, Я. Бельчиков, А. Вербицький, В. Єфімов, М. Кларін, О. Парубок, П. Підкасистий, П. Щербань та інші вчені. Проблеми використання ігрової діяльності у процесі навчання

іноземної мови приділяли увагу такі відомі вчені: О. Леонтьєв, Ю. Пасов, М. Скаткін, Д. Вурне, J. Rewell, J. Taylor тощо.

**Метою статті є** теоретичне обґрунтування значимості використання контекстних ділових ігор як форми навчання іноземного професійного спілкування, а також розроблення методики проведення ділових ігор.

**Виклад основного матеріалу.** Навчання студентів за допомогою ігрового моделювання «професійно подібних» ситуацій у навчальному процесі ЗВО є однією з найефективніших технологій контекстного навчання. Процес моделювання передбачає залучення в навчання моделі загальної та професійної діяльності. Отже, ми можемо створити імітацію професійно комунікативної діяльності в аудиторії, об'єднавши ситуацію іноземного професійного спілкування в її контекстному розумінні з професійно-комунікативним «наповненням» цієї ситуації (лексичні моделі) (Вербицький, 1991).

У процесі моделювання цілісного змісту майбутньої професійної діяльності в контекстному навчанні створюються психолого-педагогічні умови формування та розвитку як пізнавальних, так і професійних мотивів: «відбувається перенесення предмета пізнання як основної мети й мотиву навчальної діяльності студента на предмет професійної діяльності, представлений у модельній формі» (Бакшаєва, 1997: 13).

Ґрунтуючись на контекстному підході до теорії та практики ігрового навчання в ЗВО, ми розглядаємо ділову гру як форму моделювання в освітньому процесі предметного та соціального змісту освоєної студентами професійної діяльності, моделювання тих систем відносин, які характерні для цієї діяльності загалом (Вербицький, 2004: 16). Як зазначав Ю. Пасов, на основі гри відбувається активізація резервних можливостей студентів (Пасов, 1985: 86), що співвідно-

ситься з принципами інтенсивного навчання. Їй притаманна емоційність, творчість, суперництво та наявність прямих або опосередкованих правил (Пасічник, 2014: 125). На думку В. Ортинського, ділова гра є комплексною, багатофункціональною дією, у межах якої сполучено декілька взаємопов'язаних видів діяльності: аналіз і пошук розв'язання проблем, навчання, розвиток, дослідження, консультування, формування колективної діяльності (Ортинський, 2009: 243).

У діловій грі поєднуються два різних принципи навчання: принцип моделювання майбутньої фахової діяльності і принцип проблемності. У діловій грі процес розв'язання завдання є пошуковим, дослідницьким (Харжевська, 2011: 66).

У науковій літературі виділяються такі особливості ділової гри як форми контекстного навчання: 1) системний зміст навчального матеріалу, який представлений в імітаційній моделі; 2) відтворення структури та функціональних ланок майбутньої професійної діяльності в ігровій навчальній моделі; 3) наближення студентів до реальних умов формування потреб у знаннях та їх практичного застосування, що забезпечує раціональність навчання, особистісну активність студентів, можливість переходу від пізнавальної мотивації до професійної; 4) сукупність навчального та виховного ефектів; 5) забезпечення переходів від організації та регуляції діяльності викладачем до саморегуляції та самоорганізації діяльності самими студентами; 6) широкі можливості вживання інформації у функції засобу регуляції квазіпрофесійної діяльності, що перетворює цю інформацію в знання (Вербицький, 1991).

Усі ділові ігри можна класифікувати за часом проведення (ігри без обмежень часу, з обмеженням часу, у реальному часі); за оцінкою діяльності (гру кожного учасника оцінюють або ні); за остаточним результатом (ігри з жорсткими правилами та відкриті ігри); за завершальною метою (навчальні, пошукові, констатуючі); за методологією проведення (рольові, групові, імітаційні, організаційно-діяльнісні, інноваційні, ансамблеві); за сферою використання (промислові, навчальні, кваліфікаційні) (Ортинський, 2009: 244).

