

УДК 378.147:81'243

DOI: 10.31499/2307-4906.4.2020.224134

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ РАЗВИТИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ

Максимук Лариса, кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой иностранных языков, Брестский государственный университет имени А. С. Пушкина.

ORCID: 0000-0002-8163-0842

E-mail: maksimuk_L@tut.by

Левониук Лилия, старший преподаватель кафедры иностранных языков, Брестский государственный университет имени А. С. Пушкина.

ORCID: 0000-0002-1560-2747

E-mail: levonyukl@mail.ru

Стаття присвячена проблемі формування інішомовної професійної комунікативної компетентності майбутніх фахівців немовного профілю. Відзначається, що формування цієї компетентності ефективно здійснюється при навчанні іноземної мови професійного та ділового спілкування з використанням новітніх педагогічних освітніх технологій, зокрема ігрових. Підкреслюється, що ігрові технології є ефективним засобом вдосконалення і модернізації освітнього процесу у закладі вищої освіти, професіоналізації навчання іноземної мови студентів різних спеціальностей немовних факультетів.

***Ключові слова:** вища професійна освіта, інішомовна комунікативна компетентність, міжкультурна комунікація, педагогічні освітні технології, ділова гра, практичне застосування, мотивація ігрової діяльності, модернізація освітнього процесу.*

THE USE OF GAMING TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF DEVELOPMENT OF THE FOREIGN LANGUAGE PROFESSIONAL COMMUNICATIVE COMPETENCE OF FUTURE SPECIALISTS

Maksymuk Larysa, PhD in Pedagogical Sciences, Associate Professor, Head of Department of Foreign Languages, Brest State A. S. Pushkin University.

ORCID: 0000-0002-8163-0842

E-mail: maksimuk_L@tut.by

Levoniuk Liliia, Senior Lecturer of the Department of Foreign Languages, Brest State A. S. Pushkin University.

ORCID: 0000-0002-1560-2747

E-mail: levonyukl@mail.ru

The article deals with the problem of the formation of foreign language professional communicative competence of future specialists of non-linguistic profiles. The process of teaching a foreign language becomes interesting and creative thanks to game technologies that expand the range of topics for communication, make the process of foreign language communication more dynamic and expressive, and also give the possibility to create models of future professional activities of students and teach them

how to act in certain real life situations.

Role-playing and business games, which are one of the most dynamic methods of teaching a foreign language, are widely used in foreign language classes at non-linguistic specialties of universities. In role-playing games, personal interaction not limited to professional activity takes place, while in business games situations, which are close to the real future professional activity of students, are played. The use of role-playing and business games in the process of teaching foreign languages contributes to the formation of the cognitive interests of students, their conscious and motivated mastering of the target foreign language, and also contributes to the development of such qualities as independence, initiative, the ability to work in a team, the desire for self-education and self-improvement.

Thus, gaming technologies have a great developmental potential and are an effective means of improving and modernizing the educational process at universities, professionalizing foreign language teaching for students of non-linguistic specialties, and forming their foreign language professional communicative competence.

Keywords: *higher professional education, foreign language communicative competence, intercultural communication, educational technologies, business game, practical application, motivation of game activity, modernization of the educational process.*

Повышение качества и эффективности системы высшего профессионального образования – одна из первоочередных задач, стоящих перед высшими учебными заведениями Беларуси. Поскольку интеграционные и глобализационные процессы являются основной тенденцией современного мира, следовательно, общество заинтересовано в формировании образованной и компетентной личности будущего специалиста, готовой к самостоятельному принятию решений, а также к плодотворному участию в межкультурной коммуникации, к достижению взаимопонимания с деловыми партнерами, к успешной самореализации и быстрой адаптации в поликультурном мире. В данном контексте проблема развития иноязычной профессиональной коммуникативной компетентности специалиста неязыкового профиля приобретает особое значение.

Таким образом, осознание насущной необходимости владения иностранными языками для специалиста любой сферы деятельности является прямым следствием интеграционных процессов, происходящих в мире, а также новых тенденций в развитии всех сфер жизни белорусского общества в связи с вхождением Беларуси в мировое международное сообщество.

Несомненным также является тот факт, что в современном мире знание иностранного языка является необходимым условием профессиональной востребованности специалиста и его конкурентоспособности на рынке труда. Именно поэтому формирование иноязычной профессиональной коммуникативной компетентности, включающей речевую, языковую, социокультурную, учебно-познавательную и др. компетенции, представляется нам неотъемлемой частью общеобразовательного процесса в вузе.

Следовательно, первостепенной целью обучения иностранному языку в неязыковом вузе является формирование иноязычной профессиональной коммуникативной компетентности будущих специалистов, что осуществляется при обучении иностранному языку профессионального и делового общения с использованием новейших педагогических образовательных технологий, и в частности игровых.

Насущная необходимость формирования иноязычной коммуникативной компетентности у обучающихся подтверждается многочисленными исследованиями, в том числе И. Л. Бима, К. Б. Бардиной, А. К. Марковой и др.

Важно отметить, что все исследователи приходят к единому выводу о том, что иностранный язык должен изучаться студентами осознанно; обучение не должно превращаться в процесс простого повторения и подражания. Более того, изучение иностранного языка должно служить средством формирования иноязычной коммуникативной компетентности, что, в конечном счете, является основой формирования грамотной и разносторонне развитой личности.

