

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ *SOFTSKILLS* У СТУДЕНТОВ -ЗУМЕРОВ НА ЗАНЯТИЯХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В ВУЗЕ

И. П. Воловикова¹⁾, О. Г. Швайба²⁾

¹⁾ *Белорусский государственный университет,
пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь irina.gil@tut.by,*

²⁾ *Белорусский государственный университет,
пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь, shvabia@tut.by*

Данная статья посвящена развитию мягких компетенций (*Soft Skills*) у студентов-зумеров посредством применения психологических игр. Современные условия труда и темп работы выдвигают новые вызовы, к числу которых относятся решение сложных психологических задач, преодоление мультитаскинга, умение работать в команде. В данной статье авторы описывают качества, предъявляемые к работникам со стороны рынка труда, а также представляют пять психологических игр, которые симулируют определённые проблемные ситуации, возможные в последующей профессиональной деятельности. Данные игры прошли апробацию в группах студентов -международников, вызвали интерес с их стороны и наиболее часто используются авторами на практических занятиях.

Ключевые слова: мягкие компетенции; психологические игры; качество; работа в команде.

USING PSYCHOLOGICAL GAMES FOR DEVELOPING SOFT SKILLS AT STUDENTS-ZOOMERS AT THE CLASSES OF A FOREIGN LANGUAGE AT UNIVERSITY

I.P. Valovikava^a, O. G. Shvaiba^b

^a*Belarusian State University,
Niezaliežnasci Avenue, 4, 220030, Minsk, Republic of Belarus
Corresponding author: I. P. Valovikava (irina.gil@tut.by.)*

^b*Belarusian State University,
Niezaliežnasci Avenue, 4, 220030, Minsk, Republic of Belarus*

This article focuses on developing Soft Skills at students-zoomers through psychological games. Modern working conditions and pace of work offer new challenges such as solving difficult problems, overcoming multicast and working in team. In this article the authors describe employees' qualities required by labour market. Moreover, they represent 5 psychological games which stimulate definite problem situations arising in professional activity. These games have been tested by the students of the Faculty of International Relations. They are quite often used at the classes and attract students' attention.

Key words: Soft Skills; psychological games; quality; teamwork.

Ещё в 70-е гг. XX в. исследователи и психологи, занимающиеся вопросами развития мира труда и отношений, говорили о новых квалификациях, необходимые работникам в будущем. Они объясняли их значимость стремительным развитием технологий и связанным с этим быстрым устареванием полученных профессиональных знаний. Речь шла о мягких компетенциях или *Soft Skills*. Последующие десятилетия подтвердили правильность этой гипотезы. С каждым десятилетием всё важнее становились компетенции, которые не были напрямую связаны с практической стороной осуществляемой профессиональной деятельности.

Промышленная революция потребовала в своё время таких качеств как прилежание, исполнительность, пунктуальность и любовь к порядку. В конце XX – нач. XXI вв. мы наблюдали стремительный переход от индустриального общества к обществу оказания услуг. Сегодня успех работы фирм, предприятий и организаций стал определяться другими качествами сотрудников. К ним относятся желание и способность учиться, работать в команде, проявлять инициативу, уметь осуществлять коммуникацию и решать конфликты.

Специалисты в сфере *HR* (управление персоналом) отмечают также иной уровень требований к руководящим работникам. В отличие от прошлых десятилетий, когда руководитель должен был быть жёстким и требовательным, сегодня он рассматривается как модератор работы на фирме и главный «мотиватор».

Чёткие вертикальные иерархии уступают место гибкой организации работы, когда каждый отдельный проект имеет нового руководителя, и предполагает работу в команде, с проявлением собственной инициативы, с умением аналитически обрабатывать информацию, находить креативные решения для нестандартных ситуаций. Лидерство определяется неназначенностью сверху, а компетенциями, способностью настоять на своём решении, целеустремлён-

ностью. Время работников, решающих вопросы при помощи расталкивания других локтями, уходит. Современная жизнь требует эмоциональной интеллигентности, гибкости и стрессоустойчивости.

