

Сокаль Марія Анатоліївна

кандидат філологічних наук, доцент, завідувач кафедри слов'янського мовознавства
Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського», Одеса, Україна

E-mail: slov@pdpu.eu.ua

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9274-7651>

Ілясов Олександр Олександрович

викладач кафедри слов'янського мовознавства
Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського», Одеса, Україна

E-mail: iliasov.oo@pdpu.eu.ua

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2103-8812>

**Можливості використання ігрових методик як засобу розвитку риторичних здібностей
здобувачів вищої освіти**

У статті розглянуто використання ігрових методик як ефективного засобу розвитку риторичних здібностей здобувачів вищої освіти. Зазначено, що сучасні вимоги до професіоналізму вимагають від майбутніх спеціалістів не лише високого рівня знань, а й розвитку комунікативних навичок, серед яких важливе місце посідають риторичні здібності. Традиційні методи навчання, такі як лекції та семінари, не завжди забезпечують достатній рівень практичного застосування риторичних умінь. Через це ігрові методики набувають усе більшої популярності в освітньому процесі, оскільки вони сприяють розвитку не лише когнітивних, а й комунікативних здібностей.

Ігрові методики стимулюють пізнавальну активність здобувачів вищої освіти, підвищують їхню мотивацію до навчання та допомагають формуванню важливих професійних і соціальних компетенцій. Особливо ефективним для розвитку риторичних здібностей здобувачів вищої освіти автори вважають застосування ігрових методик, спрямованих на сумісне створення текстів, ігрових методик, що передбачають відстоювання власної думки (участь у дебатах), рольових ігрових методик, які дають змогу здобувачам вищої освіти моделювати реалістичні ситуації та практикувати риторичні навички в умовах, що наближені до реальних. Завдяки таким методам студенти можуть безпосередньо впливати на розвиток своїх мовленнєвих здібностей, працюючи над аргументацією, переконанням і відповідями на контраргументи. Окрім того, ігрові методики забезпечують негайний зворотний зв'язок, що сприяє ефективному коригуванню та вдосконаленню риторичних технік.

Рольові ігри дають змогу здобувачам вищої освіти брати участь у створенні різноманітних соціальних ролей, що формує не лише навички виступу, а й гнучкість мислення, швидкість реакцій та здатність адаптуватися до змінюваних умов. Дебати, своєю чергою, розвивають критичне мислення, логічне мислення та здатність до швидкої аргументації, що є важливими для майбутньої професійної діяльності.

У статті також акцентовано на ігрових методиках, що забезпечують розвиток навичок ефективної обробки інформації, зокрема оперативне пригадування необхідних фактів.

Автори підкреслюють необхідність роботи з адаптації ігрових методик до специфіки навчальних дисциплін, ураховуючи профіль здобувачів вищої освіти і потреби різних галузей. Ігрові методики можуть бути інтегровані в навчальні програми різних спеціальностей для забезпечення комплексного підходу до розвитку риторичних здібностей.

Ключові слова: ігрові методики, риторичні здібності, рольові ігри, дебати, комунікативні навички, педагогічна освіта.

Вступ. У сучасному суспільстві комунікативні та риторичні здібності є важливими складниками професійної та особистісної ефективності. Особливо це актуально для здобувачів вищої освіти, адже від їхньої здатності чітко висловлювати свої думки, аргументувати позицію та взаємодіяти з іншими

залежить успіх як в освітньому процесі, так і в подальшій професійній діяльності. Проблема розвитку риторичних здібностей є важливою темою педагогічних досліджень, оскільки існуючі традиційні методи навчання часто не здатні належним чином активізувати здобувачів, стимулювати їхні практичні навички.

Аспекти мовної та методичної підготовки студентів, формування їхньої мовної культури висвітлено в працях таких науковців, як М.С. Вашуленко (Вашуленко, 2008), К.Я. Климова (Климова, 2012), В.Д. Усатий (Усатий, 2008) та ін. Значна увага проблемі розвитку риторичних здібностей майбутніх педагогів приділена у дослідженнях Н.Б. Голуб (Голуб, 2008), О.А. Кучерук (Кучерук, Голуб, Горошкіна, Караман, 2016), Л.П. Ткаченко (Ткаченко, 2016) та ін.

