

УДК 373.5.017:316.776]:37.091.33-027.22:792.091]:303.72(045)

ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР ДЛЯ РОЗВИТКУ КОМУНІКАТИВНОЇ ТА СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ ЗДОБУВАЧІВ БАЗОВОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ: СИТУАЦІЙНИЙ АНАЛІЗ

Олег Комар, доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри англійської мови та методики її навчання, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини.

ORCID: 0000-0001-8071-3905

E-mail: oleh.komar@udpu.edu.ua

Маріанна Леврінц, доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри філології, Закарпатський угорський інститут імені Ференца Ракоці II.

ORCID: 0000-0002-2206-7113

E-mail: lorinc.marianna@kmf.org.ua

У статті представлено дослідження особливостей розвитку комунікативної та соціокультурної компетентностей здобувачів базової середньої освіти з рівнем володіння англійською мовою «pre intermediate» за допомогою рольових ігор. Метою статті є розробка та впровадження в освітній процес оригінальних та продуктивних завдань в контексті рольової гри як інтерактивного методу навчання з метою сприяння розвитку комунікативної та соціокультурної компетентностей здобувачів освіти. Методологія дослідження ґрунтується на використанні релевантних інструментів збору даних, зокрема опитування й анкетування.

***Ключові слова:** рольова гра; комунікативні навички; комунікативна компетентність; соціокультурна компетентність; ситуаційний аналіз; здобувачі базової середньої освіти; мотивація; симуляція.*

DEVELOPING PRE INTERMEDIATE STUDENTS' COMMUNICATIVE AND SOCIOCULTURAL COMPETENCES BY MEANS OF ROLE PLAY: A CASE STUDY

Oleh Komar, Doctor of Pedagogics, Professor, Professor of Department of English and Methods of Its Teaching, Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University.

ORCID: 0000-0001-8071-3905

E-mail: oleh.komar@udpu.edu.ua

Marianna Lőrincz, Doctor of Pedagogics, Associate Professor, Professor of Philology Department, Ferenc Rákóczi II Transcarpathian Hungarian College of Higher Education.

ORCID: 0000-0002-2206-7113

E-mail: lorinc.marianna@kmf.org.ua

The article presents a study of the peculiarities of the development of communicative and sociocultural competences of pre intermediate students by means of role play. The aim of the article is to develop and implement into educational process original and productive tasks within the concept of role play as an interactive method of teaching in order to promote the development of students' communicative and sociocultural competences.

The following research questions were formulated in order to develop relevant methodology and expect trustworthy findings: Can role play enhance the productive skills of students (in particular speaking)? How does the use of role play influence the development of students' communicative and sociocultural competences?

The research methodology is based on the use of relevant data collection tools, namely introductory questionnaire with the subsequent experimental intervention, teacher survey and post intervention questionnaire.

The results of the intervention indicate that the use of role play in the English classroom develops both communicative and sociocultural competences of language learners, primarily because they become more motivated to participate in productive activities, develop self-confidence and creativity. Participation in role-playing activities allows pre intermediate language learners to become more fluent in English, increases their vocabulary volume, expands their conceptual spheres and variety of speech patterns that can be used in appropriate communication situations. However, educational process should not be overloaded with role playing activities as it can become boring and predictable for students if used regularly.

The study proves that role play is of great pedagogical importance in the English classroom for improving learners' communication skills and developing their communicative and sociocultural competences.

Keywords: *role play; communication skills; communicative competence; sociocultural competence; case study; pre intermediate students; motivation; simulation.*

Різноманіття підходів, методів і технологій навчання англійської мови дозволяє вчителю обирати та комбінувати найбільш актуальні з них і робити освітній процес доступним та цікавим для здобувачів освіти. Особливо ефективним у цьому контексті постає використання комунікативного підходу, а також інтерактивної навчальної діяльності, що сприяє успішному спілкуванню здобувачів освіти у різних комунікативних ситуаціях. Рольові ігри, різноманітні симуляції та навчальні ігри – це ефективні методи навчання в рамках комунікативного підходу, які можуть бути використані у процесі навчання англійської мови здобувачів різних рівнів, починаючи з pre-intermediate [1].

