

необходимости и т. п.). Отработка навыков оказания первой доврачебной помощи (при кровотечениях, переломах, ожогах, остановке дыхания и сердечной деятельности и т. д.) включены в один из базовых компонентов культуры безопасной жизнедеятельности студентов.

Ключевые слова: вызовы современности, культура безопасности жизнедеятельности, вооруженный конфликт, содержание обучения, принцип отбора содержания.

Svitlana Hvozdiu,
PhD (Candidate of Pedagogical Sciences), associate professor,
head of the Department of Medical Knowledge and Life Safety,
Odessa I. I. Mechnikov National University,
2, Dvorianska Str., Odesa, Ukraine

CORRESPONDENCE TO MODERN CHALLENGES AS PRINCIPLE OF SYLLABUS SELECTION IN FORMING STUDENTS' SAFETY CULTURE

The current stage of formation of the Ukrainian state is closely connected with the violation of the world's laws, global safety, as well as the safety of a state and every individual. The undeclared war, dangers of everyday life, acts of terrorism require updating the syllabus aimed at the formation of the safety culture in students. Systemic and regular activities aimed at promoting safety culture are possible due to the educational process at higher educational institutions. Teachers of Ukrainian and foreign universities did not pay enough attention to the problem of structuring the selection of the contents of subjects of life safety in the process of safety culture formation. The most important social function of education is forming such a personality, who would satisfy all social requirements. The syllabus is understood as a part of previous generations' experience, which should be transmitted to students for achieving the teaching objectives with the help of selected ways of implementing these goals. It is emphasized that the syllabus is not constant, it varies and depends on the level of development of science, socio-economic and cultural state of the society, etc. The author reviews the concept of "syllabus in the formation of safety culture"; it is considered as a combination of knowledge and ways of life, which ensure safety of human life in different fields of existence. It is proposed to use correspondence of syllabus to challenges of modernity as a principle of selection of its content. The content of subjects "Safety of life and activity" and "Civil Protection" is chosen considering existing dangers in Ukraine. Students' attention should be drawn to hazards in emergency situations of war. The behavioural sequence of people in case of armed conflicts is suggested (alert options, the rules of evacuation, protection during bombardments, air raids, the behavior at the checkpoints, essential civilian supplies, etc.). Drills of providing first aid (in case of bleeding, fractures, burns, respiratory and cardiac activity failures, etc.) are one of the basic components of students' safety culture.

Keywords: modern challenges, safety culture, armed conflict, syllabus, the principle of syllabus selection.

Подано до редакції 08.08.2015

УДК: 378.14

Ірина Петрівна Дроздова,
доктор педагогічних наук, професор кафедри природничих і наукових дисциплін,
Харківський національний автомобільно-дорожній університет,
вул. Петровського, 25, м. Харків, Україна

ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ МОВ У ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ НЕФІЛОЛОГІЧНОГО ПРОФІЛЮ

У статті викладено методичні основи організації і проведення інтерактивних методів навчання мов у вищій школі нефілологічного профілю, подано структуру й типологію ділових і рольових ігор як форм навчання студентів україномовного та інішомовного спілкування.

Ключові слова: інтерактивні методи навчання, ділова і рольова ігри, функції рольової гри, організація ділової гри, студенти-тьютори.

Постановка проблеми. Останнім часом у навчанні мов (як іноземних, так й української) у навчальних закладах різного типу все частіше використовують рольові та ділові ігри для моделювання реальної ситуації спілкування.

Як навчальна модель міжособистісного групового спілкування і специфічна організаційна форма навчання усного мовленнєвого спілкування, що ґрунтується на комунікативному принципі, ділові й рольові ігри легко вписуються в заняття і, окрім усього іншо-

го, дуже подобаються як учням середніх навчальних закладів, так і студентам. Таке навчання в методиці отримало назву комунікативно-ділового або інтерактивного. Тому й методи, що використовуються під час такого навчання (дискусія, рольова гра, моделювання виробничих, професійних ситуацій тощо), також називають інтерактивними [4, с. 130].

