

ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ В ПРОЦЕССЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Л. В. Покушалова

Национальный исследовательский Томский политехнический университет, Институт международного образования и языковой коммуникации, г. Томск, Россия

FORMING AND DEVELOPING STUDENTS' COMMUNICATIVE COMPETENCE IN THE PROCESS OF BUSINESS GAME

Pokushalova L. V.

National Research Tomsk Polytechnic University, Institute of International Education and Language Communication, Tomsk, Russia

Summary. The author reviews a business game as a means aimed at the formation of communicative competence of the future specialist who can successfully apply linguistic knowledge in professional work, and involves the acquisition of specialized knowledge and skills conducive to professional development in various fields of science and production.

Key words: business game; problem situation; solution; professional development; communication; future specialist; opportunity for professional growth.

Как отмечает И. И. Петричук, «игра как одно из удивительнейших явлений человеческой жизни привлекала к себе внимание философов и исследователей всех эпох. Уже Платон считал игру одним из полезнейших занятий, а Аристотель видел в игре источник душевного равновесия, гармонии души и тела». Американский психолог Д. Мид увидел в игре обобщённую модель формирования того, что психологи называют «самостоятельностью» – человека – собирание своего «я». Игра – это сфера самовыражения, самоопределения, самопроверки, самоосуществления.

Развитие творческих способностей будущих специалистов должно опираться на их самостоятельную работу, активные методы обучения. Одним из наиболее активных методов обучения являются деловые игры (ДИ). При использовании ДИ процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности специалиста.

Многие методисты считают, что с помощью деловой игры усвояемость новых знаний достигает 90 %. ДИ является формой воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста. Она моделирует поведение и отношения, которые характерны для будущей деятельности, способствуя решению профессиональных проблем, реальных противоречий и затруднений, характерных в типичных профессиональных проблемных ситуациях.

Главной отличительной чертой деловой игры является выработка какого-либо решения на основе суммированных данных. Решение всегда вырабатывается коллегиально, т. е. в ходе совместной групповой работы студентов.

Наиболее характерные черты деловой игры:

1. Распределение ролей между участниками игры.
2. Различие ролевых целей при выработке решений.
3. Взаимодействие учащих, исполняющих те или иные роли.
4. Наличие общей цели у всего игрового коллектива.
5. Коллективная выработка решений участников игры.
6. Реализация в процессе «цепочки решений».
7. Полиальтернативность решений.

8. Наличие управляемого эмоционального напряжения.
9. Наличие разветвленной системы индивидуального и группового оценивания участников игры.

Все участники игры выступают в какой-либо роли и принимают управленческие решения, защищая в коллективе собственные мнения [3].

Согласно методике проведения деловой игры необходимо определить заранее цель и содержание игры, выявить ее основные этапы, распределить роли между участниками, разработать критерии оценивания, а также подготовить необходимый материал для имитации ситуации профессиональной деятельности. В ходе деловой игры должны рассматриваться различные проблемные ситуации, причем, чем разнообразнее они будут, тем результативнее окажется деятельность участников.

На этапе разработки ДИ следует реализовать следующие психолого-педагогические принципы:

- принцип имитационного моделирования содержания профессиональной деятельности, конкретных условий и динамики производства;

- принцип воссоздания проблемных ситуаций, типичных для данной профессиональной деятельности;

- принцип совместной деятельности участников в условиях взаимодействия имитируемых в игре производственных функций специалистов;

- принцип диалогического общения и взаимодействия партнеров по игре как необходимое условие решения учебных задач, подготовки и принятия согласованных решений;

- принцип двуплановости игровой учебной деятельности. Деловая игра решает «серьезные» задачи по развитию личности специалиста; обучаемые усваивают знания, умения в контексте профессии, приобретают и профессиональную компетенцию, и социальную компетенцию (навыки взаимодействия в коллективе производителей, навыки профессионального общения с людьми и управления ими). Но эта «серьезная» деятельность реализуется в игровой (частично азартной) форме, что позволяет обучаемым интеллектуально и эмоционально «раскрепоститься», проявлять творческую инициативу [1].

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания преподавателем функций и классификации педагогических игр. По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- a) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

- b) познавательные, воспитательные, развивающие;

- c) репродуктивные, продуктивные, творческие;

- d) коммуникативные, диагностические, профориентационные.

Технология ДИ состоит из следующих этапов:

1. Этап подготовки. Подготовка ДИ начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входит учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание характеристик действующих лиц.

2. Этап ввода в игру, ориентация участников и экспертов. Определение режима работы, формулировка главной цели занятия, обоснование постановки проблемы и выбора ситуации.

3. Этап проведения – процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

4. Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита студентами своих решений и выводов.

В заключение преподаватель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью жизнедеятельности реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета [2]. Оценивать деятельность студентов в ходе деловой игры целесообразно по нескольким направлениям. Во-первых, это профессиональная компетентность, которую они продемонстрировали. Во-вторых, это языковая компетентность. И, наконец, в-третьих, творческий подход к реализации содержания деловой игры.

Во время игры студентов не следует прерывать, ибо это нарушает атмосферу общения. В. Риверс пишет по этому поводу: «Очень часто в обществе люди предпочитают молчать, если знают, что их речь вызовет отрицательную реакцию со стороны собеседника. Подобно этому студент, каждую ошибку которого исправляет преподаватель, не только теряет основную мысль высказывания, но и желание продолжить беседу». Исправления следует делать тихо, не прерывая речи студента, или делать это в конце занятия. У. Беннет вообще считает, что некоторые ошибки преподаватель имеет право игнорировать, чтобы не подавлять речевую активность студентов. Также следует отметить, что:

1. Деловые игры следует использовать только там, где они действительно необходимы. Это получение целостного опыта будущей профессиональной деятельности, развернутой во времени и пространстве.

2. К разработке игры следует подходить системно и учитывать ее влияние на другие виды работы со студентами.

3. В деловой игре нужна предметная и социальная компетентность участников, поэтому следует до игры формировать у студентов культуру дискуссии.

4. Структурные компоненты ДИ должны сочетаться таким образом, чтобы она не стала ни тренажером, ни азартной игрой.

5. ДИ должна строиться на принципах саморегулирования.

Таким образом, исходя из выше изложенного, хотелось бы отметить, что, чтобы сделать каждый урок интересным, увлекательным и добиться того, чтобы он развивал познавательный интерес, мыслительную творческую активность студентов, смог зажечь искорку интереса в глазах студентов, сделать учение сильным и радостным, необходимо использовать нетрадиционные приемы обучения. Одним из таких эффективных приемов в обучении общению являются ДИ, так как они приближают речевую деятельность к естественным условиям, помогают развивать навыки общения, способствуют эффективной обработке языкового материала, обеспечивают практическую направленность обучения, помогают исключить равнодушие, скуку, формализм из учебного процесса и дают неисчерпаемые возможности воссоздания самых различных отношений, в которые вступают будущие специалисты в реальной жизни.

Библиографический список

1. Газман О. С. и др. В школу – с игрой. – М., 1991.
2. Самоукина Н. В. Организационно-обучающие игры в образовании. – М.: Народное образование, 1996.
3. Игры – обучение, тренинг, досуг... / под ред. В. В. Летрусинского. – М., 1994.

Bibliography

1. Gazman O. S, etc. To a school – with a game. – M., 1991.
2. Samoukina N. V. Organizational learning games in education. – Moscow: People's Education, 1996.
3. Games - education, training, leisure ... / Ed. V. V. Letrusinskiy. – M., 1994