Ефективне навчання англійської мови передбачає розвиток усіх чотирьох комунікативних навичок, проте в контексті комунікативного підходу особливу увагу слід приділяти навчанню говоріння, що знаходить відображення, зокрема, у сучасній методиці навчання англійської мови. Участь здобувачів освіти у дискусії в навчальній аудиторії є життєво важливою для розвитку їхньої комунікативної компетентності. З такого погляду рольову гру варто розглядати як інтерактивний метод та водночас як форму навчальної діяльності, яка створює широке поле для експериментальної роботи педагога.

Отже, у представленому дослідженні здійснено спробу проаналізувати, наскільки ефективною є рольова гра як метод/форма навчання в контексті комунікативного підходу, що передбачає використання вправ, які імітують мовлення, яке використовується в реальних життєвих ситуаціях.

На основі означеного вище сформульовано гіпотезу дослідження – комунікативну і соціокультурну компетентності здобувачів освіти можна розвивати та вдосконалювати

за допомогою підібраних відповідно до їхніх освітніх потреб методів навчання, зокрема рольових ігор. Означена гіпотеза зумовлює мету дослідження, яка полягає у розробці та впровадженні в освітній процес оригінальних та продуктивних завдань в контексті рольової гри як інтерактивного методу навчання з метою сприяння розвитку комунікативної та соціокультурної компетентностей здобувачів освіти.

Для досягнення мети дослідження було сформульовано такі дослідницькі питання:

1. Чи може рольова гра підвищити продуктивні навички здобувачів базової середньої освіти (передусім говоріння)?
2. Яким чином використання рольових ігор впливає на розвиток комунікативної та соціокультурної компетентностей здобувачів освіти?

Говоріння та письмо постають продуктивними навичками, оскільки вони пов'язані з «продукуванням» мовлення. Навички говоріння дають можливість людям спілкуватися усно, тоді як навички письма уможливають спілкування в письмовій формі. Проте, П. Ур зазначає, що «з усіх чотирьох навичок (слухання, говоріння, читання і письмо) говоріння інтуїтивно здається найважливішим: людей, які володіють мовою, називають її «носіями», ніби говоріння включає в себе всі інші знання і навички; тому більшість тих, хто вивчає іноземні мови, в першу чергу зацікавлені в тому, щоб навчитися говорити» [10, с. 120].

М. Даковська стверджує, що говоріння є найбільш пріоритетною навичкою у царині навчання англійської мови, але, на жаль, вона також постає найскладнішою для розвитку в умовах аудиторних занять [3, с. 231]. Одним з найкращих інтерактивних методів розвитку навичок говоріння, на думку багатьох науковців [6; 7; 9], є впровадження рольових ігор у процес навчання англійської мови. Згідно з С. Харпер-Вейлен, рольові ігри варіюються від жорстко контрольованих керованих бесід на одному кінці шкали до імпровізованих драматизованих дійств на іншому; від простого завченого діалогу до складних змодельованих сценаріїв [5, с. 3].

У колективній праці «Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика» (за загальною редакцією С. Ніколаєвої) зазначено, що як форма навчання рольова гра спрямована на розвиток мовленнєвих навичок і вмінь здобувачів освіти, які, виконуючи певну роль, втілюються у певному персонажі в тій чи іншій умовній комунікативній ситуації. Цей прийом також передбачає відтворення та засвоєння в мовленнєвій діяльності соціального досвіду, що сприяє формуванню та вдосконаленню поведінки здобувачів освіти та вимагає від них прийняття рішення на основі аналізу комунікативної ситуації [8, с. 333–334].

Дж. Хармер стверджує, що в рольових іграх здобувачам освіти варто давати завдання передусім спілкуватися, і для того, аби з ним впоратись, вони мають усвідомлювати, яку роль повинні виконувати, якої вони думки щодо цієї ролі, що особливого вони про неї знають (що невідомо іншим учасникам гри), таким чином здобувачі освіти можуть якісно відіграти свою роль. Отримання ролі іншого персонажа може зменшити їхній страх перед публічним говорінням, оскільки помиляються не вони самі, а персонажі, ролі яких вони грають [4, с. 13].

