

Міністерство освіти і науки України
Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка
Кафедра англійської мови і методики її навчання

«До захисту допускаю»

Завідувач кафедри практики англійської мови
і методики її навчання,
кандидат філологічних наук, доцент
_____ В.Д. Сліпецька
«__» _____ 2025 р.

ДІЛОВА ГРА ЯК СПОСІБ МОТИВАЦІЇ КОМУНІКАТИВНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ

Спеціальність: 014 «Середня освіта. Мова та література (Англійська мова та зарубіжна література)»

Освітня програма: «Середня освіта (Мова і література (англійська))»

Магістерська робота

на здобуття кваліфікації – Магістр середньої освіти. Вчитель англійської мови та зарубіжної літератури.

Автор роботи: Стасів Юлія Романівна

підпис

Науковий керівник: кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри практики англійської мови
і методики її навчання

Гамерська Ірина Ігорівна

підпис

Дрогобич, 2025

ЗАХИСТ МАГІСТЕРСЬКОЇ РОБОТИ

**Ділова гра як спосіб мотивації комунікативної діяльності
у процесі формування англомовної граматичної компетенції**

Оцінка за стобальною шкалою: _____

Оцінка за національною чотирибальною шкалою: _____

Коротка мотивація захисту:

[illegible]

_____ Голова ЕК _____
 Дата підпис прізвище, ім'я

Секретар ЕК _____

підпис прізвище, ім'я

Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка

Завідувач кафедри

(підпис)

(дата)

Завдання

на підготовку магістерської роботи

1. Тема: **Ділова гра як спосіб мотивації комунікативної діяльності у процесі формування англомовної граматичної компетенції**

2. Керівник – кандидат педагогічних наук, доцент **Гамерська Ірина Ігорівна**

3. Студент – **Стасів Юлія Романівна**

4. Перелік питань, що підлягають висвітленню у магістерській роботі:

- дати визначення поняттю граматичної компетенції;
- охарактеризувати складові компоненти граматичної компетенції та означити її роль;
- дослідити взаємодію граматичної компетенції з іншими мовними навичками;
- вивчити важливість мотивації у вивченні іноземної мови та проаналізувати її основні види;
- визначити поняття ділової гри та дослідити її відмінності від традиційних методів навчання;
- охарактеризувати види ділових ігор та процес їх інтеграції у навчальний курс;
- дослідити особливості використання ділових ігор для формування саме граматичних навичок;
- детально вивчити механізми засвоєння граматики у грі та опрацювати питання підбору граматичних тем у різних ділових іграх;
- окреслити правила організації ділової гри;
- розробити рекомендації для впровадження ділових ігор у навчальний процес.

5. Список рекомендованої літератури

1. Лінива О. Формування граматичної компетентності під час вивчення іноземних мов / О. Лінива // Вісник педагогічної науки. – Львів, 2019. – Вип. 3. – С. 56–64.

2. Ліпатова М. В. Деякі методичні питання навчання граматики англійської мови / М. В. Ліпатова // Педагогічні науки. – Київ, 2019. – Вип. 2. – С. 34–42.
3. Матвіяс О. Сучасні підходи до методики викладання англійської мови / О. Матвіяс // Педагогіка і психологія : наук. журн. – Вінниця, 2020. – Вип. 4. – С. 45–52.
4. Резунова О. С. Формування граматичної компетентності студентів у процесі вивчення іноземної мови / О. С. Резунова. – Київ : Вища школа, 2012. – 320 с.
5. Поліщук О. В. Використання ділових ігор для підвищення ефективності навчання студентів / О. В. Поліщук // Педагогічна безпека. – 2018. – Вип. 1. – С. 57–61.
6. Dornyei Z. Motivational Strategies in the Language Classroom / Z. Dornyei. – Cambridge University Press, 2001. – 124 p.
7. Gardner R. C. Social Psychology and Second Language Learning: The Role of Attitudes and Motivation / R.C. Gardner. – London: Edward Arnold, 1985 – 208 p.
8. Scrivener J. Learning Teaching: A Guidebook for English Language Teachers / J. Scrivener. – 2nd ed. – Macmillan, 2005. – 408 p.

6. Етапи підготовки роботи

№	Назва етапу	Термін виконання	Термін звіту перед керівником, кафедрою
1	Аналіз науково-теоретичних джерел з проблеми. Подання плану роботи та списку джерел керівникові магістерської роботи.	жовтень - листопад 2024р.	До 01.12.24
2	Підготовка і подання керівникові рукопису основної частини магістерської роботи.	грудень 2024 р. травень 2025 р.	До 01.06.25 р.
3	Робота над висновками, їхнім перекладом на англійську мову, оформлення списку літератури відповідно до вимог. Подання чорнового варіанту магістерської роботи науковому керівникові.	червень – вересень 2025р.	До 01.10.2025 р.
4	Врахування зауважень наукового керівника. Попередній захист магістерської роботи.	жовтень – грудень 2025 р.	До 25.11.2025 р.

Дата видачі завдання _____ 2024 року

Дата подачі роботи керівнику _____ 2025 року

З вимогами до виконання кваліфікаційної роботи і завданнями ознайомена

Керівник _____

Анотація

У магістерській роботі досліджуються теоретичні та практичні аспекти формування англомовної граматичної компетенції учнів через використання ділових ігор. Розглядаються поняття граматичної компетенції як ключового елементу мовної підготовки, а також роль мотивації у процесі вивчення іноземних мов. Особлива увага приділяється діловим іграм як інноваційному методу навчання, їх видам та способам інтеграції у навчальний процес. У роботі аналізуються методики застосування ділових ігор для розвитку граматичних навичок, критичного мислення та творчих здібностей учнів. Практична частина включає рекомендації щодо організації ігор, контролю граматичної складової та оцінювання результатів навчання. Результати дослідження можуть бути використані викладачами іноземних мов для підвищення ефективності навчання та мотивації учнів.

Ключові слова: граматична компетенція, граматична складова, ділова гра, мотивація, навчальні методики, критичне мислення, творчі здібності, мовна підготовка.

Abstract

This master's thesis explores the theoretical and practical aspects of developing students' English grammar skills through the use of business games. It considers the concept of grammatical competence as a key element of language training, as well as the role of motivation in the process of learning foreign languages. Particular attention is paid to business games as an innovative teaching method, their types and ways of integration into the educational process. The paper analyses methods of using business games to develop students' grammatical skills, critical thinking and creative abilities. The practical part includes recommendations on organising games, monitoring the grammatical component and assessing learning outcomes. The results of the study can be used by foreign language teachers to improve the effectiveness of teaching and student motivation.

Keywords: grammatical competence, grammatical component, business game, motivation, teaching methods, critical thinking, creative abilities, language training.

ЗМІСТ

ВСТУП	8
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ ТА МОТИВАЦІЇ ДО НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ ДІЛОВІ ІГРИ	12
1.1. Граматична компетенція як складова мовної підготовки.....	12
1.2. Мотивація в навчанні іноземних мов	18
1.3. Ділова гра як метод навчання.....	23
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР ДЛЯ МОТИВАЦІЇ ВИВЧЕННЯ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИКИ	26
2.1. Види ділових ігор та їх інтеграція у навчальний процес	26
2.2. Особливості використання ділових ігор для формування граматичних навичок	33
2.3. Роль ігор у розвитку критичного мислення та творчих здібностей учнів	35
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ЗАСТОСУВАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ	39
3.1. Організація гри та аналіз граматичної складової	39
3.2. Аналіз результатів використання ділових ігор у навчальному процесі	46
3.3. Рекомендації для викладачів щодо впровадження ділових ігор у навчальний процес	50
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	55
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	60
ДОДАТКИ	67
Додаток 1. КОМУНІКАТИВНА ДІЯЛЬНІСТЬ ЯК СКЛАДОВА МОВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ	67
Додаток 2. ПРИКЛАД ДІЛОВОЇ ГРИ «ПРЕСКОНФЕРЕНЦІЯ»	68
Додаток 3. ПРИКЛАД ДІЛОВОЇ ГРИ «КРИЗОВА СИТУАЦІЯ В КОМПАНІЇ».....	70
Додаток 4. ДІЛОВІ ІГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ (двомовні картки)	72
Додаток 5.	75
Додаток 6. АНАЛІЗ РЕЗУЛЬТАТІВ АНКЕТУВАННЯ.....	77

ВСТУП

Сучасна методика викладання іноземних мов вимагає поєднання традиційних та інноваційних підходів, орієнтованих на розвиток практичних навичок комунікації. В умовах глобалізації англійська мова набуває особливого значення як універсальний засіб міжнародного спілкування, професійної взаємодії та доступу до світових інформаційних ресурсів. Однією з ключових складових мовної підготовки є граматична компетенція, яка забезпечує правильність, логічність та точність висловлювань. Її формування є необхідною умовою для оволодіння всіма видами мовленнєвої діяльності – говорінням, письмом, аудіюванням і читанням.

Водночас ефективність засвоєння граматики значною мірою залежить від мотивації учнів. Недостатній інтерес до вивчення граматичних структур часто знижує результативність навчання. Тому актуальним постає завдання пошуку інноваційних методів, які одночасно сприяють розвитку граматичної компетенції та підвищують пізнавальну активність учнів. Одним із таких методів є ділова гра, яка поєднує навчальні та ігрові елементи, створює умови для моделювання реальних ситуацій спілкування, стимулює ініціативність, креативність і формує внутрішню мотивацію до вивчення англійської мови.

Теоретичний аналіз граматичної компетенції як складової мовної підготовки, вивчення чинників мотивації та обґрунтування педагогічного потенціалу ділових ігор становлять основу першого розділу роботи. Другий розділ присвячено розробці методики інтеграції ділових ігор у навчальний процес, добору вправ та ситуацій для закріплення граматичних структур і оцінці ефективності такого підходу. У третьому розділі подано практичні приклади організації ділових ігор, спрямованих на формування англомовної граматичної компетенції, з урахуванням особливостей навчальної аудиторії.

Отже, **актуальність** теми магістерської роботи зумовлена необхідністю пошуку інноваційних засобів формування граматичної компетенції та підвищення мотивації учнів до вивчення англійської мови, що відповідає

сучасним вимогам освіти, орієнтованої на практичні результати та розвиток комунікативних умінь.

Мета дослідження полягає у теоретичному обґрунтуванні та практичній розробці методики використання ділових ігор для формування англомовної граматичної компетенції та підвищення мотивації учнів до вивчення англійської мови.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі **завдання**:

1. Розкрити сутність та структуру граматичної компетенції як складової мовної підготовки.
2. Проаналізувати роль граматики у процесі навчання англійської мови та методи її формування.
3. Визначити теоретичні підходи до проблеми мотивації у вивченні іноземних мов та фактори, що на неї впливають.
4. Обґрунтувати педагогічний потенціал ділових ігор у навчанні іноземної мови.
5. Розробити та описати методику інтеграції ділових ігор у навчальний процес для розвитку граматичної компетенції.
6. Дослідити вплив ділових ігор на рівень мотивації учнів до вивчення англомовної граматики.
7. Відстежити взаємозв'язок комунікативної та граматичної компетенції.
8. Представити практичні приклади організації ділових ігор на заняттях з англійської мови.

Об'єктом дослідження є процес навчання англійської мови в закладах освіти.

Предметом дослідження є методика використання ділових ігор як засобу формування граматичної компетенції та підвищення мотивації до вивчення англійської мови.

Наукова новизна роботи полягає в обґрунтуванні ефективності використання ділових ігор як інноваційного методу формування англомовної граматичної компетенції та мотивації до навчання; у розробці системи вправ і

сценаріїв ділових ігор, спрямованих на засвоєння граматичних структур у комунікативних ситуаціях.

Практичне значення дослідження полягає у можливості застосування розробленої методики та матеріалів ділових ігор у практиці викладання англійської мови у школі, коледжі чи закладі вищої освіти з метою підвищення ефективності засвоєння граматики та мотивації студентів.

Апробація роботи. Результати дослідження були оприлюднені на VII Міжнародній науковій конференції «Наукові відкриття та фундаментальні наукові дослідження: світовий досвід» (24.10.25, м.Житомир, Україна).

Структура дослідження визначена метою та поставленими завданнями. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, короткого опису дослідження англійською мовою, списку використаних джерел та додатків.

У вступі сформульовані цілі та завдання дослідження; визначені об'єкт, предмет та методи дослідження; вказано матеріал, що лежить у основі дослідження, подана структура роботи та обґрунтована її актуальність.

У першому розділі магістерської роботи досліджуються теоретичні аспекти формування англомовної граматичної компетенції, її поняття та структура, роль, яку вона відіграє у навчанні іноземних мов, а також методи її формування у процесі навчання англійської мови. Тут також розкрито питання мотивації у навчанні іноземних мов, а саме: види та фактори мотивації вивчення іноземних мов та інтерактивні методи навчання як один з місточків до мотивації. У цьому розділі вперше розглядається поняття ділової гри, її особливості, види та роль у розвитку комунікативної діяльності, а також психолог-педагогічні засади використання ділових ігор у навчальному процесі.

У другому розділі розглянуто особливості інтеграції ділових ігор у навчальний процес та особливу увагу приділено питанню використання ділових ігор для формування граматичних навичок. Тут ми подаємо способи адаптації

граматичних тем до різних видів ділових ігор та аналізуємо вплив ділових ігор на мотивацію до вивчення саме граматики. Важливим моментом у цьому розділі є вивчення ролі ділових ігор у розвитку критичного мислення учнів та їх творчих здібностей.

У третьому розділі магістерської роботи фокусуємо увагу на практичному застосуванні ділових ігор для формування англомовної граматичної компетенції, акцентуємо на організаційних моментах проведення ділових ігор, детально описуємо процес проведення гри та наводимо практичні приклади використання граматичних структур під час ділових ігор. Тут ми також описуємо методику оцінки ефективності ділових ігор для формування граматичних навичок та даємо практичні рекомендації для викладачів щодо впровадження ділових ігор у навчальний процес.

Висновки магістерської роботи присвячені результатам дослідження та аналізу можливостей для подальших досліджень у даній сфері.

Бібліографічний список вміщує список теоретичних джерел та довідкової літератури, використаних у процесі написання роботи.

Загальний обсяг роботи 66 сторінок.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ ТА МОТИВАЦІЇ ДО НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ ДІЛОВІ ІГРИ

1.1. Граматична компетенція як складова мовної підготовки

Розвиток англомовної граматичної компетенції в умовах сучасного освітнього процесу є ключовим чинником формування успішного комунікативного, професійного та особистісного потенціалу учнів. Його важливість обґрунтовується кількома аспектами [16]:

1. Граматична компетенція є основною складовою комунікативної компетентності. Оскільки граматики є структурною основою мови, без знання правил і конструкцій ефективна комунікація неможлива. Учні здатні точно та логічно висловлювати думки, що особливо важливо у діловому спілкуванні та академічній діяльності.
2. Граматична компетенція веде до підвищення академічної та професійної компетентності. Саме знання граматики дозволяє коректно складати тексти, звіти, презентації, ділові листи та документи англійською мовою. Це підвищує конкурентоспроможність випускників у глобальному професійному середовищі.
3. Граматична компетенція сприяє розвитку критичного мислення та логіки. Освоєння граматичних структур тренує аналіз, логічне мислення та структуроване подання інформації. Учні навчаються будувати складні речення, порівнювати ситуації, прогнозувати наслідки дій.
4. Граматична компетенція підвищує мовну самостійність. Добре сформована граматична компетенція дозволяє учням самостійно створювати мовні висловлювання, коригувати помилки та адаптувати мову до різних ситуацій.
5. Граматична компетенція є ключем адаптації до сучасних освітніх технологій. Сучасний освітній процес передбачає інтерактивні методи, проєкту та дистанційну роботу, де граматики використовується як інструмент для

виконання завдань і комунікації. Інтерактивні ігри, онлайн-платформи та проєктна діяльність ефективно інтегрують граматичні навички у практичний контекст.

