

Зайцева Д.О., Медведєва О.Ю., Рябчук І.О., Стросько Н.Г., Леонтьєва І.О., Катрич А.В.

РОЛЬОВА ГРА ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ КОМУНІКАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ МОРСЬКИХ ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

В роботі розглянуті основні складові рольової гри, як засобу розвитку англомовної комунікативної компетентності студентів морських ЗВО. Рольова гра, на сьогоднішній день, є невід'ємним складовим освітнього процесі, так як сприяє тому, що мовлення студентів стає змістовнішими, аргументованішими, складнішими за структурою мовного та мовленнєвого матеріалу. Навчальне спілкування стає більш комунікативно-спрямованим, посилюються мотиви до вивчення англійської мови професійного спрямування, а також підвищується якість оволодіння нею. Наголошується увага на тому, що такий вид навчальної діяльності є значним фактором психологічної адаптації студентів у новому професійному та мовному просторі. Розглядаються основні результати, що досягаються при використанні рольової гри у навчальному процесі, а саме: адаптація студентів у мовному та професійному просторі. Адже, завдяки правильно побудованій рольовій грі, студенти відпрацьовують не лише навички англомовної комунікації, але й вдосконалюють безпосередньо свої професійні знання та вміння за спеціальністю.

В роботі висвітлені основні функції рольової гри: навчальна, тобто сприяє набуттю знань, а також формуванню іншомовних навичок і вмінь в рамках однієї або декількох навчальних тем; мотиваційно-спонукальна, яка мотивує і стимулює навчально-пізнавальну діяльність; розширює кругозір студентів, розвиває мислення, творчу активність; вчить орієнтуватися в конкретній ситуації і обирати необхідні вербальні та невербальні засоби спілкування; компенсаторна, компенсує відсутність або недолік практики, наближає навчальну діяльність до умов володіння іноземною мовою в реальному житті.

Приведені найбільш поширені і доречні рольової гри, що використовуються у навчанні для студентів спеціальності «Річковий та морський транспорт». При цьому наголошується увага на результатах, що досягаються після використання цього виду педагогічної діяльності, а також описуються основні етапи.

Отже, за допомогою використання професійно спрямованих комунікаційних рольових ігор, викладач здатний реалізувати максимальне наближення студентів до реальних професійних умов.

Ключові слова: морська англійська мова, комунікативна компетентність, рольова гра, професійне спілкування, студенти морських ЗВО.

Постановка проблеми. Мовна комунікація не існує сама по собі, а створюється у процесі соціальної та професійної взаємодії з іншими людьми. Якщо засоби мови можна вивчити і без спілкування з партнерами, то оволодіти самою мовою можливо

лише впроцесі комунікації. Отже, для ефективного навчання студентів морських ЗВО спілкуванню професійною англійською мовою, необхідне створення ситуацій професійної комунікації.

Одним з ефективних засобів, що допомагають вирішити завдання навчання професійній англійській мові студентів морських ЗВО, є рольова гра, адже вона є найкращою формою унаочнення комунікативних особливостей майбутньої професійної діяльності.

Використання рольових ігор на заняттях з англійської мови стимулює живу потребу і внутрішнє бажання студентів висловитися: моделюються ситуації, що стимулюють мотив мовлення. Особистісна орієнтація підвищує ефективність навчання говорінню, оскільки крім інтелектуальних і пізнавальних здібностей в навчальному процесі також задіяні емоції.

Аналіз останніх досліджень і публікацій: Теоретичні та практичні аспекти використання ігрових форм і методів навчання іноземній мові у закладах вищої освіти висвітлені багатьма науковцями Н.Азарова [1], Н. Жук [3], Н. Суворова [7], І. Школа [10] та ін., адже це один з найефективніших методів навчання іншомовній комунікації. Проте, теоретичних та методичних розробок використання рольових ігор при навчанні англійської мови в морських ЗВО на даний час недостатньо, що ще раз підтверджує актуальність тематики статті.

Мета статті: розкрити сутність і значення рольових ігор для розвитку англійської професійної комунікативної компетентності студентів морських ЗВО.