Разом із тим аналіз спеціалізованої літератури дає змогу дійти висновку, що деякі аспекти цієї проблеми все ще залишаються недостатньо вивченими й потребують подальшого розроблення. Зокрема, додаткового дослідження потребує питання використання ігрових методик як ефективного засобу розвитку риторичних здібностей здобувачів вищої освіти.

Мета та завдання дослідження. У статті йдеться про формування риторичних здібностей здобувачів вищої освіти, оскільки у сучасних умовах трансформації освітнього процесу у вищій школі ці здібності набувають особливої актуальності. Вони забезпечують успішну комунікацію, ефективне представлення власних ідей і професійну самореалізацію. Ефективне знайомство студентів із риторикою як із мистецтвом публічного мовлення та переконання потребує системного підходу і застосування сучасних педагогічних технологій. Ігрові методики, які базуються на принципах активного навчання, виступають як дієвий засіб формування й удосконалення риторичних навичок, що дає змогу зробити освітній процес більш мотивуючим і практично орієнтованим.

Результати дослідження. Ігрові методики у навчанні є одним із інноваційних підходів, що базуються на принципах педагогіки діяльності. Гра у цьому контексті сприймається як модель життєвої діяльності, у якій студент набуває нових знань, умінь і навичок, використовуючи ігрову ситуацію для експериментів із комунікативними стратегіями (Вербовецький, 2022: 12).

Зазначимо також, що важливою функцією ігрових методик є мотиваційна. Активна участь у грі викликає емоційний відгук, підвищує інтерес до навчання, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу і формуванню стійких риторичних навичок. Окрім того, ігри стимулюють розвиток критичного мислення, креативності, емпатії та вміння аргументувати власну позицію (Алексеева, 2017: 23).

Однією з найважливіших якостей оратора є вміння ефективно побудувати своє повідомлення, зрозуміло та чітко пояснювати та описувати предмети або явища. Ці вміння можливо розвивати, використовуючи низку ігрових методик. Розглянемо методику «Ігросказ», що передбачає спільне створення здобувачами вищої освіти невеликої історії на основі сюжетних карток.

До складу ігрової методики входить набір карток, на яких зображено найважливіші сюжетні елементи: персонажі, їхні якості, місця, події, а також фінал історії. Розвиваючи сюжет історії, кожен із гравців має обов'язково використовувати у своїй розповіді представлену на картках інформацію, намагаючись привести гру до того варіанта фіналу, який він отримав на початку партії.

Усі картки розподіляються на кілька типів:

- Персонажі – герої або істоти, що діють, персонажі історії, наприклад: «брат, сестра», «дитина (немовля, дитя, підліток)», «родичі (батько, мати, мачуха, вітчим)» тощо.
- Об'єкти – важливі об'єкти, що зустрічаються в сюжеті. Наприклад: «рослина (дерево, квітка)», «скарб (золото, коштовності, артефакти)», «зброя (меч, спис, кинджал і т. ін.)». Об'єктом не обов'язково може бути матеріальна річ, наприклад серед об'єктів ми можемо зустріти картки «вогонь» або «прохід».
- місця – локації, які згадуються в історії, наприклад: «королівство (держава, країна, князівство тощо)», «місто», «поселення (село)», «печера» і под.
- Події – найбільш важливі для сюжетобудування події, наприклад: «подорож (далекі краї)», «перетворення (зміна)», «пастка (засідка)» тощо.
- Стани – ці картки використовуються, щоб охарактеризувати, описати будь-який об'єкт історії: «добрий (милосердний, чесний)», «злий (жорстокий)», «страшний (жахливий)» тощо.
- Картки-переривання – надають можливість перервати оповідача й продовжити історію. При цьому кожному картку-переривання можна використовувати і як сюжетну.

