

СПЕЦИФИКА ПРОВЕДЕНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР В ИНОЯЗЫЧНОЙ АУДИТОРИИ

Аннотация: В статье рассматривается специфика проведения деловых игр в иноязычной аудитории, использование различных игровых технологий, которые способствуют оптимизации учебного процесса, повышают качество обучения, формируют навыки и умения адекватного коммуникативного поведения иностранных студентов в ситуациях межкультурного и профессионального общения.

The article deals with the specifics of business games in a foreign audience, using a variety of game technologies that optimize the learning process, improve the quality of education, skills form an adequate communicative behavior of foreign students in situations of intercultural and professional communication.

Внедрение новых образовательных технологий предполагает интенсивное использование таких форм проведения занятий, как дискуссии, круглые столы, деловые игры, телеконференции, творческие проекты, «кейс-study» и др., хотя не все эти технологии являются по-настоящему новыми. Многие из них (круглые столы, деловые игры, дискуссии) уже давно используются в методике преподавания различных дисциплин в вузах и других учебных заведениях.

Нами сделана попытка рассмотреть возможность, а также особенности проведения деловых игр в иноязычной аудитории, в частности на занятиях по языку делового общения (ЯДО) и истории и культуре Казахстана. Следует отметить, что в практике преподавания русского языка как иностранного такие формы работы рекомендуется проводить в группах продвинутого этапа обучения (1 и 2 сертификационный уровень = уровень В₁ и В₂).

Как известно, **деловая игра** в широком смысле – это средство развития творческого мышления, в том числе профессионального. Это имитация конкретных объектов и процессов, а также профессиональной деятельности субъектов в целях достижения игровой и познавательной роли.

По мнению Вербицкого, «деловая игра позволяет упорядочить знания, умения, навыки, полученные на всех предшествующих этапах обучения и «свинтить» их в своем сознании». (Вербицкий А.А. Новая образовательная парадигма и контекстное обучение». – М., 1999. – С.59)

Проведение деловых игр в иноязычной аудитории может оказаться целесообразным, поскольку позволяет добиться высоких результатов в овладении всеми речевой коммуникации. Игры мотивируют речевую деятельность, у студентов появляется желание что-либо сказать, уточнить, спросить, выяснить, доказать какую-либо идею. Однако проведение деловых игр на занятиях для иностранных студентов имеет свои особенности. Во-первых, обучение иностранных студентов на факультете довузовского

образования не предполагает выпуск специалистов. Мы ведем подготовку только по направлениям (естественнонаучному, гуманитарному, экономическому и др.). Во вторых, проведение деловых игр предполагает их тщательную подготовку и больших затрат аудиторного времени. В-третьих, уровень языковой подготовки учащихся не достаточен для проведения полноценной «классической» деловой игры, поэтому мы можем использовать только ее элементы.

Преподаватели русского языка как иностранного в своей практике активно используют игровые технологии, которые помогают оптимизировать учебный процесс за счет его интенсификации. Здесь необходимо сделать акцент на том, что чаще всего это **ролевые игры**. Они имеют много общего с деловыми играми. Их основная цель – обучение межличностному общению и взаимодействию в условиях совместной профессиональной деятельности или рамках реально существующих ситуаций взаимодействия.

Однако они имеют и отличия. Основным отличием деловых игр от ролевых, на наш взгляд, является то, что в ролевой игре конечный результат является предсказуемым, запрограммированным, что нельзя сказать о деловой игре. Конечно, преподаватель может направлять течение игры в нужное русло, но все равно результат будет зависеть от конкретных ситуаций.

По мнению некоторых исследователей, ролевая игра – более широкое понятие. Деловые игры, как правило, используются в основном в социально-бытовой сфере, в то время как деловые игры – в профессиональной сфере. Это деление нам кажется приемлемым. По нашему мнению, использовать оба типа игр (социально-бытовые и профессиональные (деловые)) можно на разных этапах обучения: но предпочтительнее, на начальном этапе обучения использовать 1 тип, а на продвинутом этапе – 2-ой.

Проведение деловой игры предполагает несколько этапов, которые можно представить в виде некоторой технологической схемы.

