

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ РЕАЛИЗАЦИИ КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ПОДХОДА  
ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В ВУЗЕ

*Т. В. Калюжная, Е. В. Скоробогатова, А. В. Власова*

BUSINESS ROLE-PLAY AS A MEANS OF COMPETENCE APPROACH IMPLEMENTATION  
IN TEACHING THE ENGLISH LANGUAGE AT HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS

*T. V. Kalyuzhnaya, E. V. Skorobogatova, A. V. Vlasova*

В статье рассматривается конкретная реализация интерактивной педагогической технологии – имитационная деловая игра «Courts and Trials (Судопроизводство)» – в качестве метода репрезентации компетентностного подхода при изучении иностранного языка студентами в Беловском (институте) филиале Кемеровского государственного университета. Это обусловлено тем, что основной задачей преподавания является именно развитие умения говорить, причем говорить на профессиональные темы. Ключевые общекультурные компетенции находятся в основе обучения иностранному языку как более универсальные. В связи с этим увеличение использования интерактивных методов обучения, включающих в себя имитационное моделирование реальных механизмов и процессов, обеспечивает уменьшение времени на достижение запланированных результатов обучения и при этом формирует у обучающихся профессиональные знания и умения весьма более продуктивно.

The paper discusses the specific implementation of interactive teaching technologies – simulation business role-play «Courts and Trials» – as a method of competence approach implementation in teaching foreign languages to students of Belovo Institute (branch) of Kemerovo state University. The main task of teaching is developing the ability to speak, and especially to speak on professional topics. The key cultural competencies are at the heart of teaching a foreign language due to their universal component. In this regard, the increasing use of interactive teaching methods, including simulation of real mechanisms and processes, provides for reducing the time to achieve the planned learning outcomes and, thus, forms the students' professional knowledge and skills quite more efficiently.

**Ключевые слова:** федеральный государственный образовательный стандарт, компетентностный подход, имитационная деловая игра, ролевая игра.

**Keywords:** Federal State Educational Standard, competence approach, business role-play, simulation business role-play.

Повышение качества образования, несомненно, является одной из релевантных задач для современной России. Решение данной насущной проблемы соположено с модернизацией содержания образования, с оптимизацией методов и технологий обучения, и, конечно, с переосмыслением цели и результатов образовательного процесса.

Формирование компетентного специалиста невозможно представить в отрыве от формирования социально-профессиональной компетентности выпускника. Для достижения этой цели в современном образовании реализуется компетентностный подход. Согласно мнению авторов статьи «Имитационная деловая игра как метод развития профессиональных компетенций» Л. К. Аверченко, И. В. Дорониной и Л. Н. Ивановой, «реформации образования в России произошли под влиянием Болонской декларации, принятой в 2003 г. Это привело к тому, что акцент был перенесен на результаты обучения» [1, с. 35]. Студент сегодня, по мнению В. И. Байденко, выступает как активный субъект процесса обучения, совместно с преподавателем планируя, осуществляя и оценивая свои результаты с помощью установленного Федеральным Государственным Образовательным Стандартом перечня общекультурных, профессиональных и специальных компетенций [3, с. 66].

Федеральные государственные образовательные стандарты прописывают совокупность требований, обязательных для реализации конкретной образовательной программы через внедрение компетентност-

ного подхода, т. е. посредством формирования общекультурных и профессиональных компетенций [2, с. 154].

На сегодня неотъемлемой составной частью изучения иностранного языка является формирование межкультурной компетенции студентов, которая рассматривается как комплекс навыков, позволяющих студентам понимать отличия между разными языками и культурами и успешно общаться с носителями других языков и культур; интегрировать в мультилингвальный и мультикультурный мир [10].

Иностранный язык характеризуется специфическим соотношением знаний и умений: процесс овладения им предполагает большой удельный вес как речевых навыков и умений, так и языковых знаний. При этом без успешной самостоятельной работы, то есть при отсутствии у студентов правильно развитых личностных качеств, овладение иностранным языком практически невозможно [2, с. 155].

Поскольку язык – это прежде всего инструмент коммуникации, а не ее цель, то основной задачей преподавания является именно развитие умения говорить, причем говорить на профессиональные темы, чему напрямую способствует овладение ключевыми для иностранного языка компетенциями и, в особенности, коммуникативной компетенцией.

Б. Рубин, А. Коваленко и Э. Соболева так говорят о результатах обучения в рамках компетентностного подхода: «Они определяются тем, что именно студент будет знать, понимать или будет способен делать по-

сле завершения процесса обучения» [8, с. 40]. Достижение запланированных студентами результатов обучения возможно при увеличении использования интерактивных методов обучения. Рассмотрим их применение на примере деловой игры.