Окрім зазначених, кожна команда отримує картку фіналу. При цьому вказаний на цих картках фінал може бути щасливим (наприклад: «І вони жили довго та щасливо») або нещасливим (наприклад: «А король назавжди залишився жабою») закінченням історії, тому нерідко різні гравці (команди) намагаються досягти протилежного завершення історії, що робить ігровий процес більш динамічним та гострим.

Етапи роботи:

1. Гравці (команди) отримують рівну кількість сюжетних карток, а також по одній картці фіналу.
2. Починає розповідь гравець, вибраний командою. У ході розповіді він викладає сюжетні картки.

Оповідач має викладати по 1 картці на 1 фразу розповіді. Наприклад, оповідач може сказати: «Однією країною правив злий король, який обожнював співаючих птахів», але при цьому він не може викласти одразу дві картки, «король» і «птах», можна вибрати лише одну з цих карток.

3. Гравець намагається розповісти історію так, щоб були використані всі картки, які були отримані перед початком гри, включаючи картку фіналу. Але коли він згадує щось, що зображене на картці в іншого гравця, той має право перервати оповідання. Для цього треба сказати: «Перериваю» та продемонструвати цю картку. Гравець, який продемонстрував картку, сам стає оповідачем. Наприклад, перший гравець сказав: «Цей дарунок давав їм змогу говорити з будь-якими тваринами». Гравець, у якого є картка «Звір» або «Чарівний дарунок», може викласти її й далі розповідати історію по-своєму.

Важливо, що гравці можуть не прийняти будь-який нелогічний поворот сюжету, просто проголосувавши проти. Якщо більшість гравців проголосувала проти, оповідач має забрати картку, яку він тільки що використав, та взяти з колоди ще одну, штрафну, після чого хід переходить до наступного гравця (команди).

4. Перехоплення ходу. Якщо в гравця є спеціальна картка-переривання, він може спробувати перервати оповідача в той момент, коли він виклав якусь картку. Але переривання має бути того ж типу, що й картка, яку щойно виклали. Наприклад, якщо оповідач виклав персонажа, його можна перервати, лише використавши картку-переривання типу «персонаж».

Якщо таке відбулося, гравець говорить: «У мене інша версія» і викладає свою картку-переривання. А далі пропонує свою версію тієї події, про яку зараз ішлося. Після чого всі гравці голосують, чию версію прийняти: оповідача або гравця, який його перервав.

5. Перемагає гравець (команда), яка першою позбавилася всіх своїх карток.

Наведемо приклад розвитку подій під час ігрового раунду:

Микола першим починає розповідати.

Микола: У дуже далекому королівстві [викладає картку «Королівство»] жила стара жінка, у якої не залишилося нікого з близьких. Одного разу до неї прийшов коваль [викладає картку «Майстер»] і сказав: «Якщо хочеш, я зроблю тобі залізного сина, який буде тобі у всьому допомагати!..»

Катерина: Перериваю! [викладає картку «Стара людина»]. Жінка зраділа, але сказала: «Нехай синок мій буде залізним, але серце в нього має бути добрим». Через місяць коваль привів до неї хлопчика [викладає картку «Дитина»], який був увесь із заліза... Тільки в грудях у нього замість серця була клітка, у якій жила маленька синичка!

Сергій: Перериваю [викладає картку «Птах»]. Поки синичка сиділа в клітці, залізний хлопчик був добрим і слухняним, але як тільки клітка ставала порожньою, хлопчик ставав жорстоким і злим...

Тарас: Перериваю [викладає картку «Злий»]. Якось залізний хлопчик приніс у крамницю ящики з товарами і вже зібрався піти, але почув, як дочка хазяїна крамниці шепотілися за фіранкою: «Завтра в місто приїде відомий менестрель...» [викладає картку «Менестрель»]. Дівчата хотіли...

Петро: У мене інша версія [викладає картку-переривання «Персонаж»]: одного разу вночі у будинок пробрався абсолютно чорний кіт. Він служив відьмі, яка хотіла заволодіти залізним хлопчиком, адже без пташки в грудях він був чудовим слугою! Кіт відкрив клітку та з'їв синичку... Як вам такий поворот?

Микола, Катерина, Сергій та Тарас вирішують, за яку з версій їм проголосувати, більшість підтримують версію Петра, і він продовжує свою розповідь.

