

## ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

*Мерзлякова Н.С.*

Кумертауский филиал ФГБОУ ВО «Оренбургский государственный университет», г. Кумертау, Российская Федерация

*В статье рассматриваются особенности применения деловых игр в профессиональной подготовке студентов. Представлены различные трактовки данного феномена, описаны признаки деловых игр на материале иностранного языка. Приведены примеры использования деловых игр в учебном процессе.*

**Ключевые слова:** деловая игра; коммуникативная компетенция; моделирование профессионально-ориентированных ситуаций; признаки деловых игр; принципы и условия организации деловых игр.

## ROLE PLAY AS A MEANS OF FOREIGN PROFESSIONAL- AND-COMMUNICATIVE COMPETENCE DEVELOPMENT

*Merzlyakova N.S.*

Kumertau branch of Orenburg State University,  
Kumertau, Russian Federation

*The article reveals peculiarities of the role play's usage in the students' professional training. Different definitions of this phenomenon are considered and the role play's characteristic features on the foreign language basis are described. Some examples of role plays' application in the educational process are represented.*

**Keywords:** role play; communicative competence; modeling of profession-oriented situations; principles and conditions of role play organization.

Динамичные изменения социально-экономической ситуации в мире, связанные с процессами глобализации и требованиями рынка труда обуславливают необходимость совершенствования профессиональной подготовки студентов. Деятельность современной высшей школы направлена на создание оптимальных условий для обеспечения качества профессиональной подготовки при реализации компетентного подхода. Решение этой задачи осуществляется через использование активных и интерактивных методов обучения, которые способствуют комплексному формированию профессиональных знаний и умений, развитию творческой активности и профессиональной компетентности студентов.

При интенсификации интеграционных процессов во всех сферах общественной жизни, усилении межкультурного взаимодействия значимым компонентом профессиональной компетентности студентов выступает иноязычная коммуникативная компетенция. Работодателями востребованы специалисты, обладающие не только комплексом профессиональных знаний, но и владеющие иностранным языком (языками). Как отмечает И.К. Кириллова, общекультурные, профессиональные компетенции и иноязычная компетенция представляют собой комплекс компетенций, необходимых для осуществления профессиональной деятельности [6]. Процесс овладения иностранным языком в вузе направлен на формирование способности к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия. Успешность овладения коммуникативными умениями определяется степенью соответствия учебной коммуникации условиям естественного общения.

Использование в процессе изучения дисциплины «Иностранный язык» деловой игры, основанной на моделировании профессионально-ориентированных ситуаций, позволяет сочетать предметный и социальный аспекты профессиональной деятельности. С точки зрения А.Б. Самсоновой, в отличие от традиционных форм обучения деловые игры способствуют:

- формированию профессиональных знаний и развитию учебных умений в игровых ситуациях, подобных ситуациям профессиональной практики;
- развитию социально-значимых мотивов (долг и ответственность);
- развитию мотивации познавательной деятельности и формированию на ее основе профессиональной мотивации;
- становлению умений работать в коллективе;
- непринужденному диалогическому общению с преподавателями и учащимися;
- стимулированию самоуправления, самообучения, самоконтроля;
- более легкому запоминанию содержания обучения;
- более адекватной самооценке личности;
- большей эмоциональной вовлеченности в процесс обучения [8, с. 15].

Для деловой игры на материале иностранного языка характерны определенные признаки, такие как:

1. Имитационное моделирование, воссоздающее реальную иноязычную обстановку с реализацией конкретных социальных и профессиональных ролей.
2. Наличие ситуации профессионального коммуникативного взаимодействия на основе сценария игры и ролевых заданий.
3. Реализация целей игры в цепочке решения взаимосвязанных задач коммуникативного характера.
4. Проблемный характер и повторяемость воссоздаваемых ситуаций [8].

Деловые игры применяются как форма обучения и контроля с целью активизации речемыслительной деятельности студентов, активного усвоения профессиональной лексики и речевых клише, воспитания культуры общения, тренировки неподготовленной речи и развития умения спонтанного реагирования в процессе коммуникации.

В психолого-педагогической литературе представлены различные трактовки деловой игры.

Герасимова Н.И. определяет деловую игру как психолого-педагогический и дидактико-технологический феномен воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для конкретной корпоративной культуры [3].

В понимании Т.И. Бочаровой деловая игра представляет собой «психолого-педагогический, дидактико-технологический феномен, выражающийся в имитации в игровой форме учебно-познавательной, практико-ориентированной ситуации, решение которой направлено на формирование значимых умений и навыков обучающихся» [2, с. 14].

Змиевская Е.В. отмечает, что универсального определения деловой игры не существует и исходит из того, что «учебная игра сама по себе не является моделью, а выступает средством работы с моделью, заложенной в структуре деловой игры» [5, с. 15].

Согласно Самсоновой А.Б., «игровое моделирование профессиональных коммуникативных ситуаций как способ обучения профессиональному общению в условиях вуза представляет собой процесс исследования, отбора, создания и использования в обучении наиболее продуктивных, социально и профессионально значимых ситуаций» [8, с. 10].

