



Наукові перспективи  
Видавнича група

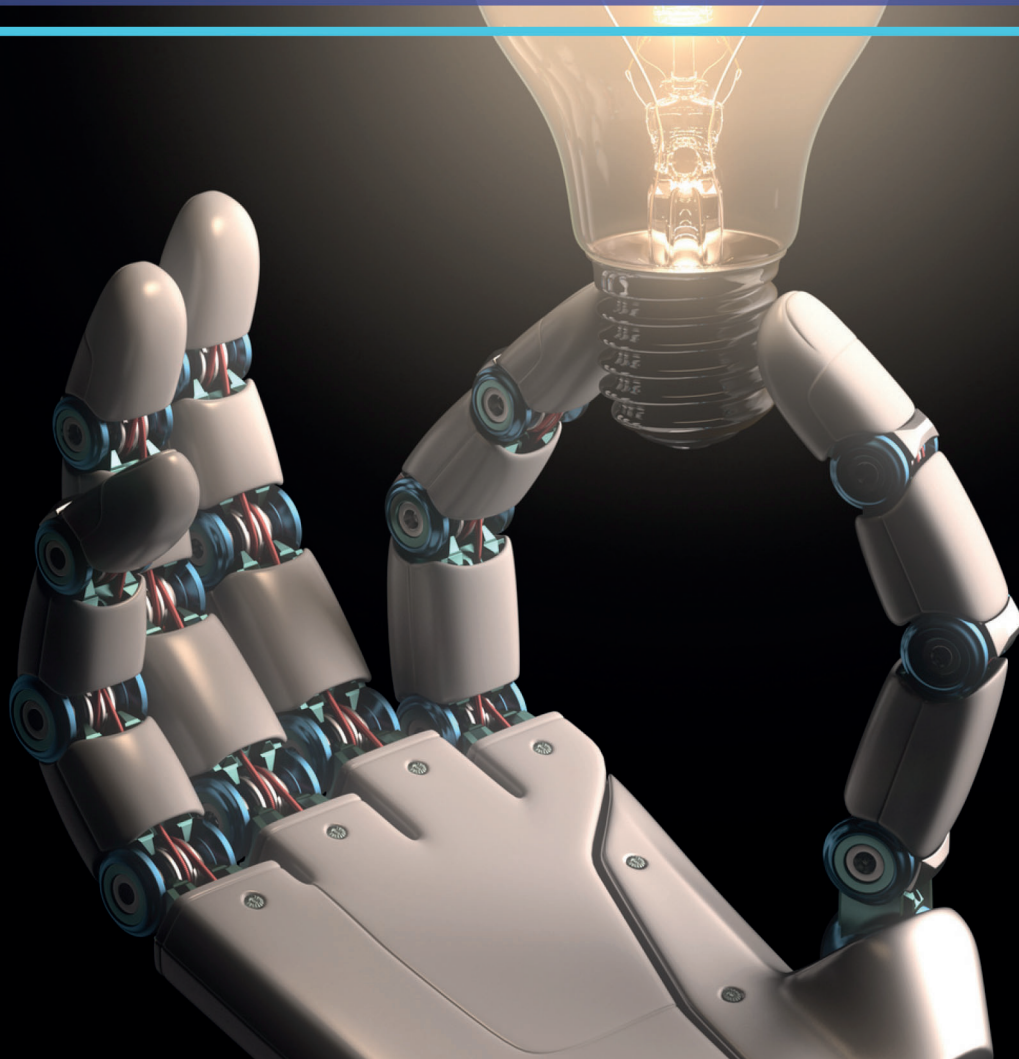
№ 3 (31)

2024

# НАУКА і ТЕХНІКА

серія: право, серія: економіка, серія: педагогіка,  
серія: техніка, серія: фізико-математичні науки

СЬОГОДНІ



З Україною

в серці!



**Видавнича група «Наукові перспективи»**

**Громадська наукова організація «Всеукраїнська Асамблея  
докторів наук із державного управління»**

**Громадська організація «Асоціація науковців України»**

## ***«Наука і техніка сьогодні»***

*(Серія «Педагогіка», Серія «Право», Серія «Економіка»,  
Серія «Фізико-математичні науки», Серія «Техніка»)*

**Випуск № 3(31) 2024**

**Київ – 2024**

**Publishing Group «Scientific Perspectives»**

**Public Scientific Organization «Ukrainian Assembly of  
Doctors of Sciences in Public Administration»**

**Public organization «Association of Scientists of Ukraine»**

***"Science and technology today"***  
*("Pedagogy" series, "Law" series, "Economics" series,  
"Physical and mathematical sciences" series, "Technics" series)*

**Issue № 3(31) 2024**

**Kiev – 2024**



**«Наука і техніка сьогодні» (Серія «Педагогіка», Серія «Право»,  
Серія «Економіка», Серія «Фізико-математичні науки», Серія «Техніка»):  
журнал. 2024. № 3(31) 2024. С. 1055**



*Згідно наказу Міністерства освіти і науки України від 07.04.2022 № 320 журналу присвоєно категорію "Б" із економіки та педагогіки (спеціальності – 015 - Педагогічні науки; 076 - Економічні науки)*

*Згідно наказу Міністерства освіти і науки України від 06.06.2022 № 530 журналу присвоєно категорію "Б" із права (спеціальність – 081 Юридичні науки)*

*Згідно наказу Міністерства освіти і науки України від 10.10.2022 № 894 журналу присвоєно категорію "Б" із техніки (спеціальність - 122 Комп'ютерні науки)*

*Журнал видається за підтримки Міждержавної гільдії інженерів консультантів, Інституту філософії та соціології Національної Академії Наук Азербайджану (Баку, Азербайджан), Християнської академії педагогічних наук України» та Всеукраїнської асоціації педагогів і психологів з духовно-морального виховання*

*Рекомендовано до видавництва Президією Всеукраїнської Асамблеї докторів наук з державного управління (Рішення від 25.03.2024, № 9/3-24)*



Журнал включено до міжнародної наукометричної бази Index Copernicus (IC), міжнародної пошукової системи Google Scholar та до міжнародної наукометричної бази даних Research Bible

**Головний редактор:** Сопілко Ірина Миколаївна - доктор юридичних наук, професор, Відмінник освіти України, Лауреат Премії Президента України для молодих вчених, Лауреат Премії Верховної Ради України найталановитішим молодим ученим в галузі фундаментальних і прикладних досліджень та науково-технічних розробок, академік Академії наук вищої школи України, Заслужений юрист України (Київ, Україна)

**Редакційна колегія:**

- Артемчук Володимир Олександрович - доктор технічних наук, старший науковий співробітник, старший науковий співробітник Інституту проблем моделювання в енергетиці ім. Г.Є. Пухова НАН України (Київ, Україна)
- Бахов Іван Степанович – доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри іноземної філології та перекладу Міжрегіональної академії управління персоналом (Київ, Україна)
- Будник Вікторія Анатоліївна - кандидат економічних наук, професор, професор кафедри бізнес-логістики та транспортних технологій Державного університету інфраструктури та технологій (Київ, Україна)
- Волк Павло Павлович – доцент кафедри водної інженерії та водних технологій Національного університету водного господарства та природокористування (Рівне, Україна)
- Гирка Ольга Ігорівна - кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри товарознавства, митної справи та управління якістю Львівського торговельно-економічного університету (Львів, Україна)
- Гнатюк Сергій Олександрович - кандидат технічних наук, доцент, заступник декана факультету аеронавігації, електроніки та телекомунікацій Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- Дацій Олександр Іванович - доктор економічних наук, професор, Заслужений працівник освіти України, завідувач кафедри фінансів, банківської та страхової справи Міжрегіональної академії управління персоналом (Київ, Україна)
- Дівізніук Михайло Михайлович - доктор фізико-математичних наук, професор, Завідувач відділу Відділу цивільного захисту та інноваційної діяльності Державної установи Інститут геохімії навколишнього середовища Національної академії наук України (Київ, Україна)
- Дяденчук Альона Федорівна - кандидат технічних наук, старший викладач кафедри вищої математики і фізики Таврійського державного агротехнологічного університету імені Дмитра Моторного (Мелітополь, Україна)
- Забулонов Юрій Леонідович - доктор технічних наук, професор, Член-кореспондент НАН України, директор Державної установи «Інститут геохімії навколишнього середовища Національної академії наук України» (Київ, Україна)
- Ільїн Валерій Юрійович - доктор економічних наук, професор (Київ, Україна)
- Ільїна Анастасія Олександрівна - кандидат економічних наук, доцент, доцент кафедри публічного управління і адміністрування Національного торговельно-економічного університету (Київ, Україна)
- Кардаш Оксана Любомирівна – кандидат економічних наук, доцент кафедри комп'ютерних технологій та економічної кібернетики Навчально-наукового інституту автоматичної, кібернетики та обчислювальної техніки Національного університету водного господарства та природокористування (м. Рівне, Україна)
- Квасніков Володимир Павлович – доктор технічних наук, професор, завідувач кафедри комп'ютеризованих електротехнічних систем та технологій Національного авіаційного університету (Київ, Україна)