Дефинирование понятия «деловая игра» напрямую связано с понятием «имитационная технология обучения». «Специфика имитационной технологии состоит в моделировании в учебном процессе различного рода отношений и условий реальной жизни» [7, с. 15]. Деловые игры представляют собой имитационное моделирование реальных механизмов и процессов. Необходимые знания усваиваются участниками игры в реальном для них процессе информационного обеспечения игровых действий, в формировании целостного образа той или иной реальной ситуации [7, с. 19].

Универсальным сюжетом любой подобной игры нужно считать профессиональную деятельность человека, направленную на отношения людей в обществе, выражаемые посредством коммуникации.

Ключевой момент любых деловых игр заключается в создании у обучающегося стойкой веры в себя по принципу «Ты можешь выразить свою мысль на иностранном языке, даже если не помнишь лексику и грамматику. Ты молодец уже потому, что не молчишь». Занятие, направленное на развитие коммуникативной компетенции, обязательно должно проходить на иностранном языке. Если задать обучаемому вопрос на иностранном языке, тот, скорее всего, ответит на нем же, в то время как вопрос на родном языке чаще всего приведет к употреблению родного языка и в ответе.

Обучение студентов направления 030900.62 «Юриспруденция» в Беловском (институте) филиале Кемеровского государственного университета сопровождается занятиями, включающими имитационную деловую игру «Courts and Trials (Судопроизводство)», посредством которой происходит подготовка студентов к практической деятельности в профессиональной сфере и расширение их кругозора, основанное на получении представления о судебных системах англоязычных стран.

Деловая игра «Courts and Trials (Судопроизводство)» носит междисциплинарный характер. При ее проведении решаются задачи, касающиеся разных разделов права (уголовного, административного, трудового и т. д.), а также изучаются особенности, необходимые для правильного проведения процедуры судебного заседания, обосновываются решения, принимаемые участниками судопроизводства. В процессе проведения деловых игр такого плана у участников формируются навыки спонтанного говорения на иностранном языке, активизируются пассивный вокабуляр и приобретенная база грамматических правил, преодолевается языковой барьер.

Реализация любой деловой игры в процессе обучения делится на несколько основных этапов. В статье «Имитационная деловая игра как метод развития профессиональных компетенций» авторы выделяют следующие из них [1, с. 37]:

- ориентация игры (подготовка участников и введение в игровое пространство, обзор основных правил);
- подготовка к проведению игры (распределение ролей, изложение сценария, обсуждение процесса игры, подготовка инструментов и материалов);
- проведение игры (само судебное заседание, подготовленное силами участников игры);
- рефлексия (осмысление результатов участниками и обмен мнениями и идеями, куда относится и защита своих позиций и решений по возникавшим в ходе игры проблемам);
- проведение презентации по итогам игры (по необходимости и наличию времени).

Структура деловой игры «Courts and Trials (Судопроизводство)» при изучении иностранного языка для студентов направления «Юриспруденция» в БИФ КемГУ реализуется следующим образом.

В качестве языковой разминки выступает целевая лексика в вариационных версиях устных упражнений. После этого студентам презентуется модель будущей игры в небольшом тексте для чтения или аудирования.

Студенты делятся преподавателем на группы по 4 – 6 человек, создавая вымышленный суд с распределением социальных и профессиональных ролей. Затем обучающимся выделяется время (от 10 до 15 минут) обдумать свое выступление, обсудить его в парах или мини-группах. Здесь обычно требуется индивидуальная помощь преподавателя. Студенты – адвокаты и подсудимые – определяют правонарушения, которые будут разбираться в ходе заседания, подбирают аргументы «за» либо «против» подсудимых.

Когда обучающиеся чувствуют уверенность в своих силах, можно начинать игру. Каждый участник заседания суда вносит особый индивидуальный вклад в процесс его прохождения. Все это осуществляется при активном обмене специализированными знаниями, полученными студентами в ходе их обучения отраслям права, что актуализирует сотрудничество внутри мини-групп, где в процессе реализации подхода «равный-равному» происходит взаимообучение участников через решение профессиональных задач.

По завершении обязательно нужно провести рефлексию, потому что студенты осмысливают значение игры целиком после ее окончания. Л. К. Аверченко, И. В. Доронина и Л. Н. Иванова так понимают этот термин: «специально построенное послеигровое обсуждение, позволяющее осмыслить полученный игровой опыт» [1, с. 39].

В ходе игры у обучающихся снижается боязнь спонтанного употребления иностранного языка, а те, кто смог логично аргументировать свою позицию и выиграть дело, ощущают себя профессионалами.

В качестве подведения итогов, преподаватель может теперь раздать каждому лист, где записаны его ошибки, и, возможно, также попросить каждого дать себе оценку по той или иной шкале.