6. Граматична компетенція є запорукою міжнародної мобільності та культурної компетентності. Вона дозволяє вільно спілкуватися з носіями мови, брати участь у міжнародних програмах та проєктах, що розширює освітні та професійні горизонти.

Отже, граматична компетенція у вивченні англійської мови – це складова мовної компетенції, яка охоплює знання та вміння правильно будувати мовлення відповідно до граматичних норм мови. Вона передбачає не лише знання правил, а й уміння їх практично застосовувати в усному та писемному спілкуванні.

Основними аспектами граматичної компетенції [31] є:

1. Знання граматичної системи англійської мови:

- частини мови, їх граматичні категорії (час, число, відмінок, ступені порівняння тощо);
- будова речення (простого, складного);
- правила узгодження підмета і присудка;
- словотворчі моделі.

2. Уміння правильно використовувати граматику у мовленні:

- побудова висловлювань відповідно до ситуації;
- вибір граматичних форм для точного вираження часу, умовності, тривалості, модальності тощо.

3. Автоматизація граматичних навичок:

– формування стійких граматичних структур, які використовуються без свідомого звернення до правила (наприклад, автоматичне вживання –s у Present Simple для 3-ї особи однини).

Структура граматичної компетенції зазвичай включає кілька взаємопов'язаних компонентів, які разом формують здатність правильно і доречно використовувати граматику іноземної мови. Цими компонентами є:

1. Знання граматичних правил (Knowledge of Grammar), тобто усвідомлення структур мови: часи, відмінки, модальні дієслова, умовні речення, пасивні конструкції; знання правил узгодження частин мови (підмет–присудок, числівники, артиклі). На приклад: учень знає, що в Present Perfect використовується “have/has + Past Participle”.
2. Вміння застосовувати граматику (Grammatical Skills) – практична здатність будувати граматично правильні речення в усному та письмовому мовленні, вміння трансформувати речення (активний → пасивний стан, пряме → непряме мовлення). На приклад: учень може сказати: “*The report has been prepared by the team*” замість простого “*The team prepared the report*”.
3. Граматична точність (Accuracy) – вміння уникати типових помилок і правильно узгоджувати форми слів, контроль над морфологією та синтаксисом у реальному мовленні. На приклад: вживання правильного часу: “*I have been working here for two years*” замість “*I am working here since two years*”.
4. Граматична доречність (Appropriateness / Pragmatic Grammar) – здатність використовувати граматичні конструкції залежно від контексту, стилю і мети спілкування, врахування формальності, жанру тексту та мовленнєвої ситуації. На приклад: використання умовних речень для ввічливих пропозицій: “*If you could send the report by Monday, it would be great.*”
5. Рефлексивна компетентність (Metalinguistic Awareness) – усвідомлення власних помилок і здатність їх виправляти, як і вміння аналізувати граматичні

структури і порівнювати їх із рідною мовою. На приклад: учень помічає, що в англійській немає прямого аналога українських дієслів майбутнього часу зі значенням наміру, і обирає конструкцію Future Simple.

У сукупності ці компоненти формують граматичну компетенцію, яка забезпечує точне, доречне та гнучке використання мови у спілкуванні та письмі. Інакше кажучи, граматична компетенція — це не лише знання правил граматики, а й уміння робити їх частиною власного мовлення, щоб досягати комунікативної мети.

Важливо наголосити на ключовій ролі граматики у вивченні іноземної мови, адже саме граматика формує структурну основу мови. Вона визначає, як слова поєднуються у речення, як передається час, модальність, відношення між учасниками комунікації та зміст висловлювань. Можна виділити кілька основних аспектів її ролі:

1. Комунікативна точність: граматика допомагає висловлювати думки зрозуміло та правильно. Без неї висловлення можуть бути невиразними або викликати непорозуміння. Наприклад, неправильне використання часів у англійській мові може змінити сенс речення.
2. Системність та структура мислення: вивчення граматики дозволяє учням структурувати свою мову, розуміти логіку побудови речень та взаємозв'язки між словами. Це полегшує запам'ятовування нових слів і конструкцій.
3. Самостійне вироблення мовних навичок: знання граматичних правил дає можливість самостійно утворювати речення, уникати механічного запам'ятовування готових фраз і підвищує гнучкість у мовленні.
4. Розвиток читання та письма: граматика важлива не лише для усного мовлення, а й для розуміння текстів та написання власних. Вона допомагає правильно інтерпретувати речення та структуру тексту.

5. Мовна культура та адекватність: завдяки граматиці людина може відповідати соціальним нормам мови, правильно використовувати стилістичні форми та варіанти вираження.

Водночас важливо пам'ятати, що граматика не є метою сама по собі, а інструментом для ефективної комунікації. У сучасних методиках акцент часто робиться на комунікативну компетенцію, коли граматика вивчається у контексті реального спілкування, а не як абстрактна теорія.

Методи формування граматичної компетенції у навчанні англійської мови залежать від мети, рівня учнів і підходу (традиційного чи комунікативного). Умовно їх поділяють на традиційні, комунікативні та інтерактивні. Основними методами формування граматичної компетенції виділяємо наступні [50; 54; 56]:

1. Граматико-перекладний метод (traditional approach) – пояснення правила рідною мовою, переклад речень та текстів з рідної мови на англійську та навпаки, виконання вправ на підстановку, трансформацію. Перевагою цього методу є те, що він формує свідоме розуміння структури. Недолік полягає у низькій комунікативності.

2. Аудіо-лінгвальний метод (drills, pattern practice) – багаторазове повторення граматичних структур (drilling), використання діалогів і зразків, автоматизація граматичних навичок через вправи на повторення. До переваг належить формування швидкого використання структур. До недоліків – може бути механічним і не дуже творчим.

3. Комунікативний метод (Communicative Approach) – введення граматичного матеріалу у контексті спілкування, а саме: використання рольових ігор, діалогів, обговорень; завдання типу “information gap”, коли потрібно використати певну граматичну форму, щоб досягти комунікативної мети. Перевагою є факт, що тут граматика стає засобом спілкування, а не метою сама по собі.

4. Метод занурення (Immersion) – вивчення граматики “непрямим” шляхом через автентичні матеріали (фільми, статті, пісні). Родзинкою цього методу є те, що учень засвоює структури інтуїтивно, подібно до рідної мови. Цей метод є ефективним саме на просунутому рівні.

5. Інтерактивні методи – граматичні ігри (“Find someone who...”, “Grammar auctions”), використання онлайн-тренажерів, мобільних застосунків (Quizlet, Kahoot, Duolingo), проєктна робота, де учні застосовують певні граматичні структури у власних текстах.

Отже, підсумовуючи, підкреслюємо такі методи формування граматичної компетенції:

1. Традиційні → переклад, вправи на правило;
2. Автоматизаційні → drills, повторення;
3. Комунікативні → рольові ігри, завдання з реальними ситуаціями;
4. Інтерактивні → ігри, онлайн-платформи;

Поняття граматичної компетенції вивчали багато лінгвістів та методистів, особливо у сфері прикладної лінгвістики та мовної освіти. Ноам Хомський (Noam Chomsky) першим увів термін “linguistic competence” (мовна компетенція) у 1965 р. у роботі “Aspects of the Theory of Syntax”. Під мовною компетенцією він розумів знання структури мови, тобто здатність генерувати граматично правильні речення [42]. Його підхід заклав основу для подальшого розвитку концепції граматичної компетенції.

Його колега, американський мовознавець Делл Гаймс (Dell Hymes) запропонував концепцію “communicative competence” (комунікативна компетенція), яка включає граматичну компетенцію як один із компонентів. Він один з перших виділив знання мови і здатність її використовувати у соціальному контексті. У своїй праці «Про комунікативну компетенцію» Гаймс

критикує вузьке розуміння компетенції як суто граматичного знання, наголошуючи, що для реального спілкування важливо знати не лише, як будувати правильні речення, а й коли, де і з ким їх уживати [54].

Джим Скрівенер, автор багатьох праць з методики викладання англійської мови, розглядає граматичну компетенцію як практичне вміння будувати зрозумілі висловлювання, а не лише знання правил [62].

Род Елліс, відомий британський лінгвіст сучасності, фахівець у галузі викладання англійської як іноземної, вивчає процеси засвоєння граматики у другій мові через свідомі та підсвідомі механізми і пропонує три основні підходи до вивчення граматики: традиційне пояснення, акцент на розумінні змісту без прямого навчання правил та гібридний підхід. Саме третій варіант він вважає найефективнішим для розвитку граматичної компетенції [50].

Як бачимо, протягом років світові методисти у прикладній лінгвістиці розвивали ідею граматичної компетенції як частини комунікативної компетенції, зосереджуючи увагу на застосуванні граматики в реальних мовленнєвих ситуаціях і навчанні іноземних мов.

Це питання до сьогодні залишається актуальним у дослідженні аспектів мовної підготовки. Над ним працюють такі українські дослідники як О.Тарнопольський, І.Задорожна, Л.Карп'юк, Н.Скляренко, О.Бігич та інші.

1.2. Мотивація в навчанні іноземних мов

Мотивація у навчальному процесі визначається як сукупність внутрішніх і зовнішніх чинників, що спонукають особистість до активної діяльності та забезпечують її спрямованість і стійкість [58]. У контексті оволодіння іноземною мовою мотивація постає ключовим елементом, адже вона визначає інтенсивність, тривалість та результативність навчальної діяльності [52]

Вивчаючи теоретичні підходи до вивчення мотивації, можемо стверджувати, що саме вони пояснюють, чому учні прагнуть досягати успіху та активно брати участь у навчальному процесі. У педагогіці виділяють кілька основних підходів:

1. Біхевіористичний підхід, де мотивація розглядається як результат зовнішніх стимулів: винагороди, оцінки, похвали або покарання. До прикладу, учень активно виконує завдання, щоб отримати високий бал або сертифікат. Біхевіористичний підхід – це мотивація як реакція на зовнішні стимули [63].
2. Когнітивний підхід, у якому мотивацію пов'язують з усвідомленням цінності навчання та прагненням досягти мети. Тут акцент робиться на внутрішніх факторах: інтерес, пізнавальна активність, усвідомлення результату. До прикладу, учень вчить англійську, бо розуміє, що це допоможе в кар'єрі або подорожах.
3. Гуманістичний підхід, фокус у якому лягає на самореалізації та особистісному розвитку. Мотивація виникає через бажання розвивати здібності, творчість, самостійність. На приклад: учень бере участь у ділових іграх, щоб покращити комунікативні та лідерські навички.
4. Соціально-психологічний підхід, за яким мотивація формується через взаємодію з іншими людьми та соціальне визнання [67]. Тут значення мають похвала, конкуренція, підтримка однолітків та наставників. Приклад: учні активніше беруть участь у командній грі, бо прагнуть отримати визнання від групи.

В українській методиці мотивацію розглядали Скляренко Н., Бігич О., які наголошують на необхідності поєднання пізнавальної активності та комунікативної спрямованості навчання[1; 36].

Ґрунтуючись на вищезгаданих дослідженнях [1; 36; 52; 58; 63], виділяють такі види мотивації у навчанні іноземних мов: внутрішню мотивацію – інтерес до самої мови; зовнішню мотивацію – орієнтацію на оцінки, сертифікати; інтегративну мотивацію – прагнення інтегруватися в іншу культуру; інструментальну мотивацію – орієнтацію на практичні цілі. Українські дослідники [1; 22] підкреслюють, що у школярів важливо поєднувати

інструментальні мотиви (результат, успіх) із внутрішніми мотивами (інтерес, комунікація).

Досліджуючи питання мотивації, наголошуємо, що мотивація є провідним чинником, який: забезпечує стійкість навчальної діяльності; стимулює пізнавальну активність; сприяє креативності й критичному мисленню [48] та підвищує ефективність оволодіння граматичною компетенцією [36].

Таким чином, мотивація у навчанні іноземних мов розглядається як багатокомпонентне явище, де поєднуються психологічні, соціальні та педагогічні фактори.

Варто зазначити, що у психології та методиці викладання іноземних мов прийнято розрізняти кілька типів мотивації [48]:

1. Зовнішня мотивація (extrinsic motivation) – базується на зовнішніх стимулах: оцінках, схваленні, перспективах навчання чи роботи; учень навчається не стільки заради процесу, скільки для досягнення винагороди чи уникнення покарання.
2. Внутрішня мотивація (intrinsic motivation) – зумовлена внутрішнім інтересом до процесу навчання; учень отримує задоволення від пізнання, виконання завдань, опанування граматики чи вдосконалення мовленнєвих навичок. Виділяють три основні джерела внутрішньої мотивації: компетентність – бажання опановувати нові знання та вміння; автономія – можливість самостійно приймати рішення у навчанні; соціальна приналежність – відчуття підтримки та взаємодії, наприклад: учень обирає тему проекту та отримує підтримку викладача і команди.
3. Інтегративна мотивація (integrative motivation) – пов'язана з бажанням інтегруватися в культуру та соціум носіїв мови: учень вивчає мову, щоб спілкуватися, брати участь у культурному обміні, подорожувати.

4. Інструментальна мотивація (instrumental motivation) – орієнтована на практичну користь: здобуття освіти, кар'єрні перспективи, складання іспитів, отримання сертифікатів.

На формування мотивації впливають різні **фактори**, які умовно можна поділити на внутрішні та зовнішні. Внутрішні фактори: особистісні інтереси (бажання подорожувати, читати літературу мовою оригіналу, дивитися фільми, спілкуватися з іноземцями), пізнавальна активність і здібності (схильність до мов, креативність, когнітивний стиль), позитивний досвід (успіхи у вивченні мови стимулюють продовження навчання), відчуття власної компетентності (самооцінка, віра у власні сили). Зовнішні фактори: соціальне середовище (підтримка вчителів, однокласників, батьків), освітні умови (цікаві методики викладання, використання інтерактивних технологій, ігор, мультимедіа), мовне середовище (можливість реального спілкування з носіями мови чи занурення в іншомовний простір), професійні й життєві перспективи (можливість вступу до університету, отримання престижної роботи).

Отже, поєднання внутрішньої та зовнішньої мотивації створює оптимальні умови для ефективного оволодіння іноземною мовою. Викладач має підтримувати внутрішній інтерес учнів, використовуючи інтерактивні методи (зокрема ділові ігри), і водночас показувати практичну користь знань.