- Коваленко Валентин Васильович - доктор юридичних наук, професор, провідний науковий співробітник сектору авторського права та суміжних прав лабораторії авторського права та інформаційних технологій Науково-дослідного центру судової експертизи з питань інтелектуальної власності Міністерства юстиції України (Київ, Україна)
- Коваленко Олена Михайлівна - кандидат педагогічних наук, провідний науковий співробітник відділу профільного навчання Інституту педагогіки НАПН України (Київ, Україна)
- Комнатний Сергій Олександрович - докторант кафедри філософії права та юридичної логіки Національної академії внутрішніх справ (Київ, Україна)
- Кравчук Володимир Миколайович — доктор юридичних наук, доцент, доцент кафедри конституційного, адміністративного та міжнародного права Волинського національного університету імені Лесі Українки (Луцьк, Україна)
- Кузьмич Людмила Володимирівна - доктор технічних наук, головний науковий співробітник Інституту водних проблем і меліорації Національної академії аграрних наук України (Київ, Україна)
- Куницький Сергій Олегович - кандидат технічних наук, старший дослідник, провідний науковий співробітник науково-дослідної частини Національного університету водного господарства та природокористування (Рівне, Україна)
- Лук'янчук Олександр Петрович — кандидат технічних наук, доцент, доцент кафедри будівельних, дорожніх, меліоративних, сільськогосподарських машин та обладнання Національного університету водного господарства та природокористування (Рівне, Україна)
- Маджд Світлана Михайлівна - доктор технічних наук, професор, професор кафедри зеленої економіки та економіки природокористування Державної екологічної академії післядипломної освіти та управління (Київ, Україна)
- Мануель Давид Массено - доцент відділу права та захисту даних, старший науковий співробітник і член координаційного комітету лабораторії UbiNET, запрошений член PDPC, член-консультант комісії цифрового права муніципальних адвокатських колегій Кампінаса та Прая-Гранде (Сая-Паулу), а також Комісії з інновацій, управління та технологій муніципальної адвокатської колегії Гуарульюса, коментатор IODA, почесний член IDEIA Institute, член Наукового комітету MICHN, член EDEN, член-кореспондент RedNAC, член UMAU, член-кореспондент UBAU (Португалія)
- Микитин Тарас Миронович - кандидат технічних наук, завідувач кафедри менеджменту Рівненського державного гуманітарного університету (Рівне, Україна)
- Миргород-Карпова Валерія Валеріївна - кандидат юридичних наук, заступник директора з наукової роботи, старший викладач кафедри адміністративного, господарського права та фінансово-економічної безпеки Сумського державного університету (Суми, Україна)
- Мізюк Вікторія Анатоліївна - кандидат педагогічних наук, доцент, декан факультету управління, адміністрування та інформаційної діяльності Ізмаїльського державного гуманітарного університету (Ізмаїл, Україна)
- Мірошніченко Валентина Іванівна - доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри психології, педагогіки та соціально-економічних дисциплін Національної академії Державної прикордонної служби України імені Богдана Хмельницького (Хмельницький, Україна)
- Міхальський Томаш — доктор наук, доцент кафедри географії регіонального розвитку Гданського університету (Польща)
- Огієнко Микола Миколайович - кандидат технічних наук, професор кафедри організації авіаційних робіт та послуг Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- Одарченко Роман Сергійович - завідувач кафедри телекомунікаційних та радіоелектронних систем Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- Оніщенко Наталя Миколаївна - доктор юридичних наук, професор, Заслужений юрист України, академік НАПН України, завідувач відділу теорії держави і права Інституту держави і права ім. В.М.Корецького НАН України (Київ, Україна)
- Опанасенко Володимир Миколайович — доцент кафедри комп'ютеризованих електротехнічних систем та технологій Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- Охрімченко (Жмурко) Тетяна Олександрівна - старший науковий співробітник кафедри комп'ютеризованих систем управління Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- Павлов Костянтин Володимирович — доктор економічних наук, професор, завідувач кафедри підприємництва і маркетингу Волинського національного університету імені Лесі Українки (Луцьк, Україна)
- Поліщук Віталій Васильович — кандидат сільськогосподарських наук, завідувач відділу зрошення, відділення меліорації Інституту водних проблем і меліорації Національної академії аграрних наук України (Київ, Україна)
- Приходькіна Наталя Олексіївна - доктор педагогічних наук, професор кафедри педагогіки, адміністрування і спеціальної освіти Навчально-наукового інституту менеджменту та психології ДЗВО «Університет менеджменту освіти» НАПН України (Київ, Україна)
- Стахова Анжеліка Петрівна — старший викладач кафедри комп'ютеризованих електротехнічних систем та технологій Національного авіаційного університету (Київ, Україна)
- Турчинова Ганна Володимирівна — кандидат педагогічних наук, доцент, декан факультету природничо-географічної освіти та екології Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова (Київ, Україна)
- Фесенко Андрій Олексійович - кандидат технічних наук, асистент кафедри кібербезпеки та захисту інформації Київського національного університету імені Тараса Шевченка. (Київ, Україна)
- Черненко Варвара Петрівна - кандидат фізико-математичних наук, доцент кафедри інформатики і вищої математики Кременчуцького національного університету імені Михайла Остроградського (Кременчук, Україна)
- Чернуха Надія Миколаївна — доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри соціальної реабілітації та соціальної педагогіки Київського національного університету імені Тараса Шевченка (Київ, Україна)
- Чумак Оксана Володимирівна - доктор економічних наук, доцент, науковий співробітник відділу статистики і аналітики вищої освіти Державної наукової установи «Інститут освітньої аналітики», (Київ, Україна)
- Шандра Наталія Андріївна - кандидат педагогічних наук, доцент кафедри іноземних мов для природничих факультетів Львівського національного університету імені Івана Франка (Львів, Україна)
- Шеремет Інеса Володимирівна - кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри медикобіологічних та валеологічних основ охорони життя і здоров'я Національного педагогічного університету ім. М. П. Драгоманова (Київ, Україна)
- Якимчук Аліна Юрївна - доктор економічних наук, професор, Академік економічних наук України, професор кафедри державного управління, документознавства та інформаційної діяльності Національного університету водного господарства та природокористування (Рівне, Україна)
- Якимчук Олег Феодосійович - керівник групи білінгу Відділу бізнес-систем Департаменту інформаційних технологій ПРАТ «Рівнеобленерго» (Рівне, Україна)
- Яцишин Андрій Васильович - доктор технічних наук, старший науковий співробітник, провідний науковий співробітник Відділу цивільного захисту та інноваційної діяльності Державної установи «Інститут геохімії навколишнього середовища Національної академії наук України» (Київ, Україна)

Статті розміщені в авторській редакції. Відповідальність за зміст та орфографію поданих матеріалів несуть автори.

© автори статей, 2024

© Видавнича група «Наукові перспективи», 2024

# ЗМІСТ

## СЕРІЯ «Право»

**Андрусяк І.П.**

*ЗАСТОСУВАННЯ ПРОАКТИВНОГО, КОМПЛЕКСНОГО ПІДХОДУ У СФЕРІ ДОМАШНЬОГО НАСИЛЬСТВА*

14

**Бобко В.Г.**

*ЦИВІЛЬНИЙ ПРОЦЕСУАЛЬНИЙ СТАТУС УЧАСНИКІВ У СПРАВАХ ПРО ВИДАЧУ І ПРОДОВЖЕННЯ СУДОМ ОБМЕЖУВАЛЬНОГО ПРИПИСУ*

23

**Буряченко О.А.**

*ПОНЯТТЯ ТА СТРУКТУРА АДМІНІСТРАТИВНО-ПРАВОВОГО СТАТУСУ ОРГАНІВ ДОСУДОВОГО РОЗСЛІДУВАННЯ НАЦІОНАЛЬНОЇ ПОЛІЦІЇ УКРАЇНИ*

36

**Довгань В.М.**

*ПЕРСПЕКТИВИ ВІДБУДОВИ УКРАЇНИ З ВИКОРИСТАННЯМ ЦИФРОВІЗАЦІЇ ТА ДІДЖИТАЛІЗАЦІЇ ПУБЛІЧНОГО АДМІНІСТРУВАННЯ*

45

**Драган О.В.**

*НАЦІОНАЛЬНА ПОЛІЦІЯ УКРАЇНИ У СПРАВАХ ПРО АДМІНІСТРАТИВНІ ПРАВОПОРУШЕННЯ, ПОВ'ЯЗАНИХ З КОРУПЦІЄЮ: СУДОВА ПРАКТИКА*

57

**Дутов М.М., Сидоренко В.В.**

*ПОЛІТИКО-ПРАВОВИЙ КОНТЕКСТ РОЗРОБКИ РЕГЛАМЕНТУ З УПРАВЛІННЯ ЕНЕРГЕТИЧНИМ СОЮЗОМ ЄС*

67

**Іванюра І.С., Шевченко Д.В., Зінченко А.В.**

*ЧИ ІСНУЄ ПРАВО НАРОДУ НА ПОВСТАННЯ?*

78

**Кулик М.Й., Терещенко Ю.В., Сімчук А.С.**

*ГАРАНТІЇ ДОТРИМАННЯ ПРАВ ОСОБИ ПРИ ПРОВЕДЕННІ ОСВІДУВАННЯ В КОНТЕКСТІ ЗМІН ДО КРИМІНАЛЬНОГО ПРОЦЕСУАЛЬНОГО ЗАКОНОДАВСТВА УКРАЇНИ*

96

**Лесняк В.Ю.**

*КОНСТИТУЦІЙНО-ПРАВОВІ ОСНОВИ ЗДІЙСНЕННЯ РОЗПОДІЛУ ВЛАДИ У РЕСПУБЛІЦІ ПОЛЬЩА*

105

**Маліневський О.М.**

*АДВОКАТ ЯК СУБ'ЄКТ ЗЛОВЖИВАННЯ ПРАВОМ*

117

- Михайленко В.В.** **130**  
*ПРАВОВІ ЗАСАДИ АДМІНІСТРАТИВНОГО ПРОВАДЖЕННЯ З ОТРИМАННЯ  
АВТОРИЗАЦІЇ АВТОРИЗОВАНОГО ЕКОНОМІЧНОГО ОПЕРАТОРА В  
УКРАЇНІ*
- Оніщик Ю.В., Коваль О.М.** **142**  
*ФОРМИ ДОМАШНЬОГО НАСИЛЬСТВА У МІЖНАРОДНОМУ ПРАВІ*
- Павловська Н.В.** **152**  
*ДЕРЖАВНА СТРАТЕГІЯ РОЗВИТКУ ВЕТЕРИНАРНОЇ СПРАВИ В УКРАЇНІ*
- Рижиков В.С.** **163**  
*НОРМАТИВНО-ПРАВОВЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ОРГАНІЗАЦІЇ МІЖНАРОДНОГО  
НАУКОВОГО ТА ВІЙСЬКОВО-ТЕХНІЧНОГО СПІВРОБІТНИЦТВА В  
СИСТЕМІ МІНІСТЕРСТВА ОБОРОНИ УКРАЇНИ*
- Романенко Л.М.** **173**  
*СТАТУС ПЕРЕМІЩЕНИХ ОСІБ В КРАЇНАХ ЄС ЯК СТАТУС БІЖЕНЦЯ ЧИ  
ТИМЧАСОВОГО ЗАХИСТУ*
- Санжаровська Л.І.** **182**  
*ПОНЯТТЯ ТА СУТНІСТЬ ПЕРСОНАЛЬНИХ ДАНИХ У СФЕРІ ОХОРОНИ  
ЗДОРОВ'Я*
- Сербин Р.А.** **193**  
*ЗАКОНОДАВЧЕ ВРЕГУЛЮВАННЯ ЗАХИСТУ ПРАВ ПРАЦІВНИКІВ В  
УКРАЇНІ*
- Сопілко І.М.** **203**  
*АДМІНІСТРАТИВНО-ПРАВОВІ СПОСОБИ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЗАКОННОСТІ  
ДОЗВІЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ (НА ПРИКЛАДІ СФЕРИ МІСТОБУДУВАННЯ)*
- Стукало Н.Ю.** **214**  
*КВАЛІФІКАЦІЯ ЛІКАРСЬКОЇ ПОМИЛКИ ШЛЯХОМ ВИКОРИСТАННЯ  
СУЧАСНИХ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ: ЦИВІЛЬНО-ПРАВОВИЙ АСПЕКТ*
- Фарафонова І.А.** **226**  
*МІЖНАРОДНІ ДОГОВОРИ УКРАЇНИ ЯК ФЕНОМЕН ПРАВА*
- Фастовець Н.В., Власюк Т.М.** **235**  
*НОРМАТИВНО-ПРАВОВЕ РЕГУЛЮВАННЯ ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ  
ДІЯЛЬНОСТІ В СФЕРІ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ І СПОРТУ УКРАЇНИ*

**Чурпіта Г.В., Кирдан Б.В., Петровський А.В.** 253  
*ПРАВОВИЙ СТАТУС ПРОФЕСІЙНИХ СПІЛОК В УКРАЇНІ*

**Шевченко Л.В.** 264  
*ОСОБЛИВОСТІ ПРОТИДІЇ МОБІНГУ В СФЕРІ ДЕРЖАВНОЇ СЛУЖБИ*

**Шепель Т.П.** 274  
*КАДРОВІ ПРОЦЕДУРИ ФОРМУВАННЯ СКЛАДУ КОМЕРЦІЙНИХ СУДІВ  
ЗА УЧАСТЮ ОРГАНІЗАЦІЙ БІЗНЕСУ В КРАЇНАХ ЄВРОПИ І СВІТУ  
(ПОРІВНЯЛЬНИЙ АСПЕКТ)*

