

- К. ван ден Брина; авторизованный пер. с англ. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Дрофа, 2007. – 224 с.
3. Mayer R.E., Moreno R. Cognitive Principles of Multimedia Learning: The Role of Modality and Contiguity / R.E. Mayer, R. Moreno // Journal of Educational Psychology. – 1999. – Vol.91. – № 2. – P. 358-368.

**TEACHING ENGLISH USING MULTIMEDIA
IN A MILITARY INSTITUTION**

O.A. Kalashnikova

Krasnodar Higher Military School for Pilots named after A.K. Serov,
Krasnodar

The article deals with the problem of multimedia English teaching in a military institution. Psychological and pedagogical fundamentals of multimedia usage are described alongside with lesson scenarios and teaching aids probed experimentally.

Key words: multimedia, lesson scenario, traditional lesson with multimedia, presentation lesson, computerized testing.

Об авторе:

КАЛАШНИКОВА Ольга Анатольевна – кандидат педагогических наук, профессор кафедры иностранных языков Краснодарского высшего военного училища летчиков им. А.К. Серова; *e-mail: olga.eng@inbox.ru.*

УДК 372.880

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ
ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ТЕХНИЧЕСКИХ ВУЗАХ**

Н.А. Копылова

Рязанский государственный радиотехнический университет, Рязань

В статье рассматриваются основные методы использования деловых игр на занятиях по иностранному языку в техническом вузе.

Ключевые слова: преподавание иностранного языка, игра, деловая игра, общение, коммуникация, мотивация.

За последние годы резко возросли требования к уровню владения иностранным языком специалистами в связи с перестройкой системы внешнеэкономической деятельности предприятий, внедрением новых форм сотрудничества и совместной деятельности. Социальным заказом государства и общества определяются цели обучения иностранным языкам в техническом вузе. В качестве первоочередной выступает задача обучения иностранному языку как средству коммуникации, что диктует необходимость обучения официально-деловому, профессионально-направленному и неофициально-деловому, повседневному общению. Однако современные требования не могут быть в полной мере реализованы без качественных изменений в мето-

дике преподавания, а также без разработки методов эффективного усвоения учебного материала. Особенно важным является внедрение в учебный процесс методов активного обучения профессионально-направленному общению, одним из которых является деловая игра.

Наряду с трудом и учением игра – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен человеческого существования. Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [Кукушин 2004].

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльсонин, в зарубежной – З. Фрейд, Ж. Пиаже и другие. В их трудах исследована и обоснована роль игры в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, в процессах социализации – в усвоении и использовании человеком общественного опыта.

Структура игры как деятельности личности состоит из нескольких этапов: целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации. В структуру игры как процесса входят роли, взятые на себя играющими, игровые действия как средства реализации этих ролей, игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными, реальные отношения между играющими, сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Как отмечает С.А.Шмаков [Шмаков 1996], большинство игр отличается следующие черты: свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию учащегося, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие); творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»); эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»); наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

По мнению С.А. Шмакова, как феномен педагогической культуры игра выполняет следующие важные функции: социализации, межнациональной коммуникации, самореализации учащегося, коммуникативная, диагностическая, терапевтическая, коррекции, развлекательная [там же].

А.А. Вербицкий выделяет пять психолого-педагогических принципов конструирования деловой игры [Вербицкий 1991]: принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства; принцип

игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности; принцип совместной деятельности; принцип диалогического общения; принцип двуплановости; принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой деятельности.

Деловая игра позволяет реализовать следующие основные педагогические функции:

- формирование у будущих специалистов целостного представления о профессиональной деятельности в ее динамике;
- приобретение как предметно-профессионального, так и социально-го опыта, в том числе принятия индивидуальных и совместных решений;
- развитие профессионального теоретического и практического мышления;
- формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Творческая активность личности в деловой игре обуславливается тем, что игра позволяет почувствовать значимость своего «Я», особенно в тех случаях, когда студент находит то или иное оригинальное решение, которое сразу влияет на траекторию игры и соответствующим образом оценивается (ведущим игроу или самими участниками игры); происходит постепенное снятие демобилизующей напряженности, скованности, нерешительности и нарастание мобилизующей напряженности на основе усиления интереса к игровому процессу.