У вивченні іноземної мови мотивація відіграє ключову роль у досягненні успіху. Вона визначає активність, стійкість та ефективність навчальної діяльності. Саме тому існує декілька класифікацій видів мотивації. Деякі вчені виділяють основні види мотивації наступним чином [49; 51; 58]:

А. за джерелом:

1. Внутрішня (інтринсивна) – мотивованість учня виникає з власного інтересу та бажання пізнавати. На приклад: учень вивчає англійську через захоплення культурою англомовних країн.

2. Зовнішня (екстрінсивна) – мотиви походять від зовнішніх стимулів: оцінки, винагороди, соціальні вимоги.

Б. за спрямованістю:

1. Ситуаційна мотивація – тимчасова активність, пов'язана з конкретною ситуацією або завданням, наприклад, активне виконання вправ під час ділової гри.

2. Стійка мотивація – постійна зацікавленість у вивченні мови, що зберігається протягом тривалого часу. До прикладу, учень систематично займається англійською щодня, щоб досягти високого рівня володіння.

Отже, поєднання внутрішньої та зовнішньої мотивації створює оптимальні умови для ефективного оволодіння іноземною мовою. Викладач має підтримувати внутрішній інтерес учнів, використовуючи інтерактивні методи (зокрема ділові ігри), і водночас показувати практичну користь знань.

Оскільки одним із провідних чинників ефективності навчання іноземних мов є мотивація, то у сучасній методиці викладання велика увага приділяється використанню інтерактивних методів навчання, які активізують пізнавальну діяльність учнів, сприяють їхньому особистісному залученню до освітнього процесу та підвищують зацікавленість у засвоєнні нового матеріалу. До таких інтерактивних методів належать рольові та ділові ігри, дебати, проєктна діяльність, навчальні симуляції, групові дискусії. Їхня ефективність пояснюється тим, що вони створюють умови, максимально наближені до реального мовного спілкування, коли учні використовують іноземну мову не для виконання формальних завдань, а для досягнення практичної комунікативної мети, що є надзвичайно важливим.

Особливе місце серед інтерактивних методів посідають ділові ігри. Вони поєднують у собі навчальний і мотиваційний потенціал: стимулюють пізнавальну активність та інтерес до граматики через моделювання реальних

життєвих чи професійних ситуацій; формують внутрішню мотивацію, оскільки учні відчують практичну цінність засвоєних знань; забезпечують емоційне підкріплення навчального процесу, що сприяє кращому засвоєнню та довготривалій пам'яті; розвивають навички співпраці, критичного мислення та креативності, що додатково стимулює інтерес до навчання.

Таким чином, ділові ігри виступають не лише засобом закріплення граматичних структур, а й потужним інструментом мотиваційного впливу, який сприяє підвищенню навчальної активності, відповідальності та задоволеності процесом оволодіння англійською мовою.

1.3. Ділова гра як метод навчання

Спершу дамо визначення поняттю «ділова гра». Ділова гра – це метод активного навчання й тренування, який моделює реальні або наближені до реальності умови професійної чи навчальної діяльності. Учасники виконують певні ролі, приймають рішення, взаємодіють між собою й оцінюють результати.

До основних **рис ділової гри** належать [29]:

1. Моделювання реальності – гра відтворює умови, максимально схожі на справжні професійні або життєві ситуації.
2. Рольовий характер – кожен учасник має свою роль (керівник, працівник, клієнт тощо) й діє відповідно до неї.
3. Активна участь – усі залучені мають приймати рішення, пропонувати варіанти, аргументувати й відстоювати позицію.
4. Інтерактивність – успіх залежить від взаємодії, комунікації та співпраці між учасниками.
5. Мета спрямованість – гра завжди має чітку навчальну, виховну або тренувальну ціль (наприклад, розвиток комунікаційних чи управлінських навичок).

6. Зворотний зв'язок – після завершення проводиться аналіз (рефлексія), де обговорюються дії учасників, сильні та слабкі сторони, ефективність прийнятих рішень.

7. Емоційна залученість – гра викликає інтерес і створює мотиваційне середовище для навчання.

Особливостями ділової гри є: поєднання навчання й практики; розвиток критичного мислення, креативності та навичок вирішення проблем; можливість безпечного «експерименту» з поведінкою та рішеннями без реальних ризиків; стимулювання групової роботи та лідерських якостей; формування не тільки знань, а й практичних умінь та навичок.

Вивчаючи детальніше **психолого-педагогічні засади використання ділових ігор** у навчальному процесі, зазначаємо, що ділова гра у навчанні ґрунтується на поєднанні психологічних та педагогічних чинників, які забезпечують її ефективність. З точки зору психології, ділова гра створює умови для активної та емоційно забарвленої діяльності. Вона викликає інтерес, внутрішню мотивацію, стимулює допитливість і прагнення до пошуку нових рішень. Виконуючи певну роль, учасник ніби «проживає» ситуацію, вчиться дивитися на проблему очима іншої людини, що сприяє розвитку емпатії, гнучкості мислення та здатності до соціальної адаптації [22]. У процесі взаємодії з іншими гравцями формуються важливі комунікативні вміння: вміння слухати, аргументувати власну позицію, домовлятися й досягати спільного результату. Таким чином, ділова гра не лише розвиває інтелектуальну активність, а й сприяє зростанню впевненості у собі та готовності працювати в колективі.

З педагогічного боку ділова гра спирається на низку ключових принципів [29]. Передусім це принцип активності: студенти чи учні не є пасивними слухачами, а активно діють, застосовують свої знання у практичних умовах. Важливим є також принцип проблемності — гра завжди містить у собі певну

суперечність чи задачу, що потребує розв'язання, завдяки чому учасники вчаться мислити творчо та шукати оригінальні рішення. Важливою педагогічною основою є й наближення навчання до реальної професійної діяльності: у грі відтворюються життєві ситуації, що дозволяє учням відчувати практичний сенс здобутих знань. Ділова гра інтегрує теоретичні знання та практичні вміння, поєднує розвиток інтелектуальної, емоційної й вольової сфер особистості.

Окремої уваги заслуговує принцип співробітництва, адже більшість ділових ігор передбачає групову роботу. Саме тут учасники вчаться не лише відстоювати власну точку зору, а й співпрацювати, брати на себе відповідальність, проявляти лідерські якості. Завершальним і невід'ємним етапом гри є рефлексія — аналіз виконаних дій і прийнятих рішень. Саме завдяки зворотному зв'язку учасники усвідомлюють свої сильні та слабкі сторони, вчаться оцінювати не тільки результат, а й сам процес діяльності.

Таким чином, психолого-педагогічні засади ділових ігор полягають у тому, що вони одночасно активізують пізнавальну сферу особистості та забезпечують ефективне навчання через діяльність, спілкування і співпрацю.

РОЗДІЛ 2.

МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР ДЛЯ МОТИВАЦІЇ ВИВЧЕННЯ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИКИ

2.1. Види ділових ігор та їх інтеграція у навчальний процес

У попередньому розділі ми досліджували поняття ділової гри та аналізували її головні риси та яскраві особливості, як одного з ефективних методів навчання граматики іноземної мови. У цьому розділі ми подаємо детальний опис різних підходів до класифікації ділових ігор та характеризуємо особливості їх інтеграції у навчальний процес.

Згідно з українськими та міжнародними джерелами, існує кілька класифікацій і типів ділових ігор[25]:

1. За призначенням / метою: навчальні — зосереджені на відтворенні, імітації виробничих чи професійних процесів з метою навчання; дослідницькі — з елементами експериментування, моделювання нових умов чи перевірки гіпотез.

2. За формою моделювання імітації: імітаційні — коли учасники відтворюють реальні професійні ролі, процеси чи ситуації; організаційно-діяльнісні — коли потрібно вирішувати задачі, планувати, стратегувати, взаємодіяти групами чи підрозділами.

3. За ступенем взаємодії між групами: без взаємодії — коли групи працюють окремо, не обмінюючись інформацією чи ресурсами, змагаються.; із взаємодією — групи взаємодіють (узгодження, переговори, спільні рішення).

4. За формалізацією та складністю: формалізовані / частково формалізовані / неформалізовані ігри.; ігри зі стохастичними (випадковими) факторами та детерміновані.

5. За змістом / тематикою / функціональним призначенням: організаційно-комунікативні (сприяють формуванню комунікаційних навичок); інноваційні — для розвитку креативності, генерації нових ідей; “мозковий штурм” як окрема форма, близька до інноваційної гри.

Як бачимо, ділові ігри мають різноманітні форми, і їх класифікація залежить від мети, змісту та способу організації. За іншою класифікацією [10], одним із поширених різновидів є **імітаційні ігри**, у яких учасники відтворюють реальні або наближені до реальних умови професійної чи соціальної діяльності. Такі ігри дають змогу «прожити» певну ситуацію, навчитися приймати рішення, аргументувати свою позицію та враховувати думку інших.

Особливе місце посідають **рольові ігри**, у яких учасники отримують певні ролі й діють відповідно до заданих обставин. Вони сприяють розвитку вміння «входити» в іншу соціальну позицію, відчувати й розуміти співрозмовника, що безпосередньо впливає на формування емпатії й комунікативної гнучкості.

До окремої групи належать **організаційно-діяльнісні ігри**, які поєднують навчання з виробленням стратегій і колективним пошуком рішень. Вони особливо ефективні для розвитку командної взаємодії, лідерських якостей та навичок колективного обговорення.

Також виділяють **тренінгові ділові ігри**, які мають на меті вдосконалення конкретних умінь, зокрема ведення переговорів, публічних виступів чи вирішення конфліктних ситуацій.

Роль ділових ігор усіх типів у розвитку комунікативної діяльності є надзвичайно важливою. У процесі гри учасники вчаться не лише висловлювати власні думки, а й уважно слухати співрозмовника, реагувати на його аргументи, формулювати чіткі й переконливі повідомлення. Вони знайомляться з мистецтвом вести діалог, навчаються працювати з різними типами партнерів, долати бар'єри у спілкуванні. Крім того, ділові ігри сприяють формуванню

навичок колективного прийняття рішень, що в сучасних умовах є необхідною складовою професійної компетентності.

Таким чином, різні види ділових ігор, поєднані з практичною спрямованістю, забезпечують не лише закріплення знань, а й активний розвиток комунікативних умінь, що робить їх важливим інструментом у навчальному процесі.

Справді неможливо переоцінити роль ділових ігор у розвитку комунікативної діяльності. Адже використання ділових ігор має значний вплив на розвиток таких складових комунікативної діяльності [24]:

1. Уміння вести діалог і обговорення. У рольових і організаційно-комунікативних іграх учасники мають обговорювати стратегії, аргументувати позицію, реагувати на аргументи інших. Це розвиває навички слухання, формулювання думок і дискусії.

2. Переговорні навички та врегулювання конфліктів. Коли групи взаємодіють та змагаються або мають вирішувати суперечності, вони мають домовлятися, йти на компроміси. Це тренує здатність говорити переконливо, вести переговори, шукати спільні рішення.

3. Розвиток емпатії і соціального сприйняття. Через рольову зміну учасник «приміряє» іншу позицію чи роль, бачить ситуацію очима іншого. Це сприяє розумінню поглядів, мотивів, потреб партнерів по спілкуванню.

4. Формування впевненості в мовленні. У процесі гри учасники часто виступають усно, спілкуються, висловлюють ідеї перед групою. Це допомагає зменшити мовний бар'єр, страх помилок, підвищити готовність до комунікації.

5. Розвиток міжгрупової комунікації і співпраці. Багато ділових ігор організовані групами / командами. Це сприяє розвитку вміння працювати в команді, розподіляти ролі, координувати дії, довіряти одне одному.

6. Мова як засіб навчання, аргументації, переконання. У грі важлива чіткість і логіка викладу думки, бо комунікація має значення для досягнення мети гри. Це стимулює розвиток мотивованого мовлення, узгодженого висловлення, ретельного вибору слів і аргументів.

Зазначимо, що ділові ігри на заняттях з англійської мови повинні відображати реальні життєві або професійні ситуації, у яких студенти можуть застосовувати мовленнєві навички. Такі ситуації можуть моделювати бізнес-зустрічі, інтерв'ю, переговори або обговорення проєктів. Реалістичність ігрових сценаріїв сприяє активному використанню лексики та граматичних структур у практичному контексті, а також формує впевненість у спілкуванні [35].

Для ефективного проведення ділової гри важливим є чітке визначення її мети та правил. Кожна гра має містити конкретні завдання, які студенти повинні виконати, а також ролі й обов'язки учасників, що забезпечує організованість і рівність умов для всіх гравців [21]. При цьому необхідно враховувати рівень мовної підготовки студентів, адаптуючи складність завдань і сценаріїв до їхніх навичок. Для початкового рівня підходять прості діалоги та обмежені мовні конструкції, тоді як для більш підготовлених студентів доцільно використовувати комплексні переговори, дебати або дискусії [11].

Особлива увага приділяється розвитку комунікативної взаємодії. Студенти активно обмінюються інформацією, аргументують власну позицію, ставлять запитання та реагують на партнерів, а викладач виступає фасилітатором, надаючи допомогу у разі потреби, але не контролюючи кожен крок [4]. Ігри також сприяють розвитку творчості та самостійності, оскільки учасники мають можливість самостійно обирати дії, формулювати репліки та ухвалювати рішення. Це стимулює критичне мислення та гнучкість у комунікації.

Після завершення гри необхідним є обговорення результатів та надання зворотного зв'язку. Аналіз ефективності взаємодії, усвідомлення мовних

помилки, оцінка використання лексики, граматики та невербальних засобів комунікації допомагають студентам закріпити отримані знання та вдосконалювати власні навички. Ділові ігри також мають мотиваційний ефект, підвищуючи зацікавленість, активність і бажання студентів використовувати англійську мову у спілкуванні завдяки цікавим сюжетам, ролям і елементам змагання.

При організації ділових ігор на заняттях з англійської мови особлива увага приділяється **вибору граматичних тем**, які будуть опрацьовуватися під час гри. Граматичні конструкції слід підбирати так, щоб вони підтримували комунікативні цілі заняття та дозволяли студентам застосовувати мовні структури у реалістичних ситуаціях. Наприклад, для моделювання бізнес-зустрічей, переговорів або презентацій проектів доцільно використовувати модальні дієслова для висловлення поради, дозволу чи обов'язку, конструкції умовних речень, пасивний стан, а також форми для вираження намірів або пропозицій [65].

При рольових іграх, які імітують презентації або обговорення проектів, ефективним є включення часових форм (Present Simple/Continuous, Past Simple/Continuous, Present Perfect), конструкцій для порівняння (Comparatives/Superlatives) та вираження наслідку або причини (Cause and Effect). Це дозволяє студентам формулювати власні думки логічно, послідовно та відповідно до контексту комунікації.

Вибір граматичних тем має відповідати рівню мовної підготовки студентів. Для початкового рівня доцільно використовувати базові конструкції, такі як Simple Present, прості питання та заперечення, а також модальні дієслова; для середнього та високого рівня можна вводити складніші структури, зокрема Conditionals, Passive Voice, Reported Speech та комплексні речення [10]. Такий підхід гарантує доступність ігрового завдання для всіх учасників і водночас сприяє розвитку комунікативної компетентності.

Крім того, інтеграція граматики з лексикою та функціональними мовними навичками підвищує ефективність ділових ігор. Використання граматичних тем у комунікативних іграх має на меті не лише повторення правил, а й практичне застосування мовних конструкцій у реальних ситуаціях, що стимулює активність студентів та мотивує їх до подальшого розвитку мовлення.