Следует отметить, что новые условия и темп работы приносят определённые сложности. Так многие работники сталкиваются с ситуацией, когда за отведенное время следует решить несколько задач одновременно. Речь идёт о многозадачности или мультитаскинге. Умение сконцентрироваться на главном, расставить приоритеты, а также быстро переключать внимание, определяют успех в работе. Одной из ярко выраженных проблем работы в команде в последнее время является моббинг или травля. Это форма психологического насилия, в результате которой происходит эскалация сотрудника с последующим его увольнением. Противостоять моббингу чрезвычайно сложно. Однако в последнее время HR специалисты предлагают немало тренингов и семинаров с целью оказания противодействия этому явлению. Занятия иностранному языку в вузе безусловно не ставят перед собой прямой цели учить оказывать сопротивление зачинщикам травли, однако многие вербальные и невербальные формы борьбы с моббингом могут быть рассмотрены. Так студентам можно предложить не только текст для чтения с целью ознакомления с этой проблемой, но и видеосюжеты с последующим их обсуждением. Ещё более эффективным является организация и проведение ролевых и психологических игр, которые могут симулировать определённые сложные ситуации и помочь вербально их разрешить.

Ещё одной характерной чертой современной профессиональной деятельности является многовекторное мышление. Так, например, работая над реализацией какой-либо инновационной идеи, инженер должен думать не только о технической стороне, но также и о дизайне, маркетинге и экологичности. Специалисты сферы международных отношений, занятые в отрасли международного права, туризма, экономики должны решать не только свои профессиональные задачи, но и принимать во внимание психологические, маркетинговые, социальные и другие аспекты. Речь идёт о «*vernetztes Denken*», о мышлении, охватывающем несколько сфер деятельности, сопряженных, а часто напрямую не связанных друг с другом.

Все названные выше компетенции не являются врождёнными. Их усвоение требует продолжительной и стратегической, хорошо структурированной подготовки. Необходимость реализации своей профессиональной деятельности по иностранному языку является вдвойне сложной.

С точки зрения авторов статьи, залогом успешного решения этих задач могут стать целенаправленное и систематическое использование психологических игр в период обучения в вузе.

Психологические игры как способ развития коммуникативных навыков можно использовать на любом этапе занятия, а также на различных стадиях изучения темы: при введении нового лексического материала, повторении и закреплении. Следует отметить, что выбор игры определяется целями и задачами данного этапа обучения, психологическими особенностями группы, микроклиматом в коллективе. Применение данных игр на занятиях иностранного языка способствует повышению концентрации внимания и уменьшению напряжения студентов. Особенно актуально это на первом курсе, когда формируются подгруппы иностранного языка. Во время игры внимание уделяется больше не игровой составляющей сюжета, а психологической. Студент принимает на себя не вымышленную роль, а проживает самого себя. Важным является и тот факт, что действие участника не ограничено определённой игровой ситуацией.

«*Und wieder guten Tag*» («И снова здравствуйте!») – данное упражнение хорошо зарекомендовало себя для знакомства в группе. Благодаря двигательному компоненту, применяемому в ходе игры, снижается напряжение, и студенты быстро вступают в контакт друг с другом. Участники ходят по аудитории и здороваются за руку. Во время рукопожатия необходимо, чтобы собеседники смотрели друг другу в глаза и представлялись только по имени: «*Ich bin Ivan*», «*Ich bin Olga*» и т.д. Задачей данного этапа является запоминание имён и облика одноклассников. На следующем этапе игры студенты снова обмениваются рукопожатиями, но не представляются партнёрам, а обращаются к ним по имени: «*Guten Tag, Olga!*», «*Hallo, Ivan!*». Формы обращения могут варьироваться. Если студенту сложно вспомнить имя партнёра, то он может переспросить. Хочется отметить, что данное упражнение сопровождается всегда эмоциями, благодаря которым запоминание происходит гораздо легче, а смущение и настороженность участников при знакомстве уменьшаются.

На втором занятии авторы предлагают провести игру «*Dornröschen*» («Спящая красавица»), если в группе больше девушек или «*Verzauberter Ritter*» («Заколдованный рыцарь»), если большую часть группы составляют юноши. Данное упражнение может использоваться только в случае, когда группа уже познакомилась. Преподаватель просит студентов скрестить руки на груди, закрыть глаза и разойтись по аудитории. Одному из студентов выделяется роль «волшебника», который подходит к каждому участнику, дотрагивается до него и приветствует по имени «*Guten Morgen, Olga!*». Если имя называется правильно, то «спящий» участник открывает глаза, т.е. просыпается и отвечает ему. Так продолжается до тех пор, пока все студенты в группе не будут разбужены. Данное упражнение заменяет монотонное повторение фраз.

