

УДК 378.147(477)

*Галина Кузан*

## **ПЕДАГОГІЧНИЙ ДОСВІД: ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВИХ ІГОР У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ МАЙБУТНІХ ЮРИСТІВ**

Сьогодні не викликає сумніву той факт, що міграційні процеси, європейська інтеграція України, темпи сучасного життя країни і пов'язані з цим нові цілі, масштаби і спрямованість реформ потребують великої кількості фахівців, які практично володіють однією чи навіть кількома іноземними мовами. Так, сьогодні активно обговорюють необхідність законодавчо закріпити обов'язкове володіння англійською мовою для державних службовців, зокрема на цьому під час свого виступу у Верховній Раді України 4 червня 2015 року наголосив Президент України П. Порошенко: «... чиновників на роботу прийматимуть зі знанням англійської мови. 2016 рік буде роком англійської мови». Окрім того, зміни української освітньої системи, зокрема вищої школи, ставлять високі вимоги до володіння англійською мовою. Відомий американський учений Мічіо Кайку у своїй праці «Фізика майбутнього» наголошує, що мовою планетарного спілкування невдовзі стане саме англійська. У це легко повірити, адже англійська вже є мовою міжнаціонального спілкування.

На сьогодні професійна діяльність юристів, незалежно від спеціалізації та місця праці, не обмежується лише рамками однієї країни і пов'язана з необхідністю спілкуватися з колегами з інших держав для вивчення й обміну досвідом, отримання потрібної інформації, або для спілкування з іноземцями тощо. Це ставить питання про підготовку фахівців-юристів із високим рівнем володіння англійською мовою. Професійне спілкування передбачає не лише вільне володіння англійською мовою в межах можливих соціальних контактів, але й вільне володіння професійно орієнтованою юридичною термінологією, навиками правильного і точного перекладу. Досягти високого рівня комунікативної компетенції в англійській мові, не знаходячись серед її носіїв, дуже важко. Тому важливим завданням викладача є створення на семінарському занятті реальних і уявних ситуацій спілкування, використовуючи для цього різні прийоми роботи. Необхідно шукати шляхи, засоби, методи для стимулювання пізнавальної діяльності студентів, що розвиватиме їх уміння думати, аналізувати, творчо підходити до вирішення поставлених завдань, самостійно вчитися. Виконання цих завдань потребує пошуків нових освітніх технологій, застосування активних методів і прийомів навчання. Рольова гра належить

саме до таких методів. «Рольова гра на заняттях з англійської мови, що імітує майбутню професійну діяльність, сприяє виробленню у студентів професійних умінь і навичок, передбачених кваліфікаційною характеристикою. Ігрова модель дозволяє тим, хто навчається, не лише відчувати себе у певній комунікативній ролі, а й виявити свої емоції, інтелектуальні здібності, творчу уяву» [3]. Одним із найбільш ефективних і вдалих видів роботи в нашій практиці викладання англійської мови професійного спрямування бакалаврам і магістрам юридичних спеціальностей ВЗН є використання в навчальному процесі саме методу рольової гри.

Ефективність використання рольових ігор у навчальному процесі досліджують В. Артемов, П. Бех, В. Бухбиндер, Г. Китайгородська, Н. Матвеева, Н. Побірченко, О. Пометун, Л. Пироженко, Г. Селевко, Г. Тер-Саакянц, О. Кобзар, Н. Лешньова, Я. Гулецька, С. Коломієць, К. Змієвська та ін. Незважаючи на значні досягнення науки, використання активних методик в організації навчального процесу на сьогодні вимагає подальшого серйозного та ґрунтовного розгляду в ракурсі нових завдань системи вищої освіти України. Це засвідчує актуальність нашого дослідження.

Метою цієї статті є описати власний досвід застосування рольової гри як активного методу навчання у викладанні іноземної мови професійного спрямування для студентів юридичних спеціальностей вищих навчальних закладів і подати практичні рекомендації для проведення рольових ігор із дисципліни.

В українській педагогічній літературі можна знайти різні підходи до визначення поняття «рольова гра» [1–7]. У нашому розумінні рольова гра – це один із активних методів навчання, який використовує рольову структуру для проведення заняття, метою якого є забезпечення всебічного і глибокого аналізу тієї чи іншої проблеми.