Аналіз останніх публікацій. Особливе місце інтерактивним методам навчання відводиться у працях багатьох учених (А. Вербицький, Ю. Ємельянов, О. Петровський, Р. Піонова, І. Прокоп'єв та ін). Окремі питання інтерактивних методів навчання докладно розроблюються у працях методистів-практиків: Н. Голуб, О. Семенов, Т. Симоненко, Н. Остапенко, Г. Селевко, З. Слєпкань та ін. Науковці справедливо звертали увагу на ефективність використання ігрової діяльності в навчанні. У працях цих дослідників було розглянуто особливості ігрового методу навчання, функції ігор, запропоновано різні класифікації ігрової діяльності тощо. Д. Ельконін вважає, що гра соціальна за своєю природою і безпосереднім насиченням і спроектована на віддзеркалення світу професійної діяльності дорослих людей. Називаючи гру «арифметикою соціальних стосунків», він трактує гру як діяльність, що виникає на певному етапі, як одну з провідних форм розвитку психічних функцій і способів пізнання світу [3].

Серед інтерактивних методів значного поширення набули ділові й рольові ігри, що використовуються для розв'язання комплексних завдань засвоєння нового матеріалу, закріплення й розвитку творчих здібностей, а також формування загальнонавчальних умінь.

Рольова гра – це прийом, за якого студент має вільно імпровізувати в рамках заданої ситуації, виступаючи в ролі одного з її учасників. Ділова гра – це форма відтворення предметного й соціального змісту майбутньої професійної діяльності спеціаліста, моделювання систем, умов і зв'язків, характерних для цієї діяльності як цілого [5, с. 128]. Навчальні ігри розкривають такі можливості підготовки майбутніх фахівців, яких не можуть надати інші традиційні й нові форми організації навчального процесу.

Мета статті: подати структуру й типологію ділових і рольових ігор, показати можливості використання рольових і ділових ігор у навчальному процесі та позааудиторній діяльності студентів вищого технічного навчального закладу.

Ділова гра з успіхом може застосовуватися в навчанні української мови у вищих технічних навчальних закладах для студентів різних курсів (як бакалаврів, так і спеціалістів, магістрів). І хоча для студентів гра вже давно не є провідною формою діяльності, вона дозволяє наблизити обстановку навчального процесу до реальних умов породження потреб у знаннях і їх практичному застосуванні, що забезпечує особистісну пізнавальну активність студентів [1; 2]. Ділова гра дає змогу студентам вищих навчальних закладів зрозуміти і вивчити навчальний матеріал із різних позицій.

Соціальна значущість ділових і рольових ігор полягає в тому, що в процесі розв'язання певних завдань активізуються не тільки знання, але й розвиваються колективні форми спілкування.

Найбільш складними з різноманітних видів ділових ігор є вільна і тривала ділова гра, що відкривають простір для ініціативи та творчості. Під час проведення вільної ділової гри самі студенти повинні вирішити, яку лексику їм використовувати, як буде розвиватися дія. При проведенні такої гри викладач тільки називає тему ділової гри, а потім просить студентів скласти різні ситуації, що торкаються усіляких аспектів цієї теми. Творче ділове спілкування потребує розвитку соціальних умінь. Тому ділові ігри під час проведення занять із мови нерідко містять елементи соціального тренінгу (вправ у спілкуванні).

Одна з найголовніших функцій рольової гри – це *навчальна*, оскільки гра значною мірою визначає вибір мовленнєвих засобів, сприяє розвитку мовленнєвих навичок і умінь, дозволяє моделювати спілкування учнів у різних мовленнєвих ситуаціях, зокрема, професійних. З точки зору студентів рольова гра – це ігрова діяльність, у процесі якої вони виступають в певних ролях. Метою рольової гри є діяльність, мотив якої лежить у самому її змісті, а не ззовні. У цьому аспекті рольова гра виконує *мотиваційно-спонукальну* функцію. *Виховна* функція рольової гри полягає в тому, що саме в рольових іграх виховується дисципліна, взаємодопомога, активність, готовність включитися в різні види діяльності, самостійність, уміння відстоювати свою думку, проявляти ініціативу, знаходити оптимальне рішення в певних умовах. Рольова гра формує в учнів здатність грати роль іншої людини, бачити себе з позиції партнера по спілкуванню. Вона також орієнтує учнів на *планування власної мовленнєвої поведінки й поведінки співрозмовника*, розвиває уміння контролювати свої вчинки, давати об'єктивну оцінку вчинкам інших. Тож рольова гра виконує й *орієнтувальну* функцію. *Компенсаторна* функція рольової гри виявляється в тому, що саме в грі розв'язується протиріччя між потребою дії в учнів і неможливістю здійснювати операції потрібною дією. Учні й студенти постійно прагнуть спілкування, і рольова гра дає їм змогу реалізувати таке прагнення [5].

