

УДК 372.881.111.1

## ДЕЛОВАЯ ИГРА В ОБУЧЕНИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ ИНОЯЗЫЧНОМУ ОБЩЕНИЮ

Дулалаева Л.П.

*ФГБОУ ВПО «Казанский Национальный Исследовательский Технологический Университет», Казань, Россия, e-mail: devo-4ka@yandex.ru*

Владение иностранным языком для профессионального общения является важным условием конкурентоспособности специалиста на рынке труда. Существует прямая зависимость между качеством подготовки специалиста, его трудоустройством и дальнейшей профессиональной карьерой, поэтому при создании модели подготовки специалиста предполагается использование методов обучения в современном стремительно меняющемся обществе. Проведено исследование процесса обучения студентов инженерного вуза профессиональному иноязычному общению на английском языке с помощью деловой игры. Были изучены основные принципы обучения профессионально - ориентированному общению на иностранном языке студентов- бакалавров, определена сущность и содержание деловых игр, разработана деловая игра. Были использованы методы анализа педагогической, методической и психологической литературы по вопросам применения активных образовательных технологий; анализа существующих деловых игр и их использование в учебном процессе; метод педагогического наблюдения; а также метод анкетирования.

Ключевые слова: активные технологии, деловая игра, типы деловых игр, методы анализа деловых игр.

## BUSINESS GAME FOR TEACHING PROFESSIONAL FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATION

Dulalaeva L.P.

*Kazan National Research Technological University, Kazan, Russia, e-mail: devo-4ka@yandex.ru*

Knowledge of foreign languages for professional communication is an important condition of competitive specialists in the labor market. There is a direct correlation between the quality of training, employment and further his professional career, so when creating a model of specialist training is supposed to use teaching methods in today's fast-paced society. A study of the learning process of students of engineering high school to professional foreign language communication in English with the help of the business game. We studied the basic principles of professional training - oriented communication in a foreign language students-undergraduate, determined the nature and content of business games, business game developed. We used the methods of analysis of pedagogical, psychological and methodological literature on the use of active educational technologies; analysis of existing business games and their use in the educational process; pedagogical method of observation; and the method of questioning.

Keywords: active technology, the business game, types of business games, the methods of analyse of the business games.

В литературе приведен ряд технологий обучения общению на иностранном языке. Из всех активных технологий обучения наиболее часто применяются ролевые и деловые игры.

Различие между ролевой и деловой игрой заключается в задачах, реализуемых в них. В ролевых играх воссоздается личностное взаимодействие, не ограниченное профессиональной деятельностью, а в деловых играх проигрываются ситуации, приближенные к реальной профессиональной деятельности. У ролевой и деловой игр есть общие черты. Так, например, они характеризуются устойчивой дидактической структурой, усложненной за счет включения в нее учебно-воспитательных целей.

Так как обучение английскому языку будущих инженеров ориентировано на приобретение навыков и умений профессионального общения, то наиболее эффективной

технологией обучения, позволяющей решать поставленные задачи, нам предоставляется деловая игра. Учебный процесс дает возможность для реализации в нем типичных ситуаций общения, максимально приближенных к реальным с целью воссоздания профессиональной деятельности и профессионального взаимодействия между людьми.

Характерной особенностью активных технологий обучения является то, что они побуждают обучаемых к совместной деятельности. При этом их активность носит не кратковременный характер: так, во время деловой игры период активной деятельности обучаемых не меньше периода деятельности преподавателя. Деловая игра предполагает совместную деятельность, поэтому в ней снимается противоречие между коллективным характером будущей профессиональной деятельности и индивидуальным характером усвоения знаний [1].

Технология деловых игр, направленная на обучение профессиональному общению, имеет ряд особенностей. Деловая игра должна базироваться на реальном речевом материале, отражающем конкретную ситуацию общения в профессионально-трудовой сфере. А также в деловой игре преобладает момент самообучения над обучением. Это происходит потому, что преподаватель иностранного языка некомпетентен в вопросах специальности обучающихся и не может без их помощи грамотно составить деловую игру и оценить ее коммуникативные (а не языковые) результаты. Поэтому обучающиеся привлекаются как к составлению деловой игры, так и к оценке ее по параметру: достигнута коммуникативная цель или нет.

В деловой игре одними из ведущих являются принципы совместной деятельности и диалогического общения участников, последовательная реализация которых обеспечивает активное развертывание содержания этой игры [2]. В деловой игре участники самоутверждаются не только как личности, но и, прежде всего, как специалисты в своей области трудовой деятельности.