### **СЕРІЯ «Економіка»**

**Байцар А.Л., Матвійв В.П., Бродська Х.О.** 283  
*СТРАТЕГІЧНІ АСПЕКТИ СТАЛОГО РОЗВИТКУ РЕКРЕАЦІЙНО-  
ТУРИСТИЧНОЇ СФЕРИ КАРПАТСЬКОГО РЕГІОНУ*

**Беззубко Л.В., Положенцев Д.В., Акопов С.Е.** 291  
*МІГРАЦІЙНІ ВИКЛИКИ ДЛЯ УКРАЇНИ*

**Бобиль В.В., Марценюк Л.В., Матусевич О.О., Лебедєва В.К.** 302  
*ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЗБЕРЕЖЕННЯ ТА РОЗВИТКУ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО  
КАПІТАЛУ СОЦІАЛЬНО-ЕКОНОМІЧНИХ СИСТЕМ В ПРОЦЕСІ  
ЦИФРОВІЗАЦІЇ*

**Гавриленко О.С., Демешко Ю.О., Федоров О.В., Зіміна Ю.О.** 316  
*ІНТЕГРАЦІЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ЕКОНОМІКО-ПРАВОВІ ТА  
СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНІ ІНСТИТУТИ СУЧАСНОЇ УКРАЇНИ: АНАЛІЗ  
СТАНУ ТА ПЕРСПЕКТИВИ*

**Кацюба І.Р., Русин-Гриник Р.Р., Шевченко С.Г.** 332  
*ПРИНЦИПИ УПРАВЛІННЯ РИЗИКАМИ ПІДПРИЄМСТВ ЕНЕРГЕТИКИ В  
СИСТЕМІ ЦІННОСТЕЙ ЦИРКУЛЯРНОЇ ЕКОНОМІКИ*

**Краснюк М.Т., Цалко Т.Р., Невмержицька С.М., Кулинич Ю.М.** 346  
*ЕКОНОМІКО-МАТЕМАТИЧНІ ПОКАЗНИКИ ТА МОДЕЛІ У ПРОЄКТНОМУ  
МЕНЕДЖМЕНТІ НАФТОГАЗОВОЇ КОМПАНІЇ*

**Ливдар М.В., Новосад Д.І.** 367  
*ФІНАНСОВА ІНКЛЮЗІЯ: ІННОВАЦІЙНІ ФІНАНСОВІ ІНСТРУМЕНТИ  
ДЛЯ СТАЛОГО ЕКОНОМІЧНОГО РОЗВИТКУ*

**Мамонов К.А., Гой В.В., Пруненко Д.О., Коваленко Л.Б., Притула М.В.** 381  
*МІЖНАРОДНИЙ ДОСВІД ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ РЕГІОНАЛЬНОГО РОЗВИТКУ*



**Онофрійчук А.П.** **390**  
*КАТЕГОРІЙНИЙ БАЗИС ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ВОЄННО-ЕКОНОМІЧНОЇ  
СТІЙКОСТІ ДЕРЖАВИ*

**Семененко Ю.С.** **403**  
*ВИКОРИСТАННЯ BIG DATA ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ  
ДІЯЛЬНОСТІ КОМПАНІЇ*

**Харчук В.Ю.** **416**  
*НОРМАТИВНО-ПРАВОВЕ ПІДґРУНТЯ ВРАХУВАННЯ КОМПЛАСНС-  
РИЗИКУ У БІЗНЕС-ПРОЦЕСАХ ОРГАНІЗАЦІЙ*

**Шелестова А.М.** **426**  
*ІНФОРМАЦІЙНІ СИСТЕМИ АВТОМАТИЗАЦІЇ БІЗНЕСУ: ПРИЗНАЧЕННЯ  
ТА МОЖЛИВОСТІ ДЛЯ КОМПАНІЙ*

### **СЕРІЯ «Педагогіка»**

**Артюшенко А.О., Ягодін С.А., Субота В.В.** **440**  
*ОСОБИСТІСНА РІШУЧІСТЬ І ОСОБЛИВОСТІ ЇЇ ПРОЯВУ В УЧНІВ  
8-17 РОКІВ В ПРОЦЕСІ НАВЧАЛЬНО-ФІЗКУЛЬТУРНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ*

**Бержанір А.Л., Запорожець М.О.** **450**  
*ФІЛОСОФСЬКІ ПІДХОДИ ДО ІНТЕРПРЕТАЦІЇ СУЧАСНИХ ПАРАДИГМ  
ОСВІТИ*

**Бойчев І.І.** **459**  
*РОЛЬ І МІСЦЕ ІНСТРУМЕНТАЛЬНО-ВИКОНАВСЬКОЇ ПІДГОТОВКИ  
МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА В УМОВАХ  
СТАНДАРТИЗАЦІЇ ВИЩОЇ МУЗИЧНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ*

**Борщенко В.В., Тітова Г.В.** **472**  
*ВИКОРИСТАННЯ ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ  
ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ В СЕРЕДНІЙ ШКОЛІ*

**Гаврилов І.С.** **484**  
*ПІДГОТОВКА МАЙБУТНЬОГО ВИКЛАДАЧА ДО ВИКЛИКІВ ПОВ'ЯЗАНИХ  
ІЗ ІНТЕГРАЦІЄЮ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ*

**Гагарін М.І.** **492**  
*ФІЗИЧНІ ВПРАВИ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ВОЛЬОВИХ ЯКОСТЕЙ УЧНІВ*

**Дорофєєв А.С.** **502**  
*ДОСВІД ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ОФІЦЕРІВ У ВИЩИХ  
ВІЙСЬКОВИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ ПРОВІДНИХ КРАЇН СВІТУ*

- Житнухіна К.П., Юрченко О.В.** 515  
*ПРОФЕСІЙНА МОТИВАЦІЯ ТА ЦІННІСНЕ СТАВЛЕННЯ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ ДО ПРОФЕСІЇ*
- Катеринчук С.В., Горпинич П.А.** 527  
*НАУКОВО -МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ ТРЕНАЖЕРІВ ДЛЯ НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ ОФІЦЕРІВ ДЕРЖАВНОЇ ПРИКОРДОННОЇ СЛУЖБИ УКРАЇНИ СТРІЛЬБИ*
- Ковальова К.В.** 537  
*ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗАНЯТТЯХ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ДЛЯ СТУДЕНТІВ АГРАРІЇВ*
- Кулик А.Я., Ревенок В.І., Нікольський О.І., Титарчук Є.О.** 557  
*ПЕРСПЕКТИВИ ВПРОВАДЖЕННЯ І РОЗВИТКУ ОСВІТНІХ ВІРТУАЛЬНИХ ЛАБОРАТОРІЙ В УКРАЇНІ*
- Кучай Т.П., Біда О.А., Чичук А.П.** 570  
*ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ В КРАЇНАХ ЄВРОПЕЙСЬКОГО СОЮЗУ*
- Кучай О.В., Кучай Т.П., Рожак Н.В.** 579  
*ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОЦЕСУ ФОРМУВАННЯ ГУМАНІТАРНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ*
- Міхалець І.В.** 587  
*СУЧАСНІ ВИКЛИКИ ДО ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ПСИХОЛОГА*
- Перфільєва Л.П.** 597  
*ФОРМУВАННЯ ПРИРОДНИЧИХ УЯВЛЕНЬ І ПОНЯТЬ У ДІТЕЙ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНИМИ ПОТРЕБАМИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ*
- Підлипняк І.Ю.** 607  
*ОРГАНІЗАЦІЯ МУЗИЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ДІТЕЙ У РІЗНОВІКОВІЙ ГРУПІ ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ*
- Поліщук Н.М.** 621  
*СОЦІАЛЬНО - ПСИХОЛОГІЧНА РЕАБІЛІТАЦІЯ ОСОБИСТОСТІ: ОСНОВНІ НАПРЯМКИ*
- Пріма Р.М., Десятник К.В.** 632  
*ПІДГОТОВКА МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ ДО ПРОФЕСІЙНОЇ МОБІЛЬНОСТІ У ВИМІРІ ЯКОСТІ ОСВІТИ*

**Руденко Ю.О., Агаджанова С.В., Агаджанов-Гонсалес Карен Хесусович, Баталова А.Б.** **643**

*ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ ІНТЕРАКТИВНОСТІ В СЕРЕДОВИЩІ ОНЛАЙН-КОНФЕРЕНЦІЙ ZOOM ЯК ШЛЯХ ДО ПОКРАЩЕННЯ ЯКОСТІ НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ ЗВО*

**Санівський О.М., Циганок О.О.** **655**

*ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ПРАКТИЧНОЇ РИТОРИКИ НА ЗАНЯТТЯХ ЛІТЕРАТУРОЗНАВЧИХ ДИСЦИПЛІН*

**Сокіл Л.М.** **663**

*ОСНОВОПОЛОЖНІ ПРИНЦИПИ РОБОТИ НАД НАРОДНОЮ СЦЕНОГРАФІЄЮ В ЗАКЛАДАХ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ*

**Сосницький І.О.** **677**

*МЕТОД ПРОЄКТІВ ЯК ЗАСІБ ІНДИВІДУАЛІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ*

**Старченко А.В.** **685**

*ПРОФЕСІЙНО ВАЖЛИВІ ХАРАКТЕРИСТИКИ ОСОБИСТІСНОЇ ЗРІЛОСТІ ВИКЛАДАЧА*

**Тимошенко Н.Є.** **693**

*СОЦІАЛЬНЕ ЗДОРОВ'Я ЯК СКЛАДОВА СОЦІАЛЬНОГО БЛАГОПОЛУЧЧЯ*

**Тищенко С.І., Кузнецов Є.С.** **705**

*НЕЙРОННІ МЕРЕЖІ ДЛЯ ЗАДАЧІ КЛАСИФІКАЦІЇ ЗОБРАЖЕНЬ*

**Фазан В.В., Штефан Л.А.** **719**

*ОСОБЛИВОСТІ ПІДГОТОВКИ ВЧИТЕЛЯ ДО ІННОВАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ В ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ*

**Хотінь Є.Г., Токовенко О.Л.** **729**

*ОСОБИСТА БЕЗПЕКА ТА ФІЗИЧНА ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ОФІЦЕРІВ ПРИКОРДОННОЇ СЛУЖБИ УКРАЇНИ У СУЧАСНОМУ ПЕДАГОГІЧНОМУ ДИСКУРСІ*

### **СЕРІЯ «Техніка»**

**Azarov S.I., Malakhov S.V., Melkozerova O.M.** **738**

*GENERAL PRINCIPLES OF DAEMON UNIT SYNTHESIS AND BASIC FUNCTIONS OF THE BEHAVIORAL PROFILE COMPILATION ALGORITHM OF NETWORK USERS*

**Tokar V.V., Sashnova M.V.** **753**

*CHALLENGES AND PROSPECTS FOR ARTIFICIAL INTELLIGENCE IMPLEMENTATION IN FINTECH WITHIN THE FRAMEWORK OF EUROPEAN INTEGRATION*