Ділові ігри мають велике значення для розвитку навичок спілкування. Гра розвиває уміння аргументовано висловлюватися, переконувати співбесідників. Слід відзначити, що у процесі гри з'являється спонтанна необхідність у нових мовних одиницях (головним чином, у словах, термінах для висловлення певного змісту), що сприятиме формуванню професійного мовлення. Гра, що звичайно ґрунтується на вирішенні проблеми, забезпечує оптимальну активізацію комунікативної діяльності. Необхідність знайти рішення поставленої проблеми зумовлює природність спілкування. Постановка проблеми й необхідність її вирішення слугує також розвитком критичного і логічного мислення у студентів.

Рольові стосунки між учасниками спілкування є основним параметром, який визначає характер ситуації. Існують два типи ігор: елементарні та складні. Найважливішою характеристикою, що описує рольову імітаційну гру, є її тривалість. Ми виділяємо такі типи ігор на цій основі: ігри, розраховані на одне заняття або його частину; пролонговані ігри; перманентні ігри.

Останнім часом викладачі часто використовують ділові й рольові ігри, основу яких складають знання ситуації або їх комплекс. Джозеф Ф. Каллахан і Леонард Х. Кларк [7] пропонують наступну схему проведення такої гри:

- постановка мети гри;
- визначення ігрових ситуацій, що відповідають меті;
- розробка сценарію;
- інструктаж учасників;
- проведення гри;
- аналіз і вироблення рекомендацій на майбутнє.

Зазначимо, що необхідною умовою для успішного проведення ділової гри є гарне знання учасниками матеріалу, що обговорюється, а також володіння необхідним лексико-граматичним інвентарем. Ділова гра дозволяє викладачеві оптимально поєднувати групові, парні й індивідуальні форми роботи. Проведення ігор завжди викликає у студентів величезний інтерес і підвищує ефективність навчально-мовленнєвої діяльності на практичних заняттях.

За допомогою представників органів студентського самоврядування була розроблена для впровадження ділова гра «День відкритих дверей», що дозволяє студентам-першокурсникам за невеликий проміжок часу найкраще підготуватися до навчальних занять в умовах розгалуженої системи корпусів університету й найлегше знаходити шляхи до аудиторій за короткі перерви між парами. Гра особливо актуальна для перших курсів в академіях, університетах за наявності великої кількості навчальних фондів: корпусів, віддалених аудиторій, комп'ютерних класів тощо. Важливість гри також полягає в тому, що за один день студенти-першокурсники мають змогу познайомитися з усіма одногрупниками, краще пізнати один одного. Подібна гра дозволяє сформувати дружню атмосферу в групі з перших днів знайомства студентів, згуртувати колектив.

Гру проводять напередодні навчального процесу – різні факультети у різні дні. Організацію гри покладено на орган студентського самоврядування вищого навчального закладу на чолі з його головою. Члени органу студентського самоврядування здійснюють загальну координацію гри, проводять попередню підготовку, вивчають розклад занять першокурсників, складають на факультетах графіки початку ділової гри та розклад її проведення, погоджують графіки гри з адміністрацією ВНЗ.

За умовами гри напередодні навчального процесу до кожної групи залучаються один-два студенти ста-

рших курсів (переважно четвертих, п'ятих), які погодилися брати участь у грі. Це можуть бути як члени органу студентського самоврядування ВНЗ, так і студенти, що навчаються у виші та не беруть активної участі у студентському самоврядуванні. Попередньо такі студенти-тьютори проходять тренінг із навичок формування команди, вивчають історію ВНЗ, свої обов'язки як тьютора, умови проведення гри. Далі кожний студент-тьютор отримує розклад гри для своєї групи, що складається з трьох головних частин: перша – знайомство та ігри на зближення групи, друга – знайомство з ВНЗ та системою навчання у ньому, третя – інтерактивна.