Виклад основного матеріалу. Рольова гра являє собою мовну діяльність, одночасно ігрову та навчальну, в процесі якої студенти виступають в певних ролях. Метою рольової гри є здійснювана діяльність. Будучи моделлю міжособистісного спілкування, рольова гра викликає потребу в спілкуванні іноземною мовою.

Рольова гра, як методичний прийом з групи інтерактивних способів навчання практичному володінню англійською мовою, має високий ступінь наочності, адже дає учаснику можливість застосувати мову як засіб спілкування. Вона являє собою умовне відтворення її учасниками реальної практичної діяльності, створює умови реального спілкування в англійськомовному середовищі [3, с. 188].

Функції рольової гри наступні:

- навчальна, тобто сприяє набуттю знань, а також формуванню іншомовних навичок і вмінь в рамках однієї або декількох навчальних тем;
- мотиваційно-спонукальна, яка мотивує і стимулює навчально-пізнавальну діяльність; розширює кругозір студентів, розвиває мислення, творчу активність; вчить орієнтуватися в конкретній ситуації і обирати необхідні вербальні та невербальні засоби спілкування;
- компенсаторна, компенсує відсутність або недолік практики, наближає навчальну діяльність до умов володіння іноземною мовою в реальному житті [10, с. 309].

Рольова гра забезпечує високу активність кожного учасника навчального процесу. Незважаючи на те, що різні ролі відрізняються об'ємом рольових реплік, кожен із учасників бере активну участь в ігровій діяльності, навіть якщо він отримує невеликі за змістом ролі. Для успішного проведення рольової гри необхідна постійна концентрація уваги всіх студентів за її перебігом. Для того, щоб вчасно й правильно виступити зі своєю реплікою, навіть ті учасники, які мають невелику роль, повинні постійно зосереджуватися над отриманою інформацією, обробляти й оцінювати її. Різноманітність ролей допомагає вирішити проблему неоднорідності групи якщо до мовної підготовки її учасників, так і щодо індивідуальних особливостей кожного студента. Перевага рольової гри над іншими методами навчання полягає ще й в тому,

що навіть надто сором'язливим і невпевненим у собі студентам легше говорити, «сховавшись» за роль. [6, с. 106].

Рольова гра дозволяє студентам, не тільки відчувати себе у певній комунікативній ролі, а й виявити свої емоції, інтелектуальні здібності, творчу уяву та креативність [1, с. 8]. Маючи низку переваг безпосередньо у сфері навчання комунікації, рольова гра мотивує студентів до активного застосування набутих знань, допомагає зняти мовний бар'єр, спонукає моделювати ситуацію та відповідну поведінку в іншомовному оточенні, тим самим забезпечуючи перенесення цього досвіду в майбутню професійну діяльність та реальні ситуації спілкування.

Рольова гра передбачає посилення особистісної причетності до всього що відбувається і сприяє формуванню навчального співробітництва і партнерства.

Актуальність використання рольової гри, як одного з ефективних способів професійної підготовки студентів морських ЗВО, визначається наступними обставинами:

- гра є феноменом людського існування і розглядається поряд з працею і навчанням як один з основних видів діяльності людини;
- в роботі із студентами морських ЗВО гра передбачає моделювання майбутньої професійної діяльності;
- студентобіграє різноманітні моделі поведінки в розвитку і динаміці стосовно майбутньої професії, що стає засобом формування професійної спрямованості особистості в англомовному середовищі;
- в іграх створюється діяльнісне поле, в якому апробуються і направ-повільно формуються рефлексивні способи встановлення професійних, соціально-рольових взаємин, виокремлюються основні функціонально-діяльні позиції, задається рух за ними, робиться спроба вирішення конкретних проблем на англійській мові [8, с. 101].

Оцінюючи свої помилки, допущені в ігрових ситуаціях, студенти вчаться визначати причини, співвідносити їх зі своїм досвідом, знаходити можливі способи їх виправлення, тобто формується вміння оцінювати свої дії і дійсність, будувати свої висловлювання, усвідомлено опановувати знаннями, вміннями і навичками англомовного професійного спілкування.

