

УДК 37.091.3:81'243

Ковалева Татьяна Григорьевна, кандидат филологических наук, доцент
Университет гражданской защиты МЧС Беларуси
Минск, Республика Беларусь
электронная почта: tatianakovaleva0@gmail.com

Tatyana Kovaleva, PhD in Philology, Associate Professor
University of Civil Defense of the Ministry of Emergency Situations of Belarus
Minsk, Republic of Belarus
email: tatianakovaleva0@gmail.com

СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ К ДЕЛОВОЙ ИГРЕ КАК МЕТОДУ РАЗВИТИЯ ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОММУНИКАЦИИ

Статья посвящена вопросам разработки деловых игр для специалистов в сфере безопасности жизнедеятельности как эффективной форме педагогического взаимодействия и обучения деловой коммуникации, в том числе на иностранном языке.

Ключевые слова: профессиональная коммуникация; деловая игра; активные методы обучения; взрослые обучающиеся.

MODERN APPROACHES TO BUSINESS GAMES AS A MEANS OF DEVELOPING LINGUISTIC COMPETENCES IN PROFESSIONAL COMMUNICATION

The article explores the development of business games for life safety professionals as an effective form of pedagogical interaction and business communication training, including in a foreign language.

Key words: professional communication; business games; active learning methods; adult learners.

Игры вплетены в жизнь человека с самого раннего возраста. Растущий человек, играя, постигает мир, учится взаимодействовать, развивает творческие способности, воображение, язык, речь, память. Роль игры в воспитании и обучении – не новая тема в педагогике и методике. С началом эпохи Просвещения мыслители, писатели, педагоги и философы, размышляя о человеке и путях его гармоничного развития, обращались к игре. Жан Жак Руссо (1712–1778) в книге «Эмиль, или О воспитании» подчеркивал значение естественного развития ребенка через игру. Иоганн Генрих Песталоцци (1746–1827) утверждал, что обучение должно быть связано с деятельностью, включая игру, как способ развития чувств и мышления. Фридрих Фрёбель (1782–1852), немецкий педагог, который разработал идею детского сада, полагал, что игра – это основной вид деятельности ребенка. Мария Монтессори (1870–1952) разработала игровую среду, в которой ребенок учится через самостоятельную деятельность и сенсорное восприятие.

Лев Выготский полагал, что игра является для ребенка «...общим корнем, подготовительной ступенью его художественного творчества» [1, с. 59].

На современном этапе различные аспекты внедрения игр в образование, или процесс геймификации, рассматриваются как инновационная технология, которая достаточно подробно описана применительно к школьному образованию [2, с. 60–84].

С развитием науки и техники, всплеском информационных технологий проникновение игры в жизнь человека открывает новые перспективы, а также порождает новые вопросы. Так, несколько десятков лет тому назад проблема игровой зависимости не возникала так остро перед родителями, педагогами, психологами, правоохранителями. В настоящее время игровая зависимость рассматривается наряду с алкогольной или наркотической как серьезная проблема современной молодежи. По сюжетам популярных компьютерных игр снимаются сериалы, изготавливаются игрушки, создаются логотипы. Игра активно проникает в реальность и детей, и молодежи, и зрелого поколения, поэтому вопросы, связанные с этой тенденцией, не теряют своей актуальности.

Использование игр в образовательном процессе, в частности в обучении иностранному языку, осуществляется давно и успешно. Как отмечают исследователи, игра «вездесуща и многогранна»; имеется изложение теории игр; дана развернутая их классификация по разным критериям [3, с. 6, 27–32]. В данной классификации наиболее интересными для целей обучения профессиональной иноязычной коммуникации представляются ролевые и деловые игры [3, с. 4].

В методических целях важно уточнить различие между понятиями «дидактическая», «деловая», «ролевая игра». Игра, специально созданная для целей обучения, является дидактической. Суть дидактической игры – это намеренное воздействие на обучающегося с целью формирования или развития у него определенных навыков и умений. Замысел, сюжет, роли и функции, желаемый результат дидактической игры планируются педагогом. Как деловая, так и ролевая игра имеют дидактический характер, если задуманы, подготовлены и проведены под руководством учителя.

Полагают, что деловая игра пришла в образовательный процесс из военной среды от штабных игр. В 1932 году отмечена первая попытка применения делового моделирования при проведении производственных испытаний в Ленинграде. С середины 50-х годов использование деловых игр в производственной сфере пошло еще активнее. В 1955 году для военных целей разработали первую деловую игру на базе ЭВМ. В 1966 году в Советском Союзе появилась крупномасштабная деловая игра «Реформа», которая моделировала некоторые процессы и функции народного хозяйства в новых экономических условиях. В 1968 году разработали деловую игру «Астра» для проведения административного и структурного анализа деятельности производственной организации [4]. Как свидетельствует исторический опыт, деловая игра как один из методов обучения иностранному языку заимствована из экономической сферы, где она успешно себя зарекомен-

довала. Деловая игра имеет целью организацию процесса коллективного принятия решения в связи с какой-либо производственной или деловой проблемой. В ходе этого процесса участники имеют возможность не только проявить себя в разных аспектах как личность, но и взаимодействовать в группе, приобретая навыки коммуникативного взаимодействия.