- Арсенюк І.Р., Денисюк В.О., Зінов'єв Є.В.** 767  
*ДОСЛІДЖЕННЯ ТА РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО БЛОКУ РОЗПІЗНАВАННЯ ЕМОЦІЙ ЛЮДИНИ*
- Баюрко Н.В., Казьмірчук Н.С.** 783  
*ЕКОЛОГІЧНА ОСВІТА – РУШІЙНА СИЛА СТАЛОГО РОЗВИТКУ: ЄВРОПЕЙСЬКИЙ ДОСВІД*
- Васильєва М.Д., Дайко І.В., Саницький А.П.** 791  
*МЕТОД ШВИДКОЇ ІДЕНТИФІКАЦІЇ ВІДДАЛЕНИХ АБОНЕНТІВ НА ОСНОВІ КОНЦЕПЦІЇ “НУЛЬОВИХ ЗНАНЬ”*
- Гайдукевич С.В., Семенова Н.П., Леськів Я.А.** 805  
*ВПЛИВ РОЗВИТКУ СМАРТ-ТЕХНОЛОГІЙ НА КОМФОРТНІСТЬ ЛЮДЕЙ ТА ЗАХИСТ ВІД КІБЕРЗЛОЧИННОСТІ*
- Горбатенко А.А., Годовиченко М.А.** 819  
*ОСТАННІ ТЕНДЕНЦІЇ, ВИКЛИКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ В ОБЛАСТІ ГРУПОВИХ РЕКОМЕНДАЦІЙНИХ СИСТЕМ*
- Дубук В.І., Ковальчук Ю.Д.** 831  
*РОЗРОБКА АВТОМАТИЗОВАНОЇ СИСТЕМИ УПРАВЛІННЯ РОБОТОЮ СПОРТКОМПЛЕКСУ*
- Єгоров С.В., Шкварницька Т.Ю., Яремич Т.І.** 850  
*ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНИХ НЕЙРОННИХ МЕРЕЖ НА ОСНОВІ ПЕРСЕПТРОНУ В ЕЛЕКТРОЕНЕРГЕТИЧНИХ СИСТЕМАХ*
- Зінченко М.О., Яковчук О.В., Коваленко І.Г., Лазута Р.Р., Лазута Р.Г., Бригадир С.П., Журавльов Д.Ю., Волошин В.В.** 861  
*ДОСЛІДЖЕННЯ ТА АНАЛІЗ РИЗИКІВ МЕРЕЖЕВОЇ БЕЗПЕКИ МОБІЛЬНИХ МЕРЕЖ П'ЯТОГО ПОКОЛІННЯ*
- Карпин Д.С., Карпин А.В., Столярчук І.Д., Лешко Р.Я., Британ В.Б.** 878  
*ФОРМУВАННЯ РОЗКЛАДУ ЗАНЯТЬ НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ ЗА ДОПОМОГОЮ GOOGLE CALENDAR ТА GOOGLE SHEETS*
- Кравченко К.А.** 889  
*ЗАСТОСУВАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ ДЛЯ ПОКРАЩЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОСТІ У ВІЗУАЛІЗАЦІЇ ДАНИХ*
- Криворучко О.В., Костюк Ю.В., Десятко А.М., Захаров Р.Г.** 903  
*ВИКОРИСТАННЯ САМООРГАНІЗОВАНИХ НЕЙРОННИХ МЕРЕЖ ДЛЯ АДАПТАЦІЇ НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ ДО ІНДИВІДУАЛЬНИХ ПОТРЕБ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ*

- Носко С.В., Костюк Д.В.** **924**  
*ВИЗНАЧЕННЯ НАЙБІЛЬШ ВАЖЛИВИХ ФАЗ РОБОТИ ПОРШНЕВОГО ПРИВОДУ ІЗ ЗАХВАТНИМИ ПРИСТРОЯМИ*
- Півненко Ю.О., Редько І.О., Бурда Ю.О., Чередник А.Д.** **932**  
*МАТЕРІАЛЬНИЙ БАЛАНС ТОПОК КИПЛЯЧОГО ШАРУ ДЕРЕВНОГО ПАЛИВА*
- Родіонов П.Ю., Полупан Ю.В., Родіонова О.В.** **941**  
*ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ТЕСТУВАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ*
- Россомаха О.І., Пізінцалі Л.В., Александровська Н.І., Россомаха О.А., Рабоча Т.В., Малишкін О.В.** **953**  
*ЗАВОД З УТИЛІЗАЦІЇ СУДЕН. ЧИ ПОТРІБЕН ВІН УКРАЇНІ?*
- Самойленко Г.Т., Селіванова А.В.** **974**  
*ОПТИМІЗАЦІЯ ЛОГІСТИЧНИХ МАРШРУТІВ В ЕЛЕКТРОННІЙ КОМЕРЦІЇ*
- Смиш О.Р.** **980**  
*ОРГАНІЗАЦІЯ ІНТЕРФЕЙСУ ДЛЯ ВЗАЄМОДІЇ З КОРИСТУВАЧЕМ В РЕКОМЕНДАЦІЙНІЙ СИСТЕМІ*
- Стойчев М.І., Фисюк А.О.** **990**  
*РОЛЬ ТА МІСЦЕ ПРИЙМАЛЬНИХ ЦЕНТРІВ ДЕКАМЕТРОВОГО РАДІОЗВ'ЯЗКУ В ІНТЕРЕСАХ СЕКТОРУ БЕЗПЕКИ ТА ОБОРОНИ У СИСТЕМІ УПРАВЛІННЯ ВИКОРИСТАННЯ РАДІОЧАСТОТНОГО СПЕКТРУ*
- Філіпова Л.Я., Шелестова А.М.** **1003**  
*ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ РЕКЛАМУВАННЯ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ*
- Яковчук О.В., Зінченко М.О., Лазута Р.Р., Коваленко І.Г., Процюк Ю.О., Коротченко Л.А., Атаманенко М.В., Зіборєва О.Б., Пантась С.О., Пантась І.О.** **1017**  
*ШЛЯХИ ВДОСКОНАЛЕННЯ 5G ДО 5G ADVANCED*

### **СЕРІЯ « Фізико-математичні науки »**

- Петрусь О.І., Земеров Е.В., Погосов О.Ю.** **1035**  
*ТЕХНІКО-ЕКОНОМІЧНИЙ АНАЛІЗ З ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЕЛЕКТРОЕНЕРГІЄЮ ЕНЕРГОДЕФІЦИТНИХ РАЙОНІВ ЗА ДОПОМОГОЮ МАЛИХ МОДУЛЬНИХ РЕАКТОРІВ (ММР)*

УДК 811.111:37.091.33

[https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-3\(31\)-537-556](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-3(31)-537-556)

**Ковальова Катерина Вікторівна** кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри української та іноземних мов, Вінницький національний аграрний університет, вул. Сонячна 3, м. Вінниця, 21018, тел.: (093) 194-21-50, <https://orcid.org/0000-0001-7183-2996>

## ЗАСТОСУВАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗАНЯТТЯХ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ДЛЯ СТУДЕНТІВ АГРАРІЇВ

**Анотація.** У статті досліджено важливість використання ігрових технологій навчання для майбутніх аграріїв. Доведено необхідність використання ігрового навчання для ефективного спілкування та формування комунікативної компетентності. Однією з головних цілей під час навчання є створення сприятливих умов, щоб студент почувався успішним, що робить процес засвоєння знань продуктивним, а також активізує студентів як головних суб'єктів навчального процесу, що істотно впливає на взаємодію з іншими учасниками освітнього середовища. Досліджено різновиди комунікативних ігор та їх функції. Встановлено, що ігрові технології є ефективними та характеризуються активізацією мислення та адаптацією студентів; високим ступенем занурення в навчальний процес; обов'язковою взаємодією студентів і викладачів; насиченістю та творчістю характеру діяльності; самостійністю студентів у прийнятті рішень; їх бажанням набути необхідних компетенцій за відносно короткий проміжок часу. Досліджено, що підвищення якості вивчення іноземних мов студентів відбувається шляхом впровадження ігор у навчальний процес. Визначено, що в процесі навчання дуже важливо використовувати групові форми роботи, оскільки цей вид діяльності сприяє розвитку спілкування. Доведено, що студент може оволодіти необхідними професійними вміннями та навичками лише за умови виявлення до них достатнього інтересу та докладання певних зусиль, поєднуючи теоретичні знання, набуті на лекціях, семінарах, самостійно, з вирішенням конкретних виробничих завдань. Зазначено, що ігри мають важливий потенціал для формування професійно значущих якостей майбутніх спеціалістів. Акцентовано увагу на прикладах фонетичних, лексичних і граматичних ігор, які сприяють формуванню іншомовної компетенції студентів. Наголошується, що найбільші можливості для розвитку пізнавальної активності студентів надають ігри, пов'язані з майбутньою професією. Доведено ефективність використання на заняттях з іноземної мови методики моделювання ситуацій майбутньої професійної діяльності.

**Ключові слова:** освіта, студенти аграрії, професійна компетентність, ігрові технології; ефективність.

**Kovalova Kateryna Viktorivna** Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the department of Ukrainian and Foreign Languages, Vinnytsia National Agrarian University, Soniachna St., Vinnytsia, 21018, tel.: (093)194-21-50, [https:// orcid.org/0000-0001-7183-2996](https://orcid.org/0000-0001-7183-2996)

## USE OF GAME TECHNOLOGIES IN ENGLISH CLASSES FOR AGRARIAN STUDENTS

**Abstract.** The article examines the importance of the use of game technologies for future agrarians. The necessity of using game learning for effective learning and formation of communicative competence has been proven. One of the main goals during education is to create favorable learning conditions so that the student feels himself successful, which makes the process of its acquisition productive, as well as activation with the aim of involving students as the main actors in the educational process, which significantly affects interaction with other participants in this process. Varieties of communicative games and their functions have been studied. It was found that game technologies are effective and are characterized by activation of thinking and adaptation of the students; a high degree of immersion in the educational process; mandatory interaction of students and lectures; saturation and creative nature of the activity; independence of students in decision-making; their desire to acquire the necessary competencies in a relatively short period of time. It has been investigated that improving the quality of learning foreign languages among students takes place by introducing games into the educational process. It was determined that it is very important to use group forms of work in the learning process, because this type of activity contributes to the development of communication. It has been proven that a student can master the necessary professional skills and abilities only if he shows sufficient interest in them and makes certain efforts, combining the theoretical knowledge acquired at lectures, seminars, on his own, with the solution of specific production problems. It is noted that games have an important potential for training of professionally significant qualities of future specialists. Attention is focused on examples of phonetic, lexical and grammatical games that contribute to the formation of students' foreign language competence. It is emphasized that games related to the future profession provide the greatest opportunities for the development of students' cognitive activity. The effectiveness of using the method of modeling situations of future professional activity in foreign language classes has been proven.

**Keywords:** education, agrarian students, professional competence, game technologies; efficiency.

**Постановка проблеми.** Англійська мова вже давно набула статусу мови глобального спілкування як у бізнес середовищі, так і в повсякденному житті. Вона визнана мовою професійного спілкування в різних сферах діяльності. Найголовнішим завданням викладача є підвищення мотивації до вивчення англійської мови. Тому важливо зрозуміти, якими способами можна досягнути максимальної продуктивності та ефективності у навчання іноземної мови студентів.

Навчальний процес потребує постійного вдосконалення, а саме докорінної зміни стратегії та тактики навчання. У наші дні викладачі переглядають арсенал впливу на розум, волю, емоції студентів з метою їх введення в багатий світ культури та традицій країни досліджуваної мови. Переглядаються шляхи і способи формування всіх видів мовленнєвої діяльності: читання, говоріння, аудіювання, письма. Активізації навчального процесу, стимуляції пізнавальної діяльності сприяє впровадження в процес навчання, поряд з традиційними заняттями, ігрових технологій. Причина настільки підвищеного в даний час інтересу до різного роду ігор - це, в першу чергу, відхід від традиційних форм і методів навчання. Слід також зазначити, що при збереженні досить високої мотивації виникає зниження пізнавального інтересу до вивчення іноземної мови. Це трапляється у зв'язку з тим, що студенти стикаються з деякими труднощами, які здаються їм непереборними. Ігрова ж діяльність, будучи одним з методів, що стимулюють навчально-пізнавальну діяльність, дозволяє використовувати всі рівні засвоєння знань. Отже, фіксується інтерес до використання на парах іноземної мови ігрових технологій.