У першу частину гри мають увійти ігри, спрямовані на так зване «розламування льоду», тобто знайомство членів групи. У рамках цієї частини може бути використана міні-гра, в якій учасники стають у коло, кожен має назвати своє ім'я, повідомити, що він (вона) найбільше любить, або відповісти на будь-яке інше запитання, а наступний має повторити імена та вподобання попередніх учасників і сказати своє. Міні-ігри можуть проводитися як на вулиці, так і у приміщенні. Загалом перша частина не повинна перевищувати півгодини.

Після знайомства група має ознайомитися з розташуванням корпусів у ВНЗ (за необхідності отримати мапи корпусів та адреси їх розташування), дізнатися цікаві факти, пов'язані з історією вишу, що можуть бути представлені як студентами-тьюторами, так і співробітниками ВНЗ. Також можливим є відвідування бібліотеки, музею, адміністративних приміщень та інших цікавих місць у ВНЗ. Друга частина повинна займати не більше ніж півтори години з можливою перервою на чай у буфеті або їдальні.

Остання частина є найбільш насиченою, мобільною й інтерактивною і полягає у пошуку аудиторій за найкоротший час. Під час проведення гри студенти описують аудиторії, лабораторні приміщення, в яких відбуваються заняття з профільних дисциплін (наприклад, аудиторії, що містять освітлювальні прилади, макети тролейбуса, трамвая, трансформатори, електричні машини тощо). Для кожного факультету початок третього етапу гри є єдиним. Тому, після завершення другої частини, групи факультету мають зібратися у визначеному місці, де буде оголошено умови останнього етапу гри. Обирають студентів від кожної групи на чолі зі старостою, які будуть шукати аудиторії, а потім оголошують старт інтерактивної частини гри. Усі вказані аудиторії треба взяти з розкладу занять груп факультету, що полегшить їх наступний пошук із початком занять. Обов'язковою умовою є спільне пересування обраних членів однієї групи й пошук аудиторій. У випадку, якщо не всі обрані студенти групи одночасно знаходяться в аудиторії, що вказана в їх завданні, завдання не зараховується. У кожній аудиторії буде знаходитися представник органу студентського самоврядування, який видаватиме певний документ – контрольний лист за правильне

знаходження аудиторії. Фініш гри відбувається у місці її початку. Перемагає та група, яка першою відвідає всі вказані аудиторії та першою у повному складі повернеться на старт гри.

Позитивний бік гри наявний: зміцнення (згуртованість) колективу за короткий проміжок часу, робота в команді, розвиток оперативності, реакції, здогадки. У процесі гри виявляються справжні лідери. Після закінчення гри всі її учасники отримують заохочувальні призи: сувеніри з символікою академії, зошити. Члени команди, що прийшла першою, нагороджуються книгами про історію академії.

Після закінчення гри проводиться бліц-тестування: видається старостам груп та декільком добровольцям список аудиторій, які вони повинні знайти за найкоротший час. Робоча мова ділової гри – українська, а може бути й, наприклад, англійська. Голова – головний координатор гри, він не просто направляє роботу студентів старших курсів (2, 3, 4 курсів), які будуть проводити ділову гру на факультетах, але й складає маршрут, план пересування і часовий ліміт проведення гри.

У діловій або рольовій грі під час вирішення колективних завдань використовуються різні можливості студентів, які в практичній діяльності на власному досвіді усвідомлюють корисність своїх дій і дій своїх товаришів у грі, можуть критично оцінити, наскільки швидко розмірковують їх партнери, у грі студенти можуть ставати розсудливими, але й іноді – ризикованими. Студенти, разом вирішуючи завдання, беруть участь у грі, вчать спілкуватися, ураховуючи думку товаришів. Спільні емоційні переживання під час ігрової діяльності сприяють зміцненню міжособистісних стосунків. У таких іграх кожен зі студентів може проявити себе, свої знання, уміння, свій характер, емоції, волюві якості, своє ставлення до діяльності й до інших студентів, які брали участь у грі. Після завершення ділової і рольової

гри слід провести мотивовану оцінку викладачем і головуючим у грі участі кожного зі студентів у її підготовці і проведенні. Крім мовної правильності, викладач коментує виразність рольової поведінки, ініціативність студентів на всіх етапах гри.

У процесі навчання як української мови в курсі «Українська мова професійного спрямування», так і під час навчання іноземним мовам може застосовуватися ділова гра, в основі якої лежить модель деякої реальної діяльності. Така гра дозволяє наблизити обстановку навчального процесу до реальних умов породження потреби у знаннях і їх практичному застосуванні, що забезпечує особистісну пізнавальну активність студентів під час навчання у вищій школі.