В работе Н.В. Бокаревой подчеркивается, что при реализации компетентностного подхода в образовании от преподавателя вуза требуется не только целенаправленное использование деловых игр, но и умение конструировать деловую игру в зависимости от содержания учебного материала и его направленности на развитие коммуникативных компетенций (устно-речевых, письменно-речевых, коммуникативно-исследовательских) [1]. Исследователем предложена технология конструирования деловых игр как формы обучения студентов профессиональным коммуникативным компетенциям. Автор выделяет следующие операции:

- определение профессиональной направленности видов деятельности с целью их введения в деловую игру;

- постановка целей игры, раскрывающей ее ориентированность на формирование профессионально-значимых коммуникативных компетенций;
- совокупность мероприятий по подготовке студентов к участию в игре;
- формирование структуры и содержания деловой игры;
- адаптация содержания учебного материала в соответствии с уровнем подготовки студентов;
- определение условной ситуации, являющейся предпосылкой для наполнения содержательной основы деловой игры культурологическим, профессионально-значимым материалом;
- подготовка студентов и учебных групп к деловой игре;
- организационно-технологический этап деловой игры [1, с. 9].

Данилова А.А. выделяет набор средств, обусловленных структурой деловой игры, от которого зависит эффективность применения деловых игр. Рассмотрим данную структуру (таблица 1) [4, с. 15].

Таблица 1.

Средства деловой игры	Характеристика
<i>Имитационная модель</i>	
Объект имитации	Позволяет заложить предметный и социальный контексты игры
Модель ролевого взаимодействия	Моделирование социальных связей, обусловленных ролями и функциями игроков
Правила игры	Обеспечивают воспроизводство реальных жизненных ситуаций, формируют общие правила поведения в игре
Система оценивания	Позволяет оценить ход и результат игры с позиции норм корпоративной культуры
<i>Игровая ситуация</i>	
Игровые цели	Позволяют объединить направленность на профессию, на работу в коллективе и достижение цели игры
Условия проведения игры	Создание благоприятного средового контекста проведения деловых игр

*Окончание табл. 1.*

Активность участников	Обеспечивает активность коллективного взаимодействия участников
Сценарий игры	Формирует организационную основу игры с ориентиром на максимальное достижение результата

Герасимова Н.И. отмечает, что для эффективной организации деятельности в ходе деловой игры необходимо соблюдать некоторые условия, а именно: условия, относящиеся к педагогическому сопровождению и условия, относящиеся к программно-методическому обеспечению [3].

Немаловажной при организации учебных деловых игр для достижения поставленных учебных целей является реализация ряда принципов. Бочарова Т.И. выделяет пять психолого-педагогических принципов.

1. Принцип имитационного моделирования предполагает разработку имитационной модели производства и игровой модели профессиональной деятельности, что позволяет создавать предметный и социальный контексты будущей профессии.

2. Принцип проблемности содержания игры означает, что в предметный материал игры закладываются учебные проблемы в виде системы игровых заданий с содержанием ряда противоречий, решаемых студентами в процессе игры, что приводит к выходу из проблемной ситуации.

3. Принцип ролевого взаимодействия в совместной деятельности основывается на имитации производственных функций специалистов через ролевое взаимодействие. Игра предполагает общение на основе субъект-субъектных отношений, при которых развиваются психические процессы, характерные для мышления специалистов.

4. Принцип диалогического общения и взаимодействия партнеров в игре – условие разрешения проблемной ситуации. Система рассуждений каждого из коммуникантов обуславливает движение к совместному решению проблемы.

5. Принцип двуплановости игровой учебной деятельности способствует проявлению творческой инициативы. Суть в том, что «серьезная» деятельность, направленная на обучение и развитие специалиста, реализуется в «несерьезной» игровой форме [2, с. 16–17].

В процессе работы со студентами неязыковых направлений подготовки на практических занятиях мы регулярно используем методы деловой и ролевой игры. На первом курсе применяются, как правило, коммуникативные ситуативно-ролевые игры, которые направлены на формирование навыков общения на повседневные, бытовые темы, например «In the bus», «At a hotel», «At an airport», «At a railway station», «Renting a car», «Booking a flight», «Buying a ticket», «Hotel reservation», «At a passport and customs desk». На втором курсе используются профессиональные (деловые) игры, имитирующие ситуации профессиональной деятельности такие как:

- ситуации, связанные с трудоустройством («The job interview»);
- ситуации профессионального общения на предприятии, по телефону, на переговорах («Arrival at the company», «Meeting new colleagues», «At the office», «Meetings», «Negotiations»);
- ситуации, связанные с презентацией оборудования, технологий: «Presentation of the equipment», «Line of business».

Рассмотрим несколько примеров. В программы дисциплины «Иностранный язык» включены различные деловые игры в зависимости от направления подготовки, например для направления «Эксплуатация транспортно-технологических машин и комплексов»: «Presentation of the automobile components», «At the International Motor Show», для направления «Электроэнергетика и электротехника»: «Nature of Electricity», «What is an Electric Current?», «Charged Body», «Electric Motors and Ways of Their Repair», для направления подготовки «Строительство» предложены: «An excursion to a construction site», «At an industrial exhibition».