Формування комунікативних вмінь є основною метою в навчанні іноземних мов, проте комунікація неможлива без мотивації. Зрозуміло, що для досягнення найвищої ефективності навчання слід перетворити кожного учасника з пасивного глядача на творчого активного учасника навчального процесу. Важливо створити такі умови, щоб спілкування стало необхідним не для отримання оцінки, а просто тому, що для нього мовна комунікація стала потребою.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Розвиток формування комунікативної компетентності в процесі гри цікавить багатьох вітчизняних та зарубіжних науковців [4; 5]. Дослідженням гри як ефективного засобу формування комунікативної компетентності займалися у своїх працях Василь Сухомлинський, Антон Макаренко, Фрідріх Шиллер, які виокремлювали її як дієвий метод навчання іноземній мові. Це свідчить про те, що тема гри у навчальному процесі як була, так і залишається актуальною.

Однією з актуальних проблем сучасної методики викладання іноземних мов є організація навчання студентів різного віку через гру. Гра як феноменальне людське явище найбільш докладно розглядається в таких



областях знання, як психологія й філософія. Багато видатних педагогів звертали увагу на ефективність використання ігор у процесі навчання. Ряд дослідників (У. Макдауголл, Г. Мерфі, Ф.Я. Бентендейх) висунули тезу, що гра - це соціальний інстинкт, притаманний кожній людині [6,с.37]. К.Д. Ушинський, автор теорії духовного розвитку дитини у грі, уперше висунув ідею про використання гри в загальній системі виховання, у справі підготовки дитини через гру до трудової діяльності. Він стверджував, що у грі об'єднуються одночасне прагнення, відчуття і уявлення [8]. Розробка даної проблеми триває на сучасному етапі (Н.А. Короткова, Н.Я. Михайленко, А.І. Сорокіна, А.С. Ібрагімова, Н.М. Конишева, М.Т. Саліхова та ін.) Гру розглядають як важливий засіб формування та тренування навичок, які необхідні для психофізичного та особового розвитку, як метод формування здібностей до виховання і навчання. Аналіз розробленості проблеми дає підставу визначити її актуальність, яка викликана цілим рядом факторів. Інтенсифікація навчального процесу іноземної мови ставить завдання пошуку засобів підтримки в студентів інтересу до досліджуваного матеріалу та активізації їх діяльності протягом усього заняття. Саме навчальні ігри є одним з ефективних засобів рішення цього завдання.

Покращення та розвиток навчальних практик студентів турбує багатьох сучасних учених. У наукових роботах розглядається метод вивчення іноземної мови шляхом рольової гри, серед них потрібно відзначити таких авторів, як Філатова В.М., Лівенц О.Л., Соловова Е.Н., Гаврилова О.В., Діомідова Г.С., Шарафутдінова Т. М., Пашнев Б. К. та ін. Вони досліджують сутність, розвиток та зміст впливу методу навчання у вигляді рольової гри, на успішність студентів на заняттях іноземної мови.

Основні положення теорії ігрової діяльності були сформульовані і розроблені класиками педагогіки - К.Д.Ушинським, Д.І.Писарєвим, А.С.Макаренком і видатними психологами М.В.Левітовим, Л.С.Виготським., Л.С.Рубінштейном, О.М.Леонтьєвим та іншими.

**Мета статті.** Метою статті є дослідження ефективності використання ігрових методів навчання на заняттях з іноземної мови для розвитку комунікативної компетентності студентів аграрних закладів.

**Виклад основного матеріалу.** Залучення студентів до інтерактивної діяльності, а також підвищення мотивації вивчення іноземної мови може бути досягнуто завдяки використанню ігрових технологій у навчанні. Ігрова технологія забезпечує єдність емоційного та раціонального у навчанні. Цікавість світу гри робить позитивною монотонну діяльність запам'ятовування, повторення, закріплення або засвоєння інформації, а емоційність ігрового дійства активізує всі психічні процеси й функції студента. Іншою позитивною стороною гри є те, що вона сприяє використанню знань у новій ситуації, таким чином засвоюваний студентами

матеріал проходить через своєрідну практику, вносить різноманітність та інтерес до навчального процесу.

Оволодіти необхідними фаховими вміннями і навичками студент зможе лише тоді, коли сам достатньою мірою проявлятиме до них інтерес і докладатиме певних зусиль, поєднуючи теоретичні знання, здобуті на лекціях, семінарах, самостійно з розв'язанням конкретних виробничих завдань і з'ясуванням виробничих ситуацій. Ігрова діяльність виконує такі функції: спонукальну (викликає інтерес у студентів); комунікативну (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх спеціалістів); самореалізації (кожен учасник гри реалізує свої можливості); розвивальну (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей); розважальну (отримання задоволення); діагностичну (виявлення відхилень у знаннях, уміннях та навичках, поведінці); корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців).

Щодо феномену «технологія», то більшість дослідників (С. Гончаренко, М. Кларін, І. Лернер, П. Сікорський та ін.) розглядають його як сукупність процедур, що оновлюють професійну діяльність студентів і гарантують кінцевий результат. Виходячи з цього, ми розуміємо ігрову технологію як спеціально змодельовану систему чітких ефективних дій (ігор), спрямованих на формування, розвиток, розширення, узагальнення знань у процесі навчання. Навчальна гра виховує культуру спілкування, і формує вміння у колективі та з колективом. Усе це визначає функції навчальної гри як засобу психологічного, соціально-психологічного і педагогічного на особистість. Ігрові методи навчання мають ряд переваг:

- Вони підвищують мотивацію учнів до навчання. Гра – це цікаво, тому студенти з більшим задоволенням займаються навчанням.
- Вони активізують пізнавальні процеси. Гра вимагає від студентів розумової діяльності, творчості, ініціативи.
- Вони допомагають розвивати різноманітні вміння та навички.
- Вони сприяють соціалізації студентів. Також, гра допомагає студентам вчитися взаємодіяти один з одним, працювати в команді, вирішувати конфлікти.

Переваги гри з іншими засобами навчання знаходять у тому, що вона може забезпечити як індивідуальну, так і парну, групову і колективну форму роботи на занятті. Виходячи з цього, можна сказати, що технологія ігрових методів навчання заглиблена у те щоб навчити студентів усвідомлювати мотиви свого вчення, своєї поведінки у житті, формувати цілі та програми власної самостійної роботи і передбачити її найближчі результати. Під час застосування ігор підвищується вимогливість до себе, розвиваються професіоналізм майбутнього фахівця, формуються методичні вміння.

На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має цілий ряд відмінностей: наявність уявної ситуації і пов'язаних з нею таких компонентів, як ролі, ігрові предмети; усвідомлення дітьми ігрового результату; усвідомлення дітьми правила гри; можливість вибору конкретної дії у грі для кожної дитини, що забезпечить індивідуальну активність у колективній формі гри.

Ігри виховують самостійність, формують певні естетичні та світоглядні позиції, співробітництво, комунікабельність. Використання ігрових прийомів є особливо актуальним на початковому етапі навчання іноземним мовам. Ігрові прийоми створюють сприятливий психологічний клімат при навчанні граматичній стороні мови. Завдяки грі знімається психологічне навантаження учнів, активізується їхня мовленнєва діяльність, підвищується емоційний тонус, підтримується інтерес до вивчення іноземної мови. Тим самим гра сприяє більш інтенсивному та легкому запам'ятовуванню складного граматичного матеріалу. Ігри відповідають природним бажанням учасника, є унікальним засобом навчання без примусу, підвищують інтерес до учбових занять. Ігрові взаємодії передбачають неформальне спілкування, що дозволяє учасникам розкрити свої особисті якості, підвищують їх самооцінку.

Проте, працюючи зі студентами, треба дуже обережно та вміло використовувати ігрову технологію, адже успіх навчання залежить від ставлення до навчальної діяльності, тому викладач повинен усіма способами формувати та підтримувати у студентів прагнення до знань та навчання. Важливого розвитку під час застосування ігор набуває комунікативна компетентність. Комунікативна компетентність визначається як значною мірою усвідомлюваний досвід спілкування між людьми (міжособистісний досвід), який формується та актуалізується в умовах безпосередньої людської взаємодії. Тобто під комунікативною компетентністю пропонується розуміти здатність особистості будувати свою комунікативну поведінку адекватно реальним ситуаціям спілкування, насамперед професійним [3].

Використання ігрового методу навчання сприяють виконанню важливих методичних завдань [11]:

- створення психологічної готовності до мовленнєвого спілкування;
- забезпечення природної необхідності багаторазового повторення мовного матеріалу;
- тренування у виборі необхідного мовного варіанта, що є підготовкою до ситуативної спонтанності мови взагалі.

В іграх закладено потужний потенціал для підготовки майбутніх фахівців до іншомовного спілкування, вироблення в них професійно значущих якостей у процесі пошуку виходу із комунікативно-ігрових ситуацій.

Як відзначає Х.-Е Майхнер, при переважно пасивному сприйнятті інформації ті, яких навчають, зберігають у пам'яті: 10% того, що читають, 20% того, щочують, 30% того, що бачать, 50% того, щочують і бачать.

У той же час при активному сприйнятті інформації вони утримують у пам'яті: 80% того, що говорили самі та 90% того, що робили самі.

Продуманий алгоритм ігрової діяльності створює необхідний сприятливий ґрунт для всебічного розвитку, що може бути досягнуто лише за умови пропорційного поєднання у навчальному процесі різних видів ігор. Існує багато різних видів ігрових методів навчання. Серед них:

- Дидактичні ігри – це ігри, які спеціально розроблені для навчання. Вони можуть мати різні цілі, наприклад, засвоєння нового матеріалу, закріплення знань, розвиток умінь та навичок.

- Ситуаційні ігри – це ігри, які передбачають вирішення певної проблемної ситуації. Вони допомагають студентам розвивати творче мислення, вміння аналізувати ситуацію та приймати рішення.

- Рольові ігри – це ігри, в яких студенти беруть на себе певні ролі. Вони допомагають розвивати комунікативні навички, вміння працювати в команді та розуміти інших людей.

- Ігри-драматизації – це ігри, в яких розігрують сценки або спектаклі. Вони допомагають розвивати творчі здібності, вміння виражати свої думки та почуття.

- Комп'ютерні ігри – це ігри, які використовують комп'ютерну технологію. Вони можуть бути використані для навчання різних предметів, у тому числі математики, природничих наук, іноземних мов.

Вибір конкретного ігрового методу навчання залежить від цілей навчання, вікових особливостей учнів та інших факторів. Важливо правильно підібрати гру, щоб вона була цікавою та захоплюючою для студентів і при цьому допомагала їм досягати навчальних цілей.

Розглянемо детальніше різні види ігор. Зокрема, дидактичні ігри – це ігри, які спеціально розроблені для навчання. Вони є одним з найпоширеніших видів ігрових методів, які можуть використовуватися в різних вікових групах.

Дидактичні ігри мають ряд характерних ознак:

- Навчання. Дидактичні ігри спрямовані на засвоєння навчального матеріалу. Вони можуть використовуватися для засвоєння нових знань, розвитку умінь та навичок.

- Гра. Дидактичні ігри мають ігрову форму, мотивацію та правила.
- Дидактична мета. У кожній дидактичній грі є конкретна дидактична мета, яку потрібно досягти.