Запропонована ділова навчальна гра, а також подібні види рольових ігор дають змогу формувати навички і вміння адміністративного керування, коли органи студентського самоврядування або студентський деканат беруть у свої руки управління факультетськими справами протягом кількох днів. Навчальні ігри такого типу можуть бути дуже ефективними в умовах проведення позанавчальної діяльності: вікторин, предметних вечорів, клубів веселих і винахідливих, проведення різних змагань тощо.

Отже, подібні інтерактивні методи навчання допомагають формувати уміння професійного (і не тільки) спілкування українською мовою, сприяють розвитку потрібних якостей особистості у спілкуванні: комунікабельності і толерантності, динамічності і гнучкості поведінки, емпатії, раціональності й орієнтації на співробітництво. Тому оптимальні перспективи введення рольових і ділових ігор у навчальний і позанавчальний процес є важливим і необхідним чинником залучення студентів до самостійного активного оволодіння знаннями, уміннями й навичками, розвитку їх пізнавальної активності, формування творчої особистості студентів вищих технічних навчальних закладах.

ЛІТЕРАТУРА

1. Габрусевиц С. А., Зорина Г. А. От деловой игры – к профессиональному интересу / С. А. Габрусевиц. – Минск: Университетское, 1989. – 125 с.

2. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології / І. М. Дичківська. – К.: Академвидав, 2004. – 352 с.

3. Эльконин Д. Б. К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте / Д. Б. Эльконин // Вопросы психологии. – 1971. – № 4. – С. 3-12.

4. Методика навчання української мови в середніх освітніх закладах / Колектив авторів за ред. М. І. Пентилюк: М. І. Пентилюк, С. О. Караман,

О. В. Караман, О. М. Горошкіна, З. П. Бакум, М. М. Барахтян, І. В. Гайдаєнко, А. Г. Галетова, Т. В. Коршун, А. В. Нікітіна, Т. Г. Окуневич, О. М. Решетілова. – К., Ленвіт, 2004. – 400 с.

5. Ливингстоун К. Рольові ігри в обучении иностранным языкам / К. Ливингстоун. – М.: Высшая шк., 1988. – 169 с.

6. Слєпкань З. І. Наукові засади педагогічного процесу у вищій школі: Навч. посіб / З. І. Слєпкань. – К.: Вища шк., 2005. – 239 с.

7. MCCaslin N. Creative Drama in the Classroom / N. MCCaslin. – New York, 1984. – 109 p.

REFERENCES

1. Gabrusevich, S. A., Zorina, G. A. (1989). *От деловой игры – к профессиональному интересу* [From business game to professional interest]. Minsk: Universitetskoe [in Russian].

2. Dychkivska, I. M. (2004). *Innovatsiini pedahohichni tekhnolohii* [Innovative educational technologies]. Kyiv: Akademvydav [in Ukrainian].

3. Elkonin, D. B. (1971). *K probleme periodizatsii psihicheskogo razvitiya v detskom vozraste* [On the prob-

lem of periodization of mental development in children]. *Voprosyi psihologii – Issues of Psychology*, 4, 3-12 [in Russian].

4. Pentylyuk, M. I., Karaman, S. O., Karaman, O. V., Horoshkina, O. M., Bakum, Z. P., Barakhtyan, M. M. (et.al.) (Eds.). (2004). *Metodyka navchannya ukrayinskoï movy v serednikh osvitynikh zakladakh [Methods of teaching Ukrainian in secondary educational institutions]*. Kyiv: Lenvit [in Ukrainian].

5. Livingstoun, K. (1988). *Rolevyje igry v obuchenii inostrannym yazykam. [Role playing in teaching foreign languages]*. Moscow: Vysshaya shkola [in Russian].

6. Sliepkan, Z. I. (2005). *Naukovi zasady pedahohichnoho protsesu u vyshchij shkoli : Navch.posib. [Scientific principles of educational process in higher education: textbook]*. Kyiv: Vyshcha shkola [in Ukrainian].

