

Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах



2022 р., № 81

Збірник наукових праць

Головний редактор:

Сущенко А. – доктор педагогічних наук, професор

Заступник головного редактора:

Сущенко Л. – доктор педагогічних наук, доцент

Редакційна колегія:

Захаріна Є. – доктор педагогічних наук, професор;

Іваницький О. – доктор педагогічних наук, професор;

Кочарян А. – кандидат педагогічних наук, доцент;

Куліченко А. – доктор педагогічних наук, доцент;

Пагута М. – кандидат педагогічних наук, доцент;

Сущенко Т. – доктор педагогічних наук, професор;

Даріуш Скальські – доктор педагогічних наук

(Республіка Польща).

Технічний редактор: Н. Кузнецова

Дизайнер обкладинки: А. Юдашкіна

Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах : зб. наук. пр. / [редкол.: А.В. Сущенко (голов. ред.) та ін.]. Запоріжжя : КПУ, 2022. Вип. 81. 320 с.

виходить шість разів на рік

Сайт видання:

www.pedagogy-journal.kpu.zp.ua

Засновник:

Класичний приватний університет

Свідоцтво Міністерства юстиції України

про державну реєстрацію

друкованого засобу масової інформації

Серія КВ № 15844-4316Р від 16.10.2009 р.



Видавництво і друкарня –
Видавничий дім «Гельветика»

69002, м. Запоріжжя, вул. Олександрівська 84, оф. 414

Телефони: +38 (048) 709 38 69, +38 (095) 934-48-28,

+38 (097) 723-06-08

E-mail: mailbox@helvetica.ua

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи

ДК № 6424 від 04.10.2018 р.

Входить до Переліку наукових фахових видань України (категорія «Б») з педагогічних наук (спеціальності: 011. Освітні, педагогічні науки, 012. Дошкільна освіта, 013. Початкова освіта, 014. Середня освіта, 015. Професійна освіта, 016. Спеціальна освіта) відповідно до Наказу МОН України від 17.03.2020 № 409 (додаток 1).

Журнал включено до міжнародної наукометричної бази Index Copernicus International (Республіка Польща)

Видання рекомендовано до друку та поширення через мережу Internet вченою радою Класичного приватного університету (протокол № 8 від 30.03.2022 р.)

Усі права захищені. Повний або частковий передрук і переклади дозволено лише за згодою автора і редакції. При передрукуванні посилання на збірник наукових праць «Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах» обов'язкове.

Редакція не обов'язково поділяє думку автора і не відповідає за фактичні помилки, яких він припустився.

Статті у виданні перевірені на наявність плагіату за допомогою програмного забезпечення StrikePlagiarism.com від польської компанії Plagiat.pl.

Адреса редакції:
Класичний приватний університет
69002, м. Запоріжжя, вул. Жуковського, 70б.
Телефони/факс: +38 050 17 95 916.

Здано до набору 07.03.2022.
Підписано до друку 31.03.2022.
Формат 60×84/8. Цифровий друк. Наклад 150 пр.

УДК 348.147:811.111
DOI <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2022.81.31>

Н. В. Зайцева

старший викладач кафедри «Іноземні мови»
Таврійського державного агротехнологічного університету
імені Дмитра Моторного

С. В. Симоненко

завідуючий кафедри, доцент кафедри «Іноземні мови»
Таврійського державного агротехнологічного університету імені Дмитра Моторного

О. М. Супрун

старший викладач кафедри «Іноземні мови»
Таврійського державного агротехнологічного
університету імені Дмитра Моторного

РОЛЬОВА ГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ІНЖЕНЕРНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

У представленій статті проаналізовано сучасні тенденції застосування гейміфікації як методу при викладанні англійської мови, порівняно особливості комунікативних і комп'ютерних навчальних ігор, висвітлено фактори, які слід взяти до уваги при плануванні рольової гри на навчальних заняттях за здобувачами вищої освіти.

