

Галина Попова

кандидат психологічних наук, доцент, професор кафедри педагогіки і психології управління соціальними системами ім. академіка І. Зязюна, Національного технічного університету “Харківський політехнічний інститут”;

Харків, Україна

ORCID: 0000-0003-3814-4037

E-mail: galinasan@ukr.net

Вікторія Шаполова

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри педагогіки і психології управління соціальними системами ім. академіка І. Зязюна, Національного технічного університету “Харківський політехнічний інститут”; Харків, Україна

ORCID: 0000-0002-3330-4700

E-mail: viktoriasapolova@gmail.com

**ТЕХНОЛОГІЯ СТВОРЕННЯ ТА ПРОВЕДЕННЯ РОЛЬОВОЇ ГРИ В
ПЕДАГОГІЧНОМУ ПРОЦЕСІ**

Анотація: в публікації обґрунтовано доцільність використання рольової гри у навчальному процесі у закладі вищої освіти. Проведено аналіз сучасних інтерактивних методів навчання, які застосовуються викладачами різних країн світу. Розглянуто сучасний стан впровадження моделюючої рольової гри в українських закладах вищої освіти. Висвітлено технологію створення та проведення рольової гри в педагогічному процесі. Проаналізовано доцільність та ефективність використання методу гри в умовах пандемії 2020–2021 років із метою підвищення ефективності дистанційної форми навчання. Сформовано висновки щодо доцільності використання рольової гри в умовах дистанційної форми педагогічного процесу.

Ключові слова: сучасні інтерактивні методи навчання, рольова гра, ефект лабілізації у процесу навчання майбутніх фахівців, ефект закріплення навчального матеріалу та відпрацювання практичних навичок у процесу навчання майбутніх фахівців, підвищення зацікавленості студентів навчальним матеріалом, взаємодія викладачів та студентів.

Galina Popova

Ph.D. (psychology), professor at department of pedagogy and psychology of social systems management of The National Technical University “Kharkiv Polytechnic Institute”;

Kharkiv, Ukraine

E-mail: galinasan@ukr.net

Viktoria Shapolova

Ph.D. (pedagogy), associate professor at department of pedagogy and psychology of social systems management of The National Technical University “Kharkiv Polytechnic Institute”;

Kharkiv, Ukraine

E-mail: viktoriasapolova@gmail.com

©Галина Попова, Вікторія Шаполова, 2021

Abstract: the publication highlights the technology of the establishment and implementation of the role game in the pedagogical process is discussed. An analysis of modern teaching interactive methods used by teachers in the United States, Ukraine and other European countries. The expediency of using role game in the initial process has been established. A study of the analysis of the current state of implementation of modeling role-playing games in Ukrainian higher education institutions has been conducted. An analysis was made of the technical expertise and effectiveness of the method of role game in the conditions of the 2020 pandemic in order to increase the efficiency of distance learning was analyzed.

Key words: modern interactive teaching methods, role game, the effect of labilezation in the process of creating future specialists, the effect of fixing the initial material and the introduction of practical tips in the process of creating future specialists, advising students on teaching materials, interaction of teachers and students.

Галина Попова, Вікторія Шаполова

ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ И ПРОВЕДЕНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ

Аннотация: в публикации обоснована целесообразность использования ролевой игры в учебном процессе в заведении высшего образования. Проведен анализ современных интерактивных методов обучения, применяемых преподавателями разных стран мира. Рассмотрены современное состояние внедрения моделирующей ролевой игры в украинских учреждениях высшего образования. Освещены технологии создания и проведения ролевой игры в педагогическом процессе. Проанализирована целесообразность и эффективность использования метода игры в условиях пандемии 2020–2021 годов с целью повышения эффективности дистанционной формы обучения. Сформулированы выводы о целесообразности использования ролевой игры в условиях дистанционной формы педагогического процесса.

Ключевые слова: современные интерактивные методы обучения, ролевая игра, эффект лабилизации в процессе обучения будущих специалистов, эффект закрепления учебного материала и отработки практических навыков в процессе обучения будущих специалистов, повышение заинтересованности студентов учебным материалом, взаимодействие преподавателей и студентов.

Galina Popova, Viktoria Shapolova

An extended abstract of the paper on the subject of:
“Technology of the role game in the pedagogical process”

Problem setting. Making, conducting and analyzing role-playing games in real and distance mode for specific groups and learning tasks requires certain knowledge and practical skills of pedagogues, training, a lot of time to structure the game material and its evaluation. Teachers in their own practical experience have experienced some difficulties in distance

education to analyze nonverbal nuances of communication and the ability to respond to them in due time, with changes in the dynamics of play space, building a certain socio-psychological potential of the individual on the active use of all channels during the interpersonal interaction. The authors have found certain algorithms, technology for

making and using role-playing games in real and remote modes.

Recent research and publications analysis. *Our domestic scientists V. Bykov, I. Bekh, H. Vasianovych, V. Kremen, V. Kudin, O. Ponomarov, V. Rybalka, O. Romanovskyi, L. Tovazhnianskyi, L. Shtefan considered the issues of adults' personal development during continuous vocational education and the use of interactive methods. A. Knysh, V. Moroz, N. Pidbutska, O. Romanovskyi, Ye. Sokol have researched tools for improving the quality of education and emphasized the use of interactive teaching methods. Ye. Vorobiova, B. Holoveshko, T. Hura, V. Karmanenko, O. Kvasnyk, N. Miloradova, A. Mudryk, O. Romanovskyi, A. Cherkashyn, Kh. Shyshkina have worked with the peculiarities of the application and effectiveness of the play method in the process of developing the leadership potential of future professionals in various specialties.*

William Hawkes-Robinson with his colleagues consider the play method as educational and therapeutic tools for young people and adults in the educational process [2]; Marco Antonio Ferreira Randil and Hernandes Faustino de Carvalho have actively pursued learning through role-playing games in the context of active learning and teaching [3]; Peter W. Kilgour, Daniel Reynaud, Maria T. Northcote, Marion Shields have considered role-playing game as a tool to facilitate learning.

Paper objective. *After a thorough study of research on the specifics of the role-playing game in the educational space, its significance for the educational process in higher education institutions and its use in forced distance education, it was found that these issues have not been studied enough. Analysis of the current state of implementation of modeling role playing game in Ukrainian higher education institutions has not been found. The expediency and efficiency of using the game method in the conditions of the 2020-2021*

pandemic in order to increase the efficiency of distance learning has not been identified.

Paper main body. *The objective of this work is to clarify the current state of role-playing game in Ukrainian higher education institutions, identify the technology of its making and implementation during training and analysis of the feasibility and effectiveness of using the game method in a pandemic, ie distance learning.*

In order to research the pedagogues' opinions on the real situation of using role-playing games in the modern educational process, to identify features of this method (use of author's games or classics) and to identify pedagogues' knowledge, features, technologies of their making, implementation, a survey was conducted. After the end of the 1st semester of 2020-2021, most of which was remotely, and at the beginning of 2021 we conducted a research of the current implementation state of role-playing game in Ukrainian higher education institutions. The research involved 73 pedagogues of higher education institutions in many cities of Ukraine. All respondents had extensive experience in pedagogical activity, had academic degrees and academic titles, knew about the confidentiality of this research, so their answers can be considered sincere.

The survey contained three thematic blocks: the first block concerned the personal data of respondents; the second block contained questions about the technology of making a role-playing game, their experience; the third block concerned the peculiarities of using role-playing games in professional activities, modern conditions of distance education.