Імітаційна модель є характерною ознакою ділової гри, вона втілює найбільш прикметні ознаки та властивості реального об'єкта з урахуванням специфіки дисципліни, що вивчається. Отже, побудова імітаційної моделі перебуває в центрі ігрового моделювання майбутньої професійної діяльності.

Імітаційну модель можна розглядати як задану в специфічній матеріальній формі орієнтовну

структуру діяльності, що відтворюється. Справді, автор гри здійснює значну роботу з аналізу норм, які організують певну професійну діяльність. У результаті виявлення прихованих механізмів, які визначають «закони» функціонування та розвитку певного виду діяльності, розробник може сконструювати ділову гру; часто, для того щоб створити імітаційну модель, доводиться проводити серйозну дослідницьку роботу. Організована на основі виділеної імітаційної моделі гра дає змогу задавати жорстку систему правил, облік яких призводить до того, що учасник гри сприймає гру як ціле, тобто засвоює орієнтовну структуру діяльності, що відтворюється.

Водночас контекстна ділова гра орієнтована на розвиток соціально-комунікативної та предметно-технологічної компетентності майбутнього фахівця й, відповідно, виступає як соціальна модель. «Ділова гра дає змогу упорядкувати знання, вміння, навички, отримані на всіх попередніх етапах навчання, і «скрутити» їх у своїй свідомості в цілісну динамічну систему» (Вербицький, 1999: 59). Ділову гру використовують для засвоєння нового та закріплення старого матеріалу, вона дає можливість студентам зрозуміти й вивчити навчальний матеріал із різних позицій. У закладі вищої освіти застосовують різноманітні модифікації ділових ігор: імітаційні, операційні, рольові ігри, діловий театр, психо- та соціограма (Жулківська, 2015: 287).

Під час конструювання та проведення контекстної ділової гри її творці спираються на психолого-педагогічні принципи: а) імітаційного моделювання конкретних умов і динаміки виробництва; б) ігрового моделювання змісту та форм професійної діяльності; в) спільну діяльність, що відображає соціальну сутність праці; г) діалогічного спілкування та взаємодії учасників; ґ) двоплановості; д) проблемності змісту імітаційної моделі та процесу його розгортання в ігровій діяльності (Вербицький, 1991: 129).

Під час підготовки та проведення контекстної ділової гри реалізуються такі педагогічні функції: а) формування в майбутніх фахівців уявлення про професійну діяльність в її динаміці; б) набуття предметно-професійного та соціального досвіду, зокрема досвіду ухвалення індивідуальних і спільних рішень; в) розвиток професійного теоретичного та практичного мислення; г) формування пізнавальної мотивації, забезпечення умов появи професійної мотивації (Вербицький, 1991: 142).

У науковій літературі немає єдності з питань про сутність ділової гри й методики її конструювання, так само як і загальноприйнятого уявлення

про структуру гри, хоча багато структурних елементів є загальними. Зазвичай автори спираються на свій емпіричний досвід і здоровий глузд, конструюючи гру або запозичуючи її структурні компоненти в інших авторів (Вербицький, 1991: 128). Основою розроблення контекстної ділової гри є створення імітаційної та ігрової моделей, які повинні органічно накладатися одна на одну, що й визначає структуру ділової гри.

Є два види моделей ділової гри: імітаційна та ігрова. Імітаційна модель зображає обраний фрагмент реальної дійсності, який можна назвати прототипом моделі або об'єктом імітації, задаючи предметний контекст професійної діяльності фахівця в навчальному процесі. Ігрова модель є фактично способом опису роботи учасників з імітаційною моделлю, що задає соціальний контекст професійної діяльності фахівців.