У статті наведено досвід проведення рольової гри, тема якої мала значний інформативний привід і комплекс педагогічних завдань – реалізувати освітню, розвиваючу, виховну, практичну мету. Представлено, зокрема, інформаційну та лінгвістичну підготовку, яку мали отримати учасники, висвітлено порядок і принцип розподілу ролей, поетапний порядок дій учасників, дискусійні моменти та результати. У процесі гри, яка являла собою інсценування позачергової зустрічі представників України та уповноважених осіб Європейського Союзу, студенти інженерної спеціальності мали шляхом дебатів та медіації ухвалити аргументоване рішення про готовність або відтермінування включення України до Європейського Союзу. Розвиваючий аспект сценарію гри включав ознайомлення здобувачів вищої освіти з адміністративними та політичними реаліями Європейського Союзу та України, а також вимогами до країни-кандидата для включення її до ЄС. Лінгвістичний аспект охоплював лексичні засоби англійської мови для медіації, фрази висловлення критики, погодження або незгоди, а також представлення доповіді або промови у супроводі слайдсету з широким застосуванням вокабуляру зі сфер політики, економіки та її галузей. Комунікативний аспект актуалізував та інтенсифікував навички підготовленого та спонтанного мовлення, зокрема, публічного виступу, ведення дебатів та перемовин. Велику увагу було приділено співробітництву, оскільки основна задача включала ухвалу одностайного аргументованого рішення, у якому взято до уваги точку зору представників обох сторін. У результаті проведення рольової гри здобувачі вищої освіти актуалізували широке коло лексико-граматичних засобів англійської мови, змінили власне ставлення до намагання України стати членом Європейського Союзу, усвідомивши складність процесу включення нової країни до ЄС та повноти відповідальності за вище назване рішення.

Ключові слова: гейміфікація, комунікативна компетентність, рольова гра, співробітництво, медіація, дебати, дискусія.

Постановка проблеми. Термін «гейміфікація» є відносно новим у методиці викладання іноземних мов. Як освітня техніка гейміфікація не має сталих цілей, і це є безперечною перевагою для навчання іноземних мов, оскільки комунікативна складова з високою ефективністю утворює синергію з безмежними можливостями рольових ігор. В умовах пандемії гейміфікація знову посідає високу позицію серед педагогічних методів і набуває жвавого інтересу дослідників, адже уможливорює підвищення зацікавленості здобувачів освіти до навчання в умовах дистанційного

або змішаного навчання з використанням сервісів онлайн-конференцій.

Сьогодні більшість досліджень теоретиків та практиків застосування гейміфікації у викладанні іноземних мов сконцентровані на застосуванні ігор з використанням інформаційно-комунікативних технологій або інтернет-ресурсів. Звичайно, сучасні здобувачі освіти тяжіють до діджиталізації усіх сфер життя, і освіта не є виключенням. За винятком командних ігор (як, наприклад, вебквести), учасники навчальних комп'ютерних або онлайн-ігор отримують індивідуалізо-

вані завдання, які стимулюють їх до самостійної навчальної діяльності і відповідальності лише за власні результати. Учасник грає з пристроєм, з одного боку максимально об'єктивним у плані підрахунку результату, а з іншого – безособовим у плані оцінювання прогресування конкретної особистості завдяки грі. Саме з точки зору всебічного розвитку особистості рольові ігри, що відбуваються у форматі live, дозволяють дослідити, як окремий учасник використовує свій комунікативний бекграунд і з яким ступенем ефективності набуває нового досвіду у спілкуванні іноземною мовою.