У навчальному процесі використовуються різноманітні рольові ігри, від простих, які потребують участі лише 2-3 студентів (інші оцінюють та коментують їх професійні, мовні та комунікативні знання та вміння) до досить складних, і з огляду на організацію, і з боку володіння професійною термінологією та комунікативними навичками ведення діалогу. Наведемо приклади:

- «Швартування» – проіграються причини нерозуміння наказу українського офіцера китайським матросом щодо перевірки стану швартових. В грі відтворюється не лише знання лексики, слухове розуміння іншомовного співрозмовника, але й оцінюється поведінка у конфліктній ситуації, можливість її вирішення оптимальним шляхом.
- «Лоцман на навігаційному містку», сутність складає конфлікт міжетнічного екіпажу, де лоцман – представник країни Японії, а капітан та команда – український екіпаж та відповідні ситуації нерозуміння один одного: під час визначення напрямів та шляху до порту, попередньої прокладки шляху судна з урахування течії та вітру і т. п. Така гра, окрім прямого завдання – перевірити засвоєні студентами мовні навички, також враховує психологічні особливості міжетнічного спілкування та спроможність безконфліктного вирішення робочих питань.
- «Бункеровка», де розподіливши ролі, студенти повинні провести професійний діалог, та дізнатися: хто відповідає за бункерування, хто буде знімати показання лічильника, хто буде спостерігати за шлангами, чи є у них перехідник, чи є у

них з'єднувальний шланг, яка питома вага палива, який максимально допустимий тиск в паливі. За розподіленими ролями, відповідальні повинні запропонувати: знизити продуктивність насоса, перевірити ущільнювальну прокладку, взяти зразки палива, зняти показання вимірювального приладу, подати з'єднувальний шланг на берег. «Відповідальні члени екіпажу» повинні попросити показати паспорт на паливо, підписати рахунок за бункерування, подати сигнал на припинення бункерування, послабити шланг, взяти проби палива, знизити продуктивність прийому палива та ін.

Рольові ігри базуються на застосуванні мовленнєвих навиків у практичному полі, що допомагає студентам оцінити власну підготовку та рівень сформованості комунікативної компетентності, зокрема, навичок професійного діалогічного мовлення.

Пропонуємо для розгляду в межах даної роботи організацію 2-х рольових ігор, для молодших та старших курсів.

У I семестрі, за навчальним планом, студенти вивчають тему «Їжа» («Meals»). Студенти вивчають назви страв, обговорюють страви і напої, притаманні представникам інших країн, висловлюють свої смакові переваги, складають меню, вчаться діалогічному мовленню у ситуаціях замовлення їжі або покупки її інгредієнтів для приготування. Відповідно, складають тематичний словник, глосарій, схеми постановки речень тощо. При самостійній роботі користуються не лише матеріалами підручника, але й вивчають додатковий аудіо-, візуальний матеріал. Під час аудиторних занять багато працюють в парах і в малих групах, імітують ситуації, озвучують діалоги, а отже, опановують лексику та розширюють словарний запас, вивчають кулінарні традиції інших країн (можливо, з представниками яких, вони в наступній професійній діяльності зустрінуться).

Перевіркою опанованих знань і володіння тематикою харчування може стати наступна рольова гра (проводиться як практичне заняття).

Рольова гра «Морське меню».

Студентам пропонується уявити ситуацію, коли на судно приходить новий український повар.

Розподілення ролей: Повар – найбільш вправний та досвідчений в аспекті комунікативних вмінь студент групи, інші – члени команди. Розподіл «членів екіпажу» проходить за вибором карток навмання, на зворотному боці яких вказані ім'я, посада, національність, рівень володіння англійською мовою (можливо, акцент, погане знання лексики за темою, швидкість розмови тощо), темперамент, «роль в грі»: з усім не згоден – йде на конфлікт першим, провокатор – сам «не до чого», але інших настраює на конфлікт, з усім погоджується – «лише б скоріше закінчилися ці збори», посередник – має залагоджувати передконфліктні ситуації і т. п., особливості організму, які виражені у фразах подібного змісту: «Мені не можна жареного та жирного», «Ви здивуєтесь, так, я моряк, але мене нудить від морепродуктів», «У мене алергія на горіхи», «В мене не засвоюється лактоза», «Я не можу й дня прожити без м'яса», «Я ненавиджу супи», «Я обожаю борщ», «Я ненавиджу рибу з кістками» і т. п.