Для створення ділової гри, яку часто використовують із метою закріплення знань, здобутих у процесі лекційних і практичних занять, важливо визначити: а) ігрові цілі: розроблення варіантів проекту ділової гри або демонстрація прийомів створення ігрового контексту; б) сценарій (базовий елемент ігрової процедури, у ньому знаходять відбиття принципи проблемності, двоплановості, спільної діяльності. Під сценарієм ділової гри розуміється опис у словесній або графічній формі предметного змісту, вираженого в характері та послідовності дій гравців, а також викладачів, які ведуть гру. У сценарії зображено загальну послідовність гри, яку розбито на основні етапи, операції та кроки й представлено у вигляді блок-схеми); в) ролі та функції гравців, які повинні адекватно зображати «посадову картину» того фрагмента професійної діяльності, який моделюється в грі; г) правила гри, які показують характеристики реальних процесів і явищ; система оцінювання, яка повинна забезпечувати контроль якості ухвалених рішень із позицій норм і вимог професійної діяльності та сприяти розгортанню ігрового плану навчальної діяльності.

Українська дослідниця О. Пасічник виділяє такі ознаки, які повинні бути притаманні діловим іграм: «1) наявність різних моделей спілкування, які становлять систему професійного спілкування майбутнього фахівця; 2) наявність ролей та їх розподіл між учасниками; 3) відмінність цільових установок учасників гри, які виконують різні ролі; 4) рольова взаємодія; 5) наявність спільної мети в усій групі студентів, які беруть участь у діловій грі; 6) альтернативність рішень і можливість діяти відповідно до умов конкретної ситуації; 7) наявність системи групового та індивідуального ана-

лізу результатів діяльності учасників групи під час ділової гри; 8) можливість керувати емоційною напругою, яка виникає під час ділової гри (за необхідності – зменшувати або, навпаки, – підвищувати її), спонукаючи так студентів до вибору адекватної комунікативної стратегії» (О. Пасічник, 2014: 126).

Є низка етапів ділової гри, до яких належать: 1) підготовка гри: забезпечення відповідності обраної ігрової методики, ситуації навчальним цілям і рівню підготовленості учасників; забезпечення адекватної фіксації ходу гри (аудіо-, відеозапис); визначення засобів аналізу гри (зауваження та рекомендації керівника гри, опрацювання найважливіших епізодів і ролей, зіставлення власних переживань гравців і характеристик спостерегачів, використання системи критеріїв або оціночних шкал); структурування гри в часі; визначення форм оціночних комунікацій із гравцями; відповідне використання технічних засобів навчання, особливо під час аналізу поведінки гравців і підбиття підсумків; 2) формування ігрової групи (гра повинна сприяти розв'язанню актуальної проблеми організації та відповідати потребам її учасників, водночас необхідно мати приблизно однаковий рівень компетентності учасників гри); 3) керівництво грою та її проведення (керівник формує склад учасників гри, знайомить їх з її умовами та правилами, установлює регламент гри; у процесі гри керівник здійснює контроль за її ходом, скеровує гру, стежить за дотриманням етичних норм); 4) підбиття підсумків, під час якого обговорюються питання досягнення мети, розв'язання завдань чи відповідності результатів раніше встановленим критеріям.

Розглянемо контекстну навчальну ділову гру для моделювання професійної діяльності в її комунікативному та поведінковому аспектах на заняттях іноземною мовою. Головна мета контекстної ділової гри на матеріалі іноземної мови полягає в тому, що за допомогою участі в квазі-професійній діяльності відбувається формування комплексу професійних знань і предметних дій і розвиток комунікативних умінь, необхідних для повноцінної участі в професійному спілкуванні. Є низка відмінностей між діловою та рольовою грою контекстного типу. Ми згодні з Н. Жуковою, що відмінності можна окреслити за двома основними параметрами: програмними цілями використання в системі контекстного навчання та розподілом часу в тій чи іншій грі (Жукова, 2004: 50).