Деловая игра предполагает взаимодействие ее участников. Исходя из классификации форм человеческого взаимодействия, можно выделить следующие типы деловых игр – игра-сотрудничество (например, достижение договоренности между российской и зарубежной фирмами о совместном строительстве завода), игра-соревнование (например, подготовка и обсуждение проектов производства и сбыта какого-либо вида продукции соперничающими фирмами), игра-конфликт (например, беседа руководства российского предприятия с представителями зарубежной фирмы по поводу срыва поставок нового оборудования). Каждый тип игры отличается спецификацией целей, на достижение которых направлены усилия ее участников.

Для сравнения традиционного подхода к обучению иностранному языку и предлагаемой технологии деловой игры были выбраны две группы студентов, обучающихся

по одному направлению подготовки. Первая группа была контрольной, занятия в которой проводились согласно рабочей программе и учебному плану. Во второй группе был внедрен метод обучения иностранному языку при помощи деловых игр.

В любой деловой игре можно выделить этапы, то есть последовательность шагов по ее проведению. Во-первых, необходимо введение в игру. Обычно на этом этапе участников знакомят со смыслом, целями и задачами проводимой игры, общим регламентом, осуществляют консультирование и инструктаж. Однако в случае необходимости игре может предшествовать лекция или беседа по актуальным проблемам, затрагиваемым в игре [5].

Затем необходимо поделить слушателей на группы. Оптимальный размер группы 6–8 человек; в каждой группе выбирается лидер и, при необходимости, распределяются игровые роли. На этапе игрового процесса в соответствии с принятой в каждой группе стратегией осуществляется поиск или выработка вариантов решений, прогнозирование возможных потенциальных проблем, рисков и других последствий рассматриваемых решений и конкретных действий. В ходе дискуссии вырабатывается коллективное решение, затем разрабатывается и обосновывается проект, который визуализируется на плакатах или слайд-шоу, делаются расчеты и заполняются документы, необходимые для решения и его презентации на пленуме.

При подведении итогов игры желательно ранжировать ее участников в зависимости от достижений, анализировать и объяснять причины успеха лидеров и отставания аутсайдеров. Очень важный фрагмент игры- рефлексия позволяет преподавателю не просто выявить степень удовлетворенности обучаемых проведенной игрой и принятыми решениями, а услышать информацию о трудностях, которые испытали участники, об их успехах и личных достижениях [1].

Завершающая часть игры может быть посвящена размышлениям участников об их будущем, о перспективах использования в учебном процессе такого рода технологий обучения, домашним заданиям и т.д.

Большие возможности для повышения эффективности игрового обучения и выходящего за пределы игровой процедуры дальнейшего самопознания ее участников дает видеозапись. С ее помощью становится возможным для участников игры посмотреть и проанализировать свое поведение как бы со стороны [4]. А для руководителя и всех участников возможно отобрать, отдельно рассмотреть и детально обсудить наиболее важные эпизоды игры, подобрать оптимальные варианты поведения; проверить правильность самооценок игроков, а также оценок наблюдателей и руководителя; установить степень успеха обучаемых посредством сопоставления фрагментов первого и повторных проигрываний ими одних и тех же ролей или ситуативных действий.

Очень важно определить время и место деловой игры в учебном процессе. В неподготовленной для игры в психологическом плане аудитории студентов новизна формы занятий может чрезвычайно отвлечь внимание обучаемых от сюжета игры и даже вызвать непонимание. Поэтому, на наш взгляд, на начальном этапе обучения студентов деловую игру следует проводить в конце изучаемой темы, предваряя поведение самой игры подготовительными мероприятиями: работой в парах, микрогруппах с постановкой конкретных небольших заданий, с использованием различных рода опор: схем, таблиц [3].

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.

Для проверки гипотезы исследования в группах студентов II курсов КНИТУ был проведен обучающий эксперимент, в котором приняло участие 16 студентов. Участники были разбиты на две группы: контрольная и экспериментальная. Для сравнения уровня подготовки участников контрольных и экспериментальных групп было проведено лексико-грамматическое тестирование, состоящие из теста на множественный выбор, продуктивного лексического задания (составление диалога на заданную пройденную тему) и речевой инсценировки с последующей записью на магнитофон, что дало возможность сравнить контрольные и экспериментальные группы по темпу речи.

Средние показатели каждой группы по результатам предэкспериментального среза приведены в таблице 1.

Таблица 1

Средние показатели каждой группы

Входной контрольный срез	1К	1Э	Разница	Разница%
Лексико-грамматический тест (50 баллов максимум)	37	38	1	2
Темп речи (слоги/мин)	138	140	2	1,4

Анализ полученных данных позволяет сделать вывод, что фиксируемые показатели сопоставимых контрольных и экспериментальных групп отличаются друг от друга незначительно. Обучающий эксперимент, в ходе которого была опробована технология подготовки и проведения деловой игры, состоял из деловых игр на английском языке по

теме «изобретатели и их изобретения» / inventors and their inventions в экспериментальных группах и традиционного диалога/полилога на ту же тематику в контрольных группах.