Рольову гру Г. Ледоус (G. Ladousse) визначає як спонтанну поведінку того, хто навчається, його реакцію на поведінку інших людей, що беруть участь у гіпотетичній ситуації [16]. В. Блек (V. Black) дотримується тієї ж думки і визначає рольову гру як прийом, коли студент повинен вільно імпровізувати в межах заданої ситуації, виступаючи в ролі одного з її учасників. Вона належить до групи активних засобів навчання, допомагає активізувати мовну діяльність, формує вміння самостійно висловлювати свої думки, виховує почуття впевненості в собі, сприяє створенню позитивного психологічного мікроклімату на занятті; залучає до активної мовленнєвої діяльності всіх студентів [12].

Рольову гру в нашій практиці використовуємо для закріплення однієї або кількох конкретних професійних правничих навичок, що надає можливість

її учасникам сформувати і вдосконалити навички критичного мислення, ефективної комунікації, професійної етики, розв'язати правові проблеми, відпрацювати різні варіанти поведінки у проблемних ситуаціях, а також допомагає навчитися розуміти позиції інших людей, бути толерантним.

У розв'язанні проблемних ситуацій немає єдиної правильної відповіді чи єдиного підходу. Кожен студент, виконуючи завдання, діє на основі свого досвіду.

Рольові ігри поділяють на дві категорії [3]:

*Спонтанні* (імпровізаційні), в яких відсутня розгорнута фабула, моделюються прості ситуації, викладач цілком покладається на імпровізаційні здатності студентів. Такі ігри не вимагають тривалої попередньої підготовки й можуть моделюватися в ході навчання залежно від труднощів, що виявляються у спілкуванні.

*Сюжетні* (сценарні), які проводяться за попередньо розробленим сценарієм, мають розгорнуті інструкції для всіх учасників з описом їх предметних і навіть міжособистісних позицій.

Використовуючи спонтанні рольові ігри, пропонуємо студентам розіграти ті ситуації, в які вони вже потрапляли або можуть потрапити у професійній діяльності. Теми для імпровізаційних рольових ігор у навчанні студентів бакалаврів англійської мови використовуємо такі, що пов'язані з їхньою майбутньою професією: «Зовнішність підозрюваного», «Спонтанна допомога іноземцю при патрулюванні на вулиці», «Алібі».

«Зовнішність підозрюваного» (Appearance of the Suspected). Працювати з цією грою можна двома способами: розрізати декілька фото з обкладинки журналів так, щоб окремо було зображено чоло, ніс, щоки, підборіддя та шия, що дасть можливість скласти «фоторобот»; кілька курсантів – майбутніх поліцейських – складають портрет злочинця зі слів очевидців і намагаються знайти його серед присутніх.

«Спонтанна допомога іноземцю при патрулюванні на вулиці» (Spontaneous Assistance to Foreigners during Patrolling the Streets). Студенти діляться на чотири групи. Кожна група подає різну ситуацію: іноземець заблукав і не може повернутись у готель, курсанти – майбутні поліцейські – повинні йому допомогти; іноземець порушує громадський порядок, курсанти – майбутні поліцейські – повинні пояснити, які наслідки і відповідальність це тягне за собою; іноземцю стало недобре, курсанти – майбутні поліцейські – мають з'ясувати причини і надати невідкладну допомогу до приїзду медиків; в іноземця викрали автомобіль, курсанти – майбутні поліцейські – мають заспокоїти людину та пояснити, що вживатимуть усіх заходів щодо повернення автівки.

«Алібі» (Alibi). Рольову гру проводимо під час вивчення теми «Types of Crimes» (Види злочинів). Викладач оголошує, що було скоєно «злочин» (наприклад, викрадено комп'ютер із кабінету), кожен зі студентів повинен довести своє «алібі», непричетність до цього. Така гра емоційно заряджає, активізує студентів до діяльності та надає викладачеві можливість перевірити, наскільки засвоєний лексичний матеріал до теми.

З нашого досвіду ефективність сюжетних рольових ігор визначається якістю попередньої підготовки викладача і студентів. Готуючись до рольової гри, викладач має спеціально розробити фабулу (короткий опис ситуації, що повідомляється всім учасникам), визначити їх ролі та підготувати конфіденційну інформацію для виконавців ролей, скласти завдання для учасників і спостерігачів, інструкції для активних учасників гри, підібрати нормативні матеріали, визначити час для проведення гри, сформулювати запитання для зворотного зв'язку.