Аналіз останніх досліджень і публікацій дослідників гейміфікації дозволяє дійти висновку, що фундаментальною основою, закладеною у цей метод є позитивний навчальний досвід, який стимулює до подальшого навчання. За визначенням Х. Фігуероа, гейміфікація – це використання елементів та технік створення гри у неігровому контексті, що має підґрунтям успіх ігрової індустрії, соціальних медіа, та декади досліджень з психології, що гарантує, що будь яке завдання, процес або контекст можуть бути застосовані і видозмінені [1, с. 38]. Враховуючи вищезазначене, логічним є висновок Б. Крісбіанторо, що основною перевагою включення гри у навчальний процес є можливість мотивувати студентів до занурення у гру і одночасно щось вивчати, коли студенти отримують цікавий та приємний навчальний досвід [2, с. 189]. Гейміфікація як метод фокусується на виокремленні фундаментальних принципів ігор і постановці питання, чи можна змінити освітній досвід так, щоб побудувати його на вище вказаних принципах [3]. С. Остервейл [4] зазначає, що гейміфікація успішна тоді, коли використовуються «4 свободи гри»: свобода зазнати невдачі (з незначними наслідками), експериментувати (досліджувати нові стратегії, відкривати для себе нові знання), приміряти на себе різні ролі (і бачити проблему з різних точок зору), свобода створювати (після значних зусиль побачити і оцінити власний реальний результат). Вважаємо, що вище наведені позитивний досвід і свободу неможливо закласти у навчальні комп'ютерні або онлайн-ігри; вони виявляться у повній мірі лише завдяки міжособистісній взаємодії учасників, коли вони імпровізують у довільному і гнучкому навчальному середовищі рольової гри.

Метою даного дослідження є представлення досвіду проведення рольової гри зі студентами спеціальності «Галузеве машинобудування» Таврійського державного агротехнологічного університету імені Дмитра Моторного, спрямованої на розвиток іншомовленнєвих навичок з усіх видів комунікативної діяльності, вправності у співробітництві та медіації, підвищення рівня соціальної свідомості. У статті представлений перебіг рольової гри та аналіз результатів під-

готовленого та спонтанного живого спілкування англійською мовою на актуальну тему – вступ України до Європейського Союзу.

Виклад основного матеріалу. В умовах сьогоднішнього одним з важливих педагогічних завдань вищої освіти є формування і розвиток у майбутнього випускника бакалаврату навичок спілкування (публічного, академічного, професійного, ділового) та співробітництва, а також критичного мислення. Гуманітарні дисципліни, зокрема, «Іноземна мова», «Іноземна мова за професійним / фаховим спілкуванням», «Ділова іноземна мова» [5] мають найбільший потенціал для формування вище названих характеристик всебічно розвинутого і високоосвіченого індивідуума. Оскільки в освітньо-професійних програмах немовних спеціальностей в основному рекомендується включення до переліку обов'язкових дисциплін «Іноземна мова за професійним спрямуванням», здобувачі вищої освіти мають чіткий тематичний контент курсів з іноземних мов: наприклад, майбутні інженери навчаються за навчальними комплексами провідних видавництв світу, у яких розвиток навичок 21 століття зосереджено навколо визначених інженерних задач суворо у межах професійних обов'язків. Наприклад, слухачі курсу навчаються презентування саме інженерних продуктів, співпрацюють у межах аналізу технічних новинок, навчаються медіації, опрацьовуючи скарги користувачів електронних систем та приладів. Також поза увагою укладачів професійно-орієнтованих силабусів залишаються виховний аспект та суспільно важливі аспекти, які, наприклад, дають не лише інформаційний привід, а й тему для глибокого аналізу. Саме для збалансування змісту курсів вище згаданих дисциплін актуальним є включення прийомів гейміфікації та широко використовуються елементи рольової гри, які дають можливість проаналізувати і критично оцінити актуальні події у контексті їх причин та наслідків, сприяють активному застосуванню студентами нефахового вокабуляру, розширюють тематичну складову силабусу курсу і підвищують мотивацію учасників гри до підвищення власного рівня володіння іноземною мовою.