Основною метою контекстної ділової гри є залучення студентів до цілісної професійної діяльності та її великих фрагментів; водночас

однаково важливим є оволодіння як предметною, так і соціальною сторонами майбутньої професійної діяльності. Однак у ролевій грі предметно-технологічна сторона засвоєної діяльності виступає «приводом і фоном для досягнення головної мети – розвитку в майбутніх фахівців здібностей, умінь і навичок спілкування та взаємодії з іншими учасниками спільної справи, розвитку в них професійної комунікативної компетентності» (Жукова, 2004: 52).

Що стосується параметра часу, то в діловій грі він розподіляється в суворій відповідності до тимчасових характеристик технології виробничого процесу діяльності, який моделюється або пропорційний їй. У рольовій грі параметр часу не такий важливий або взагалі не важливий, оскільки предметна сторона засвоєної діяльності підпорядковується досягненню головної мети – розвитку професійної комунікативної компетентності студентів.

Низка дослідників України та країн пострадянського простору розглядала доцільність використання рольових і ділових ігор у процесі навчання професійного спілкування іноземною мовою.

Характерними ознаками контекстної ділової гри на матеріалі іноземної мови є: 1) імітаційне моделювання, що дає змогу відтворити реальне іншомовне середовище, у якому студенти постають як носії конкретних соціальних і професійних ролей; 2) наявність ситуації професійного комунікативної взаємодії, яка «задається» сценарієм гри та рольовими завданнями, що дає змогу проводити навчання іноземної мови в контексті розгортання квазіпрофесійної діяльності; 3) реалізація цілей гри в ланцюжку розв'язання взаємопов'язаних завдань комунікативного характеру; 4) проблемний характер відтворюваних ситуацій та їх повторюваність (Самсонова, 2006: 80).

Головна перевага будь-якої ділової гри полягає в тому, що в ній у навчальних цілях відтворюються реально наявні виробничі ситуації, зокрема, в їхньому професійно комунікативному аспекті. У контекстній діловій грі на занятті з іноземної мови матеріал засвоюється в професійно значущому контексті, водночас мова виступає не тільки як інструмент професійного спілкування, але служить розв'язанню професійного комунікативного завдання.

Отже, контекстна ділова гра в межах її застосування до навчання іноземної мови – це моделювання практичної виробничої діяльності та спілкування в ній за допомогою професійно подібної навчально-мовленнєвої ситуації з розподілом ролей.

Навчальна ділова гра пов'язана з навчальною програмою загалом і цілями курсу з урахуванням їхніх особливостей. Проблематика навчальної ділової гри не повинна бути вузькою: вона має охоплювати комплекс питань і водночас мати своє «порогове» застосування. Інформація, отримана в навчальній діловій грі, призначається для використання в подальшому навчанні з метою більш ефективного засвоєння знань і розвитку вмінь.

Сенс цих ігор полягає в тому, що вони містять той чи інший актуальний елемент професійної діяльності, «програвання» якого має стати базою для розвитку у студентів певних видів умінь. Повторне проведення однотипних ігор формує необхідні професійні навички.

До навчальних ігрових завдань висувається низка вимог: 1) завдання має бути актуальним, для його розв'язання потрібні базові знання, уява й творчі здібності студентів; 2) завдання має бути досить складним, але доступним для розв'язання; 3) завдання має спонукати до використання наявних знань і пошуку нових принципів, фактів, методів завдання.