При отработке лексических навыков по теме «*Eigenschaften*» отлично зарекомендовало себя упражнение «*Ich bin gut*» («Я хороший»). Группа делится на пары. В течение одной минуты первый участник должен рассказать своему партнёру как можно больше о себе, называя только самые лучшие и положительные качества. Здесь могут быть описаны личные качества, внешность, характер, эмоции. Главное, чтобы у говорящего это вызывало гордость собой. Студент, который слушает, должен вслух считать перечисляемые особенности, показывая тем самым заинтересованность и восторг. А это непременно вызовет у студента-зюмера желание хвалить себя дальше. Затем участники меняются ролями. В конце они представляют остальным студентам информацию друг о друге. Очевидно, что они не смогут воспроизвести все перечисленные качества. В их памяти всплывут, по их мнению, самые значимые.

Для развития коммуникативных навыков целесообразно предложить студентам игру «*Tischgespräche*» («Беседы за столом»). Кафе часто ассоциируется с местом отдыха, где человек чувствует себя расслабленным и раскрепощённым. С помощью ТСО преподаватель погружает группу в атмосферу пребывания в ресторане или кафе (можно включить фоновую легкую музыку). Студенты свободно передвигаются по аудитории. Преподаватель даёт команду: «*Ein Tisch für zwei*» («Столик на двоих»). Участники образуют пары, представляются друг другу и начинают общение по теме, которую предлагает преподаватель. Следует отметить, что вопросы формулируются преподавателем согласно тематике учебной программы, например: «*Wo hast du deinen Urlaub verbracht?*» («Где ты провёл свой отпуск?», «*Wie sollte ein moderner Lehrer sein?*» («Каким должен быть современный преподаватель?»), «*Wo würde ich in 20 Jahren leben*» («Где бы я хотел жить через 20 лет»). Далее следует команда «*Ein Tisch für vier*» («Столик на четверых»). Пары объединяются по двое, представляются и дают ответы на заданные вопросы, выражают свои мысли и обмениваются мнениями. Если количество студентов позволяет, то можно дать следующую команду «*Ein Tisch für acht*» («Столик на восьмерых»). В конце студенты возвращаются на свои места и делятся впечатлениями: что нового или неожиданного они узнали о своиходногруппниках, какими общими качествами они обладают. Данное упражнение улучшает атмосферу в группе и существенно сокращает дистанцию между участниками.

Для работы в малых группах авторы статьи предлагают упражнение «*Optimist, Pessimist und Eulenspiegel*» («Оптимист, Пессимист и Шут»), целью которого является создание отношения к конкретной проблемной ситуации и получения опыта разрешения данной проблемы с разных точек зрения. Преподаватель просит каждого студента в нескольких предложениях описать ситуацию, которая вызывает у него наибольший стресс, негативные эмоции и которую он затрудняется принять. Написанная история должна содержать только конкретные действия и факты, а не описание эмоционального состояния. Преподаватель собирает написанные тексты и зачитывает в группе все истории. Студенты выбирают 3 ситуации, которые им близки и имеют значимость. Далее преподаватель делит группу на 3 подгруппы и раздаёт по одной истории. Каждая мини-группа должна наполнить истории эмоциональным содержанием с точки зрения Пессимиста, Оптимиста и Шута. От имени вышеуказанных персонажей каждая подгруппа представляет свою эмоциональную версию стрессовых событий. В конце обсуждаются результаты игры и реальная помощь, которую получил для себя каждый участник.

На сегодняшний день в литературе встречается описание довольно большого количества психологических игр. Многие из них могут довольно успешно применяться на занятиях иностранного языка в чистом виде или с внесением определенных изменений. Как показывает опыт, данные игры способствуют развитию творческой активности студентов, навыков работы в команде, снижению напряжённости, скованности и нерешительности, создают условия для повышения значимости своего «Я». Кроме того данный вид работы вызывает интерес студентов, повышает их мотивацию и готовит их к выполнению будущей профессиональной деятельности.