А. Ашок виділяє такі основні переваги рольових ігор при вивченні англійської мови [2]:

- рольова гра розвиває мовленнєві навички;

- вона заохочує здобувачів освіти висловлювати власні ідеї та почуття у невимушеній атмосфері, створеній ними самими;
- розвиваються соціальні навички, коли здобувачі освіти співпрацюють з однокласниками та працюють в команді;
- рольова гра дозволяє здобувачам освіти розігрувати та осмислювати реальні життєві ситуації;
- вона розвиває креативність та уяву;
- дозволяє досліджувати, експериментувати та вивчати реальні життєві ситуації та мову, що використовується в різних умовах;
- рольова гра сприяє творчому розв'язанню проблем, а також вирішенню складних ситуацій;
- вона розвиває усвідомлення здобувачами освіти самих себе та інших учасників гри.

Загалом, на основі проаналізованої наукової та методичної літератури можна виокремити такі особливі характеристики рольової гри, які роблять її продуктивним видом діяльності для розвитку комунікативної компетентності:

- здобувачі освіти вивчають поняття, засвоюють ідеї та розвивають словниковий запас шляхом залученості й моделювання;
- вони також вчаться через спостереження, зокрема, читаючи зразки діалогів або спостерігаючи за рольовою грою у виконанні акторів, симуляторів або вчителів;
- здобувачі освіти можуть отримувати відгуки від своїх однокласників і на їх основі робити необхідні висновки для самовдосконалення;
- вони розвивають свої комунікативні навички, відтворюючи ситуацію в навчальній аудиторії або в інших подібних контекстах і ситуаціях.

На основі положень А. Ашока [2] та власного досвіду навчання англійської мови, визначимо ключові етапи організації рольових ігор:

- вчитель формулює цілі та завдання рольової гри, зокрема, які навички будуть розвиватися та які поняття будуть вивчатися;
- він / вона має визначити достатність доступного простору для гри, взявши до уваги кількість здобувачів освіти, які братимуть участь у рольовій грі;
- вчитель визначає учасників гри, враховуючи їхні навчальні потреби;
- він / вона встановлює часові рамки рольової гри. Основна ідея цієї вимоги полягає в тому, аби організувати гру таким чином, щоб час був використаний ефективно з максимальною кількістю учасників гри;
- вчитель ознайомлює здобувачів освіти з умовами рольової гри. Це має бути зроблено стисло і конкретно, аби вони могли зрозуміти контекст рольової гри;
- він / вона надає чіткі описи ролей і обирає принаймні кілька зразків діалогів персонажів, які можна використати перед основною частиною гри;
- за необхідності вчитель визначає завдання для спостерігачів. Цей етап слід включати, якщо у грі беруть участь здобувачі освіти з більш високим рівнем володіння англійською мовою, ніж решта. Завдання спостерігача передбачають: запис відгуків про ролі, які виконують інші здобувачі освіти, нові та вдосконалені діалоги, пропозиції та зауваження тощо.

- вчитель продумує завдання та форми діяльності після рольової гри, а також чітко визначає власні дії як фасилітатора цієї діяльності.

Відповідно до мети дослідження нам потрібно було з'ясувати, чи належним чином рольова гра розвиває на уроках англійської мови навички говоріння здобувачів освіти, а також розробити та впровадити у практику оригінальні й продуктивні завдання в рамках рольової гри як інтерактивного методу навчання. Дослідження було здійснено в такому навчальному контексті, коли вчитель проводив два уроки англійської мови з однією і тією ж групою здобувачів освіти з рівнем володіння мовою «pre intermediate» (11–12 років) у два послідовних дні. Такий розклад занять дозволив організувати дослідження таким чином, аби перший урок був підготовкою до проведення рольової гри, яка мала місце під час наступного уроку. Здобувачі освіти брали активну участь у заняттях, були зацікавлені темами обговорення, дисципліновані. Вони з ентузіазмом сприйняли ідею взяти участь у рольовій грі та прагнули співпрацювати з однокласниками під час виконання своїх ролей.

