

УДК 37

А.В. Тадтаева, Э.С. Бигаева

Финансовый университет при Правительстве

Российской Федерации (Финуниверситет),

г. Владикавказ, Россия

tanzhela2005@yandex.ru

**РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННЫХ
УМЕНИЙ СТУДЕНТОВ**

**[*Tadtaeva A.V., Bigaeva E.S. Role play
as perfection means of professional-focused skills of students*]**

Perfection problems of trainees' professional-focused skills during a role play are considered. The play itself is an imitating model of a dialogue partners' interconnection where in the conditions of imitating their future professional activity the play participants develop or improve their professional-focused skills. Technologies of a role play and its stages are revealed. We consider development of cross-cultural competence of non-linguistic high schools' students to be a basis, introducing some active forms and methods, in particular, a play, into the system of traditional training. It has allowed to raise efficiency of foreign language mastering by students of economic high school and to generate personal qualities of a cultural person.

Key words: educational process, a complete person, professional-focused skills, social and cultural reality, a competent approach, the role-play technology.

На конференции ЮНЕСКО по образованию были рассмотрены четыре основополагающих принципа: «научиться жить вместе, приобретать знания и работать». На языке педагогики данное утверждение означает, что приоритет в образовательном процессе отдаётся сотрудничеству и партнёрству взаимодействующих сторон, познавательной активности и самостоятельности учащихся перед простым усвоением готовых знаний, компетентностному подходу в профессиональной подготовке студентов – будущих специалистов.

В процессе ролевой игры происходит интенсивное объединение умений обучающихся с социокультурной действительностью изучаемого языка, что способствует формированию более прочных умений и навыков. Но лишь в условиях ситуации ролевого общения развивается спонтанная творческая речь.

Ролевые отношения не являются равнозначными. Коммуниканты могут играть одну и ту же социальную роль (студент-студент). Общение тогда направлено на развитие умений обсуждать проблемы в рамках общего социального контекста. Другой аспект ролевых отношений: коммуниканты являются носителями различных социальных признаков (начальник-подчиненный). В этом случае речевое поведение партнера строится в соответствии уже с ролью партнера и его статусом [11, с.150].

Ролевые игры могут использоваться для подготовки будущих специалистов к профессионально-практической деятельности в ходе обучения бизнес-курсу иностранного языка. Таким образом, реализуются навыки профессионально-ориентированных или речевых умений [8, с. 479]. В процессе ролевой игры студент выполняет коммуникативные задачи максимально приближенные к реальной ситуации.

Об использовании игрового метода в изучении иностранных языков и его обучающих возможностях известно давно. При использовании ролевой игры (РИ) достигаются цели активизации и систематизации учебного процесса, развиваются творческие способности обучаемых, их логическое мышление, умение коллективно работать [3, с. 93]. Игра основана прежде всего на общении ее участников, на их умении высказывать свое мнение, отстаивать свою точку зрения или изменять ее с учетом позиций партнера по диалогу. В неязыковом вузе ролевая игра является дополнительным инструментом формирования будущего специалиста, его профессиональных и личностных качеств.

М.Ф. Стронин видит игру как «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [9, с. 5]. По характеру педагогического процесса игры можно разделить на обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие. Если рассматривать игры с точки зрения игровой методики, их можно классифицировать на сюжетные, ролевые, деловые, имитационные. В нашем учебном процессе подготовки студентов экономических специальностей мы чаще всего используем ролевые и деловые игры. Согласно М.Ф. Стронину, деловая игра – это проекция жизненных ситуаций с учетом ее содержательной установки. Благодаря игре, развитие личности происходит по двум направлениям: за счет компетентных предметных действий и социальных отношений в

коллективе, т.е. достижения дидактических и воспитательных задач [9, с. 16]. То же самое, на наш взгляд, можно сказать и о ролевой игре, при создании которой необходимо ставить и решать те же задачи.

Говоря о проблемности, одном из самых главных принципов создания ролевой игры, Джулиан Портер Ладус совершенно справедливо отмечает [6, с. 12], что именно она является движущей силой и помогает развертыванию игровой модели. Решение проблемы способствует развитию мыслительных процессов, организации совместной деятельности студентов и общению всех ее участников. Разработчик игры должен заложить систему заданий, ситуаций, содержащих противоречия, взаимоисключающую информацию, конфликт, требующий разрешения. Однако эту же функцию могут выполнять и поведенческие противоречия участников игры: разные характеры, настроение, индивидуальное поведение и др.