Важливим етапом організації навчального процесу є підготовка учнів до участі в ділових іграх, оскільки ефективність гри значною мірою залежить від рівня готовності учасників. Перед початком гри доцільно ознайомити студентів із темою та контекстом майбутньої ситуації, пояснити мету та очікувані результати гри. Це дозволяє учасникам усвідомити власну роль, розуміти функціональні завдання та чітко орієнтуватися у комунікативних цілях діяльності [25].

Не менш важливим є формування мовної підготовки учнів. Вона включає повторення та закріплення граматичних конструкцій, лексичних одиниць та фразеологічних виразів, які знадобляться під час гри. Наприклад, перед рольовою грою, що моделює бізнес-переговори, доцільно попрактикувати формули ввічливого звертання, вираження пропозицій, аргументації та умовних речень. Такий підхід забезпечує активне використання англійської мови у процесі гри та підвищує комунікативну компетентність студентів.

Підготовка до гри також включає ознайомлення з правилами та ролями учасників, а при необхідності – репетицію або міні-вправи, що моделюють майбутню ситуацію. Це допомагає знизити рівень тривожності та невпевненості у студентів, забезпечує рівність участі та активне залучення всіх гравців у процес взаємодії [27]. Викладач у цій фазі виконує функцію фасилітатора, спрямовуючи процес підготовки та надаючи необхідну допомогу, але не втручаючись у хід гри.

Особливу увагу слід приділити мотиваційній складовій підготовки учнів. Ознайомлення з очікуваними результатами, цікавим сценарієм та

реалістичними комунікативними завданнями стимулює прагнення брати активну участь, розвивати мовні та соціальні навички, а також формує позитивне ставлення до навчальної діяльності [32].

Оцінка ефективності ділових ігор у навчанні граматичної компетенції є важливим компонентом організації навчального процесу, адже вона дозволяє визначити, наскільки обрані методи сприяють засвоєнню та практичному застосуванню мовних структур. Ефективність ділових ігор може вимірюватися як за допомогою кількісних показників (рівень правильності використання граматичних конструкцій, кількість допущених помилок, обсяг засвоєного матеріалу), так і за допомогою якісних критеріїв, серед яких комунікативна гнучкість, здатність інтегрувати граматику у реальні мовленнєві ситуації та рівень мовленнєвої спонтанності студентів [30].

Особливу роль у процесі оцінювання відіграє спостереження за діяльністю учнів під час гри. Викладач може фіксувати, наскільки природно і доречно студенти застосовують граматичні структури у спонтанному мовленні. Наприклад, у рольових іграх доцільно звертати увагу не лише на точність використання умовних речень чи пасивних конструкцій, але й на їх комунікативну доцільність у діалозі чи дискусії [8].

Важливою формою оцінювання є також самооцінка і взаємооцінка. Після завершення гри студенти можуть аналізувати власні сильні та слабкі сторони, обговорювати труднощі у використанні граматичних структур, пропонувати шляхи покращення. Це сприяє розвитку критичного мислення, усвідомленню власного прогресу та підвищенню мотивації до подальшого навчання [4].

Додатковим інструментом є використання тестових завдань до і після проведення ділових ігор. Це дозволяє порівняти рівень граматичної компетенції на різних етапах і простежити динаміку навчальних досягнень. Поєднання формального оцінювання з аналізом комунікативних навичок забезпечує комплексне бачення результатів [13].

Таким чином, оцінка ефективності ділових ігор у навчанні граматичної компетенції має ґрунтуватися на комплексному підході, що включає аналіз точності та доречності використання граматичних конструкцій, рівня комунікативної активності учнів, їхнього залучення у навчальний процес та здатності інтегрувати граматику у реальні ситуації спілкування. Такий підхід дозволяє не лише зафіксувати навчальні результати, але й оптимізувати методику проведення ділових ігор у майбутньому.

2.2. Особливості використання ділових ігор для формування граматичних навичок

Як ми зазначали вище, саме адаптація граматичних тем до різних видів ділових ігор є важливою умовою ефективності навчального процесу, оскільки дозволяє інтегрувати мовні знання з практичними комунікативними завданнями. Вибір і подання граматики у ділових іграх залежить як від рівня підготовки студентів, так і від характеру самої гри.

У рольових іграх, які імітують міжособистісне або професійне спілкування, доцільно використовувати граматичні структури, що сприяють активному діалогу: модальні дієслова для вираження поради чи обов'язку, конструкції умовних речень для висловлення пропозицій або передбачень, а також питальні форми для ведення дискусії. Такі граматичні теми органічно вплітаються у процес гри, дозволяючи учням застосовувати мовні одиниці у природному контексті [18].

У імітаційних ділових іграх, які відтворюють умови професійної діяльності, особливе значення мають часові форми дієслів, пасивний стан та непряма мова. Ці конструкції є необхідними для складання звітів, ведення переговорів чи формулювання офіційних повідомлень. Їх використання у грі сприяє виробленню навичок формального мовлення, що відповідає вимогам професійної комунікації [11].

У організаційно-діяльнісних іграх, спрямованих на розв'язання проблем чи колективний пошук рішень, ефективними є граматичні структури для висловлення думок, згоди чи незгоди, а також умовні конструкції, що дозволяють моделювати різні сценарії розвитку подій. Поєднання таких структур з активними дискусійними формами роботи стимулює розвиток критичного мислення та навичок аргументації [4].

У тренінгових ділових іграх, які мають на меті відпрацювання конкретних умінь, граматика інтегрується у вузько спрямовані ситуації: наприклад, використання конструкцій Present Perfect у вправах на підбиття підсумків, чи умовних речень під час моделювання переговорних стратегій. Це дозволяє не лише закріплювати граматичний матеріал, але й формувати готовність до його практичного застосування [40].

Таким чином, можемо стверджувати, що способи адаптації граматичних тем повинні визначатися специфікою ділової гри та її цільовим спрямуванням. Граматичні конструкції мають підбиратися відповідно до комунікативних завдань, інтегруватися в сценарій гри та забезпечувати природне використання англійської мови у процесі взаємодії студентів.

Погоджуємося з багатьма науковцями [21; 32; 43; 59] у тому, що розробка вправ та ситуацій для закріплення граматичних структур через гру є одним із найефективніших шляхів поєднання мовної практики з елементами мотивації та активної діяльності. Використання ігрового підходу дозволяє не лише формально відпрацьовувати певні конструкції, а й забезпечує їхнє природне використання у контексті комунікативної взаємодії.

Під час створення вправ важливо, щоб граматичний матеріал був інтегрований у конкретні життєві чи професійні ситуації. Наприклад, для відпрацювання умовних речень можна розробити гру «Переговори», у якій учні пропонують альтернативні рішення та обговорюють можливі наслідки: *“If we lower the price, the clients will...”*. Для тренування пасивного стану доцільним є

модельовання ситуації «Прес-конференція», де студенти відповідають на запитання журналістів, використовуючи конструкції на зразок “*The project was launched last year*”.

Особливе значення мають вправи з рольовими елементами, які дозволяють студентам застосовувати граматику у діалозі. Так, для практики модальних дієслів можна створити ситуацію «Робоча нарада», де учні висловлюють поради, необхідність чи дозвіл: “*We must finish the report by Friday*”, “*You should prepare the slides*”. Для відпрацювання непрямої мови ефективним є завдання «Передача інформації», у якому один учасник отримує інструкції або новини, а другий має передати їх іншим у непрямій формі.

У процесі розробки ігрових вправ важливо дотримуватися принципу поступовості: спершу студенти виконують контрольовані завдання з використанням ключових конструкцій, а потім переходять до вільних комунікативних ситуацій. Це забезпечує баланс між формуванням правильності мовлення та розвитком комунікативної спонтанності.

Таким чином, вправи та ситуації, побудовані на ігровій основі, сприяють не лише засвоєнню граматичних правил, а й формуванню навичок їхнього практичного використання у мовленні. Вони створюють умови для активного залучення студентів, стимулюють критичне мислення та забезпечують мотиваційний компонент навчання.

2.3. Роль ігор у розвитку критичного мислення та творчих здібностей учнів

В.О. Сухомлинський писав: «Без гри немає і не може бути повноцінного дитячого розвитку. Гра – це величезне світло, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості і любові до знань» [22]. Навчальна гра включає в себе елементи розваги, виклику та проводиться у визначених рамках

правил, які визначають контекст, цілі та методи взаємодії між учасниками. У контексті педагогіки, гра вважається важливим інструментом, що сприяє розвитку когнітивних, соціальних, емоційних та фізичних здібностей дітей, водночас стимулюючи їхню мотивацію та зацікавленість у навчанні. Гра в освітньому процесі служить як засіб для досягнення навчальних цілей шляхом залучення учнів до активної взаємодії з навчальним матеріалом, розвиваючи при цьому критичне мислення, креативність та навички вирішення проблем [25].

Ігрові методи навчання, зокрема ділові ігри, мають значний потенціал для розвитку не лише мовних, але й когнітивних навичок учнів. Одним із ключових результатів використання ігор є формування критичного мислення, що полягає у здатності аналізувати інформацію, оцінювати альтернативи, робити аргументовані висновки та приймати рішення. Як зазначає відомий американський дослідник критичного мислення, Peter Facione: критичне мислення є «цілеспрямованим, саморегульованим судженням, яке базується на інтерпретації, аналізі, оцінюванні та висновках [51].

У процесі ділової гри учні стикаються з необхідністю вирішення проблемних ситуацій, що вимагає залучення аналітичних здібностей і застосування мовних знань у нових контекстах. За спостереженнями Martin Bygate, британського лінгвіста, дослідника у сфері методики навчання іноземних мов, «ігрова діяльність створює умови для інтеграції мовних та когнітивних навичок, оскільки завдання передбачають аналіз інформації, формулювання аргументів та співпрацю з партнерами» [47].

Другим важливим аспектом є розвиток творчих здібностей учнів. Ігрові методи стимулюють імпровізацію, створення нових висловлювань, пошук оригінальних рішень у межах заданої ролі чи ситуації. За словами К. Роджерса, творчість у навчанні проявляється у здатності «бачити нові зв'язки, комбінувати відомі елементи у нові структури та знаходити нестандартні шляхи вирішення завдань» [60, 118]. Саме такі умови забезпечує ділова гра, де учні не

лише відпрацьовують граматичні структури, а й самостійно моделюють мовленнєві ситуації.

Дослідження українських педагогів (3; 8; 14; 25) підтверджують, що інтерактивні та ігрові методи підвищують рівень мотивації, стимулюють пізнавальну активність і сприяють розвитку творчого потенціалу особистості. У грі учень опиняється в умовах, де правильність висловлювання поєднується зі здатністю створити щось нове, аргументувати власну позицію та адаптувати мовні засоби до конкретної ситуації.

Отже, ділові ігри в навчанні англійської мови виконують подвійну функцію: з одного боку, вони забезпечують закріплення граматичних структур, з іншого — розвивають критичне мислення та творчі здібності, що робить навчальний процес більш цілісним, мотивуючим і спрямованим на формування компетентної особистості.

Важливим компонентом ефективності навчального процесу є, безумовно, гармонійне поєднання емоційного благополуччя, мотивації та залученості учнів у процес. Чим більш задоволеними є учні, тим більше мотивації у них є для подальшого навчання. А мотивовані учні завжди більш залучені у навчальний процес. Ділова гра має важливе значення для залучення учнів, оскільки значно підвищує всі три аспекти залученості – емоційну, поведінкову та когнітивну. По-перше, гра стимулює емоційну залученість, надаючи учням радість та задоволення від навчання, що позитивно впливає на їхнє ставлення до школи та навчального процесу. По-друге, ігрові активності заохочують поведінкову залученість через активну участь учнів у навчальній діяльності, спонукаючи їх до зусиль та персистентності. Нарешті, гра сприяє когнітивній залученості, мотивуючи учнів до глибшого розуміння навчального матеріалу та використання складних мисленнєвих процесів, таких як аналіз, синтез та оцінка [29].

Отже, гра як інструмент досягнення успіху в навчанні відкриває справді широкі можливості для розвитку критичного мислення та креативності учнів, створюючи мотивуюче навчальне середовище, де учні можуть реалізувати свій потенціал, активно досліджувати та інноваційно мислити. І попри те, що інтеграція ігрових методів у традиційне навчання учнів початкових класів вимагає гнучкого підходу, який враховує вікові особливості, індивідуальні потреби та освітні цілі, вона є тим найпотрібнішим шляхом, що веде до справжнього освітнього «дива».

РОЗДІЛ 3.

ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ЗАСТОСУВАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР ДЛЯ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ

3.1. Організація гри та аналіз граматичної складової

Ми вже знаємо, що ділові ігри виступають ефективним інструментом розвитку граматичних навичок студентів у процесі вивчення англійської мови. Вони поєднують комунікативну діяльність із практичним застосуванням граматичних структур, стимулюють мовну активність студентів та сприяють підвищенню мотивації до навчання. Технологія організації ділової гри передбачає розгляд мети гри, ролей та умов взаємодії, її сценарію, очікуваних результатів, способу реалізації зворотного зв'язку та оцінювання [24].

Основною метою використання ділових ігор, як ми вказували раніше, є формування умінь практичного застосування граматики в умовах моделювання реальних ділових ситуацій, а також розвиток усного та письмового мовлення, комунікативної компетенції та навичок командної роботи.

Серед ділових ігор, що застосовуються для розвитку граматичних навичок, можна виділити *рольові, ситуаційні та спеціальні граматичні квести*. Наприклад, рольова гра «Ділова зустріч з клієнтом» передбачає імітацію переговорів, під час яких студенти обговорюють пропозиції та приймають рішення. Основною граматичною метою цієї гри є закріплення умовних речень другого типу, що дозволяє студентам висловлювати можливі наслідки різних дій у діловому контексті. У грі «Проектна презентація» акцент робиться на використанні пасивного стану для опису виконаних завдань і процесів, що сприяє формуванню навичок ділового мовлення в усній та письмовій формі. Граматичний квест «Бізнес-ситуації» включає серію завдань, спрямованих на відпрацювання часів Present Perfect та Past Simple у контексті ділових ситуацій, одночасно стимулюючи командну роботу та активну взаємодію між студентами.

Зупинимось на цих видах ігор детальніше. Вкотре підкреслюємо, що рольові ігри передбачають моделювання реальних ділових ситуацій із визначенням конкретних ролей для студентів. Наприклад, у грі «Ділова зустріч з клієнтом» студенти виконують ролі керівника проекту, менеджера та клієнта. Основним завданням є обговорення пропозицій, прийняття рішень та аргументація власної позиції. Граматично такі ігри спрямовані на відпрацювання умовних речень, пасивного стану та конструкцій для вираження думки та припущень. Рольові ігри дозволяють студентам навчитися використовувати граматику у контексті ділової комунікації, розвивають навички переконливого мовлення та вміння вести переговори.

Ситуаційні ігри базуються на вирішенні конкретної проблеми або завдання у робочому середовищі. Наприклад, «Вирішення конфлікту на робочому місці» передбачає аналіз ситуації, обговорення варіантів дій та вибір оптимального рішення. У таких іграх студенти використовують граматичні конструкції для опису дій, аргументації, прогнозування наслідків. Основна мета – закріплення пасивних конструкцій, умовних речень та часових форм, що описують минулі або можливі дії.

