

Максимчук Р. Т.

*Белорусский государственный университет информатики и
радиоэлектроники, Минск*

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ОДИН ИЗ ИННОВАЦИОННЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ ИНОЯЗЫЧНОМУ ОБЩЕНИЮ

Основной задачей коммуникативного метода обучения иностранному языку, который на сегодняшний момент получил широкое распространение, является научить учащихся правильно использовать язык в разных жизненных ситуациях, общаться, применяя уже имеющиеся навыки и преодолевая языковой барьер. Другими словами, основное внимание в данном подходе уделяется взаимодействию в процессе общения и достижению коммуникативных целей, что способствует активизации познавательной деятельности учащихся, овладению ими способностями понимать собеседника и высказывать свои мысли, или коммуникативной компетенцией.

Обучение иностранному языку должно способствовать проникновению в иноязычную культуру, отвечать требованиям будущих профессий учащихся, развивать коммуникативную компетентность (коммуникативные знания, умения и способности). Диалог является неотъемлемой частью всех коммуникационных процессов. Естественно, активные методы обучения ускорят развитие навыков ведения диалога.

Использование игр в настоящее время настолько широко распространено, что в процессе обучения можно встретить различные типы образовательных игр. Наиболее полезными и сложными видами активных методов обучения иноязычному общению являются деловые игры. Применяя этот метод, обучающиеся активно взаимодействуют

между собой. Они примеряют на себя определенные роли и обязанности согласно заданному сценарию.

Деловая игра способствует более эффективному и быстрому в рамках отведенного времени усвоению учебного материала в соответствии с личностными особенностями обучаемых. В процессе деловой игры студенты имеют возможность попробовать себя в разных ролях, показать не только свои знания, но и проявить творческие способности. Деловые игры полезны не только для повторения и закрепления знаний, но и позволяют сформировать у студентов коммуникативные умения, принимать решения с помощью творческого мышления. При проведении игры уменьшается время приобретения опыта, игроки могут изменять ход событий, имитировать разные аспекты своей будущей профессиональной деятельности. Составными частями деловых игр обычно являются моделирование реальной ситуации, наличие проблемы, распределение ролей и активное участие игроков. Деловые игры углубляют знания учащихся, формируют профессиональное мышление в процессе поиска решения поставленной задачи, способствуют лучшему усвоению теоретического материала, развитию умений и навыков для применения их на практике. Также деловые игры дают возможность моделировать различные ситуации, во время которых участники анализируют положение дел и решают новые для себя профессиональные задачи [1, с.48].

Е. С. Полат рассматривает деловую игру как «средство развития творческого мышления, в том числе и профессионального; имитацию деятельности руководителей и специалистов, работников и потребителей; достижение определенной познавательной цели; выполнение правил взаимодействия в рамках отведенной игровой роли» [2, с.172].

Деловые игры имеют следующие особенности:

- Ситуации, обсуждаемые в деловой игре, являются насущными, злободневными, приближенными к реальным профессиональным условиям.
- Вовлекается большое количество участников.
- В игре, как правило, всегда существует проблема, неопределенность и риск.
- В процессе игры присутствует конкуренция, соперничество, приподнятое настроение.
- Наличие правил, отражающих содержание игры, последовательность ее развития.
- Нахождение возможных версий решения проблемы.
- Регламентация игры.

Деловые игры, которые проводятся на наших занятиях с будущими программистами, делятся чаще всего на такие виды, как а) игра-взаимодействие (когда, например, иностранная компания заключает договор с белорусским предприятием о разработке программного обеспечения), б) игра-соревнование (участники готовят план действий по созданию и продаже своего программного продукта), в) игра-конфликт (переговоры между сотрудниками белорусской фирмы и представителями заказчика касательно невыполнения условий договора о сроках разработки программного решения) и многие другие.

Существуют определенные этапы организации деловой игры.

- Подготовительный этап. Преподаватель сообщает общее описание игры, определяет ее вид, цели и задачи, знакомит с регламентом, осуществляет инструктаж, готовит необходимый реквизит.
- Этап реализации. Преподаватель делит участников на группы, распределяются роли, лидер каждой группы. Происходит поиск вариантов решений и их проработка, предвидение возможных рисков. Также в ходе дискуссии принимается решение, готовятся

соответствующие материалы, проекты. Студенты обмениваются мнениями, задают друг другу вопросы, а преподаватель корректно управляет этим процессом.

- Оценочный этап. Подводятся итоги игры. Заслушиваются мнения «группы экспертов», которые следили за игрой, но не принимали участия. Преподаватель определяет лучших игроков, оценивает проекты. Также преподаватель обсуждает итоги игры с самими студентами (обратная связь), чтоб услышать от них о том, чему они научились, об их трудностях и успехах.

Таким образом, деловая игра является действенным методом формирования профессиональных умений и навыков обучающихся, активизирует их познавательную деятельность, развивает умение работать в команде, способствует повышению качества подготовки специалистов.

Литература

1. Бургат, В. В. Деловая игра как метод активного обучения / В. В. Бургат // СТЭЖ. — 2014. — №1 (19).
2. Полат, Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие для студентов высших учебных заведений / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина. — Москва: Академия, 2007. — 368 с.