Как показывает практика, на подготовку презентации не всегда хватает времени. С нашей точки зрения, к этому можно привлечь неактивных студентов с низкими знаниями в иностранном языке, предложив

им подготовить фото- и видеоотчет о проведенной игре.

В основе обучения иностранному языку в большей степени находятся не профессиональные компетенции (хотя они иногда присутствуют в данной дисциплине в федеральных государственных стандартах), а ключевые общекультурные компетенции, как более универсальные. Именно они дают возможность для формирования учащегося как субъекта учебной деятельности и воспитания его личности, что в дальнейшем позволит ему превратиться в профессионала [5, с. 156].

Недавние исследования процесса обучения привели к выводу о том, что учиться с книгой в руках, сидя за партой, а также воспринимая учителя как единственный источник знаний, способны лишь 10 %

обучающихся. В виду этого современные стандарты образования предусматривают широкое применение в учебном процессе деловой игры как интерактивной формы обучения [9, с. 2]. Это обосновано еще и тем, что не все компетенции можно сформировать, опираясь на традиционные подходы к обучению [6, с. 42]. Поэтому на сегодняшний день требование увеличения интерактивных форм обучения до 30 % кажется вполне обоснованным. Исходя из этого, деловые игры в обучении иностранному языку являются действенным современным методом обучения, создающим все условия для развития как общекультурных, так и специальных, и профессиональных компетенций, определяемых новым стандартом высшего образования в России.

### Литература

1. Аверченко Л. К., Доронина И. В., Иванов Л. Н. Имитационная деловая игра как метод развития профессиональных компетенций // Высшее образование сегодня. М., 2013. № 10. С. 35 – 39.
2. Адакин Е. Е., Калюжная Т. В. Формирование коммуникативной компетентности студентов Беловского института (филиала) КемГУ в процессе внеучебной деятельности // Модернизация современного общества: состояние, тенденции и перспективы. VIII Кузбасские философские чтения: материалы научной конференции с международным участием. Кемерово, 22 – 23 мая 2014 г. Кемерово, 2014. 154 с.
3. Байденко В. И. Компетентностный подход к проектированию государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (методологические и методические вопросы): методическое пособие. М., 2005. 286 с.
4. Бондаренко Е. В. Самостоятельная работа как обязательный элемент формирования профессионально субъектной позиции студента-медика // Высшее образование сегодня. 2011. № 9. С. 66 – 69.
5. Власова А. В., Скоробогатова Е. В. Формирование межкультурной компетенции в процессе изучения иностранного языка в вузе // Science and Modern University 2014: the fourth international conference organized on November 14th and 15th at the Faculty of Philosophy, University of Niš. Serbia. 2014.
6. Гейхман Л. К. Интерактивное обучение общению (общепедагогический подход): автореф. дис. ... д-ра пед. наук. Екатеринбург, 2003. 46 с.
7. Градусова Т. К., Жукова Т. А. Педагогические технологии и оценочные средства для проведения текущего и промежуточного контроля успеваемости и итоговой аттестации студентов: учебное пособие. Кемерово, 2013. 100 с.
8. Рубин Б., Коваленко А., Соболева Э. Предполагаемые и фактические результаты обучения // Качество и конкурентоспособность. 2012. № 3. С. 40 – 43.
9. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования по направлению подготовки 030900 «Юриспруденция» (квалификация (степень) "бакалавр") (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 4 мая 2010 г. № 464).
10. Хуторской А. В. Ключевые компетенции как компонент личностно-ориентированной парадигмы образования // Народное образование. 2003. № 2. С. 58.

### Информация об авторах:

**Калюжная Татьяна Владиславовна** – кандидат филологических наук, доцент, заведующая кафедрой лингвистики Беловского института (филиала) КемГУ, [ktv2007@mail.ru](mailto:ktv2007@mail.ru).

**Tatiana V. Kalyuzhnaya** – Candidate of Philology, Associate Professor, Head of the Department of Linguistics Belovo Institute (branch) of Kemerovo State University.

**Скоробогатова Елена Викторовна** – старший преподаватель кафедры лингвистики Беловского института (филиала) КемГУ, [el.vic.skor@mail.ru](mailto:el.vic.skor@mail.ru).

**Elena V. Skorobogatova** – Senior Lecturer at the Department of Linguistics, Belovo Institute (branch) of Kemerovo State University.

**Власова Анна Валерьевна** – ассистент кафедры лингвистики Беловского института (филиала) КемГУ, [msannvlasova@mail.ru](mailto:msannvlasova@mail.ru).

**Anna V. Vlasova** – Assistant Lecturer at the Department of Linguistics, Belovo Institute (branch) of Kemerovo State University.

Статья поступила в редколлегию 27.02.2015 г.