Граматичні квести, які стали дуже популярними в останні роки, являють собою серію інтерактивних завдань із елементами конкурсу або пошуку інформації. Наприклад, квест «Бізнес-ситуації» включає завдання, що потребують правильного використання часів Present Perfect та Past Simple у контексті бізнес-процесів. Цінними квести є тому, що вони розвивають не лише граматику, а й навички командної роботи, швидкого прийняття рішень та аналізу інформації. Кожне завдання квесту пов'язане з певною граматичною структурою, що дозволяє студентам відпрацювати її у практичному контексті.

Щодо процесу проведення ділових ігор, то хочемо виділити три основні етапи [41]:

1. Вступний етап – викладач ознайомлює студентів із темою гри, її цілями, правилами та сценарієм. Визначаються ролі учасників, розподіляються завдання та обговорюються очікувані результати.

2. Основна частина – студенти виконують завдання, взаємодіють між собою та застосовують граматичні конструкції у реальному або змодельованому контексті. Наприклад, у «Діловій зустрічі з клієнтом» керівник проекту презентує пропозицію, менеджер обговорює деталі, а клієнт ставить запитання та висловлює зауваження. У «Проектній презентації» студенти описують виконані завдання та процеси, використовуючи пасивні конструкції, а інші члени команди ставлять запитання для уточнення інформації.

3. Підсумковий етап – передбачає обговорення виконаних завдань, аналіз помилок, рефлексію та зворотний зв'язок від викладача. Студенти також оцінюють власну діяльність та роботу команди, що сприяє усвідомленню успіхів і недоліків у використанні граматичних структур.

Розглянемо деякі особливості практичного використання граматичних структур у процесі ділової гри. Насамперед зазначимо, що лише у ділових іграх граматичні конструкції використовуються у природному комунікативному контексті, що є надважливим чинником успішного навчання. У «Діловій зустрічі з клієнтом», до прикладу, умовні речення другого типу дозволяють прогнозувати наслідки рішень («Якщо ми запропонуємо знижку, клієнт погодиться на контракт»). У «Проектній презентації» пасивний стан використовується для опису виконаних дій («Звіт був підготовлений командою вчасно»). У квесті «Бізнес-ситуації» Present Perfect застосовується для опису завершених дій, а Past Simple – для минулих подій («Ми вже провели аналіз ринку», «Минулого тижня було проведено зустріч із клієнтом»).

Важливим моментом підготовки є окреслення правил взаємодії в запропонованій діловій грі. У методичній літературі рекомендується формувати від семи до десяти правил гри [8]. Усвідомлення студентами цих

правил перед початком гри зменшить вірогідність виникнення конфліктних ситуацій під час проведення ділової гри та оцінювання роботи команд.

Ми розробили приклади таких комплексів правил, враховуючи тип та завдання конкретної гри. У діловій грі “Grammar Court” (Граматичний суд), метою якої є закріплення граматичних структур та уміння аргументувати вибір форми, ми пропонуємо наступну низку правил для виконання:

1. Кожна команда виконує ролі “обвинувачення” та “захисту”, дотримуючись регламенту виступу (2–3 хвилини).
2. Учасники повинні аргументувати свої граматичні рішення прикладами з автентичних джерел або граматичних правил.
3. Заборонено перебивати доповідача — слово надається за сигналом ведучого (“Judge”).
4. Усі висловлювання мають бути англійською мовою.
5. Суддя (викладач або студент) ухвалює рішення, спираючись на чіткість аргументів і правильність граматики.
6. Критика має бути коректною, із поясненням, а не лише вказівкою на помилку.
7. Переможе команда, яка доведе свою позицію без граматичних неточностей.

Для наступної гри, під назвою «Grammar Company» (Граматична компанія), мета якої полягає у тому, щоб відтренувати граматичні структури у професійно-рольовій ситуації, під час переговорів чи презентацій, пропонуємо такий перелік правил:

1. Кожна команда — це “відділ компанії”, що відповідає за певний граматичний аспект (Tenses, Conditionals, Modals тощо).
2. Кожен відділ має презентувати свій “продукт” (граматичну тему) у формі короткої реклами, тренінгу або промови.
3. Усі приклади мають бути створені самостійно й продемонстровані в контексті.

4. Використання рідної мови заборонено.
5. За порушення граматичних норм — команда втрачає 1 бал.
6. Обговорення між командами проводиться лише після презентацій.
7. Після гри — короткий самоаналіз команди англійською (“What did we learn / find difficult / enjoy?”).

Для гри «Mission: Correct», яка на меті має закріплення навичок редагування граматичних помилок у реальному контексті, ми розробили ще один комплект правил:

1. Кожна команда отримує “таємне завдання” — текст із граматичними помилками.
2. Завдання потрібно виконати за обмежений час (наприклад, 10 хвилин).
3. За кожне правильне виправлення — 1 бал, за неправильне — мінус 1.
4. Команди не можуть користуватися довідниками або телефонами.
5. Після завершення — обговорення правильних варіантів англійською.
6. Перемагає команда з найбільшою кількістю балів.
7. Поведінка під час гри має бути командною: не сперечатися, а домовлятися.

Звісно, можна розробити єдиний блок правил, що складався б з 7-10 пунктів і який можна було б універсально використати для будь-якої ділової гри з граматики, проте ми вважаємо, що кожна конкретно ділова гра потребуватиме корекції цих правил з урахуванням поставлених перед нею цілей.

Таким чином, ділові ігри забезпечують інтеграцію граматики у практичну діяльність студентів, одночасно розвиваючи мовні, комунікативні та організаційні навички, а також сприяють формуванню впевненості у використанні англійської мови в діловому контексті. Ефективна організація та проведення таких ігор є важливою складовою сучасного навчального процесу та дозволяє поєднувати теоретичні знання з практичними вміннями.

Як ми вже знаємо, рольові ділові ігри надають студентам можливість застосовувати граматичні знання у практичних, моделюваних ділових

ситуаціях, що сприяє розвитку комунікативної компетенції та підвищенню мовної активності. Для ефективного проведення таких ігор необхідно заздалегідь визначити граматичні теми, які будуть відпрацьовуватися, та продумати, як вони інтегруються у сценарій гри.

Однією з ключових тем є умовні речення (Conditional Sentences). Вони дозволяють студентам висловлювати умови, прогнозувати наслідки та моделювати альтернативні рішення. Наприклад, у рольовій грі «Ділова зустріч з клієнтом» використання умовних речень другого типу дає змогу студентам аргументувати можливі наслідки прийнятих рішень: «Якщо ми підвищимо ціну, клієнт може відмовитися від замовлення». Перший умовний часто застосовується для прогнозування результатів дій, що мають високу ймовірність, наприклад: «Якщо ми надамо знижку, клієнт погодиться на контракт». Таким чином, умовні конструкції допомагають студентам навчитися логічно мислити у ділових ситуаціях та висловлювати припущення у правильній граматичній формі.

Ще однією важливою граматичною темою є пасивний стан (Passive Voice), який використовується для опису процесів і дій без прямого акценту на виконавця. У рольових іграх, таких як «Проектна презентація», пасив дозволяє студентам фокусуватися на результатах роботи команди або компанії: «Звіт був підготовлений командою до дедлайну» або «Пропозиція була прийнята клієнтом». Використання пасиву є особливо важливим у діловому мовленні, де необхідно нейтрально або офіційно описувати події та результати.

Часи англійської мови також займають важливе місце у рольових іграх. Present Perfect і Present Perfect Continuous дозволяють описувати дії, які вже відбулися або тривають до моменту мовлення, наприклад: «Ми вже завершили підготовку презентації». Past Simple і Past Continuous використовуються для опису конкретних подій у минулому: «Минулого тижня відбулася зустріч із клієнтом». Для планування майбутніх дій і вираження намірів застосовуються Future Simple, конструкції with going to або Future Continuous: «Ми надішлемо

звіт завтра» або «I will be attending the meeting at 3 p.m.». Вибір часу залежить від характеру ситуації у грі та від того, яку інформацію студенти мають передати.

Наступним важливим елементом є використання модальних дієслів (Modal Verbs), які дозволяють виражати можливість, обов'язок, дозвіл або ймовірність. У ділових іграх студенти можуть формулювати поради та пропозиції: «We should offer a discount to the client», визначати обов'язки: «The report must be submitted by Friday», або висловлювати ймовірність: «We might need additional resources». Модальні дієслова допомагають студентам опановувати ввічливу та професійну форму мовлення, необхідну для переговорів, нарад та ділових презентацій.

Крім того, у рольових іграх широко застосовуються конструкції для вираження намірів та планів. Наприклад, going to, Present Continuous для майбутнього та Future Continuous дозволяють описувати дії, які будуть здійснені у майбутньому: «We are going to launch the new product next month» або «I will be attending the meeting at 3 p.m.». Такі конструкції використовуються у сценаріях планування проектів, підготовки презентацій або обговорення стратегій компанії.

Важливе значення мають також ввічливі пропозиції та рекомендації, які формулюються за допомогою Can, Could, Would, Should у поєднанні з дієсловами у базовій формі. Наприклад: «Could we schedule a meeting tomorrow?» або «I suggest we review the contract once more». Такі конструкції дозволяють студентам відпрацювати ввічливу, професійну комунікацію у діловому середовищі, що є обов'язковим компонентом будь-якого переговорного процесу.

Нарешті, ступені порівняння прикметників (Comparatives / Superlatives) використовуються для оцінки продуктів, послуг або результатів проектів: «This proposal is better than the previous one» або «This is the most efficient solution for

the client». Вони допомагають студентам навчитися порівнювати та аналізувати альтернативи у професійній діяльності.

Таким чином, інтеграція цих граматичних тем у рольові ділові ігри дозволяє студентам одночасно вдосконалювати граматику та комунікативні навички, опановувати професійну лексику та підвищувати впевненість у використанні англійської мови в діловому контексті. Вибір граматичної теми залежить від характеру гри, ролей учасників та конкретних цілей навчання, що робить рольові ігри універсальним і гнучким методом розвитку мовних компетенцій.

3.2. Аналіз результатів використання ділових ігор у навчальному процесі

Оцінювання ефективності ділових ігор у навчальному процесі є важливим етапом, який дозволяє визначити рівень засвоєння граматичних конструкцій, активність студентів у комунікації та розвиток їхніх комунікативних компетенцій. Методика оцінки передбачає комплексний підхід, що включає кількісні та якісні показники, спостереження та аналіз результатів виконання завдань.

Розпочнемо з визначення критеріїв оцінювання. Для оцінки ефективності ділових ігор важливо заздалегідь визначити чіткі критерії. До них відносяться [44]:

- ✓ Граматична правильність – правильне використання цільових граматичних конструкцій, таких як умовні речення, пасивний стан, модальні дієслова, часові форми.
- ✓ Комунікативна активність – кількість і якість висловлювань студента, здатність аргументувати свою позицію, активна участь у груповій дискусії.
- ✓ Коректність та доречність висловлювань – відповідність мовлення діловому контексту, використання професійної лексики.

- ✓ Взаємодія у команді – здатність співпрацювати з іншими учасниками, погоджувати рішення, дотримуватися правил гри.
- ✓ Рівень самостійності – здатність виконувати завдання без постійного втручання викладача.

Наступним елементом оцінювання ефективності ділових ігор є підбір дієвих методів оцінювання. Важливо зауважити, що ефективність ділових ігор оцінюється за допомогою поєднання декількох методів, серед яких виділяємо наступні:

1. Спостереження викладача – безпосереднє фіксування активності студентів, правильності використання граматичних структур та ефективності комунікації.

2. Порівняння знань «до» та «після» гри – тестування або контрольні завдання, що дозволяють оцінити, наскільки студенти засвоїли граматичний матеріал після участі у грі.

3. Самооцінка студентів – рефлексія щодо власної діяльності, визначення труднощів і досягнень у застосуванні граматики.

4. Взаємооцінка – оцінювання діяльності колег у групі, що стимулює відповідальність та критичне мислення.

5. Аналіз виконаних завдань і сценаріїв гри – оцінка правильності, логічності та доречності висловлювань у контексті конкретних ділових ситуацій.

На основі застосованих методів оцінювання можна виділити показники ефективності ділових ігор:

- підвищення рівня граматичної правильності у практичному мовленні;
- збільшення активності студентів у груповій комунікації;
- покращення здатності до аргументації та обговорення рішень у команді;

- формування умінь застосовувати граматичні структури у реальному або змодельованому діловому контексті;
- позитивна динаміка самооцінки та взаємооцінки студентів.

Отже, методика оцінки ефективності ділових ігор дозволяє отримати комплексне уявлення про результати їх застосування у навчальному процесі. Вона забезпечує об'єктивне визначення рівня засвоєння граматичних навичок, розвитку комунікативної компетенції та готовності студентів застосовувати граматику у практичній діловій діяльності.

Також важливим етапом аналізу ефективності ділових ігор у процесі формування граматичних навичок є врахування зворотного зв'язку від учнів [15]. Адже думка студентів дозволяє оцінити не лише рівень засвоєння навчального матеріалу, а й мотиваційний аспект, ставлення до методу та готовність застосовувати отримані знання у практичному мовленні. Тому детально вивчивши існуючі методи збору зворотного зв'язку, ми дослідили, що для отримання об'єктивної інформації використовуються різні інструменти, а саме:

- Анкетування – студенти відповідають на запитання щодо зрозумілості завдань, цікавості гри, зручності роботи у групах, а також складності застосування граматичних структур.
- Інтерв'ю або групові дискусії – дозволяють виявити детальні враження від участі у грі, а також оцінити сильні й слабкі сторони методу.
- Рефлексивні щоденники – учні самостійно описують свої досягнення, труднощі та враження після гри.
- Онлайн-опитування – забезпечують анонімність відповідей і дозволяють зібрати кількісні дані для подальшої статистичної обробки.

Аналіз відповідей студентів зазвичай охоплює такі аспекти:

- Мотиваційна цінність – наскільки ділові ігри викликають зацікавлення та сприяють підвищенню бажання вивчати граматику.
- Практична користь – чи допомагає гра краще зрозуміти і закріпити граматичний матеріал.
- Зручність та зрозумілість – чи були інструкції, завдання і ролі достатньо чіткими.
- Комунікативний розвиток – чи сприяла гра більшій упевненості у спілкуванні англійською мовою.
- Емоційне сприйняття – наскільки гра була цікавою, захоплюючою, комфортною для всіх учасників.

Вивчаючи результати аналізу зворотного зв'язку, зазначаємо, що як показує практика, більшість студентів позитивно сприймають використання ділових ігор. Вони відзначають, що завдяки ігровим формам навчання граматику сприймається не як абстрактні правила, а як інструмент для досягнення комунікативних цілей. Учні підкреслюють, що рольові та ситуаційні ігри допомагають долати мовний бар'єр, розвивають вміння швидко добирати потрібні конструкції та стимулюють до активнішої участі в навчальному процесі. Водночас у відгуках часто вказується на необхідність чіткішого розподілу ролей і часу, а також на бажання мати більше прикладів ігор, адаптованих під різний рівень мовної підготовки.