- Дидактичні засоби. Дидактичні ігри використовують різні дидактичні засоби, наприклад, дидактичні картки, малюнки, тексти.

- Дидактичні правила. У кожній дидактичній грі є свої правила, які студенти повинні виконувати.

Дидактичні ігри можна класифікувати за різними ознаками. За метою навчання їх можна розділити на такі групи:

- Ігри на засвоєння знань. Ці ігри спрямовані на засвоєння нового матеріалу, наприклад, правил, понять, закономірностей.

- Ігри на закріплення знань. Ці ігри спрямовані на закріплення знань, які студенти вже отримали.

- Ігри на розвиток умінь і навичок. Ці ігри спрямовані на розвиток умінь і навичок, наприклад, вміння читати, писати, рахувати.

За характером діяльності дидактичні ігри можна розділити на такі групи:

- Ігри з предметами. У цих іграх студенти використовують різні предмети, наприклад, дидактичні картки, малюнки.

- Ігри зі словами. У цих іграх студенти використовують слова, наприклад, описують предмети, розповідають історії.

Дидактичні ігри є ефективним засобом навчання. Вони допомагають учням краще засвоювати навчальний матеріал, розвивати свої здібності та навички, а також соціалізуватися.

Ось кілька прикладів дидактичних ігор:

- "Хто більше?". У цій грі студенти повинні назвати якомога більше речень іноземною мовою по заданій темі.

- "Що це?". У цій грі студенти повинні описати предмет так, щоб інші відгадали, що це.

- "Придумай діалог". У цій грі студенти повинні придумати історію за певною темою.

Ситуаційні ігри – це ігри, які передбачають вирішення певної проблемної ситуації. Вони допомагають студентам розвивати творче мислення, вміння аналізувати ситуацію та приймати рішення.

Ситуаційні ігри мають ряд характерних ознак:

- Проблемна ситуація. У центрі кожної ситуаційної гри є проблемна ситуація, яку студенти повинні вирішити.

- Творчий підхід. Ситуаційні ігри вимагають від студентів творчого підходу до вирішення проблемних ситуацій.

- Аналіз ситуації. Студенти повинні навчитися аналізувати проблемну ситуацію, щоб знайти найбільш оптимальне рішення.

- Прийняття рішення. Студенти повинні навчитися приймати рішення, враховуючи різні фактори.

Ситуаційні ігри можна класифікувати за різними ознаками. За характером проблемної ситуації ситуаційні ігри можна розділити на такі групи:

- Прості проблемні ситуації. Ці ситуації вимагають простих рішень.

- Складні проблемні ситуації. Ці ситуації вимагають більш складних рішень.

- Непередбачувані проблемні ситуації. Ці ситуації вимагають від студентів швидкої реакції та вміння приймати рішення в екстремальних умовах.

За характером діяльності ситуаційні ігри можна розділити на такі групи:

- Індивідуальні ситуаційні ігри. У цих іграх студенти працюють самостійно.

- Групові ситуаційні ігри. У цих іграх студенти працюють в групах.
- Командні ситуаційні ігри. У цих іграх студенти працюють в командах.

Ось кілька прикладів ситуаційних ігор:

- "Врятуйте планету". У цій грі студенти повинні придумати план порятунку планети від глобального потепління та презентувати його іноземною мовою.
- "Виберіть найкращого кандидата". У цій грі студенти повинні провести співбесіду з кандидатами на певну посаду та обрати найпідходящий варіант.
- "Створіть новий продукт". У цій грі студенти повинні придумати новий продукт, який буде затребуваний на ринку.

Ось кілька порад щодо використання ситуаційних ігор у навчанні:

- Виберіть проблему, яка буде цікавою і актуальною.
- Заздалегідь продумайте можливі рішення проблеми.
- Надайте студентам достатньо часу для обговорення проблеми та пошуку рішення.
- Заохочуйте їх до творчого підходу до вирішення проблеми.
- Обговоріть з ними різні рішення проблеми.

Вивченню рольових ігор значну увагу приділяли Петричук І.І., Ушинський К.Д., Венгер Л.А. [6;8 ]. Рольові ігри можна класифікувати за різними ознаками. За характером рольові ігри можна розділити на такі групи:

- Історичні рольові ігри. У цих іграх студенти беруть на себе ролі історичних персонажів.
- Фантастичні рольові ігри. У цих іграх студенти беруть на себе ролі персонажів з фантастичних творів.
- Сучасні рольові ігри. У цих іграх студенти беруть на себе ролі сучасних людей.

За характером діяльності рольові ігри можна розділити на такі групи:

- Індивідуальні рольові ігри. У цих іграх студенти працюють самостійно.
- Групові рольові ігри. У цих іграх працюють в групах.
- Командні рольові ігри. У цих іграх працюють в командах.

Ось кілька прикладів рольових ігор:

- "Історичний фестиваль". У цій грі студенти беруть на себе ролі історичних персонажів і влаштовують фестиваль, присвячений певній історичній епосі. Вся гра озвучується іноземною мовою.
- "Детективне агентство". У цій грі студенти беруть на себе ролі детективів і розслідують злочин.
- "Громадська організація". У цій грі студенти беруть на себе ролі членів громадської організації і працюють над вирішенням певної проблеми.

Ось кілька порад щодо використання рольових ігор у навчанні: виберіть роль, яка буде цікавою і актуальною; заздалегідь підготуйте сценарій рольової гри; надайте достатньо часу для підготовки до рольової гри; заохочуйте студентів до творчого підходу до виконання ролі; обговоріть з результатами рольової гри.

Комп'ютерні ігри – це ігри, які використовують комп'ютерну технологію. Вони можуть бути використані для навчання різних предметів, у тому числі математики, природничих наук, іноземних мов.

Комп'ютерні ігри мають ряд характерних ознак:

- Комп'ютерна технологія. Комп'ютерні ігри використовують комп'ютерну технологію для створення віртуального світу, в якому відбувається гра.

- Інтерактивність. Комп'ютерні ігри є інтерактивними, тобто гравець має можливість взаємодіяти з віртуальним світом.

- Звук і графіка. Комп'ютерні ігри використовують звук і графіку для створення реалістичного і захоплюючого досвіду.

Комп'ютерні ігри можна класифікувати за різними ознаками. За жанром комп'ютерні ігри можна розділити на такі групи:

- Аркадні ігри. Аркадні ігри – це прості ігри, які спрямовані на задоволення.

- Рольові ігри. Рольові ігри – це ігри, в яких гравець бере на себе роль певного персонажа.

- Стратегічні ігри. Стратегічні ігри – це ігри, в яких гравець повинен розробляти і реалізовувати стратегію.

- Справжні ігри. Справжні ігри – це ігри, які відтворюють реальні ситуації.

За характером діяльності комп'ютерні ігри можна розділити на такі групи:

- Індивідуальні комп'ютерні ігри. У цих іграх гравець грає самостійно.

- Групові комп'ютерні ігри. У цих іграх гравці грають в команді.

Комп'ютерні ігри можуть бути ефективним засобом навчання. Вони допомагають учням розвивати різні вміння і навички, наприклад:

- Комунікативні навички. Комп'ютерні ігри можуть допомогти студентам розвинути комунікативні навички, якщо вони грають в групі або команді.

- Логічне мислення. Комп'ютерні ігри можуть допомогти розвинути логічне мислення, якщо вони грають в стратегічні ігри.

- Критичне мислення. Комп'ютерні ігри можуть допомогти розвинути критичне мислення, якщо вони грають в ігри, які вимагають вирішення проблем.

- Створювальні навички. Комп'ютерні ігри можуть допомогти розвинути творчі навички, якщо вони грають в ігри, які вимагають творчого підходу.

Ось кілька порад щодо використання комп'ютерних ігор у навчанні:

- Виберіть гру, яка буде цікавою і актуальною для студентів.
- Заздалегідь продумайте, як ви будете використовувати гру в навчанні.

- Надайте учням достатньо часу для підготовки до гри.

- Обговоріть з студентами результати гри.

Комп'ютерні ігри можуть бути ефективним способом зацікавити студентів у навчанні, навчити їх різним вмінням і навичкам. Однак важливо використовувати комп'ютерні ігри в навчанні в розумних межах. Надмірне використання комп'ютерних ігор може призвести до таких проблем, як залежність від комп'ютера, зниження фізичної активності та соціальної взаємодії.

Важливо також вибирати комп'ютерні ігри, які є відповідними для вікової групи студентів. Ігрові методи навчання впливають на мотивацію студентів до навчання кількома способами. По-перше, вони створюють позитивний емоційний настрій в аудиторії. Студенти, які отримують задоволення від навчання, більш схильні бути мотивованими. По-друге, ігрові методи навчання забезпечують у студентів відчуття успіху. По-третє, ігрові методи навчання дозволяють студентам використовувати свої природні здібності та інтереси.

В структурі гри виділяють: цілі, зміст, соціальні ролі.

Розглянемо перелічені компоненти докладніше:

1) Цілі гри. Відмінною рисою спілкування, що організовується за допомогою гри, є дуальність, тобто поділ процесу навчання. Отже, і цілі можуть розглядатися з різної позиції, з позиції студента та викладача. Для студента гра – це ігрова діяльність, її навчальний характер не усвідомлюється. Поведінка студента спрямована на досягнення певної мети, тобто на виконання безпосереднього завдання гри. У той же час для викладача гра є, головним чином, засобом управління груповими взаємодіями студентів, що реалізують навчальні, загальноосвітні та виховні цілі.

2) Змістом гри є відносини між студентами, які виникають та розвиваються при їх спілкуванні. Вона моделює міжособистісні комунікації, їх зміст відбиває взаємовідносини між членами групи у процесі їх спільної пізнавальної діяльності. Цей зміст реалізується за допомогою конкретного навчального матеріалу, призначеного для актуалізації в ході рольової гри, та розгортанням за певним сюжетом.

3) Сукупність соціальних ролей. Центральним компонентом гри є роль, точніше сукупність соціальних та міжособистісних ролей, виконання яких



залучає студентів у процес спілкування. Відбір та розподіл ролей є важливим педагогічним прийомом, що передбачає знання викладачем індивідуально-психологічних особливостей студентів, їх інтересів, можливостей та життєвого досвіду. Тільки творчий підхід дозволяє викладачу раціонально розподілити ролі між студентами, маючи перспективу формування мовленнєвих навичок та гармонійний розвиток особистості. Теорія ролей набула великого розвитку. В даний час вона знаходить застосування в соціальній психології, в соціології, ігровій діяльності, театральному мистецтві.

Гра формує у студентів здатність грати ролі інших людей, побачити себе з позиції партнера у спілкуванні. Вона орієнтує студентів на планування своєї розмовної поведінки та поведінки співрозмовника, розвиває вміння контролювати свої вчинки, давати об'єктивну оцінку вчинкам інших людей. Таким чином, гра виконує орієнтовну функцію. Компенсуюча функція ігор полягає у тому, що вирішується протиріччя між потребою дії в студента і неможливістю здійснити її. Студенти прагнуть спілкування, і рольова гра дає можливість реалізувати своє бажання

Успіх проведення гри має важливе значення. Саме тому науковці виділяють етапи гри та припускають алгоритм її розробки під час занять іноземних мов. Наприклад, говорячи про рольову гру, можна виділити декілька етапів. Н. Д. Гальскова виділяє три етапи рольової гри [1 с.41]. Підготовчий етап включає попередню роботу викладача та студентів. Підготовка викладача передбачає вибір теми та формулювання проблеми; відбір та повторення необхідних розмовних засобів; уточнення параметрів ситуації: час, місце, кількість учасників, ступінь офіційності; підготовку атрибутів гри: посібники, картки; уточнення мети гри та планованого кінцевого результату. Підготовка студентів полягає в наступному: пошук додаткових даних по темі або вивчення наданого матеріалу; повторення словесних формул і лексики на тему.