Часть материала была представлена в форме диалогов, которые содержали лексические единицы, предназначенные для усвоения с целью дальнейшего их использования в ситуациях профессионального общения и деловой игре.

Следующий этап подготовки включал в себя работу над лексическим и грамматическим материалом в языковых упражнениях на подстановку, трансформацию, словообразование, приведение синонимов и антонимов и т.д.

Контроль усвоения осуществлялся в виде проигрывания микро ситуаций. При этом большое внимание уделялось правильному речевому оформлению фраз. Речевые клише студенты сначала усваивали в микродиалогах, в которых реализовывались конкретные речевые интенции.

Усвоению подлежали следующие группы речевых клише: клише для выражения мнения, клише для выражения согласия/несогласия, клише нейтральной оценки, клише эмоциональной оценки, клише прерывание говорящего, клише завершения общения, клише благодарности и др. После усвоения речевых образцов и клише, содержащихся в микро диалогах, следовали задания коммуникативного характера:

Использование репродуктивных и продуктивных (условно-речевых) заданий явилось подготовкой к более сложным по структуре и содержанию речевых упражнений – проработке отдельных ситуаций в форме более развернутых диалогов.

Речевые упражнения, например, дополнение и инсценировка с заданной речевой тактикой только одного партнера, составление и инсценировка диалогов в парной работе, - являются важным этапом в совершенствовании речевых навыков и умений. Упражнения такого рода требуют от обучающихся достаточного владения лексическим и речевым материалом. Кроме того, составляя диалоги, студенты учатся логически выстраивать цепочку деловой беседы.

После самостоятельной и внутригрупповой (без участия преподавателя) работы над ролью было проведено предварительное проигрывание, которое позволило студентам определить свое место в игре, согласовать свое речевое поведение с партнерами и внести в свое поведение соответствующие коррективы.

В задачу преподавателя входило обеспечение помещения для проведения игры, которое содержало бы необходимый предметный инвентарь, обстановку для создания условий, приближенных к реальным условиям делового общения.

В ходе игры производилась запись на видеопленку, что сделало более продуктивным третий этап игры – этап обсуждения или обратной связи. Просмотр видеозаписи игры

позволил проанализировать речевое поведение участников, а также их действия, манеру держаться, мимику, жесты. На этапе обсуждения были выявлены причины имеющихся неудач: волнение, недостаточная подготовка некоторых студентов, неумение слушать партнера, желание выделиться, желание спрятаться за спину, неумение быстро сориентироваться, работать в команде и т. д.

Помимо общего обсуждения был проведен индивидуальный опрос в письменном виде, который позволил выявить ощущения студентов во время игры, узнать, что понравилось или не понравилось, с кем из участников деловой игры и почему им было приятно/неприятно работать, как студенты чувствовали себя во время игры, быстро ли могли сориентироваться в своей роли, что им мешало в деловой игре и т. д. Следует отметить положительную оценку студентами деловой игры как активной образовательной технологии при обучении профессиональному иноязычному общению.

В контрольных группах вместо деловой игры использовался метод диалога/полилога. На подготовительном этапе, обучение проводилось на том же лексическом и грамматическом материале, включающем также задания на инсценировку диалогов. Отличительной чертой было то, что упражнения в экспериментальных группах носили творческий характер. Так, например, часть лексического материала была предъявлена в экспериментальных группах не в текстах, а с помощью схем, которые использовались также и при закреплении изучаемого материала. Для проверки усвоения лексического материала в экспериментальных группах использовались игровые формы, содержащие элемент соревнования между студентами. Элементы деловой игры применялись в условно – речевых и речевых упражнениях, когда студенты разыгрывали ситуации, имитирующие реальное профессиональное взаимодействие.

Несмотря на использование одного и того же информационного материала, одинаковое соотношение языковых и речевых упражнений, результаты постэкспериментального тестирования свидетельствуют о преимуществах использования активных игровых методов по сравнению с традиционными при обучении деловому общению на иностранном языке.

Для проверки эффективности игрового метода в процессе обучения деловому общению на английском языке был проведен постэкспериментальный срез [1]. Тестирование проводилось по основным показателям, характеризующим речевые умения: темп речи, паузирование, правильное грамматическое оформление речи и достаточно свободное владение тематическим лексическим материалом. Результаты пост экспериментального среза приведены в таблице 2.

