

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ИМИТАЦИОННОЙ ИГРЫ В КУРСЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА НА НЕЯЗЫКОВОМ ФАКУЛЬТЕТЕ

А.Г. Губайдуллина

Елабужский институт Казанского федерального университета, Казань

В статье рассматривается одна из активных форм обучения в вузе – педагогическая имитационная игра, ее характерные особенности, требования к организации, подготовке и проведению. Представлен опыт проведения игры в форме интегрированного урока в курсе изучения иностранного языка на неязыковом факультете.

*Ключевые слова:* обучение иностранному языку, педагогическая имитационная игра, квазипрофессиональная деятельность, интегрированный урок, диада, самооценка и самоотношение.

Деловая или ролевая игра в вузе является одной из форм активного обучения поскольку обладает огромным потенциалом в профессиональной подготовке специалистов, в развитии личностных качеств и компетенций студентов, в гуманизации процесса обучения. Анализ литературы по данному вопросу выявил существование многообразия названий обучающих игр: «деловые», «ролевые», «педагогические», «имитационные», «дидактические», «мотивационные» и др.

Согласно А.А. Вербицкому, игра (автор называет ее «деловая») является «формой воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для определенного вида труда», с ее помощью задаются «предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности» [Вербицкий 1991: 128-129]. Автор подчеркивает, что «в деловой игре студент выполняет квазипрофессиональную деятельность, которая несет в себе черты как учебной, так и будущей профессиональной деятельности» [там же].

Ряд авторов правомерно называют деловую игру «мотивационной» [Вербицкий 1998], т.к. необычайно велика значимость таких игр в формировании мотивационно-потребностной сферы личности будущего специалиста.

О.М. Кузнецова предлагает выделять игры педагогические и педагогические имитационные. Под педагогическими имитационными играми автор понимает игры, в которых имитируется педагогическая деятельность, в отличие от педагогических, которые объединяют все игры, осуществляемые в процессе обучения [Кузнецова 1991].

На наш взгляд, деловая игра позволяет не только воссоздать контекст профессиональной деятельности, но и создать образ или модель себя в профессии, выработать направление собственного профессионального развития.

На младших курсах, в условиях отсутствия «настоящей» педагогической практики, при отсутствии возможности попробовать свои силы в педагогической деятельности, и как показал опрос отсутствие такой возможности до поступления в вуз (лишь 1% студентов-первокурсников имели небольшой опыт в педагогической деятельности), педагогическая имитационная игра оказывает неоценимую помощь в формировании профессиональной направленности

личности будущего учителя, в создании адекватного образа учителя, в формировании компетенций современного учителя.

Проведение педагогической имитационной игры требует достаточных временных, интеллектуальных, психологических затрат как со стороны педагога, так и со стороны студентов, а также соответствующего методического обеспечения. Мы хотим поделиться опытом разработки и осуществления на филологическом факультете Елабужского института Казанского федерального университета педагогических имитационных игр в рамках предметной области «иностранный язык». Курс обучения состоит из 4 этапов. Непосредственно деловая игра осуществляется со студентами 2 курса на 3-4 этапах на репродуктивно-творческом уровне (по готовой методической разработке урока, подготовленной преподавателем – 3 этап) и творческом уровнях (проектирование и презентация собственных проектов уроков студентами по творчеству английских, русских, татарских писателей и поэтов – 4 этап). В данной статье мы остановимся лишь на репродуктивно-творческом уровне. Урок-игру проводят два студента-«учителя»: «Учитель» (учитель-словесник) и «Teacher» (учитель иностранного языка). Выбор осуществления в деловой игре такой формы урока как интегрированный урок (объединяющий две школьные дисциплины «Литература» и «Иностранный язык») был неслучаен и определялся следующими факторами:

- интегрированный урок, основанный на междисциплинарных связях – новая инновационная форма обучения, вызывающая дополнительный интерес студентов;
- основной профиль студентов – учитель-словесник, иностранный же язык на данном факультете является непрофилирующим предметом;
- специализация студентов предполагает профессиональную деятельность в поликультурной среде (Татарстан – многонациональная республика с двумя государственными языками) в качестве учителя русского языка и литературы в русскоязычной или инонациональной аудитории и интегрированный урок позволяет приобрести опыт осуществления диалога культур (4 этап);
- участие двух студентов-«учителей» в проведении урока-игры является с одной стороны гуманизирующим фактором (по отзывам студентов «вдвоем не так страшно находиться перед аудиторией»), а с другой дисциплинирующим (от действий одного студента зависит результат второго в диаде).

Разработанный нами цикл интегрированных уроков «зарубежная литература + иностранный язык» для учащихся старших классов по теме «Жизнь и творчество В.Шекспира» был апробирован в школах г. Елабуги, методические разработки которых и рекомендации к ним используются при проведении деловой игры со студентами филологического факультета. Остановимся на признаках педагогической имитационной игры, особенностях ее подготовки, разработки методического обеспечения, условиях ее осуществления.