Для реалізації зворотного зв'язку можна використовувати прийом “Дебрифінг”. Його метою є розвиток вмінь самооцінювання та оцінювання колег, вдосконалення проведення наступної ділової гри, порівняння особистісних досягнень, підвищення мотивації. Дебрифінг є важливим інструментом аналізу отриманих результатів, акцентуючи на важливості обговорення позитивних і негативних моментів завершеного завдання. Він є своєрідним механізмом рефлексії, який сприяє покращенню навчального досвіду. Серед численних переваг даного прийому можемо виділити наступні: він допомагає студентам розвивати вміння надання конструктивного

зворотнього зв'язку та створює простір емоційного комфорту та підтримки. Така форма відкритого спілкування заохочує студентів вільно висловлювати свої думки після завершення ділової гри.

Як бачимо, оцінка зворотного зв'язку від учнів є невід'ємним компонентом методики аналізу ділових ігор. Вона дозволяє виявити сильні та слабкі сторони використаних методів, визначити рівень задоволеності студентів та скоригувати подальшу організацію навчального процесу. Таким чином, врахування думки учнів сприяє підвищенню ефективності навчання та робить його більш орієнтованим на потреби аудиторії.

3.3. Рекомендації для викладачів щодо впровадження ділових ігор у навчальний процес

Використання ділових ігор у процесі навчання іноземної мови потребує ретельної підготовки з боку викладача. Щоб ігри виконували не лише розважальну, але й навчальну функцію, необхідно дотримуватися низки практичних рекомендацій.

Насамперед, як ми вже зазначали, надважливим є правильний підбір граматичного матеріалу. Для ділових ігор доцільно обирати ті теми, які мають безпосереднє практичне значення у комунікації: умовні речення, модальні дієслова, пасивний стан, непряма мова, часові форми для обговорення планів чи минулих подій. Граматика у грі повинна «працювати» як інструмент для досягнення комунікативної мети, а не залишатися формальною структурою.

Другим кроком є створення відповідного сценарію. Сюжет ділової гри має бути максимально наближеним до реальних життєвих або професійних ситуацій: проведення переговорів, підготовка контракту, обговорення спільного проекту, організація пресконференції чи вирішення проблемної ситуації в компанії. У сценарії необхідно передбачити ролі для кожного учасника, визначити їхні завдання та надати чіткі інструкції. Важливо, щоб завдання

вимагали від студентів використання певних граматичних структур у природний спосіб.

Організація групової роботи також має суттєве значення. Оптимальною вважається робота у малих групах, де кожен студент має можливість висловитися. Викладач повинен подбати про рівномірний розподіл ролей, щоб уникнути ситуації, коли активність бере на себе лише один учасник. Чіткий таймінг допомагає підтримувати динаміку: кілька хвилин на підготовку, основний етап гри, а потім підсумкове обговорення результатів.

Особлива роль належить викладачеві як модератору. Під час гри він не втручається безпосередньо у процес, а виконує функцію спостерігача, фіксує мовленнєві помилки та особливості використання граматичних структур. Лише після завершення гри він аналізує з учасниками результати, звертає увагу на типові помилки та успішні приклади мовленнєвих дій.

Не менш важливим є створення комфортної атмосфери, яка сприятиме активному мовленню. Для цього можна використовувати допоміжні матеріали: картки із завданнями, ключовими словами чи граматичними підказками. Використання візуальних та мультимедійних засобів (презентацій, відеофрагментів) дозволяє зробити гру більш реалістичною.

Викладачу також слід пам'ятати про систематичність. Ділові ігри будуть ефективними лише тоді, коли застосовуватимуться регулярно, поступово ускладнюючи завдання та розширюючи діапазон граматичних структур. Водночас важливо уникати одноманітності, змінюючи формат: від класичних рольових ігор до дебатів, симуляцій чи квестів.

Таким чином, успішне проведення ділових ігор залежить від комплексного підходу: правильного добору граматичних тем, продуманого сценарію, зручної організації роботи в групах та активної, але ненав'язливої участі викладача. Лише за цих умов ігри стають дієвим інструментом у формуванні граматичних навичок та розвитку комунікативної компетенції.

Ще одним важливим та цікавим моментом, який потрібно враховувати при плануванні гри, є можливість виникнення непередбачуваних ситуацій під час проведення. Адже попри сценарій, учасники приймають самостійні рішення і таким чином вносять свої корективи у сам сценарій у ході гри. Учасники мають право використовувати своє бачення застосування комунікативних навиків і моделювати конфліктні ситуації, використовуючи досвід власної життєвої бази. Науково-педагогічний працівник, спостерігаючи за ходом гри, оцінює вклад кожного учасника у володінні визначеними навиками, втручається в хід гри лише у випадках радикальної зміни сценарію і виходу учасників за межі гри.

Хочемо підкреслити той факт, що ділова гра – це складна інтерактивна технологія і тому, як будь-яка технологія, має ряд переваг і обмежень. До найсуттєвіших переваг належить насамперед можливість змістити акцент із «системи знань» на «систему навичок, умінь, способів поведінки, відносин, прийомів творчості» у рамках навчального процесу. А те кероване емоційне напруження, що виникає під час гри значно інтенсифікує процес навчання та в кінцевому розумінні дає значний освітній ефект. Серед найпомітніших недоліків належить той факт, що багато нюансів розробки та організації проведення ділових ігор недостатньо добре опрацьовані теоретично і методично, а це досить часто призводить до того, що розроблені ділові ігри виявляються такими лише за назвою, оскільки в них немає власне гри, відсутня будь-яка імітаційна та рольова складова. Вчителі повинні обов'язково враховувати ці особливості ділових ігор, щоб бути впевненими, що саме ділова гра буде доречною для застосування. Також для ефективного застосування ділової гри у навчальному процесі вчитель повинен відповісти собі на низку важливих запитань:

- Чи насправді для досягнення цієї цілі найефективнішим засобом стане ділова гра?
- Чи відповідає обрана форма проведення, цілям заняття?

- Чи зможуть студенти відповідати тим вимогам, які висуватимуться до них?
- Чи не зробити ділова гра очевидними надто особисті переживання?
- Чи відповідає інструкція цілям гри і чи описана вона досить ясно?
- Чи може бути досвід, здобутий у процесі гри, застосований на практиці?
- Які альтернативи діловій грі можна запропонувати студентам?

Тільки після ретельної підготовки вчителя ділова гра як метод інтерактивного навчання принесе справді бажані результати і досягне заданих цілей.

Як бачимо, сучасний освітній процес дедалі більше орієнтується на особистісно-орієнтований та комунікативний підхід. У цьому контексті інтерактивні методи, зокрема ділові та рольові ігри, виступають надпотужним інструментом для формування граматичних навичок. Вони дозволяють поєднати вивчення правил із практичним їх застосуванням у мовленнєвих ситуаціях, що робить процес навчання більш природним та наближеним до реальних умов.

На сьогодні, окрім широкого використання ділових ігор у навчальному процесі, у перспективі варто очікувати подальшого розвитку таких напрямів, які вже впевнено заявили про себе, а це: *інтеграція цифрових технологій*, тобто використання онлайн-платформ, інтерактивних симуляцій, віртуальної та доповненої реальності для створення автентичних ситуацій, у яких студенти змушені застосовувати граматику; *адаптивне навчання* – використання штучного інтелекту для відстеження прогресу студентів і добору індивідуалізованих завдань, зокрема інтерактивних ігор, які відповідають рівню підготовки та стилю навчання; *міждисциплінарний підхід* – поєднання вивчення англійської граматики з іншими предметами (економіка, менеджмент, міжнародні відносини), що сприяє використанню ділових ігор у професійно орієнтованому навчанні; *розвиток колаборативного навчання*, а саме створення

умов для командної роботи, де граматики відпрацьовується не ізольовано, а у спільній діяльності, що стимулює взаємне навчання студентів.

Таким чином, методика інтерактивного вивчення граматики має значний потенціал для подальшої еволюції, особливо в умовах цифровізації освіти та підвищення вимог до комунікативної компетентності майбутніх фахівців.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Формування англомовної граматичної компетенції та підвищення мотивації до навчання є одним з найактуальніших питань у сучасній методиці викладання іноземних мов. У контексті глобалізації та зростання ролі англійської мови як основного засобу міжнародного спілкування, володіння граматично правильним і комунікативно доцільним мовленням стає невід'ємною умовою професійної, академічної та соціальної успішності особистості. Проте на практиці саме засвоєння граматики часто викликає у здобувачів освіти труднощі, пов'язані з абстрактністю правил, браком практичного застосування та низьким рівнем внутрішньої мотивації.

У цьому контексті використання ділових ігор набуває особливої значущості, адже вони поєднують навчальний і комунікативний аспекти, створюють умови для активного мовленнєвого досвіду, сприяють розвитку критичного мислення, творчості та самостійності учнів. Ділові ігри не лише підвищують інтерес до навчання, а й забезпечують інтеграцію граматичних знань у реальні ситуації спілкування, формуючи у студентів уміння застосовувати граматичні структури свідомо й гнучко. Таким чином, дослідження теоретичних і практичних засад використання ділових ігор у навчанні англомовної граматики є важливим кроком до вдосконалення сучасних педагогічних технологій і підвищення ефективності мовної освіти загалом.

В межах теоретичної частини дослідження нами було розглянуте поняття граматичної компетенції як складової мовної підготовки та ролі мотивації у навчанні іноземних мов. Нами визначено, що розвиток англомовної граматичної компетенції в умовах сучасного освітнього процесу є ключовим чинником формування успішного комунікативного, професійного та особистісного потенціалу учнів. Ми з'ясували, що структура граматичної компетенції зазвичай включає кілька взаємопов'язаних компонентів, які разом формують здатність правильно і доречно використовувати граматику іноземної

мови. У сукупності ці компоненти формують граматичну компетенцію, яка забезпечує точне, доречне та гнучке використання мови у спілкуванні та письмі. Інакше кажучи, граматична компетенція — це не лише знання правил граматики, а й уміння робити їх частиною власного мовлення, щоб досягати комунікативної мети. Ми дослідили, що методи формування граматичної компетенції у навчанні англійської мови залежать від мети, рівня учнів і підходу.

Досліджуючи питання мотивації у нашій роботі, нам вдалося довести, що мотивація є провідним чинником, який забезпечує стійкість навчальної діяльності, стимулює пізнавальну активність, сприяє креативності й критичному мисленню та підвищує ефективність оволодіння граматичною компетенцією. У вивченні іноземної мови мотивація відіграє ключову роль у досягненні успіху. Вона визначає активність, стійкість та ефективність навчальної діяльності. Хочемо зазначити, що існує декілька класифікацій видів мотивації, і ми у нашій роботі даємо приклад тих класифікацій, які вважаємо доцільними. Оскільки одним із провідних чинників ефективності навчання іноземних мов є мотивація, то у сучасній методиці викладання велика увага приділяється використанню інтерактивних методів навчання, які активізують пізнавальну діяльність учнів, сприяють їхньому особистісному залученню до освітнього процесу та підвищують зацікавленість у засвоєнні нового матеріалу. Особливе місце серед інтерактивних методів посідають ділові ігри. Вони поєднують у собі навчальний і мотиваційний потенціал: стимулюють пізнавальну активність та інтерес до граматики через моделювання реальних життєвих чи професійних ситуацій; формують внутрішню мотивацію, оскільки учні відчують практичну цінність засвоєних знань; забезпечують емоційне підкріплення навчального процесу, що сприяє кращому засвоєнню та довготривалій пам'яті; розвивають навички співпраці, критичного мислення та креативності, що додатково стимулює інтерес до навчання.

У рамках практичної частини дослідження було виокремлено види ділових ігор, проаналізовано особливості їх використання для формування граматичних навичок, зроблено детальний опис етапів ділової гри та виведено основні аспекти організації ділових ігор. Ми з'ясували, що ділові ігри мають різноманітні форми, і їх класифікація залежить від мети, змісту та способу організації. Ми дізналися, що одним із поширених різновидів ділових ігор є імітаційні ігри, у яких учасники відтворюють реальні або наближені до реальних умови професійної чи соціальної діяльності. Такі ігри цінні тим, що вони дають змогу «прожити» певну ситуацію, навчитися приймати рішення, аргументувати свою позицію та враховувати думку інших. Також особливе місце посідають рольові ігри, у яких учасники отримують певні ролі й діють відповідно до заданих обставин. Вони сприяють розвитку вміння «входити» в іншу соціальну позицію, відчувати й розуміти співрозмовника, що безпосередньо впливає на формування емпатії й комунікативної гнучкості. Для розвитку командної взаємодії, лідерських якостей та навичок колективного обговорення ефективними є організаційно-діяльнісні ігри, які поєднують навчання з виробленням стратегій і колективним пошуком рішень. Також важливими є тренінгові ділові ігри, які мають на меті вдосконалення конкретних умінь, зокрема ведення переговорів, публічних виступів чи вирішення конфліктних ситуацій.

Таким чином, ми дійшли висновку, що різні види ділових ігор, поєднані з практичною спрямованістю, забезпечують не лише закріплення знань, а й активний розвиток комунікативних умінь, що робить їх важливим інструментом у навчальному процесі.

Щодо самої організації, то особливу увагу слід приділяти вибору граматичних тем, які будуть опрацьовуватися під час гри. Граматичні конструкції слід підбирати так, щоб вони підтримували комунікативні цілі заняття та дозволяли студентам застосовувати мовні структури у реалістичних ситуаціях.

Щодо процесу проведення ділових ігор, то хочемо виділити три основні етапи: вступний етап, де викладач ознайомлює студентів із темою гри, її цілями, правилами та сценарієм; основна частина – студенти виконують завдання, взаємодіють між собою та застосовують граматичні конструкції у реальному або змодельованому контексті; підсумковий етап – передбачає обговорення виконаних завдань, аналіз помилок, рефлексію та зворотний зв'язок від викладача. Вважаємо, що важливим моментом підготовки є окреслення правил взаємодії в запропонованій діловій грі. У методичній літературі рекомендується формулювати від семи до десяти правил гри. Усвідомлення студентами цих правил перед початком гри зменшить вірогідність виникнення конфліктних ситуацій під час проведення ділової гри та оцінювання роботи команд.

Також важливим аспектом даної теми є аналіз ефективності ділових ігор у процесі формування граматичних навичок, а саме – врахування зворотного зв'язку від учнів. Адже думка студентів дозволяє оцінити не лише рівень засвоєння навчального матеріалу, а й мотиваційний аспект, ставлення до методу та готовність застосовувати отримані знання у практичному мовленні. Тому детально вивчивши існуючі методи збору зворотного зв'язку, ми дослідили, що для отримання об'єктивної інформації використовуються різні інструменти.

Можемо впевнено стверджувати, що успішне проведення ділових ігор залежить від комплексного підходу: правильного добору граматичних тем, продуманого сценарію, зручної організації роботи в групах та активної, але ненав'язливої участі викладача. Лише за цих умов ігри стають дієвим інструментом у формуванні граматичних навичок та розвитку комунікативної компетенції.

Проведене дослідження підтвердило, що ділові ігри є ефективним методом формування граматичних навичок у студентів, оскільки вони

поєднують навчання з активною мовленнєвою практикою, стимулюють мотивацію та сприяють розвитку комунікативної компетентності.