Thus, it can be stated that for many pedagogues it is important and effective to use the method of role-playing games in their pedagogical activities. Not all respondents have some knowledge of the research, do not have a complete vision, are not oriented in the methodology of making a role-playing game, lack experience in working with it and all the privileges of its use in the pedagogical space. This suggests

the need to highlight the technology of preparation, conduct and analysis of role-playing games in the educational process, especially in the form of distance learning.

***Conclusions of the research.** The method of role-playing games is actively used in various professional educational programs in different countries. It was substantiated the need to make certain conditions for role-playing games in modern distance learning, namely: pedagogues' knowledge of a clear algorithm for making their own, author's game and features of adaptation of the well-known game; redistribution and increase the amount of time for structuring the game material and its evaluation; skillful selection of role-playing games, understand the goals, features of formation, structure of skills, abilities and knowledge; understanding the technology of its making, implementation and analysis.*

Постановка проблеми в загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями. У сучасному навчальному процесі викладачі активно використовують різні інтерактивні методи навчання та взаємодії зі студентами. Ці методи постійно застосовуються в тренінговому просторі. Домінуючу позицію серед інтерактивних методів навчання за частотою застосування у тренінгах та у навчальному просторі закладів вищої освіти займає саме рольова гра [3; 18; 19]. Для того, щоб процес отримання компетенцій проходив ефективно, треба підвищувати інтерес здобувачів освіти, що можна реалізувати через урізноманітнення навчального процесу методом рольової гри, яка покращує процеси передачі, запам'ятовування та засвоєння інформації, розвиває творче та критичне мислення, допомагає розвитку командоутворюючих навичок, відпрацьовуванню необхідних практичних навичок швидко приймати рішення, групового мислення та розвитку лідерських якостей усіх учасників навчального процесу.

Створення, проведення та аналізу

A survey of pedagogues from different cities of Ukraine and various higher educational institutions was conducted on the real situation of using role-playing games in the modern educational process, revealed the dominant tendency and motivation to learn, to discover the technology of making and conducting role-playing games.

The article revealed the practical aspects of making and conducting a role-playing game as one of the effective, interesting method of teaching in modern conditions for students. The feasibility of using the game method in the conditions of the 2020-2021 pandemic was revealed in order to increase the efficiency of distance learning. Among the prospects for the study of this topic, the authors identify the study of a set of conditions that provide the effective use of roleplaying games in the educational process.

рольових ігор у реальному та дистанційному режимі для конкретних груп та завдань навчання потребує певних знань та практичних навичок педагогів, підготовки, великої кількості часу для структуривання ігрового матеріалу та його оцінки. Педагоги на власному практичному досвіді відчули певні труднощі дистанційної освіти щодо аналізу шевербальних нюансів комунікації та можливості вчасно на них реагувати, зі зміною динаміки ігрового простору, нарощуванням певного соціально-психологічного потенціалу особистості на засадах активності використання усіх каналів передачі інформації під час міжособистісної взаємодії. Авторами даної статі було знайдено певні алгоритми, технологію створення та застосування рольових ігор у реальному та дистанційному режимах.

Проблематика даного дослідження ґрунтується на вимогах МОН України, НАЗЯВО, Стратегії розвитку вищої освіти в Україні на 2021–2031 роки щодо якості надання освітніх послуг. Відповідно до Закону України “Про вищу освіту” метою вищої освіти є “здобуття

особою високого рівня наукових (творчих, мистецьких) професійних і загальних компетентностей, які необхідні для діяльності за певною спеціальністю чи в певній галузі знань” [25]. Без практичних навичок професійної діяльності, які майбутні фахівці, наприклад менеджери чи психологи, опрацьовують завдяки рольовим іграм, якість освіти буде втрачати свій рівень. Якщо проаналізувати дані, що зображено у “Стратегії розвитку вищої освіти в Україні на 2021–2031 роки”, можна побачити, що на недостатність практичних професійних навичок зазначають 61 % роботодавців. Головною проблемою усіх випускників вони вважають відірваність теоретичних знань, які студенти отримують у ЗВО від практики, що створює низьку якість не підготовленості до роботи в реальному професійному середовищі [26]. Таким чином педагогам слід вирішити питання достатності практичних навичок майбутніх фахівців за рахунок використання методу рольової гри, який допоможе створити умови занурення студентів у майбутнє професійне середовище та отримати практичний досвід вирішення різноманітних завдань майбутньої професійної діяльності.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, у яких започатковано розв’язання цієї проблеми і на які спирається автор. Теоретико-методологічну основу даного дослідження становлять результати наукових досліджень учених із різних країн світу. Наші вітчизняні вчені В. Биков, І. Бех, Г. Васянович, В. Кремень, В. Кудін, О. Пономарьов, В. Рибалка, Л. Штефан О. Романовський, Л. Тovaжнiанський, та інші розглядали питання особистісного розвитку дорослих під час неперервної професійної освіти та використання інтерактивних методів. А. Книш, В. Мороз, Н. Підбуцька, О. Романовський, Є. Сокол досліджували інструменти підвищення якості освіти та робили акцент на застосуванні інтерактивних методів навчання, які суттєво підвищують інтерес до освіти її учас-

ників. У своїх науково-практичних розробках роблять наголос на застосуванні активних методів навчання (ігор, дискусій, тренінгів, кейсів тощо) з метою розвитку комунікативних умінь особистості Ж. Богдан [27], О. Ігнатюк, О. Єльнікова, Н. Середа, Т. Солодовник, Т. Хомуленко та інші.

Такі вчені, як Т. Гура, О. Квасник, Є. Воробйова, А. Книш, Б. Головешко, О. Романовський, В. Карманенко, А. Мудрик, Н. Мілорадова, А. Черкашин, Х. Шишкіна у своїх працях розглядали особливості застосування та ефективність методу гри в процесі розвитку лідерського потенціалу майбутніх фахівців різних спеціальностей. Н. Підбуцька, А. Книш та Ю. Чалая у своїй науковій праці рольові та ділові ігри розглядали як інструмент розвитку психологічної компетентності майбутніх інженерів [1].

Хавкінс-Робінсон В. (William Hawkes-Robinson), який зі своїми колегами розглядає метод гри як навчально-терапевтичні засоби для молоді та дорослих в освітньому процесі [2]; М. Феррепа Ранділ (Marco Antonio Ferreira Randil) та Х. Фаустіно де Карвалхо (Hernandes Faustino de Carvalho) активно вивчали навчання через рольові ігри у контексті активного навчання та викладання [3]; П. Кілгоур (Peter W. Kilgour), Д. Рейнауд (Daniel Reynaud), М. Норскоте (Maria T. Northcote), М. Шеилдс (Marion Shields) розглядали рольову гру як інструмент для полегшення навчання, саморефлексії та соціальної обізнаності в освіті вчителів, один із видів активної навчальної діяльності, що створює взаємодію між учнями та модельованим сценарієм [4]. Вчена Б. Крістіна (Baciu Ana Cristina) вважає, що рольова гра допомагає студентам приміряти різні варіанти взаємодії професійного характеру, де вони активно аналізують конкретні життєві ситуації за допомогою рольової гри під час контакту віч-на-віч. Науковець висвітлює у своїй роботі проблему

дистанційного навчання, аналізує питання можливості ефективно впливати на навчання здобувачів. Дана проблема, яка охопила увесь світ, сприяла, на думку автора, появі нового навчального методу, яким є гейміфікація (цифрові ігри) [5].