Завершальний етап навчання у ЗВО традиційно вважається найбільш сприятливим для застосування навчальних ділових ігор. Це пояснюється тим, що розуміння і прийняття ролі в іграх цього типу передбачають наявність знань за фахом, а також володіння професійно значущими рішеннями. Вважається, що першокурсник не зможе добре зіграти таку роль. Студенти старших курсів, навпаки, уже володіють певним рівнем знань і вміють самостійно працювати. Однак ми вважаємо, що вже з першого курсу гра є ефективною формою контекстного навчання. На початку навчання першокурсник адаптується до умов навчання у ЗВО. Але більшість студентів перших курсів уміє тільки зачувати інформацію, що фактично веде лише до тренування пам'яті. Це сприяє набуттю знань у певному обсязі, але жодним чином не розвиває практичних умінь. З одного боку, вже на першому курсі студента треба навчити самостійно управляти своєю навчальною діяльністю (вміти виділяти головне, користуватися літературою, складати конспекти тощо). З іншого боку, необхідно допомогти студентам розвинути й активізувати їхні творчі здібності, а ігрові форми контекстного навчання надають важливу допомогу в розв'язанні цих завдань.

Ба більше, ми переконані, що деякі комунікативні завдання, пов'язані з участю в ділових іграх, можуть розв'язувати не тільки студенти молодших курсів, а й слухачі підготовчих курсів. Можемо навести такі приклади: 1) відтворення в загальних

рисах контексту професійно значущої ситуації, спираючись на наявні в них знання; 2) вміння узагальнювати факти; 3) висловлювання свого ставлення до пропозицій партнера; 4) уміння пояснити свою позицію та підхід; 5) уміння запитати більш детальну та конкретну інформацію тощо (Самсонова, 2006: 77).

Ділова гра пройде успішно, якщо викладач зможе добитися розуміння мети гри й змісту, який потрібно в ній висловити; запропонує комунікативні ігри, діалоги-інтерв'ю, дискусії, критичні оцінки інформації перед діловою грою; повторити й узагальнити зі студентами специфічні особливості професійної діяльності, у межах якої реалізується рольове спілкування (Гальскова, 2005: 215).

Як і всі види навчальних ігор, контекстна ділова гра на матеріалі іноземної мови передбачає наявність трьох етапів: підготовчого, ігрового та завершального. Підготовчий етап передбачає проведення великого обсягу попередньої роботи: а) вибір теми і формулювання проблеми; б) відбір і повторення необхідних мовних засобів; в) уточнення параметрів ситуації, а саме часу, місця, кількості учасників, ступеня офіційності; статусно-рольових характеристик партнерів; особистісних характеристик персонажів; мовних намірів: запиту інформації, вираження згоди/незгоди, аргументації власної думки тощо; г) підготовку атрибутів гри: наочних посібників, карток, фрагментів фільмів, зразків листів тощо.

Час, відведений для гри, має бути розрахований так, щоб усі її учасники встигли виконати свої

завдання й отримати відповіді на свої запитання, а також зіграти свою роль.

Етап контролю й аналізу гри можуть йти відразу після її завершення або проводитися на наступних заняттях, що залежить від складності та тривалості гри. Якщо гра пройшла успішно й учні отримали задоволення від застосування своїх знань на практиці, то почуття задоволення може зникнути в разі повного аналізу кожної незначної помилки на тому ж уроці. Психологічно краще проводити обмін думками про її успішність, про труднощі та найбільш вдалі моменти наступного заняття після гри.