Аналіз результатів показав, що:

- студенти позитивно сприймають використання інтерактивних методів і відзначають їхню вищу ефективність у порівнянні з традиційними формами вивчення граматики;
- участь у ділових іграх допомагає краще засвоювати граматичний матеріал, оскільки він закріплюється у реальних комунікативних ситуаціях;
- ігровий формат сприяє зниженню психологічних бар'єрів і формує впевненість у мовленні.

Водночас дослідження виявило і певні труднощі, зокрема потребу в чіткішій організації ігор, забезпеченні рівномірної участі всіх студентів та необхідності адаптації завдань для різних рівнів мовної підготовки.

Перспективними напрямками подальших досліджень є:

- розробка та апробація нових сценаріїв ділових ігор, орієнтованих на конкретні граматичні теми;
- експериментальне порівняння ефективності різних видів інтерактивних методів (ігри, дебати, симуляції, квести);
- вивчення впливу цифрових технологій на якість засвоєння граматики у форматі інтерактивного навчання;
- аналіз психологічних аспектів використання ігор, зокрема впливу на мотивацію, креативність та розвиток критичного мислення студентів.

Отже, ділові ігри як методика навчання англійської граматики мають значний потенціал для вдосконалення й подальшого наукового осмислення. Їхнє впровадження сприяє перетворенню процесу вивчення граматики на більш динамічний, цікавий і практично орієнтований.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

9. Бігич О. Б. Формування іншомовної граматичної компетенції учнів середніх навчальних закладів / О.Б.Бігич. – Київ: Ленвіт, 2004 – 240 с.
10. Бігич О. Б., Ніколаєва С. Ю. Практикум з методики викладання англійської мови у середніх навчальних закладах / О. Б. Бігич, С. Ю. Ніколаєва. – Харків : Видавничий дім «Освіта», 2021. – 144 с.
11. Боднарченко О. Роль інтерактивних технологій у розвитку творчого потенціалу учнів / О. Боднарченко // Педагогічні науки. – 2019. – №3. – С. 45–52.
12. Бучацька Т. Технології використання ділових ігор для навчання дискусивних умінь англійською мовою / Т.Бучацька // Journal of Cross-Cultural Education, № 5, с. 24–38.
13. Гладка О. М. Сучасні методи навчання іноземних мов / О. М. Гладка. – Харків: Основа, 2015. – 280 с.
14. Гнатюк О. Шляхи формування мотивації до навчання в учнів сучасної початкової школи / О. Гнатюк. – Київ: НУШ, 2019. – 35 с.
15. Горошкін О. В. Теорія та практика викладання іноземних мов / О. В. Горошкін. – Київ : Вища школа, 2010. – 320 с.
16. Ємельянова Є., Колодіна Л., Чаплінська Н. Ділова гра як ефективний метод розвитку комунікативних компетентностей під час вивчення іноземних мов / Є.Ємельянова, Л.Колодіна, Н.Чаплінська // Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка, 1 (53). с. 195-200.
17. Кічук Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців. Наука і освіта. 2005. № 3-4. С. 61-65.
18. Колесник Л. Використання ділових ігор у навчанні іноземних мов / Л.Колесник // Інноваційна педагогіка. – 2020. – №18. – С. 54–59.
19. Комліченко О. О., Подозьорова А. В. Ділова гра як метод формування соціальної компетентності майбутніх економістів у коледжі / О. О.

- Комліченко, А. В. Подозьорова // Професійна освіта. – 2019. – № 2 (185). – С. 34–38.
20. Кондратюк Г. В. Формування мотивації навчальної діяльності студентів інтегрованої групи / Г. В. Кондратюк // Актуальні проблеми педагогіки. – Чернівці, 2021. – Вип. 7. – С. 42–50.
21. Котлярова Л. Ділова гра як метод активного навчання англійській мові в закладах вищої освіти немовного спрямування / Л. Котлярова // Актуальні питання гуманітарних наук. - Вип. 69, т. 2.
22. Кравець О. В. Актуальні методи викладання іноземної мови / О. В. Кравець. – Житомир: ЖДУ, 2018. – 28 с.
23. Лавринюк О. Мотивація до навчальної діяльності: аналіз сучасних теорій / О. Лавринюк // Психологія і педагогіка. – Житомир, 2020. – Вип. 2. – С. 12–20.
24. Лінива О. Формування граматичної компетентності під час вивчення іноземних мов / О. Лінива // Вісник педагогічної науки. – Львів, 2019. – Вип. 3. – С. 56–64.
25. Ліпатова М. В. Деякі методичні питання навчання граматики англійської мови / М. В. Ліпатова // Педагогічні науки. – Київ, 2019. – Вип. 2. – С. 34–42.
26. Матвіяс О. Сучасні підходи до методики викладання англійської мови / О. Матвіяс // Педагогіка і психологія : наук. журн. – Вінниця, 2020. – Вип. 4. – С. 45–52.
27. Маєвська О. М. Формування мотивації до навчання засобами педагогічного коучингу / О. М. Маєвська // Інноваційна педагогіка. – Одеса, 2022. – Вип. 73. – С. 42–48.
28. Мельничук І. М. Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі. Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України. 2010. Вип. 4. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vnadps_2010_4_11

29. Ніканорова С. Творчі вправи у процесі формування граматичної компетентності студентів / С. Ніканорова // Іноземні мови. – 2020. – №4. – С. 81–86.
30. Підлісна І. М. Оцінка ефективності дитячих ігор та іграшок: психологічні та виховні критерії / І. М. Підлісна // Психологія і педагогіка. – 2017. – Вип. 58. – С. 12–15.
31. Полінок О. В. Формування граматичної компетентності учнів 10 класу з використанням методу проєктів / О. В. Полінок. – Київ : КУБГ, 2022. – 178 с.
32. Поліщук Д. О., Прищак М. Д. Застосування ігрових технологій у освітньому процесі закладів вищої освіти. URL: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2019/paper/download/7901/6572>.
33. Поліщук О. В. Використання ділових ігор для підвищення ефективності навчання студентів / О. В. Поліщук // Педагогічна безпека. – 2018. – Вип. 1. – С. 57–61.
34. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання. Київ: Освіта, 2004. 381 с.
35. Прокопишина К. Н. Рольова гра як метод розвитку в учнів навичок англомовної комунікації. Таврійський вісник освіти. 2013. № 1. С. 199–204. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tvo_2013_1_36
36. Пруднікова А. Методика викладання англійської граматики в професійній освіті / А. Пруднікова // Інноваційна педагогіка. – Одеса, 2023. – Вип. 59. – С. 20–27.
37. Рабошапко А. О. Теоретичні основи застосування ділових ігор у підготовці майбутніх викладачів іноземних мов / А. О. Рабошапко // Наукові записки Одеського національного університету імені І. І. Мечникова. – 2023. – Т. 28. – С. 112–118.

- 38.Радченко І. Б. Класифікація ділових ігор за часом проведення та оцінкою діяльності учасників / І. Б. Радченко //Науковий вісник ХНЕУ. – 2021. – Вип. 174. – С. 81–87.
- 39.Резунова О. С. Формування граматичної компетентності студентів у процесі вивчення іноземної мови / О. С. Резунова. – Київ : Вища школа, 2012. – 320 с.
- 40.Романюк І. М. Використання ігрових технологій у вищій школі. Вісник Національного університету оборони України. 2013. № 6. С. 131-136.
- 41.Ромат Є.В., Білявська Ю.В. Гейміфікація та її сприйняття поколінням «Z». Наукові записки Національного університету «Острозька академія». 2020. № 17(45). С. 23-28.
- 42.Савицька Т. В., Горбенко Є. В., Іотова І. М. Формування граматичної компетентності студентів-іноземців на пропедевтичному етапі / Т. В. Савицька, Є. В. Горбенко, І. М. Іотова // Педагогіка і психологія освіти. – Дніпро, 2021. – Вип. 5. – С. 15–23.
- 43.Сіренко Ю. І. Застосування ділової гри як інноваційного методу навчання / Ю. І. Сіренко // Глобальні та національні проблеми економіки. – 2015. – Вип. 5. – С. 122–125.
- 44.Скляренко, Н. К. Система навчання граматики іноземної мови у середній школі / Н.К.Скляренко. – Київ: Ленвіт, 2002 – 176 с.
- 45.Смотракова М. Гра як ключ до мотивації та успіху в навчанні учнів початкових класів / М.Смотракова // Академічні візії. - Вип. 30. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.10978918(https://doi.org/10.5281/zenodo.10978918).
- 46.Соколова С. Формування граматичної компетенції з української мови як іноземної / С. Соколова. – Київ : КНУ, 2020. – 142 с.
- 47.Староста В. І. Мотивація навчання студентів різних курсів / В. І. Староста // Освіта і наука. – Ужгород, 2020. – Вип. 4. – С. 21–29

48. Стеценко Н. М. Ділова гра як метод формування професійної спрямованості майбутніх менеджерів освіти / Н. М. Стеценко // Педагогічна освіта: теорія і практика. – 2013. – Вип. 2. – С. 74–79.
49. Хаткова Л. В. Методичні рекомендації з організації ділових ігор з курсантами / Л. В. Хаткова // Науковий вісник Національного університету цивільного захисту України. – 2024. – Вип. 1. – С. 45–50.
50. Хомський, Н. Аспекти теорії синтаксису / Н. Хомський. – Кембридж, Массачусетс: Видавництво Массачусетського технологічного інституту, 1965. – 251 с.
51. Шишкіна Н. О. Ситуативні вправи і ділові ігри як засоби формування творчої активності та самостійності студентів. URL:
https://library.udpu.edu.ua/library_files/psuh_pedagog_probl_silsk_shkolu_library_files/psuh_pedagog_probl_silsk_shkolu/4/visnuk_6.pdf.
52. Швиданенко Г. О., Рєпіна І. М., Іванов І. А., Москаленко О. А. Економіка підприємства: ділові ігри, ситуації та імітаційні задачі: навч.-метод. посіб. / Г. О. Швиданенко, І. М. Рєпіна, І. А. Іванов, О. А. Москаленко. – Київ : КНЕУ, 2006. – 120 с.
53. Bonk C. J., Smith G. S. Alternative Instructional Strategies for Creative and Critical Thinking in the Classroom / C. J. Bonk, G. S. Smith // Educational Technology. – 1998. – Vol. 38, №5. – P. 31–38.
54. Brown H. D. Principles of Language Learning and Teaching / H. D. Brown. – 5th ed. – Pearson Longman, 2007. – 452 p.
55. Bygate M. Domains and Directions in the Development of Task-Based Language Teaching / M. Bygate. – John Benjamins, 2015. – 288 p.
56. Dornyei Z. Motivational Strategies in the Language Classroom / Z. Dornyei. – Cambridge University Press, 2001. – 124 p.
57. Ellis G., Johnson C. Teaching Business English / G. Ellis, C. Johnson. – Oxford University Press, 1994. – 264 p.
58. Ellis R. Task-Based Language Learning and Teaching / R. Ellis. – Oxford University Press, 2003. – 304 p.

59. Facione P. A. Critical Thinking: What It Is and Why It Counts / P. A. Facione. – Insight Assessment, 2011. – 42 p.
60. Gardner R. C. Social Psychology and Second Language Learning: The Role of Attitudes and Motivation / R.C. Gardner. – London: Edward Arnold, 1985 – 208 p.
61. Harmer J. The Practice of English Language Teaching / J. Harmer. – 5th ed. – Pearson, 2015. – 576 p.
62. Hymes D. H. On Communicative Competence / D.H. Hymes // Sociolinguistics: Selected Readings. – Harmondsworth: Penguin, 1972. – P. 269–293
63. Johnson D. W., Johnson R. T. An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning / D. W. Johnson, R. T. Johnson // Educational Researcher. – 2009. – Vol. 38, №5. – P. 365–379.
64. Larsen-Freeman D. Teaching Language: From Grammar to Grammmaring / D. Larsen-Freeman. – Heinle ELT, 2003. – 368 p.
65. Littlewood W. Developing Communicative Competence: A Framework for Grammar Teaching / W. Littlewood. – Cambridge University Press, 2013. – 234 p.
66. Maslow, A. H. Motivation and Personality / A.H.Maslow. –2nd ed. – New York: Harper & Row, 1970 – 369 p.
67. Richards J. C., Rodgers T. S. Approaches and Methods in Language Teaching / J. C. Richards, T. S. Rodgers. – 3rd ed. – Cambridge University Press, 2014. – 456p.
68. Rogers C. On Becoming a Person: A Therapist's View of Psychotherapy / C. Rogers. – Houghton Mifflin, 2004. – 576 p.
69. Scrivener J. Learning Teaching: A Guidebook for English Language Teachers / J. Scrivener. – 2nd ed. – Macmillan, 2005. – 408 p.
70. Scrivener J. Learning Teaching / J. Scrivener. – 3rd ed. – Macmillan, 2011. – 512 p.

71. Skinner B. F. Verbal Behavior / B.F. Skinner. – New York: Appleton-Century-Crofts, 1957 – 478 p.
72. Stern H. H. Fundamental Concepts of Language Teaching / H. H. Stern. – Oxford University Press, 1983. – 312 p.
73. Thornbury S. How to Teach Grammar / S. Thornbury. – Longman, 1999. – 240 p.
74. Ur P. A Course in Language Teaching: Practice and Theory/ P. Ur. – Cambridge University Press, 1996. – 354 p.
75. Vygotsky, L. S. Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes / L.S. Vygotsky. – Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978 – 159 p.

ДОДАТКИ

Додаток 1. КОМУНІКАТИВНА ДІЯЛЬНІСТЬ ЯК СКЛАДОВА МОВНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ

Зв'язок видів комунікативної діяльності з розвитком граматичної компетенції через ділові ігри

Вид комунікативної діяльності	Приклади завдань у ділових іграх	Граматичні цілі	Очікувані результати
Говоріння (Speaking)	Рольові переговори, презентації, дебати	Використання умовних речень, модальних дієслів, часових форм	Впевнене та правильне усне мовлення; активне використання граматичних структур
Слухання (Listening)	Прослуховування монологів та діалогів у грі	Розпізнавання граматичних конструкцій, що використовуються іншими	Покращення розуміння мови на слух; здатність грамотно реагувати у дискусії
Читання (Reading)	Аналіз письмових сценаріїв гри, інструкцій, кейсів	Виявлення та розбір граматичних структур у тексті	Поглиблення розуміння граматики; підготовка до активного мовлення
Письмо (Writing)	Створення ділових листів, звітів, резюме в межах гри	Використання правильних граматичних конструкцій письмово	Формування грамотності письмового мовлення; засвоєння правил граматики на практиці

Таблиця демонструє, що кожен вид комунікативної діяльності сприяє розвитку певних аспектів граматичної компетенції. Ділові ігри забезпечують контекстуалізацію граматичних правил, що підвищує мотивацію та активність учнів. Інтеграція всіх чотирьох видів діяльності формує комплексну мовну компетенцію, необхідну для реальних комунікативних ситуацій.

Додаток 2. ПРИКЛАД ДІЛОВОЇ ГРИ «ПРЕСКОНФЕРЕНЦІЯ»

Мета: Закріпити вміння студентів правильно трансформувати пряме мовлення у непряму мову під час усного спілкування.