Для збору аналітичних даних протягом експерименту, що охоплював загалом 4 уроки, було використано вступну анкету для здобувачів освіти, лист-спостереження для вчителя та заключну анкету для здобувачів освіти.

Перед початком дослідження здобувачі освіти заповнили вступну анкету, спеціально для цього розроблену. За допомогою вищезгаданої анкети ми прагнули з'ясувати, чи знайомі здобувачі освіти з рольовими іграми, як вони оцінюють свої комунікативні навички, а також отримати загальне уявлення про їхні навички говоріння.

Зокрема, ми попросили їх оцінити рівень своїх навичок говоріння за шкалою від «відмінний» до «незадовільний». Наступним кроком було з'ясувати, чи вважають вони, що спілкування для них є складним, а також чи розуміють важливість розвитку навичок говоріння під час уроків англійської мови. Потім ми поцікавилася, чи грали здобувачі освіти коли-небудь ролі на уроках англійської мови, і чи подобається їм грати ролі загалом, а також чи була б рольова гра цікавою формою діяльності на уроці. В останньому запитанні здобувачам освіти було запропоновано зазначити теми, які вони хотіли б розіграти на уроці англійської мови. За допомогою вступної анкети ми розраховували отримати інформацію, яка могла б знадобитися для організації експериментального етапу дослідження.

Проаналізувавши результати анкетування, ми дійшли висновку, що говоріння англійською мовою часто викликає у здобувачів освіти труднощі, проте 93% опитаних вважають його вкрай важливою навичкою, необхідною для успішної комунікації в сучасному суспільстві. Крім того, майже всі здобувачі освіти знайомі з рольовими іграми і прагнуть розвивати своє говоріння за їхньою допомогою. Також, нам вдалося з'ясувати, які теми здобувачі освіти хотіли б обговорювати під час проведення дослідження, проте виявилось, що деякі з них вже були у їхньому підручнику. Ймовірно, деякі здобувачі освіти згадували їх, оскільки очікували, що ці теми будуть використані в будь-якому випадку. Загалом, результати анкетування переконали в тому, що рольові ігри варто впроваджувати на подальших уроках англійської мови, а добір тем для обговорення та їхня різноманітність має перегукуватися з пропозиціями здобувачів освіти.

На експериментальному етапі вчителю було запропоновано провести 2 блоки

уроків, кожна з яких складалася також з двох занять. Перший блок уроків був пов'язаний з темою «Подорожі. У туристичній агенції», другий – з темою «Їжа. У ресторані», які входили до відповідної навчальної програми. Перший урок блоку був підготовчим, а другий – власне реалізацією рольової гри. Різниця між означеними двома уроками чітко простежується в їхніх цілях.

Мета першого заняття першого блоку – здобувачі освіти будуть залучені до теми подорожей, зможуть прочитати чотири тексти про напрямки літніх подорожей, а також зможуть створити власні туристичні брошури. Мета другого заняття першого блоку – здобувачі освіти зможуть прочитати зразок діалогу та вивчать нові вирази; вони зможуть зіграти в рольову гру «У туристичній агенції».

Мета першого заняття другого блоку – здобувачі освіти знатимуть, як замовити їжу в ресторані; зможуть поставити запитання однокласнику про їжу та відповіді на них, а потім розповісти решті класу про те, що вони дізналися. Мета другого заняття другого блоку – здобувачі освіти зможуть замовити їжу в ресторані; вони використовуватимуть лексику за темою «Їжа» та вирази для її замовлення.

Цілі других уроків обох блоків були досягнуті за допомогою правильно підбраного реманенту та роздаткового матеріалу: туристичні брошури та каталоги на додаток до матеріалу підручника в першому блоці, а також пластикові горнятка і тарілки, серветки, пластикові ложки, виделки та ножі, фартухи для офіціантів, копії меню – у другому блоці. На наше переконання, створення й підтримання ситуаційного контексту значною мірою сприяє мотивації здобувачів освіти до участі в мовленнєвій діяльності, а також запам'ятовуванню та використанню відповідної лексики в конкретних комунікативних ситуаціях.