**Висновки.** Отже, на підставі вищевикладеного ми можемо зробити висновок про те, що ділова гра належить до активних методів навчання, яка забезпечує активну творчу діяльність студента. На відміну від традиційних форм навчання, контекстні навчальні ділові ігри сприяють: формуванню професійних знань і розвитку навчальних умінь в ігрових ситуаціях, подібних до реально здійснюваних у професійній практиці; розвитку соціально значущих мотивів, таких як зобов'язання та відповідальність; розвитку мотивації пізнавальної діяльності та формуванню на її основі професійної мотивації; отриманню умінь працювати в колективі; діалогічному спілкуванню з викладачами та іншими студентами; стимулюванню самоврядування, самонавчання, самоконтролю; створенню більш досконалого механізму запам'ятовування; більш адекватній самооцінці особистості; більш емоційній залученості до процесу навчання.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бакшаева Н. А. Развитие познавательной и профессиональной мотивации студентов педагогического ВУЗа в контекстном обучении : автореф. дисс. ... канд. психол. наук. Москва, 1997. 24 с.
2. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. Москва : Высшая школа, 1991. 207 с.
3. Вербицкий А. А. Глоссарий терминов и понятий контекстного обучения. *Контекстное обучение: теория и практика* : межвуз. сборник науч. ст. / Под. ред. А. А. Вербицкого, Т. Д. Дубовицкой. Москва : РИЦ «Альфа» МГОПУ им. М. А. Шолохова, 2004. С. 3–19.
4. Вербицкий А. А. Новая образовательная парадигма и контекстное обучение. Москва : Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 1999. 75 с.
5. Вишнеvsька К. Г. Контекстне навчання іноземної мови як чинник успішності формування професійної компетентності майбутніх фахівців економічного профілю. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*. 2013. № 8 (Ч. 2). С. 143–151.
6. Гальскова Н. Д., Гез Н. И. Теория обучения иностранным языкам: Лингводидактика и методика: учеб. пособие для студ. лингв. ун-тов и фак. ин. яз. высш. пед. учеб. заведений. Москва : Издательский центр «Академия», 2005. 336 с.
7. Жукова Н. Ю. Ролевая игра в системе контекстного обучения. *Контекстное обучение: теория и практика* : межвуз. сборник науч. ст. / Под. ред. А. А. Вербицкого, Т. Д. Дубовицкой. Москва : РИЦ «Альфа» МГОПУ им. М. А. Шолохова, 2004. С. 47–54.
8. Жульківська А. М., Вавілова Г. В. Використання методу ділової гри при вивченні фахової іноземної мови. *Лінгвокультурний дискурс у парадигмі професійної освіти* : зб. матеріалів Міжнар. наук.-практ. конф. Київ, 5 березня 2015 р. Київ : КНЕУ, 2015. С. 285–291.
9. Пловайська О. В. Ділові ігри – стимулятор навчального процесу. *Удосконалення змісту та форм організації навчального процесу відповідно до міжнародних стандартів* : зб. матеріалів наук.-метод. конф., 2–4 лютого 2005 р. Київ : КНЕУ. С. 136–137.

10. Ортинський В. Л. Педагогіка вищої школи : навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ : Центр учбової літератури, 2009. 472 с.
11. Пасічник О. О. Особливості використання ділових ігор на заняттях з іноземної мови у ВНЗ. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія : Педагогіка. Соціальна робота*. 2014. Вип. 30. С. 125–127.
12. Пассов Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. Москва : Просвещение, 1985. 208 с.
13. Самсонова А. Б. Влияние контекстной деловой игры на мотивацию иноязычного профессионального общения (неязыковой ВУЗ) : дисс. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Москва, 2006. 192 с.
14. Харжевська О. М. Ділова гра як один із ефективних сучасних методів навчання у вищій школі. *Матеріали 7-ї міжнародної научної практичної конференції «Achievement of high school»*. Софія (България) : Бял ГРАД-БГ, 2011. Т. 20 : Педагогически науки. С. 66–68.

