

РАЗДЕЛ 2

ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ СКВОЗЬ ПРИЗМУ ЛИНГВОДИДАКТИКИ

Н. А. Черток

*Донецкий национальный университет экономики и торговли имени М. Туган-
Барановского
Донецк, Украина
e-mail: inozmov@mail.ru*

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК МОДЕЛЬ ОБЩЕНИЯ В БИЗНЕС- ОКРУЖЕНИИ

Данная работа рассматривает важность использования принципа постоянного моделирования деловой активности обучающихся на занятиях спроецированной на их будущую профессиональную деятельность и бизнес-карьеру.

Ключевые слова: моделирование; деловая игра; коммуникативная деятельность; творческий подход; проектная работа; проектное задание; творческое сотрудничество.

N. A. Chertok

*Donetsk National University of Economics and Trade named after M. Tugan-Baranovsky
Donetsk, Ukraine
e-mail: inozmov@mail.ru*

ROLE-PLAY AS A MODEL OF COMMUNICATION IN BUSINESS ENVIRONMENT

The importance of business activity modeling principle implementation at Business English lessons is emphasized in the given paper as well as business skills training relevant to learners' future professional activity and business career.

Key words: modeling; business role-play; communicative activity; creative approach; project work; project task; creative cooperation.

Деловая игра представляет собой специфическую организацию работы в курсе делового английского языка, при которой обучение разворачивается как постоянное моделирование и воспроизведение деловой активности на занятиях. Такое моделирование и воспроизведение осуществляется в рамках разыгрывания функционирования вымышленной фирмы или компании. Студенты сами придумывают ее, «основывают», «организуют» ее работу и «работают» в ней. Это как бы своеобразная пьеса, в которой обучаемые выступают одновременно в роли драматургов, режиссеров и актеров. Непрерывная деловая игра, в отличие от традиционных де-

ловых игр, которые обычно представляют собой лишь разрозненные эпизоды в учебном процессе, объединяет этот процесс единым сюжетом для всей учебной и коммуникативной деятельности. Этот сюжет развивается от занятия к занятию, причем студенты сами решают, каковы будут конкретные пути его развития. Они вначале определяют, какую форму бизнеса им организовать (партнерство, корпорацию или др.), какова будет структура и иерархия управления в их фирме, они организуют эту фирму, выбирают или назначают ее руководящий состав (из числа своих одноклассников), находят, интервьюируют и отбирают служащих для фирмы (тоже самих себя), выявляют место своего бизнеса в экономике страны, выполняют маркетинговые исследования, решают финансовые проблемы, участвуют в выставках и ярмарках, готовят, обсуждают и подписывают контракты и т. п.

Единый сюжет, развивающийся в непрерывной деловой игре от занятия к занятию, единые персонажи этой игры создают воображаемый жизненный континуум, в котором студенты овладевают как деловым английским языком, так и самим бизнесом, постоянно играя в него в условиях, имитирующих или моделирующих деловую среду. При этом самым существенным является то, что студенты самостоятельно создают эту среду в процессе самостоятельного развития сюжета игры. Это делает игру высокотворческой, предъявляет большие требования к воображению обучаемых.

Каждое задание, моделируя реальную деловую активность, обеспечивает практическую реализацию профессионально-ориентированной иноязычно-речевой коммуникативной компетенции, поскольку в своей учебной деятельности студенты имитируют то, что они должны делать в реальной иноязычной деловой коммуникации. В выполнении всех заданий студенты автономны, так как исключительно от их собственных решений зависит форма и содержание их речи. При этом, в связи с творческим характером заданий, творческой является и автономия обучаемых, самостоятельно решающих задачи творческого характера. В то же время характер формулировки заданий создает организационную основу для такой творческой самостоятельности.

Проектные задания являются неотъемлемой частью непрерывной деловой игры. Они, во-первых, служат для подготовки студентов к разыгрыванию эпизодов игры. Например, если эпизод связан с проведением отчета о результатах маркетингового исследования, то самому разыгрыванию эпизода предшествует проектная работа. Проектное задание требует от студентов собрать материал для своих отчетов и написать небольшой реферат предстоящего устного выступления. Написание реферата проводится на основе обсуждений в парах и микрогруппах, которые, в свою

очередь, также являются частью, эпизодами в непрерывной деловой игре. Таким образом, письменные проектные задания не только готовят студентов к последующим эпизодам в игре, но и являются связующими звеньями между этими эпизодами.