Загалом, аналіз проведеного першого блоку уроків дозволив зробити такі висновки:

- мовленнєві завдання, що використовувалися під час занять, були відповідними рівню обраної групи здобувачів освіти. Їм сподобалася рольова гра як вид мовленнєвої діяльності, її тема була цікавою та провокуючою для них;
- розробка власних туристичних брошур була захопливою для здобувачів освіти. Вони високо оцінили наявність в класі туристичних каталогів, оскільки це полегшило їм вибір місця подорожі для опису.

Водночас, більшість здобувачів освіти були настільки захоплені каталогами та створенням власних туристичних брошур, що подекуди використовували українську мову, проте це було лише на початку заняття. Чим більше вони залучалися до рольової гри, тим більше використовували англійську мову для спілкування.

Використання діалогів-зразків виявилось продуктивним, оскільки здобувачам освіти було легше говорити, коли у них були заздалегідь підготовлені патерни та вирази для використання. Слід зазначити, що лише деякі здобувачі освіти повністю поклалися на діалоги-зразки; більшість з них намагалися активізувати нову лексику та попередні знання. Було помітно, що здобувачі освіти охоче співпрацюють з однокласниками в групах або в парах. Крім того, вони з великим ентузіазмом відреагували на ідею відвідати туристичні агенції однокласників. Загалом, спочатку рольова гра здавалася складною, але після короткого пояснення вчителя українською мовою та інструкцій англійською, здобувачі освіти були досить впевненими у своїх діях.

Другий блок уроків був розроблений аналогічним чином. Метою першого заняття була підготовка здобувачів освіти до рольової гри, яка проводилася під час другого заняття. Набір зразків діалогів виявився корисним, оскільки здобувачів освіти вивчили ряд корисних виразів з них. Під час другого блоку уроків в здобувачів освіти не виникло жодних проблем з виконанням інструкцій вчителя, оскільки вони були чіткими та зрозумілими, а здобувачів освіти вже знали з попереднього досвіду, що від них очікується.

Здобувачі освіти брали активну участь в обох заняттях і були повністю занурені в тему, що обговорювалася. Учасникам дуже сподобалася атмосфера, яка була створена спеціально для рольової гри, зокрема, облаштування навчальної аудиторії, що нагадувала кафе чи ресторан, в той час як реманент (чашки, тарілки, меню) зробив заняття більш реалістичним, оскільки з його допомогою здобувачі освіти могли впевненіше виконувати свої ролі.

На заключному етапі дослідження дані було отримано з двох джерел – вчитель заповнила лист-спостереження, в якому поділилася своїми думками та враженнями від других уроків у блоках (було важливо дізнатися, скільки здобувачів освіти було задіяно під час уроку і яка атмосфера панувала в класі. Також вчитель повинна була визначити приблизний відсоток використання англійської мови на уроці, особливо під час рольової гри. Крім того, важливою була й інформація про труднощі, з якими зіткнулися здобувачі освіти, а також коментарі та пропозиції вчителя), а здобувачі освіти заповнили заключні анкети, які стосувалися питань участі у грі та рівня їхньої залученості під час уроків. Крім того, важливо було дізнатися, чи сподобалися їм уроки, і чи допомогла їм рольова гра набуті впевненості в говорінні.

Згідно з інформацією, отриманою від учителя, майже всі здобувачі освіти були залучені до рольових ігор під час уроку. Зокрема, усі здобувачі освіти брали участь у запропонованих вправах, проте деякі з них (2 особи) не бажали бути активними і намагалися виконувати завдання на мінімальному рівні. Атмосфера під час уроку була нейтральною (перший блок уроків) і розслабленою (другий блок уроків). Вчитель припустила, що здобувачі освіти були більш розслаблені під час проведення другого блоку, оскільки зрозуміли її інструкції більш чітко і вже знали, що від них очікується. Крім того, вчитель зазначила, що відсоток використання англійської мови коливався між 70% під час першого блоку уроків і 85% під час другого блоку. Припускаємо, що цей факт може бути передусім пов'язаний з розумінням здобувачами освіти інструкцій вчителя та їхнім зростаючим досвідом у рольових іграх під час другого блоку уроків.