О.Л. Лівен виділяють наступні компоненти в структурі рольової гри: цілі, зміст, сукупність соціальних ролей [10].

Розглянемо перелічені компоненти докладніше:

1) Цілі гри. Відмінною рисою спілкування, що організовується за допомогою рольової гри, є дуальність, тобто поділ процесу навчання. Отже, і цілі можуть розглядатися з різної позиції, з позиції студента та викладача. Для студента рольова гра – це ігрова діяльність, її навчальний характер не усвідомлюється. Поведінка студента спрямована на досягнення певної мети, тобто на виконання безпосереднього завдання гри. У той же час для викладача рольова гра є, головним чином, засобом управління груповими взаємодіями студентів, що реалізують навчальні, загальноосвітні та виховні цілі [9 с.84].

2) Змістом гри є відносини між студентами, які виникають та розвиваються при їх спілкуванні. Вона моделює міжособистісні комунікації,

їх зміст відбиває взаємовідносини між членами групи у процесі їх спільної пізнавальної діяльності. Цей зміст реалізується за допомогою конкретного навчального матеріалу, призначеного для актуалізації в ході рольової гри, та розгортанням за певним сюжетом.

3) Сукупність соціальних ролей. Центральним компонентом рольової гри є роль, точніше сукупність соціальних та міжособистісних ролей, виконання яких залучає студентів у процес спілкування та опанування спілкуванням на високому рівні. Відбір та розподіл ролей є важливим педагогічним прийомом, що передбачає знання викладачем індивідуально-психологічних особливостей студентів, їх інтересів, можливостей та життєвого досвіду. Тільки творчий підхід дозволяє викладачу раціонально розподілити ролі між студентами, маючи перспективу формування мовленнєвих навичок та гармонійний розвиток особистості. Теорія ролей набула великого розвитку. В даний час вона знаходить застосування в соціальній психології, в соціології, ігровій діяльності, театральному мистецтві.

Ефективне застосування ігрових технологій можливе лише в тому випадку, якщо педагог правильно підбирає ігри та організовує заняття. Для досягнення найкращих результатів необхідно дотримуватися таких умов [12;14]:

- та сама гра проводиться не один раз (із застосуванням нових лексичних матеріалів);
- нову гру починає викладач, що виконує роль ведучого, а потім ведучим має стати студент із добре розвиненими мовними здібностями;
- гра має характер змагання, адже так досягається кращий ефект; учасники гри взаємодіють з посібниками та аксесуарами;
- застосовується вокабуляр, за допомогою якого викладач зможе провести заняття мовою, що вивчається;
- коректно та своєчасно виправляються помилки.

Більшість ігор можуть бути використані як тренувальні вправи на етапі як первинного, так і подальшого закріплення. Тренування студентів у вживанні граматичних структур, що вимагає багаторазового їхнього повторення, стомлює їх своєю одноманітністю, а затрачувані зусилля не приносять швидкого задоволення. Ігри допоможуть зробити нудну роботу більш цікавою й захоплюючою. Адже, найважчим для засвоєння є такий розділ мови, як граматики. При навчанні іноземній мові на початковому етапі, граматику слід займатися спеціально, тому що граматики є найважливішим компонентом мови як системи. Засвоєння граматики будь-якої мови викликає багато труднощів: граматичні терміни та правилами, нескінченні винятки. Усе це звичайно викликає негативне ставлення до предмета в більшості студентів. Реалізація ігрових технологій передбачає чітке усвідомлення методики їх застосування, яка включає такі основні моменти:

1. Підготовка до проведення заняття в ігровій формі, що містить визначення мети гри і терміну проведення; установлення відповідності її змістового наповнення навчальній дисципліні і темі заняття; розробку власного чи адаптація готового сценарію гри; щохвилинне структурування етапів ігрової взаємодії (мотиваційного, діяльнісного, рефлексивного, контрольно-оцінювального); забезпечення необхідним обладнанням та матеріалами; розробку чіткої покрокової інструкції для студентів – учасників ігрової взаємодії (мета, завдання, правила, ігрові дії, умови).

2. Безпосереднє проведення гри, яке передбачає діяльність студентів як прояв їхньої внутрішньої (психологічної), зовнішньої (фізичної) та соціальної (професійно-спрямованої) активності. Діяльнісна активність регулюється метою і має такі ознаки: передбачення результату; усвідомлення можливості його досягнення; обґрунтоване планування своїх дій; вибір відповідних раціональних форм, методів, засобів та орієнтирів у міжособистісних відносинах; гармонізація внутрішньої і зовнішньої діяльності; оцінювання процесу та результатів своєї праці, що потребує вмінь враховувати, контролювати, приймати оптимальні рішення, вирішувати загальні організаційні завдання (діагностувати, прогнозувати, стимулювати діяльність, підходити до неї комплексно, системно, цілісно) і надає змогу студентам перевірити доцільність діяльності та її співрозмірність поставленій меті.

3. Аналітично-оцінювальний етап, що передбачає рефлексію, узагальнення результатів гри, формулювання висновків, визначення студентами позитивних аспектів результативності гри для їхнього особистісного професійного зростання в майбутньому і встановлення викладачами недоліків, упущень, шляхів удосконалення ігрової взаємодії студентів для подальшого використання апробованої методики в майбутньому.

Таким чином, завдяки ігровій діяльності краще розвиваються індивідуальні здібності студентів, оскільки вони не відчувають психологічного тиску відповідальності, як зазвичай буває під час навчальної діяльності. Засвоєння знань відбувається в ненав'язливій формі, що значно полегшує та покращує запам'ятовування інформації. Педагогічно і психологічно продумане використання гри стимулює розумову діяльність, людина починає мислити нестандартно, проявляє себе в іншому амплуа. А це підвищує інтелектуальну активність, пізнавальну самостійність та ініціативність студентів. Ігровий підхід не є визначальним способом засвоєння навчального матеріалу, але він значно збагачує педагогічну практику і розширює можливості студентів.

Підготовка до гри може тривати від кількох хвилин до кількох днів. На даному етапі необхідно провести ряд тренувальних вправ, необхідних для подальшого рольового спілкування.

Якщо гра підготовлена заздалегідь, то її можна розпочати відразу ж після уточнення ситуації. Розподіл ролей проводиться відповідно за віковими та індивідуальними особливостями [7].

Велике значення для успішного проведення гри має те, наскільки успішно викладач може підготувати студентів до цієї форми діяльності. Л. Шивнер пропонує наступні рекомендації:

а) необхідність створення атмосфери, вільної від страху перед висловлюванням;

б) участь викладача у підготовці до гри, де він повинен ідентифікувати себе разом із студентами;

в) коректна поведінка викладача, який має бути витриманим у будь-якій ситуації, у тому числі й конфліктній;

г) вміння показати студентам, що викладач їх цінує та поважає не тільки на словах, а й шляхом індивідуальних завдань, довіряючи їм самостійну організацію тих чи інших фрагментів/форм гри;

д) цікаво та різноманітно організувати роботу [13 с. 32].

У разі виконання цих умов між викладачем та студентами виникають відносини партнерства та співробітництва, які є необхідною умовою для досягнення поставленої мети. На етапі проведення гри викладач виступає у ролі режисера, який по можливості непомітно для студентів керує ходом гри, приймаючи активну роль.

Викладач має залишитися активним спостерігачем, він може щось рекомендувати, але не нав'язувати свого рішення. Етап контролю та аналіз гри може слідувати відразу ж після її завершення або проводиться на наступних заняттях, це залежить від складності гри. Психологічно, більш доречно відразу ж після гри здійснювати обмін думками про її успішність, про труднощі та найбільш вдалі моменти.

Рольова організація спілкування вимагає ставлення до студента як до особистості, з властивими їй особливостями, які можуть вплинути на вибір тої чи іншої ролі. Саме тому розподіл ролей є відповідальним педагогічним завданням. Типи рольових ігор охоплюють весь діапазон ситуацій, що виникають у процесі професійного спілкування. В основі таких ігор лежать ділові, професійні предмети обговорення, що сприяють удосконаленню не тільки іншомовної мови студентів, а й повнішому оволодінню англійською мовою як засобом спілкування. При організації та проведенні рольових ігор, спрямованих на навчання професійному спілкуванню в межах зазначеного курсу, необхідно, щоб ці ігри передбачали взаємодію всіх учасників, а також базувалися на реальному мовному матеріалі проблемного характеру з використанням жестів, міміки та ін.

Знання мотивів, інтересів, індивідуальних відносин студентів дозволить викладачу запропонувати їм ті ролі, які найбільшою мірою відповідають особливостям їх особи. При відборі ролей важливо враховувати як інтереси студентів, так і їх психологічні особливості.

На початковому етапі спілкування доцільно давати студентам ролі, що найбільше відповідають їх темпераменту. Подолати сором'язливість, боязкість

можна лише тоді, коли студент вже звик до рольового спілкування, знайшов упевненість у собі.

Доцільно, час від часу, давати студентам, які займають другорядні позиції, ролі головних героїв, а лідерам колективу (у психології їх називають «зірками») доручати ролі персонажів, які перебувають у залежному становищі (підлеглий, молодший по званню та т.п.). Особливо ретельно відбираються ролі для студентів, які не користуються авторитетом у групі.

Такі студенти мають отримувати ролі позитивних особистостей, мають вплив і популярність по ходу гри [2].

Щоб гра могла стати засобом навчання, вона має відповідати цілій низці вимог, що враховують як навчальні завдання, так і індивідуальні особливості, та потреби студентів:

1) гра повинна стимулювати до навчання, викликати у студентів інтерес та бажання виконати завдання належним чином, її слід проводити з урахуванням адекватної, реальної ситуації відносин у колективі;

2) гру потрібно добре підготувати, як по змісту, так і за формою. Важливо, щоб студенти були переконані у необхідності добре виконати ту чи іншу роль. Тільки при цій умові їхня мова буде природною і переконливою;

3) гра має бути прийнята всією групою;

4) вона неодмінно проводиться у доброзичливій, творчій атмосфері, що викликає у студентів почуття задоволення, радості. Чим вільніше почувається студент у рольовій грі, тим ініціативнішим він буде у спілкуванні;

5) гра організовується так, щоб студенти могли в активному усному спілкуванні використовувати матеріал, що відпрацьовується, з максимальною ефективністю.

З вищевикладеного випливає, що гра спирається, насамперед, на взаємодію викладача та групи слухачів. А для створення атмосфери, необхідної для успішного навчання саме професійному спілкуванню іноземною мовою, викладач повинен не тільки добре знати свій предмет, а й не боятися показати свою необізнаність у питаннях спеціальності студентів, прислухатися до їхньої думки, намагатися за допомогою зібраних відомостей удосконалити процес навчання професійного спілкування іноземною мовою. Це допоможе уникнути такого положення, коли мова студентів коректна з погляду норм мови, що вивчається, але абсолютно неприйнятна з точки зору соціальних норм спілкування. Також, необхідно підкреслити, що, будучи відтворенням контексту праці в його предметному та соціальному аспектах, процес ділової гри залишається процесом педагогічним, спрямованим на досягнення цілей навчання та виховання.