Ефективним засобом розвитку риторичних здібностей здобувачів вищої освіти є також ігрові методики, які передбачають участь гравців у дебатах, захист власної позиції, думки. Такі методики допомагають розвивати вміння аргументувати і контраргументувати, швидко мислити і чітко висловлювати думки. Вони особливо корисні для формування навичок переконання, оскільки учасники не лише представляють власну позицію, а й навчаються чути опонента і реагувати на його аргументи. Дебати формують у студентів толерантність до різних думок, навички публічного мовлення, а також стимулюють розвиток аналітичного мислення (Романюк, 2013: 27).

Прикладом зазначених ігрових методик є гра «Хто б переміг?». До її складу входять картки двох типів:

1. «Персонажі» – відомі історичні та сучасні постаті (наприклад, Джордж Вашингтон, Альберт Ейнштейн, Ілон Маск), а також герої літературних творів, анімаційних та художніх фільмів (наприклад, Шерлок Холмс, Міккі Маус, Термінатор, Капітан Джек Горобець).

2. «Дії» – назви процесів, під час виконання яких будуть зіставлятися персонажі (наприклад, обслуговування клієнтів, робота відеоблогером, робота прем'єр-міністром, робота торговим агентом, спів, участь у конкурсі краси, участь у рекламі і т. ін.)

Етапи роботи:

1. Усі гравці діляться на дві команди, кожна з яких отримує по одній картці з колоди «Персонажі».

2. Ведучий витягує з колоди «Дії» одну картку та оголошує її зміст.

3. Ведучий надає командам час для підготовки до диспуту. Кожна з команд має підготувати аргументи, які свідчать про те, що саме їхній персонаж виконав би зазначену на картці дію краще, ніж персонаж суперників.

Наведемо приклад проведення ігрового раунду:

Перша команда витягнула картку «Мікки Маус», друга – картку «Людина-павук». Потім ведучим була витягнута картка дії: «Робота торговим агентом».

Тепер перша команда має довести, що Мікки Маус був би кращим торговим агентом, аніж Людина-павук. У другій команди – завдання прямо протилежне.

Важливим питанням у процесі роботи з ігровими методиками, які передбачають участь гравців у дебатах є механізми визначення переможця. Ігрова методика «Хто б переміг?» передбачає два альтернативні алгоритми цього процесу:

– Кожна команда за певний час готує невеликий переконуючий монолог, а право вибрати переможця надається ведучому.

– Кожна команда за певний час готує якнайбільше аргументів на захист свого персонажа, потім команди починають обмінюватися аргументами. Та команда, у якій аргументи закінчилися раніше, програє раунд. Цей варіант передбачає участь ведучого як арбітра, який слідкує за дотриманням гравцями правил та принципів ефективної суперечки.

Розглядаючи питання використання ігрових методик як засобу розвитку риторичних здібностей здобувачів вищої освіти, особливу увагу слід звернути на методики, які використовують елементи рольової гри як форми імітації реальних ситуацій. Такі ігрові методики дають можливість студентам не лише практикувати мовлення, а й розвивати невербальні засоби комунікації: міміку, жести, інтонацію, що є важливими складниками переконливого виступу (Мачинська, 2011: 149). За даними досліджень, здобувачі вищої освіти, які регулярно беруть участь у рольових іграх, демонструють покращення у формуванні структурованих та логічно зв'язних мовленнєвих конструкцій, що свідчить про підвищення рівня їхніх риторичних здібностей (Вербовецький, 2022: 22).

Прикладом такої гри може слугувати ігрова методика «Ким бути?», у якій гравці беруть на себе роль претендентів, які намагаються влаштуватися на роботу.

До складу ігрової методики входять картки двох типів:

1. «Професії» – на цих картках зазначено вакансії, на які претендують гравці, наприклад: архітектор, водій, інженер, учитель і т. ін.

2. «Якості» – включають інформацію про навички, якими володіють претенденти, наприклад: я знаю нотну грамоту, я вмію вишивати хрестиком, у мене грамотне мовлення і т. ін.