Одной из особенностей деловой игры А.К. Маркова называет наличие нескольких целей участниками деловой игры: игровую (цель данной роли), рабочую (как участника совместной деятельности) и профессиональную (овладеть в деловой игре профессиональными качествами и умениями) [Маркова

1993: 162]. Опираясь на характеристики деловой игры, разработанные ранее [Абчук 1987: 157, Рогинский 1990: 61], мы выделяем следующие признаки педагогической имитационной игры на репродуктивно-творческом уровне:

- наличие участников игры, у которых несколько целей, определяемых темой и целью урока, отведенной ролью, профессионально-личностными потребностями (роли распределяются самими студентами, формируются диады, назначается «ответственный за техническую оснащенность», определяются «учащиеся», «эксперты» и др.);

- наличие руководителя игры (преподавателю отводится роль режиссера, отслеживающего ход игры и направляющего ее при возникновении заминки);

- наличие имитационной модели (наличие методической разработки урока с методическими рекомендациями по его проведению);

- соблюдение определенных правил поведения, требуемых профессией учителя;

- воссоздание предметной и социальной среды профессионального труда учителя с помощью средств знаковой системы (язык, речь, тексты, слайды, схемы, фрагменты фильмов и т.д.);

- создание определенных условий: наличие учебного класса (помещения), наличие «учащихся» (студентов своей группы или любой другой), наличие технического оборудования, дидактических материалов;

- наличие определенного эмоционально-психологического настроения – приподнятого, вдохновенного, радостного;

- невозможность полного предвидения ситуации, динамичность и импровизация в ходе осуществления (трудно определить заранее поведение «учеников»-студентов, исполняющих роль учащихся, особенно если «урок» проводится в другой учебной группе);

- наличие обратной связи после проведения игры (оценка урока «экспертами» по разработанным преподавателем критериям, анализ и обсуждение положительных и отрицательных моментов урока).

Возможны несколько вариантов осуществления «урока» в зависимости от языковой подготовленности студентов, количества часов, намерений преподавателя и желаний студентов. Возможен вариант, когда два студента разыграют урок в «своей» группе, возможна разбивка его на элементы и все студенты побывают в роли учителей, можно урок осуществить в параллельной группе или в группе 1 курса. Но любой вариант предполагает этап изучения, накопления и проработки иноязычного материала по теме разыгрываемого урока на 2 этапе.

До осуществления деловой игры разрабатываются критерии для оценки уроков «учителей» студентами, исполняющими роль учеников и одновременно являющимися «экспертами».

Деловая игра, осуществляемая на начальном этапе обучения в вузе позволяет организовать деятельность студентов на принципе опережающего развития, «зоны ближайшего развития» (Л.С.Выготский), на недостаточности психолого-педагогических, дидактических и методических знаний, в связи с чем,

студентами осознается необходимость их приобретения в процессе обучения и самообучения. Студенты младших курсов имеют возможность познакомиться с педагогическими инновациями (интегрированным обучением) до начала педагогической деятельности и педагогической практики и апробировать свои силы в использовании новой технологии.

В ходе подготовки игры преподаватель может показать студентам логико-методическую сторону их будущей профессиональной деятельности: логику планирования урока, приоритет использования тех или иных методов и форм подачи, объяснения, закрепления и контроля материала, познакомить с методическими рекомендациями по проведению интегрированных уроков.

Главный потенциал деловой игры в педагогическом учебном заведении – это принятие позиции учителя и повышение самооценки себя как учителя. Деловая игра помогает студентам скорректировать образ «Я-профессионал», повысить уровень самооценки и самоотношения, определить направление профессионального и личностного роста. «Урок» может явиться своего рода толчком, отправной точкой в работе над собой, в собственном совершенствовании, в постановке цели профессионального и личностного самосовершенствования в выбранной области. Динамика изменения отношения к самому себе после поведенных игр на 3 и 4 этапах показана в таблице 1 и гистограммах (использовался опросник самоотношения (ОСО).