У нашій практиці використовуємо такі сюжетні ігри: «На судовому засіданні», «Крадіжка в супермаркеті», «Наукова конференція».

Сюжетна гра «На судовому засіданні» (At the Court Trial) складається з таких кроків: початок засідання; оголошення обвинувачення; виклад суті справи; слово підзахисного; виступ обвинуваченого; виступ захисту; винесення рішення суду.

Дійові особи: суддя, підсудний, свідки, адвокат, позивач, секретар суду. Перед грою подається студентам велику кількість лексичного матеріалу, проводиться робота із засвоєння цього мовного матеріалу в тренувальних вправах та в парній роботі. Зокрема подається така термінологія: *to commit a crime, punishment, accusation, defense, judge, trial, court, plaintiff, witness, barrister, to try a case, to hear a case, investigation, pleading, etc.*

Актуальним також буде подача мовного матеріалу, пов'язаного з діяльністю кожного персонажа гри:

*Judge:* I announce the proceeding open. Mr. Smith, (the prosecutor), you may proceed for the prosecution.

*Prosecutor:* I appear in this case for the prosecution. D. is pleaded guilty in committing the crime.

*Barrister:* the defended seems to be a harmless person. It's unlikely that he could committed such a cruel crime.

Необхідно також подати студентам країнознавчу інформацію, зокрема різницю в поняттях *solicitor, barrister* та *advocate* у Великобританії, судовою системою у Великобританії, США та України (Legal System of the United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland, the USA and Ukraine). Також доречним буде використання додаткового

реквізиту при проведенні гри для активізації уваги учасників гри, наприклад, було б добре скористатися канцелярським приладдям, мантією, ковпаком, молоточком (для судді).

Сюжетну гру «Крадіжка в супермаркеті» (Shoplifting) можна провести після вивчення теми «Види злочинів» (Types of Crimes). Ситуація відбувається навколо злочинця (злодія), директора супермаркету, свідка і полісмена. Гру можна провести етапами: викладач ділить студентів на групи по 4 учасники в кожній, пропонує записати всі синоніми слова «крадіжка», студенти відповідають, пояснюючи різницю між синонімами; студентам пропонується розіграти сценку між злодієм, директором магазину, свідком і поліцейським; вони отримують ролі, а також картки з інформацією про ту чи іншу роль, які вони не повинні показувати іншим учасникам.

*Director:* you have been told, that something was stolen from your shop. There was a witness, who saw the committing of the crime. You call the police to investigate the crime.

*Shoplifter:* you have stolen some goods. You can either pretend, that it's not true and only one person saw it or you will reveal the truth and feel sorry for what you have done, as you are afraid of being imprisoned, so you will do everything to avoid it.

*Witness:* you were at the shop and saw a young man stealing some goods. You decided not to keep silent and went to the director of the shop. Now you may either confirm the crime or refuse from your testimony.

*Policeman:* you were informed about the shoplifting. You have to ask the witness how and when the crime was committed. Then you have to take the shoplifter to the police-office, interrogate him and take some necessary measures.

Коли гра закінчується, викладач підводить підсумки, визначаючи, яка команда найкраще впоралась із завданням, при цьому звертаючи увагу на граматичні та лексичні помилки, які були допущені студентами під час виконання гри.

Гра «Наукова конференція» (Scientific Conference). Зважаючи на розширення міжнародних зв'язків, у міжнародних конференціях беруть участь не лише визнані фахівці, а й студенти старших курсів, які ведуть активну наукову роботу. Підготовчий етап передбачає засвоєння лексико-граматичного матеріалу, тобто загальнонаукової лексики та мовних кліше за темами «Ведення конференції», «Запитання до доповідача», «Відповіді на запитання», «Висловлення думок» (згода, незгода, сумнів та ін.), «Висловлення зауважень», «Формулювання висновків». На ігро-

вому етапі один зі студентів одержує роль «голови конференції». До його обов'язків входить: відкрити конференцію, оголосити порядок денний, надати слово доповідачам, стежити за регламентом, пропонувати опонентам висловити свої зауваження. «Учасники» конференції готують свої доповіді заздалегідь. Їх мета – не лише донести до слухачів важливу інформацію, а також уміти відповідати на різні запитання опонентів, відстоювати свою точку зору, доводити правоту того чи іншого положення. Метою опонентів є висловлювання точок зору, аргументований вираз сумніву та незгоди з деякими положеннями доповіді. Часто до порядку денного «Конференції» включаються теми курсових робіт, що дає можливість закріпити на практиці теоретичні знання та вивести їх на етап спонтанного висловлювання за представленою тематикою, при цьому вони вступають до полеміки, відстоюють свою точку зору, наводять аргументи на користь або проти тієї або іншої гіпотези, а також обмінюються інформацією за фахом, що стосується останніх досягнень у сфері їх діяльності.