Именно интерес оказывается наиболее сильным стимулом действий играющих, задает творческую направленность личности, вызывает положительные эмоции, которые, сопровождая процесс поиска, ускоряют его, пробуждая эвристичность мышления. В деловой игре человек не только получает удовлетворение от поиска решения, но и находит его быстрее. При этом интерес имеет как познавательную, так и профессиональную направленность.

Выполняя игровую роль, вступая в условно реальные отношения с другими играющими, студент приобретает опыт познавательной и профессиональной деятельности, а также социальных отношений. Это обогащает личность новыми знаниями, умениями, навыками, опытом деловых и социальных контактов. В игровой деятельности наиболее полно реализуется один из важнейших принципов воспитания – принцип единства знаний и опыта в формировании и развитии личности.

Особенностью деловой игры на занятиях по иностранному языку в техническом вузе является то, что она всегда выступает в роли подсистемы, т.е. представляет собой часть той модели, которая имитирует общую систему профессиональной деятельности специалиста, так как иностранный язык – вспомогательный инструмент в руках профессионала, а уровень владения

им, хотя и характеризует степень квалификации, не является решающим в деятельности его как специалиста.

Игра является незаменимым средством достижения цели – спонтанного использования языка, которое включает учащегося в новую оригинальную деятельность. Игра представляет собой забаву, развлечение, управляемое правилами. В ходе игры студенты поощряются к использованию языка для достижения какой-либо цели. Цель может быть вымышленной, заданной игрой, но умения, тренируемые при достижении этой цели, могут применяться в повседневной жизни и последующей профессиональной деятельности. Участвуя в игре, учащийся не только повторяет в различных вариантах выученные отрезки речи, но одновременно практикуется в их адекватном выборе. Игра дает возможность учащемуся использовать язык в его естественной функции – устанавливать отношения с другими людьми, получать и сообщать информацию, выражать свое отношение к чему-то, учиться что-то делать, скрывать свои намерения, находить при помощи слов выход из трудной ситуации, убеждать и разубеждать своих собеседников, развлекать их, демонстрировать свои успехи.

В деловых играх успех определяется тем, что конкретно было сказано участниками, той информацией, которая содержалась в высказывании, а не формой, в которую эта информация была облечена. Игры могут применяться на любом уровне владения языком. В них речь игроков может быть далека от совершенства, но, если они понимают друг друга, цель будет достигнута. Многие игры построены на принципе недостаточности или несоответствия информации (*information gap and disparity*). Игроки должны общаться, чтобы восполнить этот пробел и получить необходимую информацию для выполнения всех действий.

При подготовке к игровой деятельности следует соблюдать следующие методические требования:

1) соответствие задачам обучения, игра должна быть логическим продолжением и завершением конкретной теоретической темы, своего рода практическим дополнением к ней;

2) максимальная приближенность игры к реальным условиям, она должна представлять для игроков определенную новизну, проблему, требующую решения;

3) интеллектуальная и эмоциональная готовность участников к игре и создание атмосферы непринужденности и поиска;

4) содержание игры должно соответствовать уровню подготовки ее участников;

5) тщательная подготовка учебно-методической документации: задача игры, состав участников, условия и правила игры, инструкция преподавателю, инструкция участникам игры, необходимая информация;

6) выбор объекта имитации профессиональной ситуации, в рамках кото-

рой будет реализована игра;

7) определение формы игры: диспут, интервью, пресс-конференция и т.д.;

8) определение цели игры (например, активизация терминологической лексики, обобщение изученного материала);

9) распределение ролей и функций участников;

10) выявление вариантов потенциально возможных решений (программирование хода игры);

11) определение этапов игры с выделением необходимого времени;

12) наличие необходимого реквизита.