Обраними картками, якщо вони не до вподоби студентам, вони можуть обмінятися (спілкуючись лише англійською) пояснивши причини свого бажання обміну картки саме на «цю» (іншу) викладачеві. А причини можуть бути найрізноманітніші: банальний егоцентризм (дісталася картка матроса, а хотів капітана), невпевненість у достатньому володінні лексичним запасом (назвати улюблене блюдо, перерахувати його інгредієнти, розповісти, як готувати), невідповідність темпераменту та етичним нормам спілкування (розпочати та підтримувати конфліктну ситуацію) тощо.

Проте, викладач повинен попередити, що, чим вищий ранг обраної спеціальності, тим більш жорстко буде оцінюватися діалогічне мовлення студента, і вимоги до нього

будуть вищими. Викладач фіксує між ким і якими картками відбувся обмін, з яких причин.

Підготовчий етап закінчено, безпосередньо розпочинається сама гра.

Повар ще не знає харчових уподобань усіх членів екіпажу, тому, провівши ревізію харчового блоку, він вирішив дізнатися у команди про смаки кожного. (Повар, заздалегідь складає список продуктів, які є в наявності, вивішує ватман з назвами).

Завдання повара:

- представитися команді, трохи розповісти про себе: де навчався, який досвід має, що любить готувати;
- пояснити команді мету зібрання;
- познайомитися з членами екіпажу (у повара в наявності окремі аркуші з ПІБ та посадами членів команди);
- запитати у членів команди, чи подобалося їм меню попереднього повара, що б хотіли б залишити, а що прибрати, які недоліки були у попереднього повара (заносить зауваження до окремого аркуша);
- дізнатися у команди, чи є у когось алергія на якісь продукти харчування (в разі наявності – заносить інформацію у відповідний аркуш);
- у відповідності із наявними продуктами, скласти орієнтовне меню, скорегувати його із уподобаннями членів команди;
- поцікавитися, які б продукти і для яких блюд варто було б закупити наступного разу (заносить в аркуш члена команди);
- дізнатися найулюбленіші блюда членів команди, можливо з метою приготування на день народження, або на свято (заносить в аркуш члена команди);
- запропонувати на Новий рік (який команда буде святкувати разом на судні) кожному з членів команди приготувати своє найулюбленіше святкове блюдо (заносить в аркуш члена команди);
- відповідає на запитання та закінчує збори команди.

Завдання членам команди:

(після отримання карток, кожен студент має «приміряти» на себе той образ, який окреслений в картці)

- представитися і поводити себе у відповідності з персонажем з картки;
- відповідати на усі поставлені поваром запитання у відповідності з образом, змальованим на картці;
- ставити повару запитання у відповідності до теми гри.

У процесі гри викладач оцінює роботу усіх учасників за кількома критеріями: мовний словник, правильність побудови висловлювань, підтримання діалогу, активність участі в обговоренні, відповідність поведінки студента заданій ситуації.

Після закінчення гри викладач пропонує студентам обговорити її результати, як позитивні: констатація факту, що, навіть, при таких складних умовах, повару все ж вдалося скласти меню, яке задовольняє команду, команда має належний рівень лексичних та граматичних знань та навичок, тощо, так і негативні: хто з чим не впорався, кому необхідно підтягнути словниковий запас, а кому вимову (на ці питання саме студенти повинні дати собі самооцінку).

За результатами проведення даної гри, викладач зможе судити про рівень сформованості діалогічного мовлення студентів за вивченою темою.

Запропонуємо для розгляду ще одну рольову гру для студентів старших курсів:

Рольова гра «Бункерування».