Ситуація: студенти беруть участь у змодельованій пресконференції. Частина з них виконує ролі журналістів, інші – представників компанії (директор, менеджер, прессекретар). Завдання учасників – ставити запитання та надавати відповіді, після чого інші студенти мають передати почуту інформацію у формі непрямої мови.

Етапи проведення:

1. Підготовка

Викладач розподіляє ролі між учасниками.

Журналісти отримують картки із запитаннями, наприклад:

- *What are your company's future plans?*
- *How do you solve problems with clients?*

Представники компанії готують короткі відповіді.

2. Пресконференція

Журналісти ставлять свої запитання, а представники компанії відповідають у формі прямої мови. Атмосфера максимально наближена до реальної: швидкі запитання, чіткі відповіді.

3. Передача інформації

Інші студенти, які виконують ролі репортерів, повинні переповісти почуту інформацію у непрямої мові. Наприклад:

Пряма мова: *We are planning to open a new office in London.*

Непряма мова: *The manager said that they were planning to open a new office in London.*

4. Обговорення результатів

Викладач аналізує використання граматичних структур, звертає увагу на типові помилки (наприклад, узгодження часів), хвалить вдалі приклади.

Роль викладача: викладач виступає модератором, стежить за таймінгом, заохочує активність, а під час обговорення допомагає виправити граматичні неточності.

Очікувані результати:

- Студенти вчаться застосовувати непряму мову у реальних комунікативних ситуаціях.
- Відпрацьовується механізм автоматичного перетворення прямої мови у непряму.
- Формується навичка слухати співрозмовника та точно передавати інформацію.

Додаток 3. ПРИКЛАД ДІЛОВОЇ ГРИ «КРИЗОВА СИТУАЦІЯ В КОМПАНІЇ»

Мета: Відпрацювати вживання умовних речень (Conditional I, II, III) у ситуаціях прийняття рішень та прогнозування наслідків.

Ситуація: Студенти уявляють себе працівниками однієї компанії, яка зіткнулася з кризою (наприклад, фінансові проблеми, збої у виробництві, втрата важливого клієнта). Завдання команди – обговорити можливі варіанти дій і виробити спільне рішення.

Етапи проведення:

1. Підготовка

Викладач описує проблемну ситуацію, наприклад:

“Our company has lost its biggest client. Sales are falling. You need to decide what steps to take to save the company.”

Студенти отримують різні ролі: директор, маркетолог, фінансовий аналітик, PR-менеджер тощо.

2. Обговорення можливих рішень (Conditional I & II)

Кожен учасник пропонує свої ідеї, використовуючи умовні речення:

- *If we reduce the prices, we will attract new clients. (Conditional I)*
- *If I were responsible for marketing, I would launch a new advertising campaign. (Conditional II)*

3. Аналіз попередніх помилок компанії (Conditional III)

Учасники обговорюють, що можна було б зробити раніше, щоб уникнути кризи:

- *If we had invested more in innovation, we wouldn't have lost our clients.*

4. Прийняття спільного рішення

Група доходить висновку, яке рішення є найкращим, та формулює його у вигляді умовних речень.

5. Підсумкове обговорення

Викладач разом зі студентами аналізує використані граматичні конструкції, звертає увагу на правильність форм і логічність аргументації.

Роль викладача: викладач виступає як фасилітатор: контролює час, стежить, щоб усі учасники мали змогу висловитися, фіксує помилки та приклади вдало використаних умовних конструкцій.

Очікувані результати:

- Студенти тренуються прогнозувати наслідки та аргументувати свої пропозиції за допомогою умовних речень.
- Формуються навички використання різних типів Conditionals у реальному спілкуванні.
- Розвивається вміння працювати в команді та брати участь у дискусії.

Додаток 4. ДІЛОВІ ІГРИ ДЛЯ РОЗВИТКУ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ (двомовні картки)

Кожна картка містить: назву сценарію гри, роль учня, завдання та приклади фраз англійською та українською.

1. Business Negotiation / Ділові переговори

Ролі / Roles: Seller / Продавець, Buyer / Покупець

Завдання / Task: Пропонувати умови контракту та домовлятися, використовуючи умовні речення та модальні дієслова.

Приклади / Examples: - If you increase the order, we can give a discount. / Якщо ви збільшите замовлення, ми можемо надати знижку. - You should pay 50% in advance. / Ви повинні сплатити 50% авансом. - We must deliver the products by Friday. / Ми повинні доставити продукцію до п'ятниці.

2. Pitch Your Idea / Презентація проекту

Ролі / Roles: Project Team / Команда проекту, Investors / Інвестори

Завдання / Task: Підготувати презентацію проекту, використовуючи Future Simple та пасив.

Приклади / Examples: - Our project will be launched next month. / Наш проект буде запущено наступного місяця. - The report will be prepared by our marketing team. / Звіт буде підготовлено нашою маркетинговою командою. - During the meeting, we will be presenting our proposal. / Під час зустрічі ми будемо представляти нашу пропозицію.

3. Problem Solving in the Company / Вирішення проблем

Ролі / Roles: Team A / Команда А, Team B / Команда Б

Завдання / Task: Пропонувати рішення бізнес-проблем, використовуючи умовні речення та поради (should, ought to).

Приклади / Examples: - If we hire more staff, the project will be finished on time. / Якщо ми наймемо більше співробітників, проект буде завершено вчасно. - You should revise the marketing strategy. / Вам слід переглянути маркетингову стратегію. - We ought to increase our online advertising. / Нам слід збільшити онлайн-рекламу.

4. Client-Consultant Dialogue / Діалог з клієнтом

Ролі / Roles: Client / Клієнт, Consultant / Консультант

Завдання / Task: Описувати проблему та досвід, давати поради, використовуючи Present Perfect та Present Perfect Continuous.

Приклади / Examples: - We have noticed a decrease in sales over the past month. / Ми помітили зниження продажів за минулий місяць. - Our team has been working on this project since January. / Наша команда працює над цим проектом з січня. - Have you tried a new marketing approach? / Ви пробували новий маркетинговий підхід?

5. Company Meeting / Симуляція наради

Ролі / Roles: Manager / Менеджер, Team Member / Член команди

Завдання / Task: Обговорювати результати та плани, використовуючи складні речення та пасив.

Приклади / Examples: - Although the campaign was successful, we should improve customer service. / Хоча кампанія була успішною, нам слід покращити обслуговування клієнтів. - The new product was developed by our R&D team. / Новий продукт був розроблений нашою командою досліджень і розробок. - Since the last quarter, sales have increased by 20%. / З минулого кварталу продажі зросли на 20%.

Додаток 5.

АНКЕТА

ДЛЯ ОЦІНКИ ЕФЕКТИВНОСТІ ДІЛОВИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ АНГЛОМОВНОЇ ГРАМАТИЧНОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ

Мета: з'ясувати враження студентів від використання ділових ігор під час вивчення граматичного матеріалу.

1. Наскільки для Вас були цікавими та захоплюючими ділові ігри?

- дуже цікаві
- цікаві
- частково цікаві
- нецікаві

2. Чи допомогли ігри Вам краще зрозуміти та закріпити граматичний матеріал?

- так, значно
- так, частково
- майже не допомогли
- зовсім не допомогли

3. Наскільки Ви відчували себе впевнено під час використання англійської мови у грі?

- дуже впевнено
- достатньо впевнено
- частково невпевнено
- зовсім невпевнено

4. Чи було зрозумілим і зручним пояснення правил, розподіл ролей і завдань у грі?

- повністю зрозумілим
- здебільшого зрозумілим
- частково незрозумілим
- зовсім незрозумілим

5. Який аспект гри був для Вас найбільш корисним?

- вивчення граматики
- практика спілкування
- робота в команді
- розвиток словникового запасу

6. Які труднощі Ви відчули під час участі у грі?

*(відкрите запитання)

7. Що б Ви хотіли змінити або вдосконалити у проведенні ділових ігор?

*(відкрите запитання)

Додаток 6. АНАЛІЗ РЕЗУЛЬТАТІВ АНКЕТУВАННЯ

Для з'ясування ефективності застосування ділових ігор у навчальному процесі було проведено анкетування серед студентів ($n = 30$). Отримані результати дозволили виявити як сильні сторони методу, так і певні труднощі, з якими зіткнулися учасники.

1. Загальний рівень зацікавленості

Більшість опитаних студентів (70%) відзначили, що ділові ігри були для них *«дуже цікавими»* або *«цікавими»*. Лише 20% відповіли, що ігри були *«частково цікавими»*, і 10% – *«нецікавими»*. Це свідчить про високий мотиваційний потенціал ігрових методів.

2. Засвоєння граматичного матеріалу

60% респондентів вважають, що ігри *«значно допомогли»* у закріпленні граматики, ще 30% – що вони *«частково допомогли»*. Лише 10% опитаних заявили, що не відчули суттєвої користі. Отже, більшість студентів розглядають ігри як ефективний інструмент практики.

3. Впевненість у мовленні

Показово, що 55% студентів почувалися *«достатньо впевнено»* або *«дуже впевнено»* під час використання англійської мови у грі. Водночас 35% відзначили *«часткову невпевненість»*, а 10% – *«повну невпевненість»*. Це свідчить про потребу у додатковій підтримці менш упевнених учнів, зокрема шляхом поступового ускладнення завдань.

4. Зрозумілість завдань і ролей

65% учасників визнали інструкції та розподіл ролей *«повністю зрозумілими»* або *«здебільшого зрозумілими»*. Решта 35% зазначили, що інструкції потребують уточнень. Отже, необхідним є вдосконалення пояснень та чіткіша організація гри.

5. Найкорисніші аспекти ігор

За результатами опитування:

40% студентів відзначили як найбільш корисне *практику спілкування*;

30% – *вивчення граматики у дії*;

20% – *роботу в команді*;

10% – *розвиток словникового запасу.*

6. Труднощі (відкрите питання)

Серед основних труднощів студенти називали:

- складність швидкого добору граматичних конструкцій у процесі гри;
- обмеженість часу для виконання завдань;
- нерівномірний розподіл ролей (деякі студенти брали на себе більше мовленнєвого навантаження, ніж інші).

7. Пропозиції студентів

Серед пропозицій щодо вдосконалення ігор найчастіше зустрічалися:

- чіткіший таймінг для кожного етапу;
- більша кількість прикладів ігор для різних рівнів володіння мовою;
- введення елементів змагання (бали, рейтинг, призи).

Висновки

Аналіз зворотного зв'язку показав, що ділові ігри є ефективним методом формування граматичних навичок, оскільки вони поєднують навчання з активною мовленнєвою практикою та високим рівнем мотивації студентів. Основними напрямками удосконалення можна вважати чіткішу організацію завдань, розширення варіативності ігор та підтримку менш упевнених учасників.

SUMMARY

Modern foreign language teaching methods require a combination of traditional and innovative approaches focused on developing practical communication skills. In the context of globalisation, English has become particularly important as a universal means of international communication, professional interaction and access to global information resources. One of the key components of language training is grammatical competence, which ensures the correctness, logic and accuracy of statements. Its formation is a prerequisite for mastering all types of speech activity – speaking, writing, listening and reading.

At the same time, the effectiveness of grammar acquisition largely depends on student motivation. Lack of interest in learning grammatical structures often reduces the effectiveness of learning. Therefore, it is important to find innovative methods that simultaneously promote the development of grammatical competence and increase students' cognitive activity. One of the ways to do this is through business games, which mix learning and playing, let you practise real-life situations, encourage you to be creative and proactive, and get you excited about learning English.

The theoretical analysis of grammatical competence as a component of language training, the study of motivational factors and the justification of the pedagogical potential of business games form the basis of the first chapter of the work. The second chapter is devoted to the development of methods for integrating business games into the learning process, the selection of exercises and situations for consolidating grammatical structures, and the evaluation of the effectiveness of this approach. The third chapter provides practical examples of the organisation of business games aimed at developing English grammatical competence, taking into account the characteristics of the learning audience.

Therefore, the **relevance** of the topic of the master's thesis is determined by the need to find innovative ways to develop grammatical competence and increase students' motivation to learn English, which meets the modern requirements of education focused on practical results and the development of communication skills.

The **objective** of the study is to provide a theoretical justification and practical development of a methodology for using business games to develop English grammar skills and increase students' motivation to learn English. To achieve this goal, the following tasks must be accomplished:

1. Reveal the essence and structure of grammatical competence as a component of language training.
2. Analyse the role of grammar in the process of teaching English and the methods of its formation.
3. Identify theoretical approaches to the problem of motivation in learning foreign languages and the factors that influence it.
4. Justify the pedagogical potential of business games in foreign language teaching.
5. Develop and describe a methodology for integrating business games into the learning process to develop grammatical competence.
6. Investigate the impact of business games on students' motivation to learn English grammar.
7. Track the relationship between communicative and grammatical competence.
8. Present practical examples of organising business games in English classes.

The object of the study is the process of teaching English in educational institutions.

The subject of the study is the methodology of using business games as a means of developing grammatical competence and increasing motivation to learn English.

The scientific novelty of the work lies in substantiating the effectiveness of using business games as an innovative method of developing English grammatical competence and motivation to learn; in developing a system of exercises and scenarios for business games aimed at mastering grammatical structures in communicative situations.

The practical significance of the study lies in the possibility of applying the developed methodology and materials of business games in the practice of teaching

English at school, college or higher education institution in order to improve the effectiveness of grammar acquisition and student motivation.

Approval of the work. The results of the study were presented at the VII International Scientific Conference ‘Scientific Discoveries and Fundamental Scientific Research: World Experience’ (24.10.25, Zhytomyr, Ukraine).

The structure of the research is determined by its purpose and objectives. The master's thesis consists of an introduction, three chapters, conclusions, a brief description of the research in English, a list of sources used, and appendices.

The introduction sets out the aims and objectives of the study; defines the object, subject and methods of the study; specifies the material on which the study is based, presents the structure of the work and justifies its relevance.

The first chapter of the master's thesis examines the theoretical aspects of the formation of English grammatical competence, its concept and structure, the role it plays in foreign language teaching, as well as methods of its formation in the process of teaching English. It also addresses the issue of motivation in foreign language learning, namely: types and factors of motivation for learning foreign languages and interactive teaching methods as one of the bridges to motivation. This section examines for the first time the concept of business games, their features, types and role in the development of communicative activity, as well as the psychological and pedagogical principles of using business games in the learning process.

The second section examines the peculiarities of integrating business games into the learning process, with particular attention paid to the use of business games for developing grammatical skills. Here we present ways of adapting grammatical topics to different types of business games and analyse the impact of business games on motivation to study grammar. An important point in this section is the study of the role of business games in the development of students' critical thinking and creative abilities.

In the third chapter of the master's thesis, we focus on the practical application of business games for the formation of English grammar competence, emphasise the organisational aspects of conducting business games, describe the process of

conducting the game in detail, and provide practical examples of the use of grammatical structures in business games. Here we also describe a methodology for evaluating the effectiveness of business games for developing grammatical skills and provide practical recommendations for teachers on how to incorporate business games into the learning process.

The conclusions of the master's thesis are devoted to the results of research and analysis of opportunities for further research in this field.

The bibliography contains a list of theoretical sources and reference literature used in the process of writing the thesis.

The total volume of the thesis is 66 pages.