Основными правилами игры могут быть следующие: должен строго соблюдаться регламент выступлений и дискуссий; докладчики обязаны применять различные носители информации, использовать новые, активные формы представления информации; участники игры должны ставить вопросы докладчикам таким образом, чтобы вызвать активную дискуссию.

Система оценивания в деловой игре выполняет функцию контроля и самоконтроля. Выбирая систему оценивания, необходимо ответить на следующие вопросы: что оценивать? кто и как это будет делать? в каких единицах оценивать?

В качестве примера приведем примерный вариант деловой игры, проводимый на занятиях по английскому языку со студентами технических специальностей. Три студента выступают в роли зарубежных специалистов, приехавших на предприятие с целью внедрения предложений по использованию приборов в цехах. Другим студентам предлагаются определенные роли: конструктора, инженера группы внедрения, экономиста, начальника цеха и т.д.

Ситуация общения: зарубежные студенты на основании технических характеристик приборов, опыта их исследования в производстве представляют администрации цеха свои предложения по внедрению конкретных типов. В обсуждении лучшего варианта участвуют экономисты по внедрению, они обосновывают предложения разработчиков. Инженеры цеха составляют свои предложения по возможным вариантам внедрения новых приборов. Группа внедрения цеха и группа зарубежных специалистов обмениваются своими предложениями. Участники игры должны показать достаточно высокий уровень владения коммуникативной компетенцией, компоненты которой являются объектами контроля: лингвистический компонент, социолингвистический компонент, стратегический компонент, дискурсивный компонент и прагматический компонент.

Участники должны показать умение участвовать в дискуссии, задавать вопросы, аргументировано возражать в случае несогласия, комментировать и оценивать предложения разработчиков. В рамках игры проверяются три вида коммуникативной компетенции: говорение, аудирование, письмо. Игра заканчивается обобщением преподавателя, пояснением и исправлением до-

пущенных ошибок.

В заключение следует отметить, что опыт использования деловой игры в процессе обучения показал, что деловая игра является одной из наиболее активных форм обучения студентов речевому общению на языке своей специальности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход / А.А. Вербицкий. – М.: Высшая школа, 1991. – 207 с.
2. Педагогические технологии: Учебное пос. для студентов педагогических специальностей / Под общей ред. В.С. Кукушина. – Серия «Педагогическое образование». – М., Ростов н/Д: Издат. центр «МарТ», 2004. – 336 с.
3. Шмаков С.А. Игры шутки – игры минутки / С.А. Шмаков. – М.: Новая школа, 1996. – 112 с.

USING BUSINESS GAMES AT ENGLISH LESSONS IN TECHNICAL HIGHER EDUCATIONAL ESTABLISHMENTS

N.A. Kopylova

Ryazan State Radio Engineering University, Ryazan

The main methods of using business games at English lessons in technical higher educational establishments are discussed in the article.

Key words: *teaching a foreign language, game, business game, interaction, communication, motivation.*

Об авторе:

КОПЫЛОВА Наталья Александровна – кандидат педагогических наук, доцент кафедры иностранных языков Рязанского государственного радиотехнического университета; *e-mail:* nakopylova@yandex.ru.

УДК 372.881.1

РОЛЬ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ В ФОРМИРОВАНИИ ИНОЯЗЫЧНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ ИНЖЕНЕРНЫХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ

Г.А. Краснощекова

Южный федеральный университет, Таганрог

В анализируется роль преподавателя в формировании иноязычной профессиональной коммуникативной компетенции студентов технических специальностей. Дается анализ методологии обучения иностранным языкам студентов, рассматриваются аспекты профессиональной компетентности преподавателя иностранного языка технического вуза.

Ключевые слова: *преподавание иностранного языка, иноязычная профессионально-коммуникативная компетенции, дискурс, междисциплинарность, интегративность.*