Найгард К. (Claus Nygaard), Н. Куртней (Nigel Courtney) та їхні колеги багато часу присвятили дослідженням використання симуляторів, рольових ігор в університетській освіті. Їх колега Е. Лей (Elysebeth Leigh) – професіонал із моделювання, витратив більше 30 років на вивчення питання застосування симуляційних стратегій та методів для покращення навчання в ділових та академічних умовах в Австралії та в усьому світі. Вона є автором кількох книг, у тому числі двох томів моделювання для навчання на робочому місці та посібника з онлайн-рольової гри в університетських умовах. Р. Дюк (Richard D. Duke) займався створенням політичних ігор для стратегічного управління [6].

Маркі А. (Makris Agoritsa) Влахопоулос Д. (Vlachopoulos Dimitrios), у своїх роботах говорили про те, що викладачі повинні розробляти ігри з метою досягнення ефективності результатів навчання. Автори наголошували на тому, що студенти також повинні брати участь як співавтори, рекомендуючи інноваційні ідеї та радикальні підходи, намагаючись задовольнити власні потреби [7]. Таким чином, можна побачити велику популярність впровадження рольових ігор у навчальний процес різних країн світу, науковці наголошують на їхній ефективності та вектори організації наукових пошуків спрямовують на пошук механізму їх застосування в дистанційному режимі.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми, котрим присвячується дана стаття. Після ґрунтовного вивчення досліджень щодо особливостей застосування рольової ігри в освітньому просторі, її значення для процесу навчання

у закладах вищої освіти та її використання в умовах вимушеної дистанційної освіти, було виявлено, що дані питання не були вивчені достатньо. Зокрема вищезазначені роботи не мають чіткої технології створення педагогами рольових ігор. В роботах не було виявлено аналізу сучасного стану впровадження моделюючої рольової гри в українських закладах вищої освіти. Не виявлено доцільність та ефективність використання методу гри в умовах пандемії 2020–2021 років з метою підвищення ефективності дистанційної форми навчання.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Мета даної роботи передбачає уточнення сучасного стану впровадження рольової гри в українських закладах вищої освіти, висвітлення технології її створення та проведення під час навчання та аналіз доцільності та ефективності використання методу гри в умовах пандемії, тобто за дистанційної форми навчання.

Виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів. Освітній процес у сучасних умовах має певні зміни, незручності щодо реалізації дистанційного режиму та змушує докладати певні зусилля для її збереження та покращення. Актуальність та ефективність використання інтерактивних методів навчання, зокрема рольової гри у навчальному процесі є беззаперечними. Під рольовою грою прийнято вважати метод інтерактивної взаємодії, який відображає реальні життєві ситуації з безліччю аспектів внутрішньоособистісних або міжособистісних проблем, які криються в рольових інструкціях, що дозволяє учасникам безпечніше, ніж у реальному житті, пізнати і зрозуміти структуру і причинно-наслідкові взаємозв'язки, навчитися новим способам поведінки і дослідити на практиці свої ідеї [20]. В даній статті автори розглядають рольову гру як інтерактивний метод навчання у закладах освіти, що моделює ситуації професійної взаємодії. Залежно

від етапу опрацювання навчальної програми майбутніми фахівцями, викладачі можуть використовувати рольові ігри, виконуючі різні освітні задачі (мотивування, засвоєння та контроль знань, відпрацювання умінь та навичок тощо). Наприклад, якщо педагогу необхідно замотивувати студентів на засвоєння матеріалу, це можливо зробити завдяки ефекту лабілізації в рольовій грі. Досягнення ефекту лабілізації змушує особистість, яка навчається, переживати усвідомлення неефективності її звичних форм поведінки, відсутності знань та навичок у певній сфері чи галузі. Також завдяки лабілізації відбувається усвідомлення джерел труднощів, з якими особистість зіткнулася під час рольового розігрування [8]. Педагог, проводячи рольову гру на початку розкриття, передачі знань студентам, навмисно створює умови для підвищення мотивації до пізнання, опрацювання нового матеріалу, розвитку певних практичних навичок та мінімізації роботи захисних бар'єрів до позитивних змін у студентів.

Наступним завданням, що вирішується завдяки застосуванню рольової гри в навчальному процесі, може бути діагностика рівня розуміння матеріалу та володіння вміннями, які студенти повинні засвоїти, з подальшим корегуванням теоретично-практичного матеріалу для досягнення повного або необхідного засвоєння та опрацювання матеріалу. Педагог може застосовувати рольову гру наприкінці навчального процесу з метою закріплення студентами наданого матеріалу. Також рольова гра може бути методом підвищення настрою у студентів, активізації їхнього розумового та фізичного стану, а також для збільшення авторитету педагога в очах майбутніх фахівців [8]. Таким чином, завдяки впровадженню рольової гри в навчальний процес педагог досягає підвищення якості освітнього процесу та його ефективності.

Якщо проаналізувати особливості використання різних інтерактивних мето-

дів навчання, які застосовуються викладачами України, інших країн Європи та США, можна зробити наступні висновки. З метою реалізації інтерактивних методів в умовах домінування дистанційної форми навчання в Україні, як у всіх країнах світу, в навчальному процесі активно використовуються різні хмарні технології. Найбільш популярними сервісами, які у своїй практиці застосовують представники освіти для створення мультимедійних інтернет-презентацій та візуалізації інформації такі: Prezi.com (створення мультимедійних презентацій із нелінійною структурою), Calameo (миттєве створення інтерактивних публікацій в Інтернеті), SlideShare (розповсюдження власних публічних виступів у Інтернеті з якісною презентацією), Powtoon.com (створення анімаційних роликів і презентацій), SlideBoom (сховище для презентацій, яке зберігає їх в первозданному вигляді, при цьому зберігаються анімації, аудіо і відео, сервіс підтримує презентації різних форматів: PPTX, PPSX, PPT, PPS.), Emaze (має яскраві й якісно виконані шаблони, а також можливість застосування анімації і 3D-ефектів) тощо. У створенні ментальних карт, інтелект-карт, педагогам допомагають такі онлайн платформи, як: Xmind, Bubbl.us, Mind42, MindMaps, MindMeister, 9 Mindomo, SpiderScribe, DropMind тощо) [9].

Для створення освітнього матеріалу з хронологічним ефектом (шкали часу) викладачі з усього світу застосовують наступні онлайн платформи: FreeTimeline, TimeRime, Timetoast, WhenInTime, Ourstory, Capzles Dipity (допомагають освітянам представити події, розвиток різних історичних процесів, явища або факти з огляду на лінію часу при підготовці матеріалу для презентації, доповіді, лекції тощо) [9]. Спільний доступ учасників освітнього процесу до дошки на платформі ZOOM, яка активно застосовується в різних країнах світу, а також інструменти для створення ма-

люнків можна знайти на платформах Paint, Gimp, MyPaint, Cacao, SmoothDraw тощо [10]. На сервісах Glogster, VectorPaint, artPad, Blingee, Mapwing, ThingLink та інших педагоги створюють ані-мації, візитки, календарі, а завдяки онлайн платформам Easel.Ly, Visual.Ly, Creately.Com, Draw.Lo створюється інфографіка, метою якої є швидко і чітко підносити складну інформацію [9]. Вищезазначені онлайн платформи освітяни можуть застосовувати під час підготовки та проведення, а потім і аналізу рольової гри з метою підвищення якості та ефективності.

Слід зазначити, що в провідних країнах світу набирає популярності гейміфікація навчального процесу через відсутність можливості спілкуватися вічна-віч зі своїми студентами при проведенні рольової гри. Дослідниця з Румунії Б. Крістіна (Baciu Ana Cristina) у своїх наукових розробках стверджує, що метою загальних освітніх втручань під назвою "гейміфікація" є максимізація участі шляхом охоплення інтересу тих, хто навчається, та їхнє натхнення продовжувати навчання [5]. Гейміфікація навчання дослідник з Ізраїлю І. Шатс (Itamar Shatz) визначає як освітній підхід, який використовується для мотивації учнів до навчання за допомогою дизайну відеоігор та ігрових елементів у навчальному процесі [11].