Проведення рольової гри англійською мовою щодо перспектив вступу України до Європейського союзу передбачало досягнення наступних цілей:

1) освітня: актуалізація і поглиблення знань здобувачів вищої освіти щодо умов партнерства країн-учасниць, сучасних цінностей та перспектив еволюції нового члена ЄС у основних галузях економіки; формування відповідної теми системи лінгвістичних понять;

2) розвиваюча: вдосконалення якості процесів мислення – операцій аналізу іншомовної інформації, здатності до порівняння та зіставлення; розвиток мовленнєвої реакції в умовах роботи

у пленумі, здатності до спонтанного мовлення; покращення навичок командної роботи та співробітництва;

3) виховна: підкреслення сильних сторін, культурної цінності та здобутків України як потенційного учасника ЄС, наголошення на високому рівні готовності українського народу до долучення до загальноєвропейської спільноти;

4) практична: формування комунікативних вмінь у чотирьох видах мовленнєвої діяльності з урахуванням мовленнєвих можливостей і потреб, зумовлених темою рольової гри; актуалізація та формування англомовного вокабуляру зі сфер юриспруденції, політики та економіки; прищеплення навичок застосування офіційного стилю мовлення (усного та на письмі).

Оскільки здобувачі немовних спеціальностей менш обізнані у сфері лінгвокраїнознавства, ніж майбутні філологи, з одного боку проведення рольової гри щодо історичного контексту, сучасного стану та перспектив вступу України до ЄС стало викликом для модератора-викладача (група здобувачів вищої освіти потребувала ґрунтовної інформаційної підготовки та завчасного ознайомлення з основними фактами, яке передувало самостійним пошукам інформації студентами). З іншого боку, більшість здобувачів вищої освіти на старших курсах вже мають практичний досвід навчальної практики або роботи у власній професійній сфері у країнах ЄС, що стало перевагою при аналізі сучасної позиції нашої держави стосовно європейських норм і вимог у сферах навчання, працевлаштування та проживання. Завдяки правильній мотивації здобувачі освіти активно співпрацювали і у процесі набуття нових знань, і при представленні власного практичного досвіду у країнах ЄС.

Саме для створення високого і стабільного інтересу здобувачів вищої освіти викладачами кафедри «Іноземні мови» було проведено вище названий захід, оскільки у суспільстві у черговий раз виник інформаційний привід обговорення вступу до ЄС широким загалом українців. Вступна інформація була стислою, але різнобічною: обидві позиції («за» і «проти» не лише вступу, а й перебування країни у Союзі) мали бути аргументовано представлені. Для цього було актуалізовано знання учасників гри щодо історії, сучасності та інституцій і органів ЄС (та їх функцій) за допомогою інфографіки і стислої презентації. У якості самостійної роботи здобувачам освіти було запропоновано пройти вебквест [6], який включав різні форми інформації (тексти, аудіо та відеосюжети) і тест на перевірку наявних знань.

На наступному занятті студенти представили свою особисту точку зору щодо перспектив України вступу до ЄС з наступним обговоренням у пленумі своїх власних професійних та особистих перспектив – переваг та перепон

на шляху країни до ЄС та її членства у союзі. Так, наприклад, серед переваг було названо мобільність того, хто планує продовжити навчання і будувати кар'єру у Європі, а серед недоліків – обмеження, що накладаються на аграрні підприємства у рамках квот на окремі види сільськогосподарської продукції у визначеній країні, тобто потенційний крах родинного підприємства в Україні або термінове його перепрофільювання.

Під час обговорення було сумісно укладено письмовий перелік названих аргументів, щоб проаналізувати поточну ситуацію, допомогти тим здобувачам вищої освіти, хто вагався обрати сторону. На цьому практичному занятті здобувачі вищої освіти отримали домашнє завдання синтезувати на основі проведеного колективного аналізу концепцію і написати два стислих плани дій для себе на найближчі 10 років після отримання диплому бакалавра з урахуванням двох сценаріїв – вступу України до ЄС або відтермінування цієї події. Зіставлення двох планів виявило, наскільки незалежно від ситуації з ЄС і стабільною є потенційна професійна позиція автора обох концепцій. Домашнім завданням на наступне заняття стала актуалізація знань щодо структури органів управління ЄС, щоб акцент уваги здобувачів вищої освіти змістився з особистого на політичний аспект проблеми.