Технологическая схема игровой деятельности:

1. Этап подготовки (разработка сценария; составление плана; описание игры; характеристика ролей);
2. Этап объяснения игры (режим игры; постановка проблемы; выбор ситуаций; знакомство с раздаточным материалом);
3. Этап проведения игры;
4. Этап анализа и обобщения (анализ игры; рефлексия – анализ собственного состояния; оценка и самоанализ; вывод; рекомендации).

Учитывая все эти особенности необходимо сказать, что в наших условиях использование в учебной деятельности элементов деловой игры быть оправданным, поскольку игровые технологии способствуют оптимизации учебного процесса, повышают качество обучения, формируют навыки и умения адекватного коммуникативного поведения

иностранных студентов в ситуациях межкультурного и профессионального общения.

Для проведения деловых игр в иностранной аудитории можно предложить следующие темы:

Поиск работы (Технология поиска);

Интервью;

Презентация рекламного проспекта;

Создание совместного предприятия и некоторые другие.

В качестве примера нами предлагается тема деловой игры «Решение транспортной проблемы в Алматы»:

Акимат города Алматы объявляет конкурс на решение транспортной проблемы нашего города. Для решения этой проблемы из городского бюджета выделяется значительная сумма. В данном случае рассматривается реальная деятельность городского Акимата как местного органа исполнительной власти. На конкурс свои проекты предлагают представители нескольких организаций:

1. Алматыметрострой (Алматыметрокурылыс);
2. Троллейбусно-трамвайное управление г.Алматы (Алматыэлектротранс);
3. Строительно-дорожное управление Алматыдорстрой.

Поскольку игра требует большого количества задействованных людей, ее можно реализовать путем объединения на занятиях по языку СМИ и Истории Казахстана, или ЯДО и СМИ и т.д.

Студенты делятся на 6 групп, каждая из которых получает свое задание:

1. Представители Акимата – проводят конкурс и принимают решение о выделении денежных средств под определенный проект;
- 2, 3, 4. – Представители организаций-участников конкурса – предлагают свои пути решения данной проблемы
5. – Представители СМИ – освещают проблему и ее решение в средствах массовой информации
6. – Представители научно-исследовательских учреждений – изучают зарубежный опыт решения данной проблемы.

Группа 2 (Алматыметрокурылыс) предлагает решить данную проблему путем развития подземного транспорта. Ее аргументы: Метро – очень перспективный вид транспорта, позволяющий значительно снизить нагрузку на улицы города. Большинство людей предпочитают пользоваться услугами метрополитена, т.к. время передвижения сокращается в несколько раз. Однако Алматинское метро небольшое – всего 7 станций. Если продлить его до мест массового проживания, то пропускная способность значительно увеличится.

Группа 3 (Алматыэлектротранс) предлагает решить транспортную проблему путем развития парка троллейбусов. Представители этой

организации согласны, что необходимо развивать сеть общественного транспорта, однако строительство метро займет длительное время, и это очень дорогостоящий проект. Троллейбусы можно закупить в ближайшее время, это значительно дешевле метро. Вместимость легкового автомобиля – 3-4 человека, в то время как троллейбуса – 45-50 чел. Кроме того, троллейбус – экологически чистый вид транспорта.

Группа 4 предлагает использовать выделенные средства на строительство новых автомобильных дорог и развязок. (Критика 2 и 3 группы – они считают, что в Алматы достаточно транспорта для перевозки людей; проблема состоит в неразвитой дорожной сети).

Во время конкурса представители СМИ задают вопросы представителям акимата и участникам конкурса: Как решается эта проблема в других странах? Изучали ли они иностранный опыт?

В данном случае акимат обращается за помощью к представителям научно-исследовательских учреждений, которые изучали опыт решения этой проблемы в зарубежных странах (выступают представители НИИ).

Группа 1 (Представители акимата), выслушав все выступления на совместном заседании с городским маслихатом, принимает решение, тщательно взвешивая все «за» и «против».

В конце игры представители СМИ освещают решение этой проблемы (можно подготовить статью в газету, теле- или радиопередачу).