Найрозповсюдженим методом інтерактивної взаємодії в навчальному процесі є дискусія. Також поширено застосування методу case-study, які часто використовують в провідних університетах різних країн світу (першими їх почали застосовувати у Гарвардській школі бізнесу) [12]. Необхідним є підкреслення взаємозв'язку методу кейсів та рольової гри, адже інструкції до рольового розігрування мають форму case-study, тому вчити студентів працювати з різними ситуаціями є запорукою більш активної взаємодії під час гри. Графічна фасилітація, як метод візуалізації інформації в навчальному процесі, застосовується набагато менше, ніж у

тренінговій практиці та в сфері бізнесу.

Використання методу рольової гри в навчальному процесі відбувається в різних фахових програмах навчання. Наприклад: використовують рольові ігри як методологічний підхід до викладання клітинної біології [3]; викладання історії та соціальних відносин через рольову гру, яку було створено у комп'ютерному вигляді (гравці інтерпретують різних персонажів у різноманітних сценаріях, переживаючи пригоди, стикаючись із проблемами та намагаючись досягти кількох і одночасних освітніх цілей, розваг та соціальної інтеграції, завдяки чому є можливість самостійно прожити ситуацію, краще запам'ятати та усвідомити всі соціальні та історичні фактори) [13]; використання рольової гри як педагогічної стратегії процесу навчання медсестр, в якій студенти мають змогу відпрацювати різні проблемні ситуації майбутнього професійного життя та отримати певний теоретико-практичний досвід [14]; використання рольової гри для розвитку навичок вирішення проблем та дебатів для використання в класі мовних мистецтв; у соціальному контексті рольова гра дає потенціал для розвитку таких навичок навчання, як спілкування, вирішення проблем та лідерство, одночасно надаючи суб'єктові навчання можливість розширити комунікативний потенціал в рамках навчальної програми тощо [15].

Науковці наголошують на важливості створення певних умов для проведення рольової гри. Варіацій місць, навчальних програм, часу проведення, мети, аудиторії для реалізації рольової гри може бути безліч, але слід пам'ятати, що необхідно вміло підбирати рольові ігри, розуміти яка гра на що саме спрямована, що саме може бути сформовано, розвинено, як саме створити власну, авторську гру чи адаптувати загально відому, розуміти технологію її створення, проведення та аналізу.

З метою дослідження думок педагогів щодо реальної ситуації використання рольових ігор у сучасному навчаль-

ному процесі, виявлення особливостей реалізації даного методу (використання авторських ігор чи класичних) та виявлення знань викладачів особливостей, технології їх створення, проведення, було зроблено опитування. Після закінчення 1 семестру 2020–2021 року навчання, який пройшов у більшості своїй дистанційно, та на початку 2021 року нами було проведено дослідження сучасного стану впровадження рольової гри в українських закладах вищої освіти. У дослідженні взяли участь 73 викладача закладів вищої освіти багатьох міст України (Харків, Київ, Запоріжжя, Кременчук, Одеса, Полтава), зокрема такі університети: Класичний приватний університет, Національний технічний університет України “Київський політехнічний інститут ім. І. Сікорського”, Одеський національний університет ім. І. Мечникова, Кременчуцький національний університет імені Михайла Остроградського (КрНУ), Кременчуцький університет економіки, інформаційних технологій та управління, Національний технічний університет “Харківський політехнічний інститут”, Національний фармацевтичний університет та ін. Дослідження (експертне опитування) проводилося в онлайн режимі (на електронну адресу респондентів було надіслано авторські анкети з питаннями, які стосувалися проблематики даного дослідження). Всі респонденти мали великий стаж педагогічної діяльності, мали наукові ступені та вчені звання, знали про конфіденційність даного дослідження, тому їхні відповіді можна вважати щирими.

Анкета вміщувала три тематичні блоки: перший блок стосувався особистісних даних респондентів; другий блок вміщував питання стосовно технології створення рольової гри, їх досвіду; третій блок стосувався особливостей застосування рольових ігор у професійній діяльності, сучасних умовах дистанційної освіти. Серед питань, які було задано респондентам такі:

1. Чи проводили ви рольові ігри зі студентами за проблематикою власних курсів, як часто?

2. Чи проводити Ви рольові ігри зі студентами за допомогою освітніх платформ Microsoft 365, Zoom, Moodle, Skype тощо?

3. На що впливають результати рольової гри в навчальному процесі?

4. Ви користуєтеся вже створеними іграми (класичними, інших авторів) або створюєте їх самостійно залежно від цілей навчання та групи студентів, їхніх особливостей?

5. Ви вмiєте створювати власні рольові ігри та володієте знаннями щодо особливостей їхньої розробки та впровадження?

6. Оцініть важливість (від 0 до 10 балів) інформації для викладача, що використовує рольові ігри у викладанні: створення теоретичної бази гри та когнітивних опор гри; створення фабули гри на основі моделювання професійних ситуацій; розробка алгоритму ходу гри з чітким часовим регламентом; проведення рефлексії; декомпозиція складних умінь; створення рольових характеристик та інструкцій; порядок виходу студентів із гри та деролінг учасників ігрового розігрування; свій варіант.

Було проведено аналіз відповідей викладачів, які нам дозволили зробити наступні висновки:

– взагалі метод рольової гри застосовують 79,45% викладачів у своїй професійній діяльності;

– даний метод займає біля 55% серед загальної кількості сучасних інтерактивних методів навчання;

– освітні платформи Microsoft 365, Zoom, Moodle, Skype тощо застосовують 26,03% викладачів з метою проведення рольових ігор;

– для 50,68% викладачів проведення рольових ігор в онлайн просторі є неможливим через відсутність реального спілкування та зниження якості процесу

ОРГАНІЗАЦІЙНО-ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ

досягнення мети рольового розігрування;

– 61,64% педагогів не мали за мету використовувати даний метод через очікування низької якості проведення рольової гри онлайн просторі та очікування відміни вимушеної дистанційної форми навчання;

– 71,23% викладачів чекають на закінчення пандемії, щоб активізувати даний метод у своїй професійній діяльності;

– даний метод є цікавим та ефективним для передавання та засвоєння навчально-практичного матеріалу для 93,15% викладачів; для збільшення зацікавленості студентів – 87,67%; для підсилення авторитету викладача – 36,98%;

– 23,28% педагогів самостійно створюють рольові ігри для їх реалізації у власній педагогічній діяльності;

– 56,16 % викладачів користуються вже створеними рольовими іграми, інколи їх модифікуючи під власні завдання навчання та теоретично-практичний матеріал; з них 92,68% мають мотивацію та бажання навчитися, розкрити для себе особливості, технологію створення та проведення рольової гри в навчальному процесі;

– на 10 балів були одноставно оцінені такі фактори створення та проведення моделюючої рольової гри: створення теоретичної бази гри та когнітивних опор гри; створення фабули гри на основі моделювання професійних ситуацій; розробка алгоритму ходу гри з чітким часовим регламентом.

– більшість опитуваних високо оцінила питання проведення рефлексії дій учасників рольового розігрування (рейтинг 8,5 балів).

– такі важливі фактори, як декомпозиція складних умінь (3,5 балів); створення рольових характеристик та інструкцій (5,5 балів); порядок виходу студентів з гри та деролінг учасників ігрового розігрування (3,5 бали) мали невисокий рейтинг.