Як показує наш досвід, успішне проведення рольової гри багато в чому залежить від індивідуальної підготовчої роботи кожного з учасників. Також важливим моментом є розподіл ролей серед учасників гри. Розподіляючи ролі, слід враховувати не лише лінгвістичні здібності, але й індивідуально-психологічні особливості кожного слухача таким чином, щоб він почувався природно у своїй ролі, був зацікавлений у ній і мав можливість продемонструвати свої творчі здібності повною мірою.

Таким чином, одним із методів, що, безумовно, сприяє оптимізації навчального процесу з вивчення професійної англійської мови, є рольова гра. Рольова гра мотивує та підвищує ефективність навчання англійській мові до спілкування. До переваг використання рольових ігор у процесі навчання студентів бакалаврів юридичних спеціальностей «Іноземної мови професійного спрямування» можна віднести максимальне наближення до реальних умов професійної та наукової діяльності студентів, широку самостійність учасників гри, прийняття рішень в умовах творчого змагання та розвиток навичок спонтанного мовлення, подолання розриву між вивченням мови та її практичним застосуванням. Незважаючи на всі переваги рольових ігор, використовувати цей метод потрібно не надто часто, оскільки тоді його ефективність знижується.

Відповідно до нових завдань вищої школи у зв'язку з прийняттям Закону України «Про вищу освіту» перспективними є подальші дослідження у розробленні та використанні сучасних методик і технологій навчання, зокрема при викладанні англійської мови професійного спрямування.

**Посилання:**

1. *Азарова, Н. В.* Інтерактивні технології навчання майбутніх правників / *Н. В. Азарова* // Психолого-педагогічні проблеми сільської школи : збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини. — Умань : ПП Жовтий О. О., 2011. — Випуск 39. — Частина 2. — С. 7-13.
2. *Диомидова, Г. С.* Ролевая игра на уроках иностранного языка [Електронний ресурс] / *Г. С. Диомидова*. — Режим доступу : <http://nsportal.ru/shkola/inostrannyye-yazyki/library/rolvaya-igra-naurokakh-inostrannogo-yazyka>.
3. *Дичківська, І. М.* Інноваційні педагогічні технології / *І. М. Дичківська*. — К. : Академвидав, 2004. — 352 с.
4. *Карамушка, Л. М.* Рольова гра // Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України ; головний ред. *В. Г. Кремень*. — К. : Юрінком Інтер, 2008. — С. 256-263.
5. *Кобзар, О. І.* Рольова гра як засіб підвищення мотивації навчання іноземної мови [Електронний ресурс] / *О. І. Кобзар, Н. О. Лешньова*. — Режим доступу : [http://www.nbuv.gov.ua/portal/Soc\\_Gum/Vmuvnz/2008\\_12/st12/08kobrol.pdf](http://www.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vmuvnz/2008_12/st12/08kobrol.pdf).
6. *Ливингстоун, К.* Ролевые игры в обучении иностранным языкам / *К. Ливингстоун*. — М. : Высшая школа, 1988. — 328 с.
7. *Матвеева, Н. В.* Ролевые игры на занятиях по английскому языку при обучении устному профессиональному общению : автореф. дис. на соиск. научн. степени канд. пед. наук : спец. 13.00.02 «Теория и методика обучения и воспитания» / *Н. В. Матвеева*. — Москва, 2004. — 16 с.
8. Новий курс: реформи в Україні. 2010–2015 : нац. доповідь / за заг. ред. *В. М. Гейця* (та ін.). — К. : НВЦ НБУВ, 2010. — 232 с.
9. *Чупрасова, В. И.* Деловая игра как средство формирования психологического климата в студенческой группе [Текст] : Дис.... канд. пед. наук : 13.00.01 / *В. И. Чупрасова*. — Л., 1991. — 224 с.
10. *Щербань, П. М.* Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навч. посібник. / *П. М. Щербань*. — К. : Вища шк., 2004. — 207 с.
11. *Arbetman, L.* From Classroom to Courtroom: The Mock Trial [Електронний ресурс] / *L. Arbetman, E. O'Brien*. — Режим доступу : <http://www.19thcircuitcourt.state.il.us/bkshelf/resource/mt.htm>.
12. *Black, V.* Speaking Advanced / *V. Black, M. McNorton, A. Molderez, S. Parker*. — Oxford : Oxford University Press, 1993. — 102 p.
13. *Butcher, A.* Law in Action: Learning Through Scripted Role Plays [Електронний ресурс] / *A. Butcher, R. Grimes, B. Parker*. — Режим доступу : <http://www.ukcle.ac.uk/resources/roleplays/tutors/preparation.html>.
14. *Golebiowska, A.* Getting Students to Talk. — Prentice Hall International (UK) Ltd., 1990. — 161 p.
15. *Kodotchigova, M.* Role Play in Teaching Culture: Six Quick Steps for Classroom Implementation [Електронний ресурс] / *M. Kodotchigova*. — Режим доступу : <http://iteslj.org/Techniques/Kodotchigova-RolePlay>.
16. *Ladousse, G. P.* Role Play. — Oxford : Oxford University Press, 1992. — 181 p.
17. *Livingstone, C.* Role Play in Language Learning / *Carol Livingstone*. — Harlow: Longman, 1983. — 94 p.