Етапи роботи:

1. Кожен із гравців отримує чотири картки з колоди «Якості».

2. Ведучий, який виконує роль представника роботодавців, відкриває три верхні картки з колоди «Професії» та оголошує їх зміст.

3. Кожен із гравців за певний час має підготуватися до співбесіди з представником роботодавців, що передбачає підготовку монологу, у якому він має пояснити, як отримані якості допоможуть йому виконувати свої обов'язки краще, ніж його суперники.

4. Коли час, відведений на підготовку, буде вичерпано, гравці представляють свої монологи, а ведучий оцінює їхні виступи та вибирає з претендентів тих, кого він візьме на роботу. При цьому оцінюється не лише текст монологів (перш за все його логічність та обґрунтованість), а й те, як претенденти використовують невербальні засоби спілкування.

Говорячи про розвиток риторичних здібностей, слід також звернути увагу на ігрові методики, що забезпечують розвиток навичок ефективної обробки інформації, зокрема оперативне пригадування необхідних ораторові фактів.

Як приклад наведемо ігрову методику «Знаменитість». До складу гри входять картки трьох типів:

1. «Літери» – на кожній із таких карток зображено літеру, на яку має починатися прізвище відомої особистості.

2. «Заняття» – містять інформацію про професію або заняття, наприклад: «вчений», «режисер, продюсер, сценарист», «письменник, поет», «художник, скульптор» і т. ін.

3. «Факти» – на цих картках наведено цікаві факти з біографії знаменитості, наприклад: «про неї написано книгу», «використовувала псевдонім», «не збереглося її зображення», «загинула» і т. ін.

Етапи роботи:

1. Перший гравець відкриває дві верхні картки з будь-якої колоди (наприклад, першу картку він бере з колоди «Літери» і отримує літеру «К», а другу – з колоди «Заняття» та отримує картку «Письменник, поет»).

Тепер у гравця є десять секунд для того, щоб пригадати та назвати відому особистість, що відповідає двом відкритим карткам (тобто у цьому разі поета або письменника, прізвище якого починається на літеру «К»). Якщо гравець називає таку особистість (наприклад, говорить: «Квітка-Основ'яненко»), він забирає собі першу з відкритих карток (у цьому разі картку з літерою «К»), і хід переходить до наступного гравця.

2. Наступний гравець додає до картки, що залишилася, ще одну (наприклад, він додає картку з колоди «Факт» і отримує картку «Використовувала псевдонім»).

Тепер гравець повинен назвати відому особистість, що відповідає цим двом карткам (тобто прізвище письменника або поета, який використовував псевдонім). Якщо гравець дає відповідь (наприклад, каже: «Марко Вовчок»), він також забирає собі ту з двох карток, яку було викладено раніше (у цьому разі картку «Письменник, поет»), і право ходи передається наступному гравцеві.

Якщо гравець не може дати правильну відповідь, відповіді пропонується наступному за ним гравцеві, якщо і він не може дати відповідь, право відповідати переходить до наступного за ним гравця, і так, поки хтось із гравців не дасть вірну відповідь або поки хід знову не перейде до гравця, який першим не зміг відповісти.

Гравець, який дав правильну відповідь, отримує картку. Якщо ж жоден із гравців не зможе відповісти, обидві карти відкладаються убік і в грі більше не використовуються. У цьому разі наступний гравець викладає не одну, а дві нові карти.

Наприклад, у грі беруть участь Володимир, Ірина та Олена. Володимир не зміг дати правильну відповідь, і хід передається Ірині, але Ірина теж не може відповісти, і право ходу передається Олені. Олена дає вірну відповідь і отримує картку.

Або другий варіант: Володимир не може відповісти, і хід передається Ірині, але Ірина теж не може відповісти, право ходу передається Олені, але й Олені нічого не спадає на думку. Далі хід має перейти до Володимира, але саме він першим не зміг дати відповідь – коло замкнулося, зіграно один тур гри, і Володимир відкладає обидві карти убік, більше ці карти у грі не використовуються. Право ходу передається Ірині. Тепер вона викладає не одну, а одразу дві нові картки.