Таким чином, можна констатувати,

що для багатьох викладачів є важливим та ефективним застосування методу рольової гри в їхній педагогічній діяльності. Не всі респонденти володіють певними знаннями щодо проблематики дослідження, не мають повного бачення, не орієнтуються у методиці створення рольової гри, відсутній досвід роботи з нею та всіх привілей її використання в педагогічному просторі. Це говорить про необхідність висвітлення технології підготовки, проведення та аналізу рольових ігор в освітньому процесі, особливо в дистанційній формі навчання.

Проаналізувавши досвід вчених-класиків як Я. Морено, Г. Лейтца, К. Рудестама [16], закордонних вчених А. Азарнової [17], І. Вачкова [18], Е. Сидоренка [19], К. Фопеля [20], К. Бонвелл (С. Bonwell), Д. Ейсон (J. Eison) [21], Е. Харбур (E. Harbour), Д. Коннік (J. Connick) [22], Д. Лебарон (J. Lebaron), Д. Миллер (D. Miller) [23], розробки Центру інноваційного навчання та навчання при Університеті Північного Іллінойсу [24] щодо особливостей, секретів, технології підготовки, проведення та аналізу рольових ігор в освітньому просторі, в даній роботі автори висвітлюють класично-узагальнюючу технологію створення та проведення рольової гри, наголошуючи на поєднанні рольової гри та методу case-study з подальшою рефлексією (шерінгом) усіх учасників освітнього процесу, які брали участь в ігровому занятті, будь-то в аудиторії чи в онлайн просторі. Для більшої наочності далі наводимо приклад авторської рольової гри “Тренінг у банку”, яка в собі моделює юридичну, економічну та соціально-психологічну складові діяльності психолога. Г. Попова створила цю гру для проведення її в рамках курсу “Соціально-психологічний тренінг” з метою навчити майбутніх психологів брати участь в бізнес-переговорах, укласти контракт на надання тренінгових послуг для великих організацій. Особистий досвід проведення даної гри підкреслив

можливість застосування рольових ігор в процесі дистанційної освіти за допомоги освітніх платформ Microsoft 365, Zoom, Moodle, Skype тощо.

Приклад фабули рольової гри “Тренінг у банку”: “У банку “Золота арка” частішали випадки зовнішнього шахрайства при кредитуванні клієнтів. Керівництво банку повинно припинити подібні випадки. Голова служби безпеки банку запропонував керівництву провести навчання для фахівців фронт-офісу щодо виявлення клієнтів, які схильні до шахрайства, у яких є потреба оформити кредит, та роботи з ними. Він зустрівся з давнім знайомим-психологом для консультації щодо цієї ситуації – директором тренінгового центру”. На рисунку 1.1 зображено основні етапи технології створення рольової гри в навчальному курсі [16–20].

При створенні рольової гри автори дотримувалися наступних технологічних етапів. Першим етапом технології створення рольової гри – це визначення завдань, які повинні бути вирішені за допомогою цього методу навчання.

Другий етап технології створення рольової гри – це визначення типу гри:

– метафорична (застосування казкових, метафоричних сюжетів співзвучних проблематиці навчального процесу) чи реалістична. Часто метафоричні ігри використовують для “розігріву” завдяки механізму відволікання від зовнішніх проблем. Завдяки цій метафоричності майбутні фахівці дистанціюються від реальності в грі, що мінімізує роботу захисних механізмів, страхів і сорому перед аудиторією при розігруванні ролі.

Третій етап технології створення рольової гри – це створення когнітивного підґрунтя гри, яке пов’язана з формуванням професійної компетентності ваших студентів, її окремих складових – умінь (наприклад, успішної професійної комунікації). У процесі створення рольової гри необхідно за основу брати

формування практичних, теоретичних, комунікативних умінь. У нашій грі “Тренінг у банку” – це освоєння вмінь ведення переговорів і укладення контракту на проведення тренінгів у виробничих компаніях майбутніми психологами, розподіл обов’язків у команді.

Далі важливо зробити декомпозицію складних умінь. Тобто відобразити більш детально ті процеси і вміння, практичний досвід, які необхідні студентам у майбутній діяльності. Наприклад, складне вміння переговорної діяльності включає в себе: здатність донести думку до партнера, зрозуміти його позицію, протистояти маніпулятивному впливу, вміння асертивно відстоювати свої інтереси, регулювати емоційний стан (свій і партнера). На прикладі нашої гри, освоєння умінь ведення переговорів і укладення контракту на проведення тренінгів у великих компаніях майбутніми психологами включає: вміння чути і слухати, діагностувати невербальні сигнали комунікації, привернути увагу до проблеми, донести інформацію, прогнозувати різні шляхи вирішення проблеми, прийняти рішення, аргументувати, протистояти маніпуляції, контролювати власний емоційний стан і стан співрозмовника, знання юридичної, економічної і організаційної складової діяльності психолога.

Далі необхідно підібрати когнітивні опори – короткі орієнтири дій, необхідний теоретичний матеріал, який розкриє шляхи вирішення проблематики гри та виконання поставленої мети гравцями (майбутніми професіоналами). Наприклад, когнітивна опора для тих, хто хоче протистояти психологічній маніпуляції.

Розкриття даного теоретичного матеріалу, необхідно реалізувати до початку проведення рольової гри (можливо дати його на самостійне вивчення). Теоретичний матеріал (когнітивні опори) повинен бути обов’язково, без нього якість і зміст проведення рольової гри в навчальному процесі можуть бути неефективними.

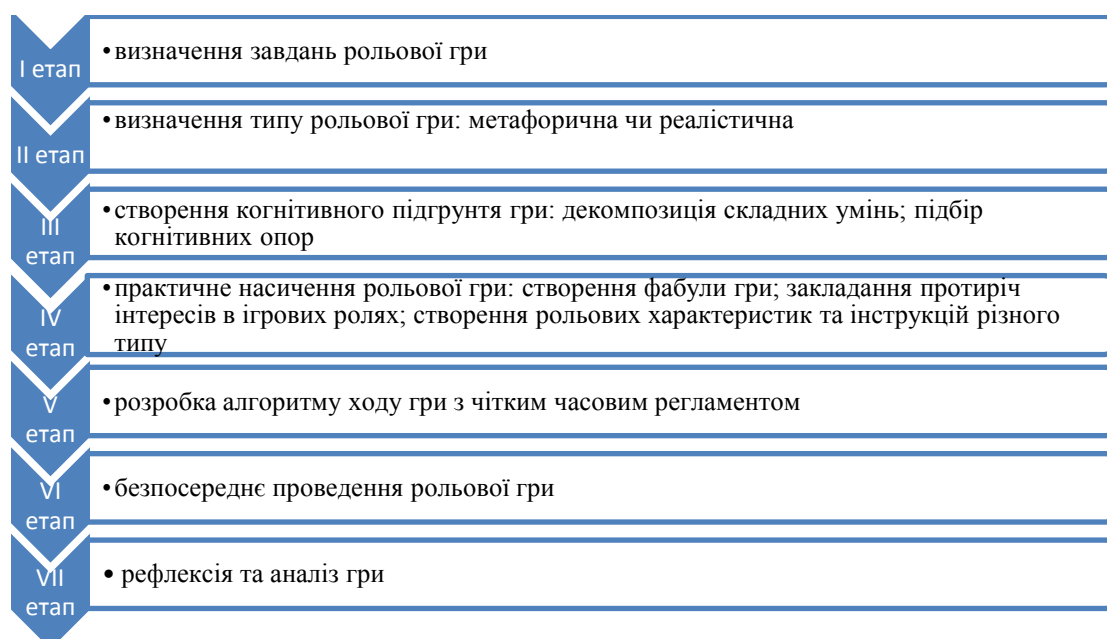


Рис. 1.1 – Основні етапи технології створення рольової гри в навчальному курсі

Однак, є можливість провести рольову гру до подачі теоретичного матеріалу з метою лабілізаційного ефекту навчально-практичної діяльності студентів [8].

