

УДК 37.022:378:811

Т. С. Коженец, преподаватель (БГТУ)

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК АКТИВНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ ИНОЯЗЫЧНОМУ ОБЩЕНИЮ

Статья рассматривает вопросы применения игровых технологий в обучении профессиональному иноязычному общению. Автор статьи раскрывает сущность такой активной технологии, как деловая игра, формулирует ее цели и задачи, а также освещает специфические особенности технологии деловых игр. Подробно изложены психологические и педагогические требования к использованию этой формы обучения. Автор приводит различные классификации деловых игр, исходя из форм человеческого взаимодействия и характера педагогического процесса. Отдельное внимание уделено этапам подготовки и проведения деловых игр, описаны сущность и задача каждого из этапов, факторы, влияющие на их успешность.

The article dwells upon the use of role-plays for improving communication skills of professional foreign language. The author gives a thorough analysis of business role-plays, objectives and reasons for using them in the classroom as well as their specific features to be considered. Psychological and didactic conditions necessary for such activities are touched upon. The author also gives various classifications of business role-plays which are based upon different forms of interpersonal communication and nature of the teaching process. Special emphasis is made on the phases of preparation and organization of role-playing activities, each of the phases being described separately. Different factors which can improve the above mentioned technique are considered.

Введение. Владение иностранным языком для профессионального общения является важным условием конкурентоспособности специалиста на рынке труда. Любой специалист в профессиональной деятельности испытывает необходимость в получении новейшей информации по своей специальности, в умении пользоваться базами данных, оформлять различные документы, значительная часть которых представлена на иностранном языке. Эффективность иноязычного общения напрямую зависит от умения учитывать культурные особенности страны собеседника, предвидеть ход беседы, от способности изменить тактику коммуникативного поведения в нестандартных, меняющихся условиях ситуации общения, а значит, быть не только грамотным, но и продуктивным. Владение иностранным языком является обязательным компонентом профессионализма будущих специалистов [1].

Подготовка студентов к профессиональному иноязычному общению в неязыковых вузах осуществляется в два этапа: на первом этапе она направлена на решение общеобразовательных задач, а на втором этапе (язык для специальных целей) – на решение специальных профессиональных задач, когда происходит формирование профессиональных иноязычных коммуникативных умений.

При разработке программ обучения иностранному языку в неязыковом вузе необходимо учитывать те сферы деятельности и ситуации, в которых предстоит общаться студентам; в какие профессиональные контакты им придется вступать; какие задания выполнять; какова будет тематика их деятельности.

К сожалению, далеко не всегда фактический уровень владения иностранным языком выпускниками технических вузов соответствует требованиям современного общества и рынка труда. Поэтому требуется качественно новый подход к подготовке специалистов технического профиля по иностранному языку, необходима модернизация содержания обучения, разработка новых активных методов обучения, поиск наиболее эффективных средств и образовательных технологий, позволяющих качественно улучшить учебный процесс [2].

Основная часть. Из всех активных технологий чаще всего в целях обучения общению на иностранном языке используются ролевые и деловые игры. Целью деловой игры является конкретная деятельность, овладение навыками и умениями иноязычного общения в определенном профессиональном контексте.

Под деловой игрой понимается комплекс ситуаций профессионального общения, объединенных методически единым сценарием.

Деловая игра используется для решения комплексных задач: усвоения нового, закрепления старого материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений; она дает возможность студентам понять и изучить учебный материал с различных позиций.

Деловая игра выступает в учебном процессе как средство обучения и средство контроля, как средство активизации учебной деятельности студентов и организации коллективного взаимодействия, как средство повышения уровня мотивации обучаемых.

Технология деловой игры обладает рядом специфических черт:

– побуждает обучаемых к активным действиям, целенаправленно развивает и усиливает их автономность и креативность;

– провоцирует эмоциональную реакцию, создает творческое раскрепощение личности;

– учит рефлексии, приучает к самооценке и самокоррекции;

– кардинальным образом меняет роль педагога, который из транслятора знаний становится соавтором профессионального становления личности студента;

– способствует не только максимально эффективному изучению иностранного языка, но, что более важно, позволяет решать в активной игровой форме сложные профессиональные задачи, когда иностранный язык становится не целью изучения, а средством решения этих задач;

– содействует прочному, заинтересованному овладению студентами профессионально значимой социокультурной информацией, профессиональными стратегиями поведения и профессиональной этикой общения;

– является оптимальной для тренировки и формирования языковых и речевых навыков, потому что включенность в игровую деятельность, вызывающую интеллектуальное затруднение в условиях эмоциональной напряженности, отвлекает внимание студентов от языковой формы высказывания. Возникают реальные условия для автоматизации речевых действий и перевод их на уровень операций;

– позволяет студентам развивать мышление, не просто воспроизводя усвоенные знания, но и используя их в практико-ориентированной деятельности;

– обеспечивает психологический комфорт, раскрепощает студента, позволяет ему скрыться за ролью-маской. Включает образное мышление, сферу интуитивного, импровизационного и, являясь продуктивной речью, может рассматриваться мостиком к спонтанной неподготовленной речи [3].

Основными требованиями к игре и условиям ее проведения являются психологические и педагогические требования. Учебная игра должна обладать релевантностью и иметь личностный смысл и значимость для каждого из участников. Применяя игру как форму обучения, преподаватель должен быть уверен в целесообразности ее использования, должен определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса. Учебные игры должны составлять систему, предполагающую их определенную последовательность и постепенное усложнение. При этом необходимо учитывать особенности группы и ее членов.

Деловая игра должна базироваться на реальном речевом материале, отражающем кон-

кретную ситуацию общения в профессионально-трудовой сфере.