Крім того, вчитель вказала на труднощі, які постали перед здобувачами освіти під час занять:

- вони не мали чіткого розуміння інструкцій вчителя на початковому етапі першого блоку уроків;
- їм було важко розпочати грати свою роль, але коли вони це вже робили, то почувалися розкутіше;
- деякі здобувачі освіти перегравали свої ролі, що призводило до спотворення мети рольової гри.

Загалом, вчитель була задоволена активністю здобувачів під час уроків і рівнем продуктивності, який вони продемонстрували. Єдине її зауваження полягало в тому, що рольова гра – це той вид мовленнєвої діяльності, який варто використовувати не регулярно, радше на окремих уроках, аби не перетворити її на гру з нульовою

освітньою цінністю.

Зрештою, було проаналізовано відповіді із заключних анкет для здобувачів освіти. Всі вони відзначили власну активність під час уроків. Ми вважаємо це гарною тенденцією, оскільки активність здобувачів освіти залежить від їхньої мотивації, тому можна зробити висновок, що загальний рівень їхньої мотивації підвищився. 100% респондентів відповіли, що їм сподобалася рольова гра, що було прогнозованим результатом, хоча відсоток є дещо більшим, ніж очікувалося. 88% здобувачів освіти зазначили, що рольова гра допомогла їм набути більшої впевненості у спілкуванні, 12 % заявили, що не впевнені, чи вона була для них корисною.

У п'ятому питанні анкети, в якому було запропоновано підкреслити слова, які найкраще описують рольову гру, більшість респондентів обрали такі прикметники, як *цікава, корисна, складна, легка*. Припускаємо, що наявність дихотомії «складна / легка» пов'язана зі ступенем готовності здобувачів освіти до рольової гри та загальним рівнем розвитку їхньої комунікативної компетентності.

75% здобувачів освіти зазначили, що чітко зрозуміли інструкції вчителя, тоді як решта написали, що повністю зрозуміли, що робити, лише почавши виконувати завдання. Ця інформація наводить на думку, що на цьому етапі навчання вступний інструктаж варто надавати здобувачам освіти українською мовою, коли вони готуються виконувати вправу вперше.

Насамкінець, здобувачі освіти зазначили, що їм найбільше сподобалася атмосфера творчості, завдання в контексті та можливість взаємодіяти з однокласниками в рольовій грі. Водночас, їм не сподобався «примусовий» характер деяких завдань, зокрема через відчуття, що вони не готові говорити, коли це потрібно.

Таким чином, основні результати дослідження, отримані завдяки експерименту та релевантному збору даних, безпосередньо пов'язані з дослідницькими питаннями, підтверджують висунуту гіпотезу та дозволяють зробити відповідні висновки.

Використання рольових ігор у навчанні англійської мови розвиває як комунікативну, так і соціокультурну компетентності здобувачів освіти насамперед тому, що вони стають більш вмотивованими до участі в продуктивній діяльності, у них розвивається впевненість у власних силах і творчі здібності. Участь у рольових іграх дозволяє здобувачам освіти вільніше володіти англійською мовою, проте водночас зауважимо, що освітній процес не повинен бути ними переобтяжений (рольова гра має багато переваг перед іншими видами ігор, проте може бути нудною і передбачуваною для здобувачів освіти, якщо використовувати її регулярно). Крім того, участь у рольових іграх збільшує обсяг словникового запасу здобувачів освіти, розширює їхні концептуальні сфери та діапазон мовленнєвих моделей, які можуть бути використані у відповідних комунікативних ситуаціях. Здійснене дослідження доводить, що рольова гра має важливе педагогічне значення на уроках англійської мови для покращення комунікативних навичок здобувачів освіти та розвитку їхніх комунікативної та соціокультурної компетентностей.