***References (transliterated and translated):***

1. *Azarova, N. V.* Interaktyvni tekhnolohii navchannia maibutnikh pravnykiv (Interactive technology of future lawyers' training) // Psycho-pedagogical problems of rural schools: Collected works of Pavlo Tychyna State Teachers' University of Uman, 2011. Issue 39. Part 2. P. 7-13.
2. *Dyomydova, H. S.* Rolevaia igra na urokakh inostrannogo yazyka (Role play at foreign language lessons). — [Electronic resource]. — Mode of access : <http://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/library/rolevaya-igra-naurokakh-inostrannogo-yazyka>.
3. *Dychkivska, I. M.* Innovatsiini pedahohichni tekhnolohii (Innovative educational technology). Kyiv, 2004. 352 p.
4. *Karamushka, L. M.* Rolova hra (Role play). // Encyclopedia of Education / Academy of Pedagogy of Ukraine; Ed.-in-chief: *V. H. Kremen*. Kyiv, 2008. P. 256-263.
5. *Kobzar, O. I. & N. O. Lieshnova.* Rolova hra yak zasib pidvyshchennia motyvatsii navchannia inozemnoi movy (Role play as a means to increase the motivation of foreign language teaching). — [Electronic resource]. — Mode of access : [http://www.nbu.gov.ua/portal/Soc\\_Gum/Vmuvnz/2008\\_12/st12/08kobrol.pdf](http://www.nbu.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vmuvnz/2008_12/st12/08kobrol.pdf).
6. *Livingstoun, K.* Rolevye igry v obuchenii inostrannym yazykam (Role playing in foreign languages learning). Moscow, 1988. 328 p.
7. *Matveeva, N. V.* Rolevye igry na zaniatiyakh po anhliyskomu yazyku pri obuchenii ustnomu professional'nomu obshcheniyu : avtoref. dis. na soisk. nauchn. stepeni kand. ped. nauk : spets. 13.00.02 "Teoriya i metodika obucheniya i vospitaniya» (Role playing in the English classes while training oral professional communication : Author's abstract of Ph. D. Thesis : "Theory and Methods of Training and Education"). Moscow, 2004. 16 p.
8. *Novyi kurs: reformy v Ukraini. 2010–2015 : nats. dopovid* (New course: reforms in Ukraine. 2010-2015: national report). / Ed. by *V. M. Heyts* (et al.). Kyiv, 2010. 232 p.
9. *Chuprasova, V. Y.* Delovaia igra kak sredstvo formirovaniya psikhologicheskogo klimata v studencheskoi gruppe [Tekst] : Dis.... kand. ped. nauk : 13.00.01 (The business game as means of formation of the psychological climate in the student group [Text]: Ph. D. Thesis : 13.00.01). Leningrad, 1991. 224 p.
10. *Shcherban, P. M.* Navchalno-pedahohichni ihry u vyshchykh navchalnykh zakladakh: navch. posibnyk (Training and educational games in higher education: Teach. guide). Kyiv, 2004. 207 p.
11. *Arbetman, L. & E. O'Brien.* From Classroom to Courtroom: The Mock Trial. — [Electronic resource]. — Mode of access : <http://www.19thcircuitcourt.state.il.us/bkshelf/resource/mt.htm>.
12. *Black, V., McNorton M., Molderez A., & S. Parker* Speaking Advanced. Oxford University Press, 1993. 102 p.
13. *Butcher, A., Grimes R., & B. Parker* Law in Action: Learning Through Scripted Role Plays — [Electronic resource]. — Mode of access : <http://www.ukcle.ac.uk/resources/roleplays/tutors/preparation.html>.
14. *Golebiowska, A.* Getting Students to Talk. Prentice Hall International (UK) Ltd, 1990. 161 p.