Наступне заняття стало фінальним у серії і було власне рольовою грою, метою якої стало визначення і представлення здобувачами висновків щодо готовності демократичної держави України до вступу до ЄС. Учасники заходу грали ролі посадових осіб і дипломатичних представників ЄС, країн-членів ЄС і України, які розбирали ступінь відповідності основним вимогам та стандартам ЄС українських економічних та демократичних реалій (а саме – політичного, економічного критеріїв та критерію членства).

Розподіл ролей відбувався на чотири основні команди адекватні кількості учасників. Команда 1: представники Європейської Комісії (інституції, яка контролює виконання країною-кандидатом ряду обов'язкових формальних кроків, починаючи з передвступного договору і закінчуючи ратифікацією заключного договору про вступ); ця команда взяла за основу своєї підготовки звіт попередньої оціночної місії ЄС щодо готовності України до укладання «промислового безвізу» англійською мовою [7]. Команда 2: представники Ради ЄС (Ради міністрів), який є інститутом ЄС і складається з представників держав-учасниць, які голосують при розгляді питань про вступ нових країн до ЄС. Рада просить Комісію висловити свою думку щодо готовності кандидата почати перемовини. Рада може прийняти або відхилити думку Комісії; кожен учасник обрав країну, яку хотів представляти, і підготував інформацію щодо переваг і пере-

пон вступу України до ЄС з урахуванням історії членства у ЄС обраної ним держави. Команда 3: члени Європейського парламенту. Рада ЄС отримує консультацію Європейського Парламенту, який розділяє законодавчі та бюджетні повноваження з Радою, і у 2014 році після дебатів ратифікував угоду про асоціацію з Україною. Учасники команди Європейського Парламенту вивчали основні видатки та надходження до бюджету ЄС у 2021 році [8] і перспективи нагальності фінансової підтримки потенційним країнам-учасницям на прикладі України. Команда 4: представники України, а саме – Міністр закордонних справ України, який представляє нашу державу у Комітеті Міністрів (КМ) Ради Європи; депутати Верховної Ради, які є членами Постійної делегації Верховної Ради України у Парламентській асамблеї Ради Європи, та депутати-члени Конгресу місцевих та регіональних влад Ради Європи, а також співробітники Представництва України при Європейському Союзі. Учасники розподілили ролі і підготували три окремі презентації (економічних досягнень, юридичних реформ та соціально-економічних реформ в Україні останніх років).

При підготовці розподілу ролей здобувачам освіти було докладно пояснено, що їм необов'язково мали імпонувати їх персонажі, але перш ніж вчинити дію або промовити фразу від імені своєї дієвої особи, гравець мав подумки сформулювати мотив і причину поведінки персонажа. У даній рольовій грі мотивом кожного з уповноважених осіб, уособлених студентами, мало стати бажання загального суспільного блага як для українців, так і для резидентів Європейського союзу. Рольова гра представляла собою уявне позачергове засідання представників відповідних вище названих органів ЄС, на якому представники України виступили з трьома презентаціями сучасного стану виконання кроків країни-кандидата з трьох основоположних критеріїв (політичного, економічного та критерію членства) та численних вимог до реформування. Слід зазначити, що неодмінною умовою вступу до ЄС є одностайне схвалення вступу нової держави-учасниці Радою ЄС (у представленій грі – учасників команд 2 та 3). Зі свого боку представники України не лише продемонстрували прогресування держави на шляху до ЄС, а й висловили політичні та соціально-економічні позиції сучасності і майбутнього України, якими вони не готові були поступатися. Тобто уявному голосуванню щодо вступу України з її нинішніми реаліями передували дебати учасників гри-представників ЄС з учасниками-представниками України, а також високопродуктивне співробітництво здобувачів освіти, які виконували ролі представників Європейської комісії, Ради ЄС та Європейського Парламенту з метою допомогти сформулювати об'єктивне бачення студентам-представникам

держав-учасниць, які повинні були одностайно проголосувати при розгляді питань про вступ України до ЄС.