Проблема: Представники американської Берегової служби вважають, що ваше судно не готове до прийому палива, так як ви порушили вимоги Зводу Федеральних Законів США (глава 33 розділ 155.785). Поясніть, що ви приймаєте правила компанії,

що підвищують безпеку бункерування, пред'явіть всі необхідні документи, проведіть представників служби по судну і доведіть, що судно готове до прийому палива. Потім обговоріть на нараді всі питання, пов'язані з бункеруванням. Не забудьте привітати один одного і представитися.

Ролі та завдання (основні завдання на картках, далі будуються діалоги):

Старший механік:

- уточніть, які документи ви повинні пред'явити;
- поясніть, де знаходиться план проведення нафтооперацій і що туди включено;

- пред'явіть список осіб, які беруть участь в бункеруванні, представте їх і чітко визначте їх місцеположення під час прийому палива;

- уточніть порядок зняття показань приладів, взяття зразків палива і вимоги по зберіганню зразків;

- дайте відповідь на питання представників американської сторони.

Третій механік:

- з'ясуйте, чому не підписана декларація огляду судна;

- переконайте відповідального за бункерування судна-заправника, що всі пункти декларації відповідають вимогам розділів 33 і 46 Зводу Федеральних Законів США;

- обговоріть процедури аварійної зупинки бункерувальної операції і наслідки за недотримання цих процедур.

Другий механік:

- дайте відповідь на питання представників фірми, що здійснює бункерування;

- поясніть порядок проведення прийому палива на вашому судні згідно з інструкцією, представленою офіцером Береговий служби.

Офіцер Управління Морський Безпеки США (штат Вашингтон):

- попросіть старшого механіка пред'явити відповідні документи.

З'ясуйте:

- час стоянки судна в порту;

- вид бункерування;

- типову кількість бункерувальних операцій.

Уточніть, чи відомі персоналу, який бере участь в прийомі палива, заходи попередження розливів нафти згідно із Зводом Законів штату Вашингтон.

Дайте відповідь на питання.

Представник фірми, що здійснює бункерування:

- уточніть, хто буде нести вахту на палубі приймаючого судна і в місці з'єднання з заправним судном;

- з'ясуйте у цих вахтових, чи знають вони, в чому полягають їх обов'язки;

- домовтеся про те, як буде здійснюватися зв'язок між судами;

- перевірте персонал на знання керівництва про зв'язок між судном і баржею-заправником.

Відповідальний за бункерування на заправну судні:

Уточніть:

- час початку бункерування;

- ємність (місткість) танків, які приймають паливо і їх розташування;

- кількість і тип палива.

З'ясуйте:

- з якою продуктивністю прийматимуть паливо;

- хто відповідає за бункерування на приймаючому судні;
- діаметр приймального трубопроводу.

Дайте відповідь на питання.

Палубний спостерігач на приймаючому судні:

- розкажіть про свої обов'язки;
- поясніть ваші дії під час виявлення розливів нафти за бортом судна.

Моторист, який здійснює нагляд за шлангами в місці з'єднання з заправним судном:

- розкажіть про свої обов'язки;
- поясніть ваші дії при виявленні витоків палива.

По закінченні підводяться підсумки гри, аналізуються помилки в діях та мовленні студентів.

З наповненням методичних скабничок викладачів англійської мови морських ЗВО подібними ігровими матеріалами, гадається, що навчальний процес стане цікавішим, а знання та навички студентів – більш глибокими.

Висновки. Рольова гра є ефективним способом формування іншомовної компетентності студентів будь-якої спеціальності, особливо її використання важливе у навчанні студентів морських ЗВО, адже майбутнім морякам доведеться працювати в англомовному середовищі.

Рольова гра сприяє тому, що мовлення студентів стає змістовнішими, аргументованішими, складнішими за структурою мовного та мовленнєвого матеріалу. Вона додає навчальному спілкуванню комунікативну спрямованість, посилює мотивацію студентів до вивчення англійської мови професійного спрямування і значно підвищує якість оволодіння нею. Така гра – могутній фактор психологічної адаптації студентів у новому мовному та професійному просторі. Адже, завдяки правильно побудованій рольовій грі, студенти відпрацьовують не лише навички англомовної комунікації, але й вдосконалюють безпосередньо свої професійні знання та вміння за спеціальністю. Отже, за допомогою використання професійно спрямованих комунікаційних рольових ігор, викладач здатний реалізувати максимальне наближення студентів до реальних професійних умов, що сприяє формуванню професійної компетентності майбутнього фахівця морського флоту.