Дистанційна форма навчання дає змогу фіксації відео в платформах Zoom, Microsoft 365, Moodle, Skype тощо з метою його аналізу та осмислення майбутніми фахівцями та педагогами особливостей проведення та програвання ролей у грі. Відеозворотній зв'язок є потужним механізмом для мотивування до зміни поведінки. Якщо ми плануємо відеозворотній зв'язок та його аналіз, то необхідно врахувати, що це займає додатковий час.

Четвертий етап технології створення рольової гри – це практичне насичення рольової гри, що вміщує у собі наступні дії викладача: створення фабули гри; закладання протиріч інтересів в ігрових ролях, з якими студенти працюватимуть (вони включені в преамбулу і приховані в інструкції гри); створення рольових характеристик та інструкцій різного типу. Наведемо приклад рольової характеристики та прихованої інструкції: “Старший психолог Павло Іванович – ви практикуючий тренер, автор майстер – класів та

тренінгів із соціальної компетентності. Досвід проведення тренінгів та консультування більше 9 років. Серед ваших клієнтів багато відомих організацій, позитивні відгуки. Ви дуже відповідальна та працююча людина. Прихована інструкція. Останнім часом ви невдоволені оплатою праці та навантаженням роботою, плануєте вимагати надбавки зарплатні, також ви потребуєте відпочинку, плануєте взяти відпустку”.

В умовах дистанційного процесу навчання слід відмітити, що неможна втрачати ефекти несподіваності від отримання ролі майбутнім професіоналом, тому заздалегідь викладач повинен мати технічне за безпечення (Viber, Telegram, WhatsApp тощо), щоб розіслати приховані інструкції у вигляді фотографій або текстових матеріалів, щоб студенти не готувалися зайвий проміжок часу.

П'ятий етап технології створення рольової гри – це розробка алгоритму ходу гри з чітким часовим регламентом. Наприклад:

1. Розмова голови служби безпеки банку Олександра Петровича та директора психологічного центру “Спектр” Дмитро Васильовича (3–5 хвилин).

2. Нарада директора психологічного центру “Спектр” Дмитра Васильовича зі співробітниками (3–5 хвилин) щодо планування робіт у банку.

3. Розмова директора психологічного центру “Спектр” Дмитра Васильовича з старшим психологом (3–5 хвилин).

4. Розмова старшого та молодших психологів (3–5 хвилин).

5. Вивчення варіанту контракту мікрогрупи. Подання пропозицій відносно кошторису тренінгу (5–7 хвилин).

6. Оформлення контракту (3–5 хвилин).

Слід зазначити, що викладачі повинні чітко розписати таймінг кожного етапу гри і далі його дотримуватися. Це полегшує проведення даного методу як у форматі живого спілкування, так і в дистанційному режимі. Прикладом загального таймінгу в умовах проведення пари може бути наступне: до 10 хв – вітання і розігрів, знайомство з проблемою (теорія) 3–5 хв, знайомство з фабулою гри – 3–5 хвилин, розподіл ролей і знайомство з рольовими інструкціями – 5–7 хвилин тощо.

Шостим етапом є сама гра. До безпосереднього початку рольової гри необхідно активізувати студентів за допомогою швидкої вправи на увагу, на асоціації, на творчість, швидкість формулювання ідей тощо. Після короткої вправи, як правило, всі учасники готові до роботи.

Розкриття мети даної рольової гри повинно бути чітким та супроводжуватися слайдами, на яких всі учасники гри зможуть самостійно її усвідомити та закріпити її розуміння.

Важливим є використання викладачами активних і пасивних ролей. Активні ролі – це ті, в ході розігрування яких відбувається відпрацювання та отримання необхідних знань, умінь, навичок. Пасивні ролі – це ті, які сприяють цьому процесу, підштовхують, мотивують активність головного (активного) гравця. При цьому ті гравці, які

виконують пасивні ролі, можуть бути дуже активні в висловлюваннях і діях, однак вони лише обслуговують реакції головного (активного) гравця, що відпрацьовує вміння [17,18].

Приклад рольової дії: Активний – Пасивний: діалог директора психологічного центру і старшого психолога. Завдання директора – зрозуміти приховані мотиви, запропонувати відповідні дії. Техніка з’ясування – відкриті питання, слухання, резюмування. Приклад рольової дії: Активний – Активний: діалог директора психологічного центру і начальника служби безпеки банку. Завдання – асертивно відстояти свої інтереси, прийти до взаємної згоди. Техніка – протистояння маніпулятивному впливу, відкриті питання, слухання, резюмування.

Ще один важливий момент, який повинні пам’ятати педагоги, проводячи рольову гру, зняття негативного стану і емоційної напруги після закінчення рольових дій. Тобто необхідно провести деролінг учасників ігрового розігрування (“Ти не Геннадій Семенович, ти Анастасія, студентка ...”) [16, 17].

Сьомий етап технології проведення рольової гри – це рефлексія та аналіз гри. Рефлексія гри займає не менше 20–25 хвилин. Етап аналізу гри пов’язаний із підготовкою рефлексивних питань для учасників рольової гри, наприклад:

1. Чи змогли ви відстояти власні інтереси, виконати приховану інструкцію?

2. Який у вас емоційний стан після закінчення гри? Що на вас вплинуло більше?

3. Що б ви змінили у власній поведінці, коли виконували рольове завдання?

4. Чому ви навчилися у гри? Що було у вас сильною та слабкою сторонами в процесі рольової діяльності?

При проведенні рольової гри важливо враховувати число гравців із подальшим розрахунком часу для про-

ОРГАНІЗАЦІЙНО-ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ

ведення рефлексії з кожним гравцем (близько 2–3х хвилин на одне питання) залежно від переліку не обхідних питань. Порядок рефлексії учасників рольового розігрування і спостерігачів може бути різним: спочатку беруть участь в рефлексії ті гравці, які були пасивними, потім ті, хто був активний, потім – студенти, які просто спостерігали, зрештою – тренер; або спочатку беруть участь в рефлексії спостерігачі, потім – пасивні гравці, а потім – активні.

Викладач підводить підсумки, структурує, узагальнює висловлені почуття, думки, уточнює, що конкретно необхідно робити під час вирішення завдань гри. В ході рефлексії необхідно звертати увагу на те, чи використовували гравці когнітивні основи дій та чи змогли правильно виконати рольові інструкції. Важливо надати підтримку студентам, які не змогли правильно виконати рольові інструкції в складних рольових діях, визначати для них перспективи розвитку.

У педагогів, які не враховували таймінг ігрового процесу, часто на заключний етап проведення рольової гри – аналіз – не вистачає достатнього часу і він неефективний. Недостатній аналіз знижує цінність рольової гри. У процесі рефлексії учасників відбувається опрацювання сильних і слабких сторін власної поведінки в ході ігрової дії, виникає мотивація та усвідомлюються перспективи вивчення матеріалу предмету.