Окрім визначної кількості нових для здобувачів інформаційних блоків з аспектів політики, юриспруденції та лінгвокраїнознавства серія підготовчих занять включала акцент на мовній складовій, необхідній для англomовної комунікації усіх учасників. Зокрема, лексико-граматичні аспекти, що актуалізувалися у мовленні та на письмі включали: граматичні та лексичні засоби репрезентації зобов'язання (must + Infinitive, have to + Infinitive) та можливості can + Infinitive, could + Infinitive, could have + Past Participle); засоби представлення статистичної інформації (процентні співвідношення, розподіл коштів тощо); похідні віддієслівні іменники з суфіксами -ion /-tion /-ation /-cion /-sion /-xion на позначення дії, процесу або результату вказаного процесу; наративні часи; часові форми, конструкції та засоби висловлення майбутнього часу (will + Infinitive, to be going to + Infinitive, Present Simple, Present Continuous); умовні речення. Як вже зазначалося вище, активний вокабуляр підготовки та проведення рольової гри включав лексичні засоби для медіації, фрази погодження або незгоди, а також представлення доповіді або промови у супроводі слайдсету з широким застосуванням вокабуляру зі сфер політики, економіки та її галузей.

Комунікативні навички включали: підготовку та представлення англomовної доповіді політичного, економічного або соціально-економічного характеру; презентування підготовленого слайдсету; укладання переліків «pro/contra»; підготовлене монологічне та спонтанне діалогічне мовлення; спілкування у мінігрупах або у пленумі; ввічливе та аргументоване критикування і, відповідно, іншомовленнєве реагування на критику у рамках дебатів або дискусії. Викладач виконував під час рольової гри роль координатора (протоколіста), щоб мати змогу координувати поетапну роботу команд відповідно до логіки гри. Помилкою учасників стало суперництво між командами на першому етапі, яке швидко було усвідомлене гравцями як нерезультативне, адже метою гри було виважене рішення, на яке не мало вплинути ані особисте бачення ситуації, ані бажання учасників заходу виділитися або перемагти.

Реальними варіантами ухвали про членство є рішення представників Ради ЄС або про вступ країни, або відмова. У представленій рольовій грі здобувачами вищої освіти стало рішення про відтермінування надання Україні членства у ЄС, але після усїєї ґрунтовної інформаційної та мовної підготовки, після представлених позитивних демократичних та політичних змін у своїй Батьківщині, після дебатів двох сторін при порівнянні стандар-

тів ЄС та наявних переваг України як потенційного члена Союзу студенти одногосно відзначили, що українське суспільство готове долучитися до європейського як рівний партнер, але слід досягти необхідного рівня відповідності економічних показників, щоб продемонструвати право України на рівність і у економіці.

І у разі ухвали про вступ, і у випадку відтермінування позитивного рішення усі учасники мали колективно укласти письмові рекомендації Україні – план дій на найближчі роки, як здобувачі вже робили це індивідуально на прикладі особистого та професійного життя. Ця письмова робота виявила, що лінгвокраїнознавчий аспект мав великий вплив на учасників гри, вони змінили своє ставлення до бажання і можливості вступу України до ЄС, їх плани дій для розвитку України на найближчі 10 років містили не загальні лозунги, а логічні і перспективні пропозиції окремо за кожним з аспектів членства нашої країни в ЄС.

Висновки і пропозиції. Гейміфікація є високоєфективним методом навчання іноземних мов і виділяється з поміж інших своєю гнучкістю і популярністю серед здобувачів освіти. Перша перевага полягає у тому, що будь-яка мета (і виховна, і практична) може бути досягнута у процесі гри з високою вірогідністю і з залученням максимальної уваги учасників. Незважаючи на велику кількість навчальних комп'ютерних та онлайн ігрових ресурсів із застосуванням принципів розважальних відеоігор, саме комунікативні рольові ігри є продуктивним засобом багатовекторного навчального процесу у викладанні англійської мови, що зумовлює широке застосування ігрових ситуацій викладачами для досягнення комплексу цілей. Друга перевага – популярність рольових ігор серед здобувачів освіти – пояснюється з одного боку їх намаганням відволіктися від фіксованого розподілу і чітко структурованого навчального матеріалу, а з іншого – бажанням продемонструвати власний життєвий або професійний досвід і комунікативні навички. Спілкування англійською мовою, що відбувається під час рольової гри, стане доцільним і представлятиме найбільшу цінність з точки зору навчання, коли ґрунтовна підго-