7. MCCaslin, N. (1984) *Creative Drama in the Classroom*. New York. [in English].

Ірина Петровна Дроздова,

*доктор педагогічних наук, професор кафедри естественних і научних дисциплін,
Харківський національний автомобільний університет,
ул. Петровського, 25, г. Харків, Україна*

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ЯЗЫКОВ В ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЯХ НЕФИЛОЛОГИЧЕСКОГО ПРОФИЛЯ

В статье изложены методические основы организации и проведения интерактивных методов обучения языкам в высшей школе нефилологического профиля, представлена структура и типология деловых и ролевых игр как форм обучения студентов общению на украинском и иностранном языках. Среди интерактивных методов особое распространение получили деловые и ролевые игры, используемые для решения комплексных задач усвоения нового материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений. Одна из главных функций ролевой игры – учебная, ведь игра определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях, в том числе профессиональных. В этом аспекте ролевая игра выполняет мотивационно-побудительную функцию. Воспитательная функция ролевой игры заключается в том, что у учащихся воспитывается дисциплина, взаимопомощь, активность, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявлять инициативу, находить оптимальное решение в определенных условиях. Игра ориентирует учащихся на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других, выполняет ориентировочную функцию. Компенсаторная функция ролевой игры проявляется в том, что решается противоречие между потребностью действия у учащихся и невозможностью осуществлять операции нужным действием. Ученики и студенты постоянно стремятся к общению, и ролевая игра дает им возможность реализовать такое стремление. Игра особенно актуальна для первых курсов в академиях, университетах при наличии большого количества учебных фондов: корпусов, удаленных аудиторий, компьютерных классов и т. д.; за один день студенты-первокурсники имеют возможность познакомиться со всеми одногруппниками, лучше узнать друг друга. В процессе обучения как украинскому языку в курсе «Украинский язык (по профессиональному направлению)», а также во время обучения иностранным языкам применяются деловые игры, обеспечивающие личностную познавательную активность студентов во время обучения в высшей школе. Перспективы введения ролевых и деловых игр в учебный и внеучебный процесс являются важным и необходимым фактором привлечения студентов к самостоятельному активному овладению знаниями, умениями и навыками, развитию их познавательной активности, формированию творческой личности студентов высших технических учебных заведений.

Ключевые слова: интерактивные методы обучения, деловая и ролевая игры, функции ролевой игры, организация деловой игры, студенты-тьюторы.

Iryna Drozdova,

*PhD (Candidate of Pedagogical Sciences), professor,
Department of Natural and Scientific Disciplines,
Kharkiv National Automobile and Highway University,
25, Petrovskoho Str., Kharkiv, Ukraine*

INTERACTIVE METHODS OF TEACHING LANGUAGES AT NON-PHILOLOGICAL HIGHER EDUCATIONAL INSTITUTIONS

The article deals with methodological bases of interactive methods organization and implementation in language teaching at higher non-philological educational institutions. The structure and typology of business and role-playing games as a form of teaching students to communicate in Ukrainian and other foreign languages are presented. Among widely used interactive methods business and role-playing games are the most popular ones. They are used to solve complex problems of new material mastering, to develop creative skills, as well as to form general training skills in stu-

dents. One of the main functions of role-playing games is educational, because a game determines the choice of language means, promotes the development of language skills and knowledge, allows to simulate students' communication in different speech situations. In this aspect role-playing games perform a motivational function. An educational function of role-playing games helps to provide discipline, mutual help, activity, independence, ability to defend one's point of view, to take the initiative, to find the best solution of a problem under certain conditions, etc. A game focuses students on planning of their own and their interlocutor's verbal behavior; it develops the ability to control one's own actions and to give an objective assessment to other people's deeds. The compensatory function shows how to solve the contradiction between the need for action and the inability of students to carry out the task. Pupils and students want to communicate and role-play gives them the opportunity to realize this aspiration. Such games are especially important for first-year students, who study at academies and universities with a great number of training funds: buildings, distant classrooms, computer labs etc.; during one day first-year students have an opportunity to meet all their groupmates and get acquainted. In the process of teaching both the Ukrainian language (within the course "Ukrainian language (for the professional direction)") and foreign languages business games are used to provide students' personal cognitive activity at high school. The prospects of implementing business and role-playing games into the educational and extracurricular process are an important factor for attracting students to independent acquisition of knowledge, skills and abilities, as well as developing their cognitive activity, and forming creative personality in students of higher technical educational institutions.

Keywords: interactive methods of teaching, business and role-playing games, role-play functions, business games organization, student-tutors.

Подано до редакції 27.08.2015