В фонде оценочных средств дисциплины представлено организационно-методическое описание данного вида деятельности с характеристикой темы (проблемы), концепции игры, описанием ролей, ожидаемого результата и критериев оценки. Для оценки

участия каждого студента в ролевой игре используется шкала, оценивающая диапазон языковых средств, точность, беглость и связность речи, взаимодействие с собеседниками.

Активное использование деловых игр способствует развитию языковых навыков в специфической технической области, моделирует в той или иной степени реальную ситуацию формирования рабочей команды, ситуации профессионального общения. В процессе ролевой игры студент апробирует поведенческие модели, присущие для его будущей профессиональной деятельности.

Использование игры ориентирует на коллективное обсуждение проблемы, активное взаимодействие между студентами, между студентами и преподавателями, выработку правильного понимания изучаемой темы, обеспечивает связь теории с практикой. Задания игры не являются чисто лингвистическими, их задача – развивать языковые навыки и помочь будущим специалистам общаться на профессиональные темы. В результате формируется комплекс профессиональных знаний за счет межпредметных связей с общетехническими, общепрофессиональными и специальными дисциплинами. Кроме того, особое внимание уделяется культурным и языковым особенностям стран изучаемого языка [7].

В деловой игре на занятии иностранным языком материал усваивается в профессионально значимом контексте, язык в этом случае служит инструментом профессионального общения и инструментом для решения профессиональной коммуникативной задачи. Применение дидактических игр способствует формированию профессионального становления личности специалиста и позволяет создать во время обучения на занятиях атмосферу активного общения в контексте будущей профессиональной деятельности. Обмен идеями, мнениями, опытом в ходе дидактических игр дает возможность обучать приемам межличностного профессионально-ориентированного общения.

С целью расширения лингвистических знаний, развития навыков публичных выступлений, интеллектуальных и творческих способностей при организации и проведении деловых игр нами

используются мультимедийные средства (мультимедийная презентация, видеопрезентация, слайды), которые представляют эффективную зрительную опору при изучении и повторении материала. Студентам предлагается задание на демонстрацию, сопоставление и сравнение фактов профессиональной деятельности. Разработка текстового сопровождения слайдов требует от студентов изучения дополнительных материалов из справочной литературы, различных словарей и сети Интернет. Значимым является то, что достигается высокая активность участников независимо от уровня языковой и технической подготовки, так как каждому предлагаются дифференцированные задания в соответствии с его уровнем знаний и умений. Но не следует забывать, что мультимедийные средства – это всего лишь средство создания моделируемой профессионально-ориентированной ситуации, а не основной элемент практического занятия.

Использование деловых игр позволяет воссоздать ситуации межкультурного общения и ситуации реальной профессиональной деятельности, что способствует формированию комплекса знаний и умений для выработки тактики и стратегии общения с целью решения профессиональной коммуникативной задачи. Деловая игра представляет собой средство обучения реальной коммуникации и эффективный инструмент закрепления знаний, оптимальной оценки уровня языковой подготовки студентов. Деловые игры позволяют студентам активно применять профессиональную лексику, работать со специализированной литературой, повышают мотивацию к изучению английского языка. Игра способствует развитию личностных качеств и самостоятельной познавательной деятельности, повышению творческого потенциала, совершенствованию навыков самоконтроля и самооценки, формированию психологически комфортного микроклимата в группе и формированию корпоративной культуры студенческой молодежи.

Деловая игра – целостный, поэтапный процесс, который позволяет формировать иноязычную профессионально-коммуникатив-

ную компетенцию, оказывает влияние на готовность личности к будущей профессиональной деятельности и способствует повышению конкурентоспособности будущего специалиста на рынке труда.

### *Список литературы*

1. Бокарева Н.В. Конструирование деловой игры как формы обучения студентов профессиональным коммуникативным компетенциям в образовательном процессе туристского вуза: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. Москва, 2011. 27 с.
2. Бочарова Т.И. Комплексная деловая игра как средство формирования профессиональных навыков и функций специалиста: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. Ставрополь, 2006. 26 с.
3. Герасимова Н.И. Деловая игра как средство профессиональной подготовки будущих переводчиков к корпоративной коммуникации: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08. Курск, 2011. 25 с.
4. Данилова А.А. Формирование корпоративной культуры студенческой молодежи в социокультурном пространстве вуза средствами деловой игры: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.05. Челябинск, 2015. 26 с.
5. Змиевская Е.В. Учебная деловая игра в организации самостоятельной работы студентов педагогических вузов: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. Москва, 2003. 20 с.
6. Кириллова И.К. Модель развития проективных умений бакалавров технического профиля при изучении иностранных языков // Приволжский научный журнал. 2014. №1(29). С. 228–232.
7. Мерзлякова Н.С. Формирование профессиональной мобильности бакалавров технических направлений подготовки средствами поликультурного образования: монография. Оренбург: ООО ИПК «Университет», 2016. 110 с.
8. Самсонова А.Б. Влияние контекстной деловой игры на мотивацию иноязычного профессионального общения (неязыковой вуз): автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. Москва, 2006. 22 с.