3. Гра триває доти, доки не закінчаться картки в колодах. Коли це відбудеться, кожний гравець підраховує, скільки карток він отримав. Кожна карта приносить гравцеві один бал. Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість балів.

Висновки. Ігрові методики у вищій освіті є потужним засобом розвитку риторичних здібностей здобувачів, оскільки поєднують у собі мотиваційний, когнітивний та практичний компоненти навчання. Їх застосування створює умови для формування у студентів професійної комунікативної культури, підвищення впевненості у власних виступах і розвитку навичок переконання. Перспективними є подальший розвиток і адаптація ігрових технологій з урахуванням специфіки різних галузей знань, а також упровадження їх у дистанційну освіту.

Література

Вашуленко М.С. Вимоги до фахової мовленнєвої підготовки студентів – майбутніх учителів початкових класів. *Шляхи вдосконалення мовної компетенції сучасного педагога* : матеріали регіональної науково-методичної конференції, 27 березня 2008 р. Житомир : ЖДУ ім. І. Франка, 2008. С. 6–12.

Вербовецький Д.В. Аналіз досвіду використання ігрових технологій в освіті. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/734355/> (дата звернення: 06.06.2025).

Використання ігрових технологій у процесі професійної підготовки студентів педагогічних закладів вищої освіти / Г.М. Алексеєва та ін. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К.Д. Ушинського. Педагогічні науки*. 2017. Т. 6. С. 7–13.

Голуб Н.Б. Риторика у вищій школі. Черкаси : Брама–Україна, 2008. 400 с.

Климова К.Я. Формування мовно-комунікативної професійної компетентності студента як креативної особистості в умовах навчального середовища. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету ім. Володимира Гнатюка. Серія «Педагогіка»*. 2012. № 1. С. 66–72.

Мачинська Н.І. Упровадження ігрових технологій навчання у практику підготовки майбутніх магістрів. *Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили. Серія «Педагогіка»*. 2011. Т. 158. Вип. 146. С. 18–22.

Педагогічна риторика: історія, теорія, практика : монографія / О.А. Кучерук та ін. ; за ред. О.А. Кучерук. Київ : КНТ, 2016. 258 с.

Романюк І.М. Використання ігрових технологій у вищій школі. *Вісник Національного університету оборони України*. 2013. Вип. 6(37). С. 131–136.

Ткаченко Л.П. Риторика в системі професійного навчання: історія становлення навчальної дисципліни : монографія. Харків : Рожко С.Г., 2016, 428 с.

Усатий В.Д. Інструмент професійної діяльності. *Шляхи вдосконалення мовної компетенції сучасного педагога* : матеріали регіональної науково-методичної конференції, 27 березня 2008 р. Житомир : ЖДУ ім. І. Франка, 2008. С. 23–27.

The potential of game methods for the development of university students' rhetorical competence

Sokal Mariia

*PhD in Philology (Candidate of Philological Sciences), Associate Professor,
Head of the Department of Slavic Linguistics State Institution*

"South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky", Odesa, Ukraine

Iliasov Oleksandr

*Lecturer at the Department of Slavic Linguistics
State Institution "South Ukrainian National Pedagogical University
named after K. D. Ushynsky", Odesa, Ukraine*

The article deals with the potential of game methods as an effective tool for the development of university students' rhetorical competence. It is noted that modern requirements for professionalism require students not only a high level of knowledge, but also the development of communication skills, among which rhetoric occupies an important place. However, traditional teaching methods, such as lectures and seminars, do not always provide a sufficient level of practical application of rhetorical skills. In this regard, game-based methods are becoming increasingly popular in the educational process, contributing to the development of not only cognitive but also communication skills.

Game-based methods in education stimulate students' cognitive activity, increase their motivation to learn, and contribute to the formation of important professional and social competencies. The authors consider the use of game methods aimed at joint creation of texts, game methods that involve defending one's own point of view (participation in debates), role-playing game methods that allow students to simulate realistic situations and practice rhetorical skills in conditions close to real ones to be especially effective for the development of rhetorical skills of higher education students. Thanks to such methods, students can directly influence the development of their speech skills by working on argumentation, persuasion, and responses to counterarguments. In addition, game-based methods provide immediate feedback, which helps to effectively correct and improve rhetorical techniques.