товка усіх учасників сполучається зі спонтанним мовленням, а з точки зору формування особистості – коли учасник повністю приймає надану або обрану роль і самостійно формулює мотиви дій свого персонажа, коли формується і змінюється у процесі дебатів точка зору гравця, коли розширюється світогляд особистості.

Список використаної літератури:

1. Figueroa J. Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education : Review*. 2015. No. 27. P. 32-52. URL: <http://greav.ub.edu/der/> (дата звернення: 23.02.2022).
2. Krisbiantoro B. The effectiveness of gamification to improve students' tenses mastery. *Proceedings International Conference on Education of Suryakencana 2021*. Suryakencana, 2021. P. 187-199.
3. Gamification and the future of education : *World Government Summit Report*. Oxford : Oxford Analytica, 2016. 44p.
4. Osterweil S. Four freedoms to play. URL: (дата звернення: 23.03.2022).
5. Навчальні стратегії. Сайт кафедри «Іноземні мови» ТДАТУ. URL: <http://www.tsatu.edu.ua/im/navchannja/navchalni-strategii/> (дата звернення: 23.02.2022).
6. Результати веб-квесту до дня Європи: відгуки учасників. Сайт кафедри «Іноземні мови» ТДАТУ. URL: <http://www.tsatu.edu.ua/im/rezultaty-veb-kvestu-do-dnja-jevrovy-vidhuku-uchasnykiv/> (дата звернення: 23.02.2022).
7. The preliminary assessment mission of the EU reports on Ukraine's readiness for industrial visa free regime: Ministry of Economic Development, Trade and Agriculture of Ukraine. URL: <https://www.kmu.gov.ua/en/news/poperednya-ocinochna-misiya-yes-predstavila-zvit-shchodo-gotovnosti-ukrayini-do-ukladannya-promislovogo-bezvizu> (дата звернення: 23.03.2022).
8. EU budget 2021: A kick-start of the European recovery. An official EU website. URL: https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_20_2489 (дата звернення: 23.03.2022).

Zaitseva N., Symonenko S., Suprun O. Role play as a means of forming the communicative competence of Engineering students

The presented article analyzes the current trends in the use of gamification as a method in teaching English, compares the features of communicative and computer based educational games, highlights the factors that should be taken into account when planning a role play for undergraduates.

The article presents the experience of a role-playing, the theme of which had significant informative grounds and a set of pedagogical tasks. In the study, the information and linguistic preparation of the participants has been presented, the order and principle of role distribution, the detailed sequence of actions, the discussion issues and results have been highlighted. In the course of the game (which itself was a staging of a meeting out of order of representatives of Ukraine and officials of the European Union) engineering students had to make a reasoned decision through debate and mediation on the readiness or on the postponement of Ukraine's accession to the European Union. The developing aspect of the game scenario included acquainting the students with the administrative and political realities of the European

Union and Ukraine, as well as the requirements for a candidate country to entry into the EU. The linguistic aspect included the English lexical means for mediation, phrases for criticism, agreement or disagreement, as well as for a report or speech presentation accompanied by a slide set with extensive use of politics and economics vocabulary. The communicative aspect suggested to revise and intensify the skills in prepared and spontaneous speech, in particular, in public speaking, debates and negotiations. Much attention was paid to cooperation, as the main task included the making a unanimous reasoned decision, which takes into account the views of representatives of both parties. As a result of the role play, the undergraduates have revised a wide range of English lexical and grammatical means and have changed their attitude to Ukraine's efforts to become a member of the European Union.

Key words: *gamification, communicative competence, role play, cooperation, mediation, debate, discussion.*