Ролевая игра «это структурированная обучающая ситуация, в которой человек временно принимает на себя определенную социальную роль и демонстрирует поведенческие модели, которые, как он считает, соответствуют этой роли» [5, с. 136]. Тренинги делового общения и взаимодействия есть не что иное, как разновидность ролевой игры, в которых воссоздаются воображаемые ситуации интерактивной стороны общения с целью развития определенных социально-психологических умений. Как ролевая, так и деловая игра предполагают определенные роли и модели поведения, однако сюжеты ролевой игры не обязательно связаны с производственным процессом и деловым общением. Между деловой и ролевой игрой имеются определенные различия, связанные с целевыми установками участников и их функциями в процессе игры.

Теория игр и методология их использования в образовании школьников изучены и описаны в достаточной степени, чего нельзя сказать об образовании взрослых.

Цель лингвистической подготовки в учреждениях высшего образования технического профиля состоит в том, чтобы подготовить студентов к иноязычной коммуникации, активизировав заложенные у них в школе знания, умения и навыки по иностранному языку. Ролевая и деловая игра, будучи активным методом обучения, прекрасно подходит для этой цели. Сложность использования игр в процессе обучения профессиональной коммуникации заключается в отсутствии конкретных сценариев и сюжетов с подробным описанием проблем, ролей и функций, отражающих особенности производственного и профессионального общения в определенной сфере общественной жизни.

В Университете гражданской защиты имеется опыт разработки и внедрения ролевых и деловых игр на этапе углубленного высшего образования. Речь идет об обучающихся в магистратуре по специальностям, связанным с безопасностью жизнедеятельности. Разработаны как ролевые, так и деловые игры, которые различаются по объему сюжетов, времени проведения, лексическому наполнению. Например, ролевая игра «Интервью представителя МЧС средствами массовой информации с места чрезвычайной ситуации» имеет как минимум три варианта: «Затопление населенного пункта», «Авария на железнодорожном транспорте», «Последствия урагана». Роли при проигрывании этих сюжетов постоянны: уполномоченный представитель МЧС и корреспондент. Объем лексики, необходимой для ведения такого интервью, регламентируется протоколом общения со СМИ и типом чрезвычайной ситуации. Количество специальных терминов минимально, что и понятно, так как текст интервью адресован населению. Общение участников в данных ситуациях имеет официальный характер, тон представителя

МЧС должен быть ровным и спокойным. Цель коммуникации – предоставить строго дозированную и достоверную информацию, чтобы избежать паники среди населения. Обучающиеся могут свободно меняться ролями без предварительного заучивания. Продолжительность диалога-интервью составляет не более 5 минут, общее количество реплик – не более десяти. Представитель СМИ использует вопросительные конструкции, представитель МЧС – повествовательные предложения.

Иначе протекает деловая игра. Классическая процедура разработки деловой игры начинается с определения темы и проблемы в ней. Очевидно, что без помощи самих обучающихся на этом этапе обойтись невозможно, так как только они в состоянии профессионально грамотно очертить проблему. Например, деловая игра на тему «Выявление случаев нарушения норм пожарной безопасности при строительстве объекта на стадии обсуждения проекта» создается с учетом реальных сценариев подобных обсуждений. Обучающиеся хорошо знакомы с аналогичными ситуациями, знают, кто должен присутствовать на таких совещаниях, какие спорные моменты возникают в ходе обсуждения. Такая игра может проходить по более-менее унифицированному сценарию, но в зависимости от строящегося объекта (паркинг, бассейн, многофункциональный центр, котельная) меняются требования пожарной безопасности, а следовательно, возможны разные повороты сценария и различная лексика. По ходу игры редко выражаются эмоции, но есть изменение стратегий общения, например, уход от прямого ответа. В деловой игре в ходе межличностного взаимодействия проявляются психологические моменты согласия, несогласия, непонимания, может создаваться напряженность и даже конфликт. Палитра речевых актов обычно включает директивные (побуждающие совершить действие), комиссивные (обязывают говорящего совершить действие в будущем), констатативные (выражают убеждение говорящего в истинности или ложности положения дел). Реже реализуются экспрессивные (например, благодарность) речевые акты.

Разработка сценариев дидактических игр на профессиональные темы для взрослой аудитории как взаимодействие педагога с обучающимися весьма эффективно снимает психологические зажимы и активизирует творческий процесс.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Выготский, Л. С.* Воображение и творчество в детском возрасте / Л. С. Выготский. – 3-е изд. – М. : Просвещение, 1991. – 90 с.
2. Актуальные исследования. 2025. № 24 (259). С. 60–84.
3. *Федорова, Л. И.* Игра: дидактическая, ролевая, деловая : решение учебных и профессиональных проблем. – М. : ФОРУМ, 2016.
4. Деловая игра как метод активного обучения профсоюзных кадров / Высш. шк. профсоюзного движения ВЦСПС им. Н. М. Шверника. – М. 1987. – 120. С. 4–5.
5. Дидактика высшей школы: современные технологии обучения: Материалы для повышения квалификации проф.-преп. состава пед. вузов. – Спб. – Смоленск, 2004. С. 136.