## REFERENCES

1. Bakshaeva N. A. Razvitie poznavatel'noj i professional'noj motivacii studentov pedagogicheskogo VUZa v kontekstnom obuchenii [The development of cognitive and professional motivation of pedagogical university students in context education]. Abstract of PHD thesis. Moscow, 1997. 24 p. [in Russian].
2. Verbickij A. A. Aktivnoe obuchenie v vysshej shkole: kontekstnyj pohod [Active learning in high school: a contextual approach] Moscow : High School, 1991. 207 p. [in Russian].
3. Verbickij A. A. Glossarij terminov i ponyatij kontekstnogo obuchenija [Glossary of terms and concepts of contextual learning] *Contextual learning: theory and practice. Interuniversity. collection of scientific articles*. Moscow : RIC "Al'fa" MGOPU im. M.A. Sholohova, 2004. pp. 3-19. [in Russian].
4. Verbickij A. A. Novaya obrazovatel'naya paradigma i kontekstnoe obuchenie [New educational paradigm and contextual learning], Moscow : Research Center for the Problems of the Quality of Training of Specialists, 1999. 75 p. [in Russian].
5. Vyshnevskaya K. H. Kontekstne navchannia inozemnoi movy yak chynnnyk uspishnosti formuvannia profesiinoi kompetentnosti maibutnikh fakhivtsiv ekonomichnoho profilu [Contextual learning of a foreign language as a factor in the success of the formation of professional competence of future economic professionals] *Problems of modern teachers training*. 2013. № 8. pp. 143-151. [in Ukrainian].
6. Gal'skova N. D., Gez N. I. Teoriya obuchenija inostrannym yazykam: Lingvo- didaktika i metodika: ucheb. posobie dlya stud. lingv, un-tov i fak. in. yaz. vyssh. ped. ucheb. zavedenij [Theory of teaching foreign languages: Linguodidactics and methodology: textbook. manual for stud. lingual, high fur university and fac. in. lang. higher. ped. study. institutions] Moscow : Publishing Center "Academy", 2005. 336 p. [in Russian].
7. Zhukova N. Yu. Rolevaya igra v sisteme kontekstnogo obuchenija [Role-game in the contextual learning system] *Contextual learning: theory and practice. Interuniversity. collection of scientific articles*. Moscow: RIC "Alpha" MGOPU im. M.A. Sholokhov, 2004. pp. 47-54. [in Russian].
8. Zhulkivska A. M., Vavilova H. V. Vykorystannia metodu dilovoi hry pry vyvchenni fakhovoi inozemnoi movy [Using the method of business game in the study of professional foreign language] *Linguocultural discourse in the paradigm of vocational education*. Kyiv : KNEU, 2015. pp. 285-291. [in Ukrainian].
9. Illovaiska O. V. Dilovi ihry – stymuliator navchalnoho protsesu [Business games – a stimulator of the educational process ] // *Improving the content and forms of organization of the educational process in accordance with international standards*. Kyiv : KNEU, pp. 136-137. [in Ukrainian].
10. Ortynskiy V. L. Pedagogika vyshchoi shkoly. Navchalnyi posibnyk dlia studentiv vyshcheykh navchalnykh zakladiv [Pedagogy of high school. Textbook for students of higher educational institutions] Kyiv: Center for Educational Literature. 2009. 472 p. [in Ukrainian].
11. Pasichnyk O. O. Osoblyvosti vykorystannia dilovykh ihor na zaniattiakh z inozemnoi movy [Peculiarities of using business games in foreign language classes at universities] *Scientific Bulletin of Uzhhorod National University. Series: Pedagogy. Social work*. 2014. Nr. 30. pp. 125-127. [in Ukrainian].
12. Passov E. I. Kommunikativnyj metod obuchenija inoyazychnomu govoreniju [A communicative method of teaching foreign language speaking]. Moscow : Prosveshchenie, 1985. 208 p. [in Russian].
13. Samsonova A. B. Vliyanie kontekstnoj delovoj igry na motivaciyu inoyazychnogo professional'nogo obshcheniya (neyazykovej VUZ) [Influence of contextual business game on the motivation of a foreign language professional communication (non-linguistic university)] : PHD dis. Moscow, 2006. 192 p. [in Russian].
14. Kharzhevskaya O. M. Dilova hra yak odyn iz efektyvnykh suchasnykh metodiv navchannia u vyshchyi shkoli [Business game as one of the effective modern methods of teaching in high school] *Proceedings of the 7th International Scientific and Practical Conference "Achievement of high school"* Sofia, 2011. Nr. 20. pp. 66-68. [in Ukrainian].