

## **ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ВИД СОЦИАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Социальные перемены, происходящие в обществе, обуславливают необходимость постоянного совершенствования системы и практики образования. Иностранный язык, как учебная дисциплина, обладает большими возможностями для создания условий культурного и личностного развития учащихся. Социальный заказ общества в области обучения иностранного языка выдвигает задачу усиления гуманистического содержания обучения, более полной реализации воспитательного, образовательного и развивающего потенциала учебного предмета применительно к индивидуальности каждого студента. Поэтому не случайно, что основной целью обучения иностранному языку в неязыковом вузе на современном этапе развития образования является личность студента, способная и желающая участвовать в межкультурной коммуникации.

Вопросы повышения качества обучения были и остаются приоритетными в современной методике преподавания иностранного языка. Внедрение новых педагогических технологий в практику обучения следует рассматривать как важнейшее условие интеллектуального, творческого и нравственного развития студента.

К продуктивным педагогическим технологиям относят те, которые способствуют созданию комплекса оптимальных условий развития личности обучаемого и межсубъектным отношениям педагога и учащихся. Основными функциями учащихся являются: позиция субъекта деятельности, самостоятельное приобретение знаний. Основные функции педагога сводятся к организации взаимодействия с учащимися, созданию условий развития их субъектности.

Современная методика предлагает различные педагогические или образовательные технологии для обучения иностранным языкам. По типу организации и управления учебно-воспитательным процессом образовательные технологии подразделяются на:

- личностноориентированные,
- социальноориентированные,
- информационные.

К личностноориентированным технологиям относятся: автономное учение, дистанционное обучение, некоторые проектные технологии, коучинг, модульное обучение, языковой портфолио студента, и др.

Использование информационных технологий в иноязычном образовании включает внедрение обучающих компьютерных программ; использование баз данных, электронных учебников, словарей и других учебных справочных материалов; применение Интернета и интранет-ресурсов; создание собственных образовательных мультимедийных проектов.

Для достижения цели формирования у студентов коммуникативной компетенции, наиболее эффективными являются социальные технологии,

такие как кейс-технологии, учение в сотрудничестве, иностранный язык через театр, проектные технологии, ролевые и деловые игры и др.

Деловая игра — это импровизированное учебное занятие, имеющее нетрадиционную форму. Игра является одним из наиболее эффективных средств активизации и мотивации и способна вызвать у участников высокий эмоциональный подъем. В процессе проведения игры задействуются не только словесно-логический, но и в значительной мере эмоционально-образный компонент мышления. В процессе игры активизируется творческий потенциал личности обучаемых. Игра — это преимущественно коллективная групповая форма деятельности, в которую вовлекается вся учебная группа. В ходе групповой деятельности результат воспринимается через призму общего успеха. Деловая игра способствует подготовке студентов к коммуникативному общению в различных ситуациях, профессиональных и культурных контекстах, т.к. игра позволяет имитировать ситуации, которые могут возникать в будущей профессиональной деятельности студентов.

Целями использования деловой игры в образовательном процессе являются:

- обучение коллективной мыслительной и практической деятельности;
- формирование познавательных мотивов и интересов;
- формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений;
- воспитание ответственного отношения к делу; уважения к социальным ценностям и установкам коллектива;
- обучение методам моделирования.

В условиях обучения устной иноязычной речи ролевая игра — это, прежде всего, речевая деятельность, игровая и учебная одновременно. С точки зрения студентов, ролевая игра — это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в определенных ролях. Ее участники действуют так, как действовали бы в самых экстремальных ситуациях, преодолевая трудности и решая поставленные задачи. От студентов требуются инициатива, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность.

С позиции преподавателя ролевую игру можно рассматривать как форму организации учебного процесса. Ролевая игра управляема, ее учебный характер четко осознается преподавателем.

К основным признакам деловой игры относят следующие:

- наличие общей деловой цели у всей группы;
- распределение ролей между участниками игры;
- моделирование процесса деятельности;
- реализация процесса «цепочки решений»;
- обязательное взаимодействие всех участников, коллективная выработка решений;
- многоальтернативность решений;

- наличие системы индивидуального или коллективного оценивания деятельности участников игры.

Вместе с тем, важно отметить, что эффективность игры как средства обучения зависит от соблюдения ряда требований, таких как: наличие воображаемой ситуации, плана, в котором будут действовать учащиеся; обязательное осознание участниками игрового результата, правил игры. Игра — это не просто коллективное развлечение. Это основной способ достижения всех задач обучения, поэтому необходимо точно знать, какой навык и умение требуется, чему студент научился в ходе игры.

Структура деловой игры включает следующие этапы:

### **I. Создание ситуации.**

При выборе ситуации учитываются профессиональные и личные интересы обучаемых. Гарантия успешной ролевой игры — это предоставленная студентам возможность самим выбрать ситуацию в рамках предложенной темы. Как правило, деловая игра проводится по завершению определенной темы. Ситуации для ролевых игр могут быть основаны на сюжете прочитанного рассказа или просмотренного фильма.

Деловые игры проблемного и даже конфликтного характера, заставляющие ее участников вести дискуссию, принимать совместные решения, являются наиболее удачными.

После того, как студенты выбрали тему, они получают домашнее задание — развить ситуацию и написать черновой сценарий, который впоследствии обсуждается и дорабатывается творческой группой.

### **II. Лингвистическая подготовка.**

Языковое оформление игры — важный этап в ходе подготовки к ее проведению. Чем выше уровень языковой подготовки студентов, тем труднее предусмотреть в точности, какие речевые умения и навыки будут использованы в ходе игры. Поэтому с целью снятия трудностей рекомендуется повторить лексический и грамматический материал до начала игры.

### **III. Подготовка игры.**

Студентам предоставляется полная информация по игре. Например, *Mock Trial* — инсценированный судебный процесс проводится как заключительный этап работы над темой. Студенты распределяют роли — судья, представители защиты и обвинения, свидетели, присяжные и т.д. Рабочие группы разрабатывают тактику ведения дела, готовят вступительные и заключительные речи. Распределяя роли важно учитывать уровень языковой подготовки студентов, их психологические и личностные характеристики. Значительная часть работы на этом этапе проводится студентами самостоятельно. Преподаватель выступает в роли консультанта.

### **IV. Игра.**

Накануне игры учебная аудитория преобразуется в зал суда. Деловая игра проходит по сценарию судебного разбирательства состязательного процесса стран системы общего права.

## **V. Подведение итогов.**

Деловая игра завершается подведением итогов. Преподаватель дает оценку игре. Этот этап не означает только исправление ошибок. Этап подведения итогов также включает самооценку участников игры своей деятельности, т.е. обсуждение того, что удалось, что нового узнали, чему научились, что изменили бы, если бы проводили эту игру еще раз. Также можно провести анкету по результатам игры.

При подведении итогов игры, мы, преподаватели, стараемся дать ответы на следующие вопросы:

- Были ли реализованы принципы диалогического общения, ведения дискуссии?
- Как решались «конфликты интересов» участников игры?

Ответы на эти вопросы помогут избежать ошибок при проведении последующих деловых игр.

Таким образом, деловая игра как одна из интерактивных форм обучения повышает заинтересованность и мотивацию студентов, стимулирует их самостоятельность, развивает сотрудничество между преподавателем и студентами, способствует формированию активной личности, креативности студентов, развивает навыки межличностного общения.

Игра является инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательнее и интереснее, заставляет волноваться и переживать, что формирует мощный стимул к овладению языком.