Банк игровых ситуаций и ролевых игр, создававшихся на кафедре иностранных языков в Финансовом университете при Правительстве Российской Федерации в течение трех лет, включает в себя такие ролевые игры как «День открытых дверей в институте», «Защита проекта своего бизнес-предприятия», «Моя карьера», «Телепрограмма по проблемам сервисного обслуживания», «Лучший проект кафе быстрого обслуживания», «Лучший менеджер», «Лучший технолог», причем все они тесно связаны с будущей профессией студентов. Несмотря на то что методика создания ролевой игры, ее планирование, принципы и этапы достаточно хорошо разработаны, каждый раз проектирование новой ролевой игры требует тщательного подхода, изучения предметного содержания, поиска формы ее проведения, методического оснащения и системы оценивания каждого участника. На наш взгляд, наиболее сложным является постановка такой проблемы, которую студенты могут решить на данном этапе, исходя из их языковой подготовки и профессиональных знаний, и нахождение оптимального сочетания регламентированного ролю и спонтанного поведения участников [5, с. 49].

С этой целью разрабатывается учебно-методический комплекс, состоящий из: 1) программы; 2) учебно-методического пособия по выполнению домашних творческих заданий по предмету «Деловой иностранный язык» (английский); 3) учебного пособия «Деловой иностранный язык» (английский); 4) практикума по обучению деловому общению.

Курс направлен на формирование у студентов неязыкового, а именно экономического вуза, навыков, способствующих развитию профессионально значимых качеств и личностных умений. Построение содержания ролевой игры позволяет создать комплекс знаний с учетом профессиональных и предметных навыков, что предполагает соответствующие учебно-методические материалы и использование их в процессе обучения [10, с. 107].

Названия разделов были подобраны в соответствии с тематикой рабочей программы. Приведем тематику, входящую в комплекс (УМК):

- I. Учебно-методическое пособие «Деловой иностранный язык (английский)»: поездка за границу; встречи и поездки на деловом уровне; составление деловых, личных писем, анкет и бланков; аннотирование и реферирование деловой документации;
- II. Практикум «Учебные игры»: игры, направленные на развитие коммуникативных навыков – коммуникативные игры по общению с зарубежными друзьями: II курс: персональная презентация; образование, институт; «Путешествие по Великобритании и США», экскурсия по Владикавказу; встреча гостей; III курс: политическое устройство Великобритании и США, России; встречи на деловом уровне; конференции; имитационно – моделирующие игры: «Телемост»; аукцион; научная конференция [1, с. 66].

Программа состоит из трех частей: 1) из объяснительной записки, в которой даются основные позиции преподавания); 2) содержания обучения, куда входят основные темы по формированию умений и навыков; 3) методические указания для оценки знаний.

Цель программы осуществляется за счет решения следующих пунктов: 1) воспроизведение ситуаций для формирования межкультурной компетенции студентов; 2) формирование культурологических понятий и готовности студента ознакомиться с канонами других культур; 3) формирование основ культуры деловой речи; 4) приобщение учащихся к ценностям ориентирам родной культуры в рамках своего и иностранного языка [4, с. 479].

В содержании курса прослеживается его культурологическая направленность, которая заключается в значимости страноведческого материала, что способствует повышению мотивации к изучению иностранного языка студентами.

Данная методика заключается в: 1) отборе и систематизации методов, приемов и средств для реализации коммуникативных компонентов, участвующих в развитии студентов; 2) установлении форм коммуникативного развития и способов межпредметных связей. Каждое занятие строится как монолог, диалог или полилог. Поэтому были использованы языковые приемы обучения [8, с. 478]. Нами были выявлены следующие требования по организации учебных игр: 1) учитывать коммуникативный подход к обучению; 2) организовать деятельность преподавателя по подготовке игры.

Таким образом, в параметры игровой деятельности необходимо включать дидактический потенциал игры; речевые умения; коммуникативную направленность; социальную форму. Дидактический материал игры должен соединить коммуникативный и познавательный элементы обучения. Поэтому игра рассматривается по следующим критериям: а) развитие навыков в том или ином виде речи; б) развитие личностных качеств обучающихся. Одним из наиболее значимых параметров является форма социальной игры. Различают: а) индивидуальную, б) парную, в) фронтальную, г) групповую форму социального взаимодействия. В процессе игры учащиеся снабжаются всеми необходимыми материалами [7, с. 35].

В курсе «Деловой иностранный язык (английский)» разработана и проведена ролевая игра «Job Interview». Выбранная тема не случайна, так как она позволяет объединить и целенаправленно работать над такими подтемами курса как «Компания и ее структура», «Профессии; выбор профессии», «Поиск работы», «Реклама, объявления о работе», «Составление резюме и CV», «Разговор по телефону с работодателями» и «Написание заявления о приеме на работу». Итоговая игра композиционно выстроилась в несколько этапов, завершающим из которых стало создание ситуации приема на работу, проведение собеседования кандидатов на данную вакансию с членами комиссии.

Согласно сценарию, молодые люди в поисках работы отправляются в «Службу занятости», где они имеют возможность получить полную информацию в виде объявлений, рекламных проспектов о вакансиях на данный момент. Претендент принимает решение и из множества просмотренных предложений выбирает нужное. Для того чтобы состоялось общение на данном этапе, в игре предусмотрены ситуации обсуждения проблемы с

консультантами, со своими друзьями, с членами семьи. При устройстве на работу большое значение имеет грамотно составленное резюме [10, с.112].