Висновки з даного дослідження та перспективи подальших розвідок у даному напрямку. Враховуючи вище наведене можемо сформулювати такі основні висновки. Було виявлено, що метод рольової гри активно застосовується в різних фахових програмах навчання закладів освіти у різних країнах світу. Було обґрунтовано не обхідність створення певних умов для проведення рольової гри в

сучасному дистанційному режимі навчання, а саме: знання педагогами чіткого алгоритму створення власної, авторської гри та особливостей адаптації загально відомої гри; перерозподіл і збільшення кількості часу для структурування ігрового матеріалу та його оцінки; вмільний підбір рольові ігри, розуміти мети, особливостей формування, структура умінь, навичок та знань; розуміння технології її створення, проведення та аналізу.

Було проведено опитування педагогів з різних міст України та різних закладів вищої освіти щодо реальної ситуації використання рольових ігор в сучасному навчальному процесі, виявлено особливості реалізації даного методу (використання авторських ігор чи класичних) та знання викладачів щодо технології їхнього створення, проведення та аналізу. В дослідженні виявлено, що більшість опитуваних викладачів розуміють її ефективність, користуються іграми загальновідомими з елементами модифікації через відсутність уявлення щодо технології створення, проведення та аналізу рольової гри. Також було виявлено домінуючу схильність та мотивацію навчитися, розкрити для себе технологію створення та проведення рольової гри.

В статті було розкрито практичні моменти реалізації технології створення та проведення рольової гри як одного з ефективних, цікавих для студентів метода навчання в сучасних умовах. Було розкрито доцільність використання методу гри в умовах пандемії 2020–2021 років із метою підвищення ефективності дистанційної форми навчання. Серед перспектив дослідження означеної теми автори виділяють вивчення комплексу умов, що забезпечують ефективне застосування рольової гри у навчальному процесі.

Список літератури:

1. Підбуцька Н., Книш А., Чала Ю. Психологічна готовність майбутніх

інженерів до розвитку спільних компетентностей у процесі вивчення „професійної психології” / Н. Підбуцька, А. Книш,

- Ю. Чала // Наука та освіта. – Вип. 11. – 2017. – С. 133 – 138
2. Вільям Хокс-Робінзон. Рольові ігри, що використовуються як навчально-терапевтичні засоби для молоді та дорослих [електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.researchgate.net/publication/237074784_Roleplaying_Games_Used_as_Educational_and_Therapeut_Tools_for_Youth_and_Adults
3. Марко Антоніо Феррейра Ранді, Ернандес Фаустіно де Карвальо Навчання че-рез рольові ігри: підхід до активного навчання та викладання / Марко Антоніо Феррейра Ранді; Ернандес Фаустіно де Карвальо [електронний ресурс]. – issn0100-5502. – Режим доступу: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-55022013000100012
4. Кілгур П., Рейно Д., Шилдс, М. Норткот М. Т., & Рольова гра як інструмент для полегшення навчання, саморефлексії та соціальної обізнаності в освіті вчителів / П. Кілгур, Д. Рейно, М. Шилдс & М. Т. Норткот // Міжнародний журнал інноваційних міждисциплінарних досліджень. – 2015. – №2 (4), С. 8–20 https://research.avondale.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1075&context=edu_papers
5. Бачіу Ана Крістіна Від рольової гри до гейміфікації як навчальних методів [електронний ресурс] / Ана Крістіна Бачіу. – Режим доступу: https://www.europeanproceedings.com/files/data/article/49/1434/article_49_1434_pdf_100.pdf
6. Клаус Нігаард, Найджел Кортні, Елісебет Лі, Джек Гертс, Річард Д. Дюк. Симуляції, ігри та рольова гра в університетській освіті / Клаус Нігаард, Найджел Кортні, Елісебет Лі, Джек Гертс, Річард Д. Дюк. // серія Навчання у вищій освіті. – Видавництво Libri 1 червня 2013 р. – С. 344
7. Димитріос Влахопулос, Агоріца Макрі Вплив ігор та моделювання на вищу освіту: систематичний огляд літератури [електронний ресурс] / Д. Влахопулос, А. Макрі // Міжнародний журнал освітніх технологій у вищій освіті. – 2017. – №14(22) – Режим доступу: <https://d-nb.info/1141475928/34>
8. Духневич В. М. Прикладні питання технології підготовки та проведення когнітивно орієнтованих тренінгів спілкування / В. М. Духневич методичні рекомендації // Нац. акад. пед. Наук України, Ін-т соц. та політ. психології. – К.: Міленіум. – 2014. – С. 84 – Режим доступу: <https://core.ac.uk/download/pdf/32309469.pdf>
9. Ализарчик Л. Л., Голяс В. О. Применение интернет-технологий при изучении математических дисциплин / Л. Л. Ализарчик, В. О. Голяс // Вестник ВДУ. – 2016. – №3(92). – С. 74–82
10. Квасник О. В., Шаполова В. В. Досвід залучення інтерактивних методів взаємодії зі студентами в сучасних умовах дистанційного навчання / О. В. Квасник, В. В. Шаполова // Збірник наукових праць ЛОГОС. – С. 38–41 – Режим доступу: <https://doi.org/10.36074/logos05.02.2021.v5.12>
11. Шац, Ітамар Використання гейміфікації та ігор з метою сприяння ризику в процесі вивчення мови / Шац, Ітамар // Матеріали 13-ї щорічної національної конференції МЕІТАЛ. – Хайфа, Ізраїль: Техніон. – 2015. – С. 227–232
12. Шаполова В. В. Ефективність методу графічної фасилітації під час вдосконалення комунікативних умінь майбутніх менеджерів // В. В. Шаполова // Теорія і практика управління соціальними системами: філософія, психологія, педагогіка, соціологія: щоквартальний науково-практичний журнал. – Х.: НТУ “ХПР”. – 2020. – №2. – С. 54–64
13. Рікардо Батіста, Карлос Ваз де Карвалью Робота в процесі – навчання через рольові ігри [електронний ресурс] / Рікардо Батіста, Карлос Ваз де Карвалью // конференція ASEE, IEEE Frontiers in Education – 22–25 жовтня 2008 р. – Саратога-Спрінгс, Нью-Йорк, 38-а – Режим доступу: <file:///C:/Users/HP/Downloads/1685.pdf>
14. Аманда Натале Соарес, Марія

Флавія Газзінеллі, Ванья де Соуза, Лукас Енріке Лобато Араужо Рольна гра (рпг) як педагогічна стратегія в навчанні медсестри: досвід досвіду про створення нової гри [електронний ресурс] / Аманда Натале Соарес, Марія Флавія Газзінеллі, Ванья де Соуза, Лукас Енріке Лобато Араужо. – №24(2); №600–8 – Режим доступу:<http://www.index-f.com/textocontexto/2015pdf/24600e.pdf>

15. Хайнц Річард, Прагер Патрік Дос-лідження використання рольових ігор в освіті [електронний ресурс] / Річард Хайнц, Патрік Прагер // Майстер викладання наукового журналу. – 2019. – Вип. 2. – Режим доступу:<file:///C:/Users/HP/Downloads/29606-Article%20Text-81500-2-10-20191231.pdf>

16. Рудестам К. Групповая психотерапия. Психокоррекционные группы / К. Рудестам // Теория и практика / пер. с англ., 2-е изд. – М.: Прогресс. – 2006

17. Азарнова А. Метод ролевой игры в тренинге / А. Азарнова. – СПб.: Речь. – 2011. – С.347 – isbn 978-5-9268-1064-3

18. Вачков И. В. Основы технологии группового тренинга [електронний ресурс] / Вачков И. В. // Учеб. пособие. – М: Издательство “Ось-89”.–1999. – С. 176. – Режим доступу:<http://psylib.org.ua/books/vachkov/index.htm>

19. Сидоренко Е. Технологии создания тренинга. От замысла к результату / Сидоренко Е. – СПб: Речь. – 2007. – С. 336

20. Фопель К. Технология ведения тренинга / Фопель К. – М.: Генезис. – 2013. – С. 272

21. Bonwell, C. C., & Eison, J. A. Актив-не навчання: Створення хвилювання в класі / C. C. Bonwell, J. A. Eison. – Вашингтон, округ Колумбія: Ун-т Джорджа Вашингтона. – 1991

22. Харбор, Е., Коннік, Дж. Правила та поради щодо рольових ігор та занять [електронний ресурс] / Е. Харбор, Дж. Коннік. – 2005. – Режим доступу:<https://www.businessballs.com/roleplayinggames.htm>

23. Лебарон, Дж., Міллер, Д.