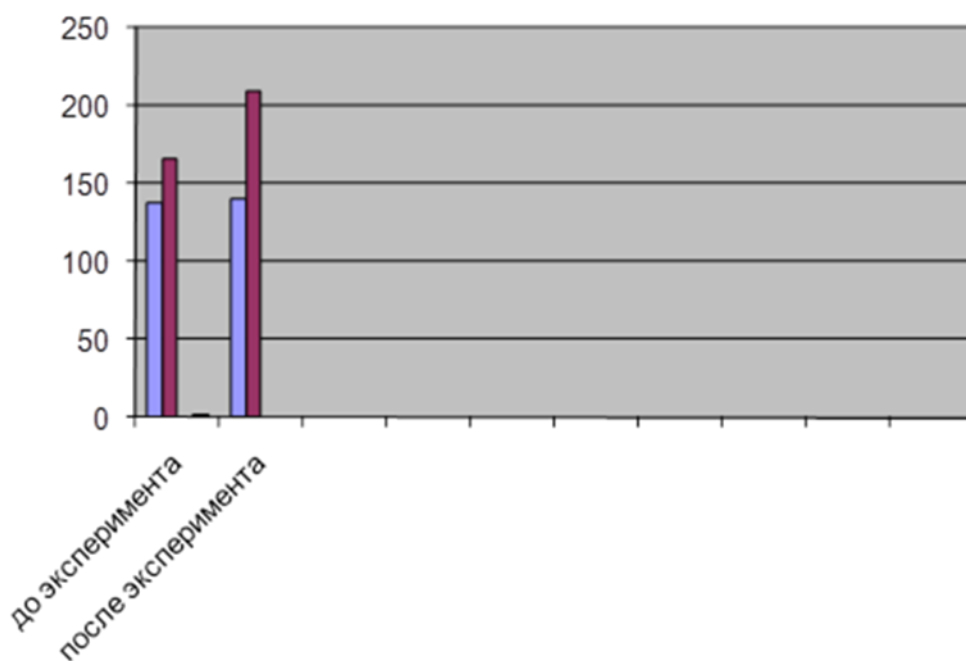
Таблица 2

### Результаты пост экспериментального среза

Итоговый контрольный срез	1К	1Э	Разница	Разница в %
Лексико-грамматический тест (макс.50 баллов)	40	44	4	8
Темп речи (слоги/мин)	166	210	44	21
Количество необоснованных пауз	6	4	2	33,3

Использование игровых методов дает увеличение темпа речи в 3,1 раза по сравнению с традиционной методикой. Соответственно, с увеличением темпа речи сократилось и количество необоснованных пауз в экспериментальных группах по сравнению с контрольными на 33,3 %.

Гистограмма 1 свидетельствует об увеличении темпа речи у студентов контрольных групп в среднем на 16,9 %, в экспериментальных группах на 33,3%.



Сравнение результатов лексико-грамматического теста в контрольных и экспериментальных группах свидетельствует об эффективности метода деловой игры, несмотря на то, что игра была нацелена на развитие навыков говорения, а лексико-грамматический тест является способом проверки лексико-грамматических навыков в письменной форме, т.е. в другом виде речевой деятельности.

Анализ результатов позволяет сделать вывод о том, что на успешность деловой игры влияют факторы лингвистические (общий уровень владения английским языком, владение лексическим материалом по теме); дидактические (подготовленность к игре всем ходом

предшествующих занятий); психологические (проводится ли игра в первый раз, настроена ли учебная группа на продуктивное сотрудничество, активная позиция каждого студента по отношению к происходящему и к своей роли в деловой игре).

### Список литературы

1. Апиш Ф.Н. Технологические подходы к разработке программы формирования и развития учебной мотивации обучающихся // Вестник Майкопского государственного технологического университета. - 2015. - №2. – С.45-50.
2. Валеева Э. Э., Крайсман Н.В. Место преподавателя в современной образовательной культуре исследовательского вуза в условиях интернационализации // Казанский педагогический журнал. – 2015. - № 4. – С.13-18.
3. Кузнецова О.В. К вопросу об организации самостоятельной работы студентов технического вуза по иностранному языку // Вестник Казанского технологического университета. – 2011. - №10. – С.76-86.
4. Нурутдинова А.Р. The revolutionized way of teaching foreign language: the bottom up approach. Теория и практика профессионально ориентированного обучения иностранным языкам: материалы Международной научно-практической конференции // Междунар.ун-т «МИТСО». - Минск, 17 - 19 мая 2012. – Минск.: – С.121 – 124.
5. Полякова Т.Ю. Технология разработки программно-методического обеспечения курсов иностранного языка в условиях современного неязыкового вуза. // Вестник Московского государственного лингвистического университета. – 2015. - №14. – С.64-76.

### Рецензенты:

Валеева Н.Ш., д.п.н., профессор, ФГБОУ ВПО "Казанский национальный исследовательский технологический университет", г. Казань.

Хасанова Г.Б., д.п.н., профессор, ФГБОУ ВПО "Казанский национальный исследовательский технологический университет", г. Казань.