Таким образом, современное языковое образование, охватывающее огромные массы изучающих иностранные языки на самых различных уровнях предлагает достаточно широкий диапазон методов и технологий, которые могут быть использованы при обучении иностранного языка в неязыковых вузах. Мы полагаем, что процесс совершенствования профессионально-ориентированных умений у студентов будет продуктивным при условии создания вариативных моделей образовательного процесса, предусматривающих организацию совместной деятельности его участников.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Ахсарова М.И., Техова А.Р., Тадтаева А.В.* Завтрашний день образования в России // Образование: традиции и инновации Материалы V международной научно-практической конференции. Прага: Изд-во WORLD PRESS s r.o., 2014.
2. *Бигаева Э.С.* Лингвокультурный аспект в изучении иностранного языка // Актуальные проблемы современной науки: теория и практика. Владикавказ: ИПК Литера, 2013.
3. *Бигаева Э.С.* Коммуникативный подход в обучении иностранному языку // Тезисы докладов конференции по итогам НИР факультета международных отношений СОГУ за 2006 год. Владикавказ, СОГУ, 2007.
4. *Бигаева Э.С.* Межкультурная коммуникация и ценностные ориентиры в изучении иностранного языка // Социально-экономическое развитие региона в условиях модернизации Материалы Всероссийской межвузовской научно-практической конференции преподавателей и студентов. Владикавказ: ИПК «Литера», 2015.
5. *Гуриева Л.К.* Президентская программа подготовки менеджеров как фактор повышения конкурентоспособности экономики региона // Проблемы теории и практики управления. М: Ленанд, 2006. № 6.
6. *Джулиан Портер Ладус.* Ролевая игра. OUP. 1987.

7. *Зангиева З.Н.* Проблемы непонимания в межкультурной коммуникации // Наука и человечество. Владикавказ: ИПК Литера, 2013. Т. 1. № 2.
8. *Орлов А.А., Тадтаева А.В.* Ценности и цели современного образования в России // Образование: традиции и инновации: Материалы VI международной научно-практической конференции (21 октября 2014 года). Прага: Изд-во WORLD PRESS s r.o., 2014.
9. *Стронин М.Ф.* Обучающие игры на уроке английского языка (из опыта работы): Пособие для учителя. М.: Просвещение, 1981. 112 с.
10. *Тадтаева А.В.* Использование ролевых игр по предмету «Делового английского языка» для студентов неязыковых образовательных учреждений // Современные Европейские Исследования: Изд. 4. Зальцбург, Австрия, 2015.
11. *Хадарцева Л.С.* Глобализация и бизнес этика // Сборники конференций НИЦ Социосфера. Прага: Изд-во WORLD PRESS s r.o., 2014. № 16.

REFERENCES

1. *Akhsarova M.I., Tekhova A.R., Tadtaeva A.V.* Tomorrow in the Education in Russia // Formation: traditions and innovations Materials V of the international scientifically-practical conference. Prague, 2014.
2. *Bigaeva E.S.* Lingvocultural Aspect in Studying Foreign Language // Actual problems of a modern science: the theory and practice. Vladikavkaz: IPK "Litera", 2013.
3. *Bigaeva E.S.* Communicative Approach in Foreign Language Training // Theses of Reports of conference on SRW results of international relations faculty in NOSU 2006. Vladikavkaz: NOSU, 2007.
4. *Bigaeva E.S.* Intercultural Communication and Valuable References in Foreign Language Studying // Social and economic progress of region in conditions of modernization. Vladikavkaz: IPK "Litera", 2015.
5. *Gurieva L.K.* The managers' presidential preparation program as the factor to increase the competitiveness of the region economy // Problems of the theory and management practice. M: Lenand, 2006. № 6.
6. *Gillian Porter Ladousse.* Role Play. OUP. 1987.

7. *Zangieva Z.N.* Some problems of misunderstanding in intercultural contacts // Science and Humanity. Vladikavkaz: IPK "Litera", 2013. Vol. 1. N 2.
8. *Orlov A.A., Tadtaeva A.V.* Values and Objectives of Modern Formation in Russia // Formation: traditions and innovations: Materials of VI international scientific and practical conference (on October, 21st, 2014). Prague: Ed. Publishing house WORLD PRESS s r.o., 2014.
9. *Stronin M.F.* Game Training on the English Lessons (on the personal experience): Supplementary Material for teachers. M.: Education, 1981. 112 p.
10. *Tadtaeva A.V.* Role-playing games usage in the course of "Business English" for students of non-linguistic higher educational establishments // Modern European Researches: ISSUE 4. Salzburg, Austria, 2015.
11. *Khadartseva L.S.* Globalization and Business Ethics // Collections of conferences SRC Sociosfera. Prague, 2014. № 16.

15 мая 2016 г.