Потенціал ігрової рольової гри для сприяння соціальній побудові знань в Інтернет-курсі випускників [електронний ресурс] / Дж. Лебарон, Д. Міллер. – 2005. – Режим доступу: http://paws.wcu.edu/jlebaron/Jigsaw-FnlTCRpdf_050812.pdf

24. Рольова гра // Центр інноваційного навчання та навчання при Ун-ті Північного Іллінойсу [електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide/role-playing.shtml>

25. Закон України “Про вищу освіту” від 01.07.2014 № 1556-VII

26. Стратегії розвитку вищої освіти в Україні на 2021–2031 роки [електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2020/09/25/rozvitk-u-vishchoi-osviti-v-ukraini-02-10-2020.pdf>

27. Ж. Богдан, Н. Середа, Т. Солодовник Формування комунікативної компетентності студентів закладів вищої освіти: монографія / Богдан Ж., Середа Н., Солодовник Т. – Харків: Друкарня Мадрид. – 2020. – С. 262

References:

1. Pidbutska, N. (2017), “Future Engineers’ Psychological Readiness for Common Competencies Development in the Process of Studying “Professional Psychology””, *Science and Education*, iss. 11, pp. 133–138

2. “William Hawkes-Robinson. Role-playing Games Used as Educational and Therapeutic Tools for Youth and Adults”, available at: https://www.researchgate.net/publication/237074784_Roleplaying_Games_Used_as_Educational_and_Therapeutic_Tools_for_Youth_and_Adults

3. Marco Antonio Ferreira RandiI, Hernandes Faustino de Carvalho “Learning through role-playing games”, an approach for active learning and teaching, issn 0100-5502 available at: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010055022013000100012

4. Kilgour, P., Reynaud, D., Northcote, M. T., & Shields, M. (2015), "Role-playing as a tool to facilitate learning, self-reflection and social awareness in teacher education", *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, no. 2(4), no/ 8–20, available at: https://research.avondale.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1075&context=edu_papers
5. Baciú Ana Cristina, "From Role Play to Gamification as Educational Methods", available at: https://www.europeanproceedings.com/files/data/article/49/1434/article_49_1434_pdf_100.pdf
6. Claus Nygaard, Nigel Courtney, Elysebeth Leigh, Jac Geurts, Richard D. Duke (2013), "Simulations, Games and Role Play in University Education (Learning in Higher Education series)", Libri Publishing June 1, 2013 p. 344
7. Dimitrios Vlachopoulos, Agoritsa Makri (2017), "The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review", *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, no. 14(22), available at: <https://d-nb.info/1141475928/34>
8. Dukhnevich V. M. (2014), "Applied questions of technology of preparation and carrying out of cognitively oriented trainings of communication: methodical recommendations", *nat. acad. ped. sciences of Ukraine, inst. of soc. and flight. Psychology, K. Millennium*, p.84 available at: <https://core.ac.uk/download/pdf/32309469.pdf>
9. Alizarchik, L. L., Golyas. V. O. (2016), "Application of Internet technologies in the study of mathematical disciplines", *VSU Bulletin*, no.3 (92). pp. 74–82
10. Kvasnik, O. V., Shapolova, V. V. "Experience of attracting interactive methods of interaction with students in modern conditions of distance learning", *Collection of scientific works ЛОГΣ*, available at: <https://doi.org/10.36074/logos05.02.2021.v5.12>, pp. 38–41
11. Shatz, Itamar (2015), "Using Gamification and Gaming in Order to Promote Risk Taking in the Language Learning Process", *Proceedings of the 13th Annual MEITAL National Conference*, Haifa, Israel: Technion, pp. 227–232
12. Shapolova, V. V. (2020), "The effectiveness of the method of graphic facilitation during the improvement of communicative skills of future managers", *Theory and practice of social systems management: philosophy, psychology, pedagogy, sociology: a quarterly scientific practical journal*, H.: NTU "KhPI", no. 2, pp. 54–64
13. Ricardo Batista, Carlos Vaz de Carvalho (2008), "Work in Progress – Learning Through Role Play Games", October 22–25, Saratoga Springs, NY, 38th, *asee/ieee Frontiers in Education Conference*, available at: <file:///C:/Users/HP/Downloads/1685.pdf>
14. Amanda Nathale Soares, Maria Flávia Gazzinelli, Vânia de Souza, Lucas Henrique Lobato Araújo (2015), "The role playing game (rpg) as a pedagogical strategy in the training of the nurse: an experience report on the creation of a game text context nursing", *Florianópolis*, no. 24(2), no. 600–8, available at: <http://www.index-f.com/textocontexto/2015pdf/24600e.pdf>
15. Richard Heinz Patrick Prager (2019), "Exploring the Use of Role-playing Games in Education", *Master of Teaching Research Journal*, issue 2, available at: <file:///C:/Users/HP/Downloads/29606-Article%20Text-81500-2-10-20191231.pdf>
16. Rudestam, K. (2006), "Group psychotherapy. Psychocorrection groups", *Theory and practice*, per. with english, 2nd ed. M.: Progress
17. Azarnova A. (2011), "The method of roleplaying in training", *St. Petersburg: Speech*, p.347, isbn 978-5-9268-1064-3
18. Vachkov, I. V. (1999), "Fundamentals of group training technology", *Textbook allowance*, M: Publishing House "Axis-89", p. 176, available at: <http://psylib.org.ua/books/vachk01/index.htm>
19. Sidorenko, E. (2007), "Technologies for creating training", *From*

design to result, st. Petersburg, pp. 336

20. Fopel, K. (2013), "Technology of training, M.: Genesis, pp. 272

21. Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991), "Active learning: Creating excitement in the classroom", Washington, DC: The George Washington University

22. Harbour, E., & Connick, J. (2005), "Role playing games and activities rules and tips", available at: <https://www.businessballs.com/roleplayinggames.htm>

23. Lebaron, J., & Miller, D. (2005), "The potential of jigsaw role playing to promote the social construction of knowledge in an online graduate education course", available at: http://paws.wcu.edu/jlebaron/Jigsaw-FnlTCRpdf_050812.pdf

24 "Role Playing", Center for Innovative Teaching and Learning at Northern Illinois University available at: <https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide/roleplaying.shtml>

25. Law of Ukraine "On Higher Education" of 01.07.2014 no. 1556–VII

26. Strategies for the development of higher education in Ukraine for 2021–2031 available at: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2020/09/25/rozvitku-vishchoi-osviti-v-ukraini-02-10-2020.pdf>

27. Zh. Bohdan, N. Sereda, T. Solodovnyk (2020), "Formuvannia komunikativnoi kompetentnosti studentiv zakladiv vyschoi osviti: monografii", Kharkiv: Drukarnia Madrid, p. 26

Стаття надійшла до редколегії 07.05.21