ЛІТЕРАТУРА

1. Азарова Н. В. Інтерактивні технології навчання майбутніх правників. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи*: збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини. Умань: ПП Жовтий О. О., 2011. Вип 39. Частина 2. С. 7-13.
2. Демченко О.М. Вимоги до умінь професійного спілкування іноземною мовою майбутніх фахівців морського флоту. *Новітні тенденції навчання іноземної мови за професійним спрямуванням*: матеріали II Всеукр.науково-практич.конф. (Херсон, 25-26 квітня 2013 р.) Херсон: Вид-во Херсонської державної морської академії, 2013. С 29-32.
3. Жук Н. В., Тузова М. К., Ермакова Л. В. Ролевая игра как метод обучения иностранному языку в высшей школе. *Актуальные вопросы современной педагогики*: материалы IV междунар. науч. конф. Уфа : Лето, 2013. С. 187-191.
4. Загвязинский В.И. Теория обучения: современная интерпретация: учеб. пособие. Москва : Академия, 2006. 192 с.

5. Кудрявцева В.Ф. Особливості навчання англійської мови курсантів морських спеціальностей. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2009. Вип. 2. С. 439-449.
6. Олійник Т. І. Рольова гра у навчанні англійської мови : Посібник. Київ : Освіта, 2004. 128 с.
7. Суворова Н.Н. Интерактивное обучение: новые подходы. Москва : Вербум, 2005. 42 с.
8. Тропкина Ю. В., Туровцева М. В. Игровое моделирование: ролевая игра на иностранном языке в военно-морском вузе. *Наука сегодня: история и современность*: в 2 ч. Часть 2. Вологда : Маркер, 2016. 120 с. С. 100-104.
9. Шварп Н. В. Упровадження інтерактивних методів навчання у підготовку майбутніх фахівців у вищому навчальному закладі. *Проблеми сучасної педагогічної освіти*. 2013. Вип. 40(2). С. 266-271.
10. Школа І. В. Рольова гра як засіб формування іншомовної комунікативної компетентності студентів немовних спеціальностей. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету*. 2014. Вип. 3. С. 307-312.
11. Ягоднікова В. В. Інтерактивні форми і методи навчання у вищій школі: навч.- метод. посіб. Київ: ДП «Вид. дім Персонал», 2009. 80 с.