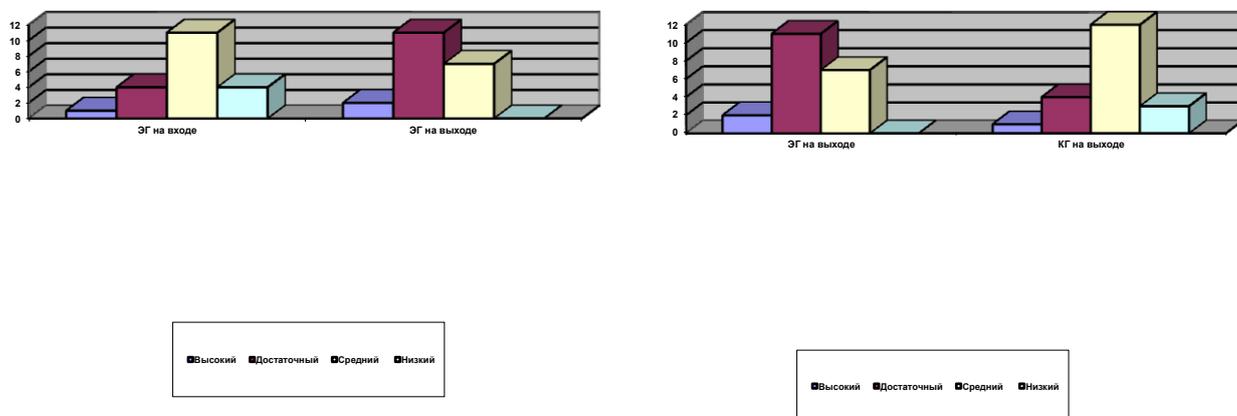


Таблица 1

### Динамика уровней самоуважения

Уровни студ.	Кол.	ЭГ на входе	ЭГ на выходе	КГ на входе	КГ на выходе
Высокий		1	2	1	1
Достаточный		4	11	2	4
Средний		11	7	12	12
Низкий		4	0	5	3

Значимое изменение показателей самоуважения в ЭГ обусловлено тем, что в экспериментально организованных условиях студенты имели возможность

испытать себя в квазипрофессиональной деятельности, наблюдать за деятельностью сокурсников и сопоставлять с собственной деятельностью, почувствовать востребованность личностных и профессионально значимых качеств, получили возможность продемонстрировать свои способности в одном или нескольких видах деятельности: учебно-познавательной, исследовательской, художественно-эстетической, драматически-игровой, профессиональной, литературно-творческой, художественно-оформительской.

В процессе подготовки и осуществления игры-урока двумя учителями студенты получают возможность освоить диалогический (гуманистический) стиль общения с позиции субъект-субъектного подхода, осознать значимость совместной работы, необходимости принятия и уважения интересов партнера, учета поведения, действий другого человека для достижения результатов, ощутить радость коллективного творчества при подготовке и проведении игры.

У преподавателя появляется возможность показать практическую значимость полученных студентами иноязычных знаний и умений в ситуации приближенной к профессиональной, доказать необходимость знаний и умений в области информационной и педагогической культуры и др.

В профессиональной имитационной ситуации раскрывается творческий потенциал студентов, проявляются их интересы и склонности, расширяются возможности применения своих способностей. Неформальное оценивание результатов позволяет ощутить ситуацию успеха каждым студентом. Будущие учителя, оказавшись в качестве «экспертов», оценивают свои действия и действия других с профессиональных позиций, определяют значимость тех или иных приемов в организации взаимодействия с учащимися, оценивают ту или иную концепцию обучения, выясняют роль поощрения и наказания в процессе обучения и т.д., учатся смело выражать собственную точку зрения на то или иное явление педагогической действительности.

На наш взгляд, в обучении студентов необходимо создание возможностей для самопрезентации, самореализации, самоосуществления в роли учителя на начальном этапе обучения, помогающих принять позицию учителя, осознать свои положительные и отрицательные стороны. Отсутствие «настоящей» практики в школе должно переориентировать преподавателей, осуществляющих свою деятельность на младших курсах, на использование профессионально ориентированных ситуаций, ролевых разыгрываний, использование возможностей «контекстного обучения» и «квазипрофессиональной деятельности».

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Абчук В.А. Интенсификация: принятие решений / В.А. Абчук, В.А. Бункин. – Л.: Лениздат, 1987. – 174 с.
2. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. пос. / А.А. Вербицкий. – М.: Высшая школа, 1991. – 207 с.
3. Вербицкий А.А. Контекстное обучение: формирование мотивации / А. Вербицкий, В. Кругликов // Высшее образование в России. – 1998. – №1. – С101-105.
4. Кузнецова О.М. Дидактические условия педагогического проектирования

- интегративных курсов при подготовке инженеров-педагогов: Дис... канд. пед. наук: 13.00.01 / О.М. Кузнецова. – Екатеринбург [б.и.], 1991. – 171 с. – На правах рукоп.
5. Маркова А.К. Психология труда учителя / А.К. Маркова. – М., 1993. – 190 с.
  6. Рогинский В.М. Азбука педагогического труда: пособие для начинающего преподавателя педвуза / В.М. Рогинский. – М.: Высшая школа, 1990. – 112 с.

## **USING A TEACHING SIMULATION GAME IN STUDYING A FOREIGN LANGUAGE AT NON LANGUAGE DEPARTMENTS**

**A. G. Gubaidullina**

Elabuga Institute of Kazan Federal University, Elabuga

The article focuses on characteristic features, organization and realization problems of a role-playing game used at teachers' training department of a university level school. The quasi-professional activity in the form of school interdisciplinary lessons conducted by the students in the course of studying English allows the high school teacher direct the formation of an individuality of a future teacher.

***Key words:** teaching a foreign language, educational role-playing game, quasi-professional activity, integrated lesson, self assessment and self-attitude.*

*Об авторе:*

ГУБАЙДУЛЛИНА Альфия Гарайхановна – кандидат педагогических наук, доцент кафедры иностранных языков Елабужского института Казанского (Приволжского) федерального университета, *e-mail:* gubaidullina\_alf @ mail.ru