Такие задания также обобщают всю деятельность студентов в процессе непрерывной деловой игры, поскольку «основав» свою «фирму» в начале курса, обучаемые сразу же начинают составлять проспект этой фирмы – задание, которое выполняется до конца курса.

Отдельные проектные задания и вся работа в курсе находят свое окончательное воплощение в *конечном продукте* – готовом проспекте фирмы, написанном и подготовленном для печати самими обучаемыми. Написание и подготовка к печати (набор на компьютере, форматирование, нахождение или создание иллюстраций и т. д.) очень важны для успеха деловой игры. Они становятся средствами воссоздания *психологической реальности* всего, что происходит в игре, поскольку представляют собой реальные продукты «деятельности» вымышленной фирмы.

Проектная работа выполняется почти исключительно в письменном виде. Она является ведущим средством развития навыков и умений письма в курсе, однако навыков и умений довольно специфических. Ставилась задача развить (с помощью проектной работы) не столько умения писать какие-то стандартные типы деловых документов, сколько умения творческого письма в связи с деловой тематикой (например, написание сочинений и эссе по деловой тематике). На этой основе предполагалось развивать умения написания деловых документов в отдельном курсе делового письма.

Благодаря проектной работе письмо в предлагаемом курсе делового английского языка становится таким же творческим и постоянно используемым видом речевой деятельности, как говорение в непрерывной деловой игре. Более того, оно становится фокусом этой игры. Причина в том, что все, что делают студенты для подготовки к игре или демонстрации ее результатов, как в фокусе собирается в проектной работе. Уже упоминалось, что говорение предшествует письму и следует за ним (см. выше – студенты сначала обсуждают, что писать, а затем обсуждают написанное). В той же мере это относится к чтению и аудированию. Они тоже проводятся как творческие виды деятельности, потому что обучаемые читают или слушают информацию для того, чтобы использовать ее в своей непрерывной деловой игре, т. е. для ее творческого преобразования в говорении. Но поскольку все, что говорят студенты в непрерывной деловой игре, творчески трансформируется ими в письме в процессе выполнения проектных заданий, информация, полученная при чтении и аудировании, проходит через не менее чем две творческие трансформации – в соб-

ственном говорении и в письме обучаемых.

Описанный характер выполнения проектных заданий делает их ведущим средством реализации принципа интегрированности обучения четырем видам речевой деятельности. По сути, что говорение студентов в непрерывной деловой игре зависит от их подготовительной проектной работы, выполняемой письменно. Это говорение также обобщается в письменных проектных заданиях (например, написание проспекта фирмы), при этом оба вида письма – как подготовительное, так и обобщающее – зависят, в свою очередь, от говорения в предшествующих письму обсуждениях, дискуссиях, «мозговых штурмах» и т. п. Материал как для говорения, так и для письма извлекается студентами из используемых ими текстов для чтения и аудирования. Все это означает абсолютную взаимосвязь и полную взаимозависимость всех видов речевой деятельности: говорения, аудирования, письма и чтения. Данные четыре вида речевой деятельности развиваются не отдельно и независимо друг от друга, но в гармоничной взаимосвязи. Так что чтение и аудирование поддерживают говорение и письмо, а говорение и письмо, во-первых, стимулируют и делают необходимым постоянное обращение к чтению и слушанию на английском языке, а во-вторых, закрепляют и тренируют языковой материал, почерпнутый из почти прочитанных и прослушанных текстов и дают возможность далее свободно оперировать им при последующем чтении и аудировании. В результате осуществляются постоянные и органичные взаимопереходы разных видов речевой деятельности в учебном процессе, что и означает интегрированность в обучении им.

Непрерывная деловая игра и интегрированная в ней проектная работа наиболее полно воплощают и последний из принципов, лежащих в основе метода обучения, – принцип творческого учебного сотрудничества обучаемых.

Все, что в ней делают обучаемые, проводится только как работа в парах, микрогруппах или как общегрупповые обсуждения и дискуссии. Студенты поставлены в условия, когда они вынуждены объединять свои знания, опыт, усилия, творческий потенциал для совместного решения творческих задач, поддерживая друг друга, черпая информацию друг у друга, взаимообучая друг друга и участь друг у друга в этом процессе.

В принципе то же самое происходит и при выполнении проектных заданий. Во-первых, немалая часть из них выполняется при работе в парах и микрогруппах. Во-вторых, любое проектное задание, даже то, над которым обучаемые работают индивидуально, обязательно проходит процесс предварительного и последующего творческого обсуждения, которое является частью непрерывной деловой игры со всеми ее особенностями, включая постоянное творческое учебное сотрудничество.