REFERENCES

1. Azarova N. V. (2011) Interaktyvni tekhnolohii navchannia maibutnikh pravnykiv. Psykholoho-pedahohichni problemy silskoi shkoly: zbirnyk naukovykh prats Umanskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu imeni Pavla Tychyny. [Interactive technologies for training future lawyers]. Uman: PP Zhovtyi O. O. Vyp 39. Chastyna 2. [in Ukrainian]
2. Demchenko O.M. (2013) Vymohy do umin profesiinoho spilkuvannia inozemnoiu movoiu maibutnikh fakhivtsiv morskoho flotu. [Requirements for the skills of professional communication in a foreign language of future specialists of the Navy] *Novitni tendentsii navchannia inozemnoi movy za profesiinym spriamuvanniam: materialy II Vseukr.naukovo-praktych.konf.* (Kherson, 25-26 kvitnia 2013 r.) Kherson: Vyd-vo Khersonskoi derzhavnoi morskoi akademii. [in Ukrainian]
3. Zhuk N. V., Tuzova M. K., Ermakova L. V. (2013) Rolevaia yhra kak metod obucheniya ynostrannomu yazyku v vysshei shkole. [Role play as a method of teaching a foreign language in high school] *Aktualnye voprosy sovremennoi pedahohyky: materyaly IV mezhdunar. nauch. konf.* Ufa : Leto. [in Russian]
4. Zahviazynskiy V.Y. (2016) Teoriya obucheniya: sovremennaia ynterpretatsiya: ucheb. posobyе. [Learning theory: modern interpretation] Moskva : Akademyia. [in Russian]
5. Kudriavtseva V.F. (2009) Osoblyvosti navchannia anhliskoi movy kursantiv morskyykh spetsialnostei. [Features of teaching English to cadets of maritime specialties] *Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnolohii*. Vyp. 2. [in Ukrainian]
6. Oliinyk T. I. (2004) Rolova hra u navchanni anhliskoi movy [Role play in teaching English] : Posibnyk. Kyiv : Osvita. [in Ukrainian]
7. Suvorova N.N. (2005) Ynteraktyvnoe obucheniye: [Interactive learning: new approaches] novye podkhody. Moskva : Verbum. [in Russian]
8. Tropkina Yu. V., Turovtseva M. V. (2016) Yhrovoe modelirovaniye: rolevaia yhra na ynostrannom yazyke v voenno-morskom vuze. [Game modeling: role-playing game in a foreign language in a naval university] *Nauka sehodnia: ystoriya y sovremennost: v 2 ch.* Chast 2. Volohda : Marker. [in Russian]
9. Shvarp N. V. (2013) Uprovadzhennia interaktyvnykh metodiv navchannia u pidhotovku maibutnikh fakhivtsiv u vyshchomu navchalnomu zakladi. [Introduction of

interactive teaching methods in the training of future specialists in higher education] *Problemy suchasnoi pedahohichnoi osvity*. Vyp. 40(2). [in Ukrainian]

10. Shkola I. V. (2014) Rolova hra yak zasib formuvannia inshomovnoi komunikativnoi kompetentnosti studentiv nemovnykh spetsialnostei. [Role play as a means of forming foreign language communicative competence of students of non-language specialties] *Naukovi zapysky Berdianskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu*. Vyp. 3. [in Ukrainian]

11. Iahodnikova V. V. (2009) Interaktyvni formy i metody navchannia u vyshchyi shkoli: [Interactive forms and methods of teaching in high school] navch.- metod. posib. Kyiv: DP «Vyd. dim Personal». [in Ukrainian]

Zaitseva D.O., Riabchuk I.O., Stroienko N.H., Leontieva I.O., Katrych A.V.
ROLE PLAY AS A MEANS OF DEVELOPMENT OF ENGLISH
COMMUNICATION COMPETENCE OF MARINE STUDENTS

The main components of role play as a means of developing English-language communicative competence of students of maritime free economic zones are considered in the work. Role play, today, is an integral part of the educational process, as it contributes to the fact that students' speech becomes more meaningful, reasoned, more complex in the structure of language and speech material. Educational communication becomes more communicative-oriented, the motives for learning English for professional purposes increase, and the quality of mastering it improves. Attention is drawn to the fact that this type of educational activity is a significant factor in the psychological adaptation of students in the new professional and language space. The main results achieved by using role-playing in the educational process are considered, namely: adaptation of students in the language and professional space. After all, thanks to a properly constructed role-playing game, students not only practice their English communication skills, but also directly improve their professional knowledge and skills in the specialty.

The main functions of role-playing are highlighted in the work: educational, ie contributes to the acquisition of knowledge, as well as the formation of foreign language skills and abilities within one or more educational topics; motivational-motivational, which motivates and stimulates educational and cognitive activities; expands the horizons of students, develops thinking, creative activity; teaches to navigate in a specific situation and choose the necessary verbal and nonverbal means of communication; compensatory, compensates for the absence or lack of practice, brings educational activities closer to the conditions of foreign language proficiency in real life.

The most common and relevant role-playing games used in teaching for students majoring in "River and Sea Transport" are given. At the same time, attention is paid to the results achieved after the use of this type of pedagogical activity, and the main stages are described.

Thus, with the help of professionally oriented communication role-playing games, the teacher is able to realize the maximum approximation of students to real professional conditions.

Key words: maritime English language, communicative competence, role play, professional communication, students of maritime free economic zones.