В деловой игре преобладает момент самообучения над обучением. Существенным фактором следует назвать ее проблемность, ведь в профессионально-трудовой сфере часто возникают ситуации, требующие оперативного вмешательства.

В деловой игре одними из ведущих являются принципы совместной деятельности и диалогического общения участников, последовательная реализация которых обеспечивает активное развертывание содержания этой игры. Участники самоутверждаются не только как личности, но и прежде всего как специалисты в своей области трудовой деятельности.

Исходя из классификации форм человеческого взаимодействия, можно выделить следующие типы деловых игр: игра-сотрудничество (например, достижение договоренности между белорусской и зарубежной фирмами о совместном строительстве предприятия), игра-соревнование (например, подготовка и обсуждение проектов производства и сбыта какого-либо вида продукции фирмами-конкурентами), игра-конфликт (например, беседа руководства белорусского предприятия с представителями зарубежной фирмы по поводу срыва поставок нового оборудования) [4].

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

– обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

– познавательные, воспитательные, развивающие;

– репродуктивные, продуктивные, творческие;

– коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.

Что касается технологии подготовки и проведения деловой игры, то в деловой игре можно выделить следующие этапы:

1. Введение в игру. Участники знакомятся с целями игры, осуществляется консультирование и инструктаж.

2. Разделение слушателей на группы. Оптимальный размер – 4–6 человек. В каждой группе выбирается лидер и распределяются роли.

3. Погружение в игру. Слушатели получают специальное игровое задание: разработать визитную карточку, подготовить мини-презентацию.

4. Изучение и системный анализ ситуации или проблемы. Студенты анализируют предлагаемую ситуацию, осуществляют диагностику и ранжирование проблем.

5. Игровой процесс. На этом этапе в соответствии с принятой стратегией осуществляется поиск и выработка вариантов решений. В ходе

дискуссии принимается коллективное решение, затем разрабатывается и обосновывается проект, который визуализируется на плакатах или слайд-шоу.

6. Общая дискуссия или пленум. На пленуме активно работают экспертные группы, которые оценивают не только результаты проективной деятельности команд, но и культуру коммуникации и презентации.

7. Подведение итогов игры. Игра получает логическое завершение, особенно если ее итоги подводит не только преподаватель, но и сами студенты. Грамотное подведение итогов помогает участникам адекватно оценить свои слабые и сильные стороны, утвердиться в собственном мнении, сделать соответствующие выводы.

8. Рефлексия. Это важный фрагмент игры, устанавливающий обратную связь, позволяющий провести мониторинг мнений и выяснить степень удовлетворенности проведенной игрой и принятыми решениями.

9. «Выгужение из игры». Завершающая стадия игры может быть посвящена размышлениям участников об их будущем, о перспективах их профессии.

Успех проведения деловой игры зависит в первую очередь от четкого моделирования элементов как плана содержания, так и плана выражения. На тренировочном этапе студент должен овладеть навыками языкового оформления коммуникативных намерений, необходимых для реализации поставленных целей коммуникации. При непосредственной подготовке деловой игры преподаватель обрабатывает материал, определяет тип игры, состав участников, цели каждого коммуниканта, планирует возможные пути их достижения, прогнозирует проблемные ситуации, которые могут возникнуть в процессе решения поставленных задач.

На этапе реализации преподаватель определяет роли и ролевые отношения, дает задание по оценке результатов незадействованной части группы. При проведении деловой игры преподаватель выполняет роль «администратора»: направляет общение, выводит его из тупика, изменяет направление игры. Исправлению подлежат только те ошибки, которые затрудняют или нарушают коммуникацию.

Очень важно определить время и место деловой игры в учебном процессе. В неподготовленной аудитории студентов новизна формы занятий может чрезвычайно отвлечь внимание обучаемых от сюжета игры и даже вызвать непонимание. Поэтому на начальном этапе обуче-

ния студентов деловую игру следует проводить в конце изучаемой темы, предварительно проведение самой игры подготовительными мероприятиями: работой в парах, микрогруппах с постановкой конкретных небольших заданий, с использованием различного рода опор: схем, таблиц.

На успешность деловой игры влияют следующие факторы: 1) лингвистические (общий уровень владения иностранным языком, владение лексическим материалом по теме); 2) дидактический (подготовленность к игре всем ходом предшествующих занятий); 3) психологические.

Заключение. Таким образом, в деловой игре присутствует особый игровой контекст, разворачивающийся в соответствии с сюжетом, определенными игровыми правилами и предусматривающий ролевое взаимодействие участников. В игре присутствуют цели – игровые и учебные. В деловой игре происходит моделирование значимых для участников игры проблемных ситуаций профессионального общения, способствующих формированию устойчивых навыков и умений делового общения на иностранном языке.

Следовательно, можно сделать вывод, что активные образовательные технологии являются эффективным средством обучения профессионально-иноязычному общению, а деловая игра позволяет успешно преодолеть психологический и лингвокультурный барьер в ситуациях делового общения на иностранном языке и ведет к формированию коммуникативной компетентности.

Литература

1. Исаева, О. Н. Сущность профессионально-ориентированного обучения студентов-нефилологов иностранному языку / О. Н. Исаева // Вестник СамГУ. – 2007. – № 1. – С. 9–10.
2. Смышляева, Л. Г. Педагогические технологии активизации обучения в высшей школе: учеб. пособие / Л. Г. Смышляева, Л. А. Сивицкая. – Томск: Изд-во Томского политехнического университета, 2008. – 178 с.
3. Астафурова, Т. Н. Стратегии коммуникативного поведения в профессионально-значимых ситуациях межкультурного общения: дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.02 / Т. Н. Астафурова. – М., 1997. – 41 л.
4. Вербицкий, А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод. пособие / А. А. Вербицкий. – М: Высш. шк., 1991. – 207 с.

Поступила 11.03.2013