15. *Kodotchigova, M.* Role Play in Teaching Culture: Six Quick Steps for Classroom Implementation — [Electronic resource]. — Mode of access : <http://iteslj.org/Techniques/Kodotchigova-RolePlay>.
16. *Ladousse, G. P.* Role Play. Oxford University Press, 1992. 181 p.
17. *Livingstone, C.* Role Play in Language Learning. Harlow: Longman, 1983. 94 p.

Стаття надійшла до редакції 30.01.2015

***Г. Кузан***

### **Педагогический опыт: использование ролевых игр при обучении английскому языку будущих юристов**

В статье описан опыт применения ролевой игры как активного метода обучения в преподавании английского профессионального языка для студентов юридических специальностей во Львовском национальном университете внутренних дел. Одной из важных задач является формирование коммуникативной компетенции студентов – будущих юристов, поскольку умение общаться на иностранном языке является свидетельством профессиональности специалиста. Рассмотрены особенности использования ролевой игры с целью повышения мотивации обучения. Поданы практические рекомендации для проведения ролевых игр по дисциплине. Автор делает вывод, что ролевая игра мотивирует и повышает эффективность обучения англоязычному общению. К преимуществам использования ролевых игр в процессе обучения студентов бакалавров юридических специальностей «Иностранного языка профессионального направления» можно отнести максимальное приближение к реальным условиям профессиональной и научной деятельности студентов, широкую самостоятельность участников игры, принятие решений в условиях творческого соревнования и развитие навыков спонтанной речи, преодоление разрыва между изучением языка и его практическим применением. Несмотря на все преимущества ролевых игр, использовать этот метод нужно не слишком часто, поскольку тогда его эффективность снижается.

***Ключевые слова:*** ролевая игра, активное обучение, мотивация обучения, профессиональный английский язык, квалифицированные специалисты, познавательная деятельность, коммуникативная компетенция, будущие юристы.

***H. Kuzan***

### **Teaching Experience: Using Role-Playing while Teaching English for Future Lawyers**

The article describes the experience of using the role-playing games as an active method in teaching professional English for law students at Lviv

State University of Internal Affairs. The necessity of searching ways, means and methods of activation the students' cognitive activity and creation of new approach for teaching subjects, concerning the adoption of Law of Ukraine «On High Education of Ukraine» is emphasized in the article. Migration process, European integration of Ukraine, paces of modern country life and dealing with it new purposes, scopes, reforms requires a great amount of specialists, who speaks one or even a few foreign languages. That's why one of the most important tasks is to develop communicative competence of future lawyers, because the ability to communicate in a foreign language is a characteristic of specialist's professionalism. Features of using the role-playing games are considered in order to increase learning motivation. Practical recommendations for discipline's role-playing games are presented. The author concludes that the role-playing game motivates and increases the effectiveness of learning English language communication. The advantages of the use of role-playing games while teaching undergraduate students of legal specialties can be attributed as close to real conditions of professional and scientific activities of students, a wide autonomy of participants in the game, decision making in a creative competition and the development of skills of spontaneous speech, bridging the gap between the language study and its practical application. Despite all the advantages of role-playing games, it is important not to use this method too often, because then its efficiency decreases.

***Key words:*** role-playing game, active learning, training motivation, professional English, qualified specialists, cognitive activity, communicative competence, future lawyers.

Рецензент – кандидат біологічних наук,  
старший науковий співробітник Н. О. Постригач