У процесі рольової гри підвищується рівень культури мовлення, поведінки, активізується пізнавальна діяльність, розвивається і розширяється діапазон мислення, опановуються навички ділового етикету, здобуваються

вміння передбачити ймовірні труднощі, проблеми та знайти шляхи їх подолання. В процесі підготовки до гри необхідно дотримуватись певних правил:

- студентів необхідно морально підготувати аби вони могли діяти згідно логіки запропонованого сценарію та могли адаптуватись до ролі;
- студентам бажано пропонувати ситуації, які можуть виникнути в реальному житті;
- під час гри учасників варто орієнтувати на використання одиниць мови і сприяти їх закріпленню на практиці.

Наприклад, цікавою для студентів була гра наступного змісту: спробувати уявити себе фахівцем який щойно влаштувався на роботу на машинобудівний завод. Після зміни керівника підприємства колектив розділився думками: одні підтримували попередню адміністрацію, інші - задоволені сьогоdnішнім призначенням. Як йому, як новому працівнику, варто себе поводити в цій конфліктній ситуації? Як згуртувати колектив та знайти спільну мову? Студенти розділялись на групи та пропонували своє вирішення питання, причому один з студентів виконував роль педагога, допомагаючи та скеровуючи роботу колег, інші-виступали в ролі керівництва, працівників, представників адміністрації.

На заняттях з дисциплін гуманітарного циклу ми пропонували студентам прийняти участь в рольовій грі, уявивши себе педагогом, адже після закінчення навчання випускники можуть залишитись працювати на кафедрі і спробувати себе в викладацько-дослідницькій діяльності. Один з студентів мав підготуватись до проведення мікроуроку з використанням професійної лексики, створенням таблиць, графіків, роздаткового матеріалу, підготовкою презентації, описом малюнків за темою, створення необхідного граматичного і лексичного словничка, і т.д. «Студент-учитель» презентував лекцію, записував нові слова на дошці, пояснював новий граматичний, лексичний матеріал, просив «студентів» приймати участь у дискусії, ставити запитання до текстів, висловлювати свої думки, побажання.

Після закінчення мікроуроку ми підбивали підсумки, намагались віднайти позитивні моменти і допущені помилки, аналізували підготовку та манеру проведення заняття, поведінку присутніх, їх активність, бажання співпрацювати, давали рекомендації та колективно оцінювали діяльність кожного з членів групи.

Аналізуючи принципи розробки та застосування рольових ігор у навчально-виховному процесі вузів, можна зробити висновок про те, що в них не тільки зберігаються, а й значно доповнюються та вдосконалюються такі характеристики як ситуативність, тематичність, моделювання природного мовного спілкування, здійснення навчальної діяльності у вигляді гри, колективна діяльність, реалізація принципу навчання, що виховує.

Детальніше зупинимося на прикладах фонетичних, лексичних та граматичних ігор, які сприяють формуванню іншомовної компетентності студентів

**Фонетичні ігри:**

– гра-загадка (студент вимовляє слова, в яких зустрічається один і той самий звук, а інші повинні відгадати його і написати транскрипцію на дошці.)

– гра-турнір (викладач пише на дошці транскрипцію різних звуків, а студенти повинні скласти якомога більше слів і вимовити їх, беручи до уваги правильний наголос і вимову особливих звуків.)

– гра-скоромовка (студенти намагаються повторити скоромовки. Переможцем стає той, хто без жодних помилок і найшвидше відтворить їх.)

**Граматичні ігри:**

– Гра «Add the word». Мета – тренування у побудові речень. Перший учасник гри починає речення, назвавши одне повнозначне слово, другий учасник повторює це слово і додає своє і т. д. Хто забуде слово або не зможе додати своє, вибуває з гри.

– The Pronouns. На аркушах паперу написані особові займенники, поряд з ними знаходяться малюнки із зображенням людей, які виконують різні дії. Групу ділять на дві команди. Проводиться конкурс: хто більше складе стверджувальних, заперечних, питальних речень за малюнком (залежно від граматичної теми, яку повторюють).

– Collect three words. Роздаються картки з різними частинами мови. Потрібно підібрати три картки зі словами однієї частини мови.

**Лексичні ігри:**

– «Snowflake». Студент називає будь-яке слово іноземною мовою з лексичного мінімуму теми, інший студент повторює попередній термін і додає свій. Переможцем є той, хто зможе повторити всі терміни, названі колегами в групі.

– «Colored cards». Студенти створюють малі групи з 3–4 осіб. Кожна група отримує по 2 набори кольорових карток. На картках синього кольору – словосполучення українською мовою, на картках червоного – їх еквівалент іноземною мовою. Завдання студентів якнайшвидше співставити ці картки. Команда, яка першою виконала завдання – переможець [15].

– «Tournament». Студенти працюють в парах під наглядом судді. Кожен з пари готує в письмовій формі перелік 10 термінів іноземною мовою і 10 словотворчих елементів. Студент А зачитує по черзі записані ним слова студенту Б. Студент Б впродовж 3–5 секунд повинен дати пояснення терміна іноземною мовою або назвати словотворчі елементи. Вага правильної відповіді – 1 бал. Студенти в парі обмінюються ролями і гра починається знову. Суддя визначає переможця за кількістю отриманих балів.

– «Terms». Ця гра дає змогу не лише засвоїти значення того чи іншого терміну, але й навчитися писати його. Наприклад, викладач пропонує знайти 25 термінів до теми «Professions», які розташовані горизонтально або вертикально в таблиці, назвати їх і перекласти рідною мовою.

**Висновки.** З'ясовано, що ігрові технології є результативними і характеризуються активізацією мислення та адаптацією студента; наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; високим ступенем занурення в навчальний процес; обов'язковою взаємодією студентів і викладачів; насиченістю і творчим характером заняття; самостійністю студентів у прийнятті рішення; їх бажанням набути необхідних компетенцій за відносно короткий термін.

Слід зазначити, що при плануванні заняття потрібно враховувати фактори, від яких залежать місце гри та її тривалість, а саме: рівень знань студентів, ступінь складності іншомовного матеріалу, і, звісно, конкретні цілі, завдання та умови певного навчального заняття.

#### **Література:**

1. Гальскова Н.Д. Теорія вивчення іноземних мов. 2006. № 3. С. 41-51.
2. Голдштейн Я.В. Метод активізації як умова підвищення ефективності педагогічної діяльності. *Активізація навчальної діяльності*. 2002. Вип. 2. С. 45-53.
3. Ковальова К.В. Особистісно-орієнтовне навчання, як складова процесу фахової підготовки спеціалістів інженерного профілю. *Техніка, енергетика, транспорт АПК*. 2017. № 2. С. 46-50.
4. Китайгородська Г.А., Шемякіна Г.М. Мотивація вчення в умовах інтенсивного навчання іноземних мов. *Активізація навчальної діяльності*. 2000. Вип. 2. С. 120-129.
5. Любарець О.І. Мовні ігри та завдання з англійської мови для студентів філологічних спеціальностей : навч. посібник. Київ : ВПЦ «Київський університет», 2007. С. 21
6. Петричук І.І. Ще раз про гру. *Іноземні мови в школі*. 2008. № 2. С. 37-41.
7. Тараненко І. В. Розвиток життєвої компетентності та соціальної інтеграції: досвід європейських країн. Кроки до компетентності та інтеграції у суспільство. / За ред. І. Єрмакова. Київ: Контекст, 2000. 336 с.
8. Ушинський К.Д. Людина як предмет виховання: в 1 т. Київ: Просвіта, 2007. Т. 1. 488 с.
9. Holden S. Drama in Language Teaching. London: Longman, 1998. 84 p.
10. Lieven D. Empire: The French Empire and Its Rivals. New Haven: Yale University Press, 2001. 486 p.
11. Raven J. Competence in modern society: identification, development and implementation. M. Kogyto-Center, 2002. 396 p.
12. Savignon S. Evolution of Communicative Competence: The ACTFL "Provisional Proficiency Guidelines". *The Modern Language Journal*. 2001. Vol. 59. P. 36-45.
13. Scrivener J. Learning Teaching: a guidebook for English language teachers. Oxford: Heinemann, 2004. P. 32-41.
14. Wiemann J. Explication and test of model of communicative competence. *Human Communication Research*. 2007. Vol. 3 (3). P. 195-213.
15. Кміть О. В. Основні сучасні тенденції розвитку англійської освіти молодших школярів в Україні. Початкова школа. 2008. № 5. С. 13-15.



**References:**

1. Galskova, N.D. (2006). Teoriya vivchennya inozemnikh mov [Theory of the birth of foreign language], 3, 41-51.
2. Holdshtein Ya.V. Metod aktyvizatsii yak umova pidvyshchennia efektyvnosti pedahohichnoi diialnosti [he method of activation as a condition for increasing the effectiveness of pedagogical activity]. Activation of educational activities, 2002, Nr. 2, pp. 45-53.
3. Kovalova K. V. (2017) Osobystisno-orientovne navchannia, yak skladova protsesu fakhovoi pidhotovky spetsialistiv inzhenernoho profilu. [Personal orientation training as a component of the process of professional training of engineering specialists] Tekhnika, enerhetyka, transport APK – Technology, energy, transport of agricultural industry, 2. 46-50.
4. Kytaihorodska H.A., Shemiakina H.M. Motyvatsiia vchennia v umovakh intensyvnoho navchannia inozemnykh mov [Learning motivation in conditions of intensive foreign language learning]. Activation of educational activities, 2000, Nr. 2, pp. 120-129.
5. Lyubarets O.I. (2007) Movni ihry ta zavdannia z anhliiskoi movy dlia studentiv filolohichnykh spetsialnosti: navchalnyi posibnyk [Language Games and Tasks in English for Students of Philological Specialties: Textbook]. Kyiv: VPC "Kyiv University," p. 218.
6. Petrychuk, I.I. (2008). Shche raz pro hru [Once again about the game]. *Inozemni movy v shkoli – Foreign languages at school*, 2, 37-41.
7. Taranenka, I.V. (2000). Rozvytok zhyttievoi kompetentnosti ta sotsialnoi intehtatsii: dosvid yevropeiskykh krain [Development of life skills and social integration: the experience of European countries]. *Kroky do kompetentnosti ta intehtatsii u suspilstvo – Steps to competence and integration into society*. I. Yermakova (Ed.). Kyiv: Kontekst, 336.
8. Ushynskiy, K.D. (2007). *Liudyna yak predmet vykhovannia [People as a subject of education]*. (Vols. 1). Kyiv: Prosvita, 488.
9. Holden, S. (1998). *Drama in Language Teaching*. London: Longman, 84.
10. Lieven, D. (2001). *Empire: The French Empire and Its Rivals*. New Haven: Yale University Press, 486.
11. Raven, J. (2002) Competence in modern society: identification, development and implementation M. Kogyto-Center.
12. Savignon, S. (2001) Evolution of Communicative Competence: The ACTFL “Provisional Proficiency Guidelines”. *The Modern Language Journal*, 59. 36-45.
13. Scrivener, J. (2004). *Learning Teaching: a guidebook for English language teachers*. Oxford: Heinemann, 32-41.
14. Wiemann, J. Explication and test of model of communicative competence. *Human Communication Research*, 2007, Nr. 3 (3), pp. 195-213.
15. Kmit O. V. The main modern trends in the development of English-language education of younger schoolchildren in Ukraine. *Elementary School*. 2008. No. 5. P. 13-15.