Рольова гра постає відносно нескладною та нетривалою симуляцією повсякденної діяльності, отже, може бути продуктивно застосована на заняттях зі здобувачами освіти навіть з низьким рівнем володіння англійською мовою, проте не нижчим за «pre intermediate». Водночас, при використанні рольової гри на занятті, вчителю важливо реалізувати всі її основні компоненти та дотримуватися всіх етапів проведення, аби забезпечити цілісність і послідовність розвитку тих чи інших

компетентностей. Також, вчитель повинен забезпечити атмосферу невимушеності і відкритості на уроці, аби здобувачі освіти могли вільно пересуватися в аудиторії, як було, наприклад, при відвідуванні туристичних агенцій під час другого уроку першого блоку, були здатні подолати страх говоріння перед однокласниками, з якими, зокрема, не підтримують дружні стосунки, та достатньо мотивовано й продуктивно грати роль поза межами власної зони комфорту.

Здійснене дослідження не є вичерпним та відкриває перспективи подальших розвідок щодо використання рольових ігор у відповідності з віковими особливостями здобувачів освіти та рівнем володіння англійською мовою. Також продуктивним може бути вивчення взаємозв'язку між внутрішньою мотивацією здобувачів освіти та ступенем їхньої залученості до рольової гри. Зрештою, визначення різних стратегій використання рольових ігор на уроках англійської мови може бути корисним для студентів-практикантів та вчителів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Altun M. Using role-play activities to develop speaking skills: A case study in the language classroom. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*. 2015. № 1(4). P. 27–33.
2. Ashok A. M. Effectiveness of Role Play in Enhancing Communication Skills of English Language Learners. *Language in India*. 2015. Vol. 15. P. 4.
3. Dakowska M. Teaching English as a foreign language: A guide for professionals. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2005.
4. Harmer J. The practice of English language teaching. 4th edition. Pearson: Longman, 2007.
5. Harper-Whalen S. Using a role-play activity in training. *Training Solutions*. 2005. № 9. P. 1–4.
6. Kuśnierek A. Developing students' speaking skills through role-play. *World Scientific News*. 2015. № 1. P. 73–111.
7. Liu F., & Ding Y. Role-play in English language teaching. *Asian Social Science*. 2009. № 5(10). P. 140–143.
8. Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика: підручник для студ. класичних, педагогічних і лінгвістичних університетів / за загальн. ред. С. Ю. Ніколаєвої. Київ: Ленвіт, 2013. 590 с.
9. Прокопишина К. Н. Рольова гра як метод розвитку в учнів навичок англійської комунікації. *Таврійський вісник освіти*. 2013. № 1. С. 199–204.
10. Ur P. A course in language teaching: Practice and theory. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

REFERENCES

1. Altun, M. (2015). Using role-play activities to develop speaking skills: A case study in the language classroom. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 1(4), 27–33.
2. Ashok, A. M. (2015). Effectiveness of Role Play in Enhancing Communication Skills of English Language Learners. *Language in India*, Vol. 15, 4.
3. Dakowska, M. (2005). Teaching English as a foreign language: A guide for professionals. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
4. Harmer, J. (2007). The practice of English language teaching. 4th edition. Pearson: Longman.
5. Harper-Whalen, S. (2005). Using a role-play activity in training. *Training Solutions*, 9, 1–4.
6. Kuśnierek, A. (2015). Developing students' speaking skills through role-play. *World Scientific News*, 1, 73–111.
7. Liu, F., & Ding, Y. (2009). Role-play in English language teaching. *Asian Social Science*, 5(10), 140–143.
8. Metodyka navchannia inozemnykh mov i kultur: teoriia i praktyka. Nikolaieva, S. (Ed.) et al. (2013). Kyiv: Lenvit [in Ukrainian].
9. Prokopyshyna, K. N. (2013). Rolova hra yak metod rozvytku v uchniv navychok anhlomovnoi komunikatsii. *Tavriiskyi visnyk osvity*, 1, 199–204 [in Ukrainian].
10. Ur, P. (1996). A course in language teaching: practice and theory. Cambridge: Cambridge University Press.