Role-playing games allow students to participate in the creation of various social roles, which forms not only speaking skills, but also flexibility of thinking, speed of reaction and ability to adapt to changing conditions. Debates, in turn, develop critical thinking, logical reasoning, and the ability to make quick arguments, which are important for future professional activities.

The article also focuses on game techniques that ensure the development of effective information processing skills, including memorization and prompt recall of the necessary facts.

The authors also emphasize the need to adapt game methods to the specifics of academic disciplines, taking into account the profile of students and the needs of various industries. Game methods can be integrated into the curricula of various specialties to ensure a comprehensive approach to the development of rhetorical skills.

Keywords: *game methods, rhetorical skills, role-playing games, debates, communication skills, higher education.*

References

Aleksieieva, H.M., Kravchenko, N.V., Antonenko, O.V., & Horbatiuk, L.V. (2017). Vykorystannia ihrovykh tekhnolohii v protsesi profesiinoi pidhotovky studentiv pedahohichnykh zakladiv vyshchoi osvity [Use of game technologies in the process of professional training of students in pedagogical institutions of higher education]. *Naukovyi Visnyk Pivdennoukrainskoho Natsionalnoho Pedahohichnoho Universytetu imeni K.D. Ushynskoho. Pedahohichni Nauky*, (6), 7–13. [in Ukrainian].

Golub, N.B. (2008). Rytoryka u vyshchii shkoli [Rhetoric in Higher Education]. Cherkasy: Brama-Ukraine [in Ukrainian].

Klimova, K.Ya. (2012). Formuvannya movnokomunikatyvnoi profesiinoi kompetentnosti studenta yak kreatyvnoi osobystosti v umovakh navchalnoho seredovyscha [Formation of Student's Professional Language-Cultural Competence as the Creative Person in Terms of the Learning Environment]. Ternopil [in Ukrainian].

Kucheruk, O.A., Golub, N.B., Horoshkina, O.M., Karaman, S.O., et al. (2016). Pedahohichna rytoryka: Istoriya, teoriya, praktyka [Pedagogical Rhetoric: History, Theory, Practice]. Kyiv: KNT [in Ukrainian].

Machynska, N.I. (2011). Vprovadzhennia ihrovykh tekhnolohii navchannia u praktyku pidhotovky maibutnikh mahistriv [Implementation of game-based learning technologies in training future master's students]. *Naukovi Pratsi Chornomorskoho Derzhavnoho Universytetu imeni Petra Mohyly. Seriya: Pedahohika*, 158(146), 18–22. [in Ukrainian].

Romaniuk, I.M. (2013). Vykorystannia ihrovykh tekhnolohii u vyshchii shkoli [Use of game technologies in higher education]. *Visnyk Natsionalnoho Universytetu Oborony Ukrainy*, 6(37), 131–136. [in Ukrainian].

Tkachenko, L.P. (2016). Rytoryka v systemi profesiynoho navchannia: Istoriya stonovlennia navchalnoyi dystsypliny [Rhetoric in the System of Professional Education: History of the Development of the Academic Discipline]. Kharkiv: Rozhko S.H. Publisher [in Ukrainian].

Usatyi, V.D. (2008). Instrument profesiinoi diialnosti [The Tool of Professional Activity]. Zhytomyr: Zhdu im. I. Franka [in Ukrainian].

Vashulenko, M. S. (2008). Vymohy do fakhovoi movlennievoi pidhotovky studentiv – maibutnikh uchyteliv pochatkovykh klasiv [Requirements of Future Primary School Teacher's Professional Language Training]. Zhytomyr: Zhdu im. I. Franka [in Ukrainian].

Verbovetskyi, D.V. (n.d.). Analiz dosvidu vykorystannia ihrovykh tekhnolohii v osviti [Analysis of experience in using game technologies in education]. Retrieved from <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/734355/> [in Ukrainian].

Accepted: May 13, 2025