Что касается понятия «компетентность», то оно определяется как «интеллектуально и личностно обусловленная способность человека к практической деятельности», в то время как «компетенция» представляет собой «содержательный компонент данной способности в виде знаний, умений, навыков». Следовательно, компетентность является не чем иным, как актуализацией компетенций в их совокупности [5, с. 10].

Д. Б. Эльконин, Н. Н. Лобанова, В. В. Косарев, А. П. Крючатов и др. в психолого-педагогическом плане вычленяют следующие структурные компоненты компетентности: 1) содержательный, предполагающий наличие теоретических знаний по основам наук; 2) деятельностный, включающий умения и навыки, проверенные в практической деятельности и «освоенные личностью как наиболее эффективные»; 3) личностный, предусматривающий личностные качества, «определяющий позицию и направленность личности» [10, с. 48]. На наш взгляд, предложенное структурное подразделение компетентности наиболее полно отражает сущность данного понятия.

По нашему мнению, иноязычная профессиональная коммуникативная компетентность есть умение и готовность личности осуществлять общение на иностранном языке в сфере своей профессиональной деятельности. Она предполагает как наличие сформированных научно-теоретических знаний и практических умений и навыков в сфере иноязычной профессиональной коммуникации, так и наличие осознанной мотивации профессионального общения на иностранном языке.

Мы считаем, что в процессе профессионально ориентированного иноязычного образования в вузе важными факторами, способствующими успешному развитию коммуникативной компетентности студентов, выступают содержание образования, используемые преподавателем методики и технологии обучения, виды деятельности, в которых студенты принимают участие на занятиях и в ходе внеаудиторной работы, а также степень активность и мотивации обучающихся.

Необходимо особо отметить, что процесс обучения иностранному языку становится интересным и творческим благодаря игровым технологиям, которые, на наш взгляд, являются одним из эффективнейших методов, позволяющих сделать интересными и увлекательными как работу преподавателя иностранного языка, так и сам образовательный процесс.

Игра по своей сущности является определенным видом деятельности личности в условиях ситуаций, «направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [9, с. 9]. Игра включает следующие основные этапы: постановки цели, планирования, реализации цели, рефлексии или анализа результатов – в ходе которых «личность полностью реализует себя как субъект» [9, с. 9].

По нашему мнению, высокая степень мотивации игровой деятельности обусловлена её добровольным характером, богатыми возможностями выбора и

наличием элементов соревнования, «чувствами самоудовлетворения, самоутверждения, самореализации» [3, с. 96].

Рассматривая игру как процесс, в её структуре мы выделяем следующие ключевые элементы:

- роли, исполняемые участниками игры;
- игровые действия, осуществляемые участниками для реализации этих ролей;
- игровое употребление различных предметов, замещающих реальные вещи и инструменты;
- максимально приближенные к реальным отношения между участниками игры;
- сюжет, иными словами, «область действительности, условно воспроизводимая в игре» [6, с. 129].

Проблемы игровой организации учебного процесса представлены в работах Л. Г. Вишняковой, А. А. Вербицкого, М. В. Кларина, Л. Б. Котляровой, В. Л. Скалкина, В. А. Ткаченко и др.

Несмотря на тот факт, что мнения ученых по данной проблеме порой весьма противоречивы, все они придерживаются мнения, что игра выполняет ряд важнейших функций в жизни людей.

Наиболее полной и последовательной нам представляется классификация основных функций игры, предложенная А. С. Шмаковым. По мнению ученого, игра выполняет следующие функции: социализации; межнациональной коммуникации; самореализации обучающегося в игре как «полигоне человеческой практики»; общения, «ярко иллюстрирующую тот факт, что игра – деятельность коммуникативная, позволяющая обучающимся войти в реальный контекст человеческих коммуникаций»; диагностики уровня усвоения учебного материала; коррекции; развлекательную [2, с. 49].

По мнению многих исследователей, использование игровых технологий в образовательном процессе дает возможность участникам игры значительно расширить диапазон тем для общения, придает процессу иноязычной коммуникации больше динамизма и экспрессивности.

На наш взгляд, игры позволяют создавать максимально приближенные к реальности модели будущей профессиональной деятельности студентов, учат их, как действовать в тех или иных реальных ситуациях, развивают умения иноязычного общения, формируя, таким образом, иноязычную профессиональную коммуникативную компетентность.

Цель данной статьи – раскрыть важность формирования иноязычной профессиональной коммуникативной компетентности и показать значение игровых технологий для повышения эффективности процесса иноязычной профессиональной подготовки студентов неязыковых специальностей.

Практический опыт показывает, что использование игровых технологий на занятиях по иностранному языку имеет много преимуществ и значительно улучшает эффективность образовательного процесса, поскольку элементы игры делают монотонную деятельность студентов по запоминанию, повторению, усвоению нового учебного материала более увлекательной и, что немаловажно, создают позитивную эмоциональную атмосферу в аудитории, тем самым значительно повышая мотивацию

студентов в изучении иностранного языка.

Другой положительной стороной игры является то, что она предоставляет обучающимся использовать приобретенные знания в новой, приближенной к реальной, ситуации. Иными словами, усваиваемый студентами материал проходит через «своеобразное практическое применение, внося тем самым элемент разнообразия и интерес в учебный процесс» [1, с. 23].

Различные виды игр мотивируют и стимулируют речевую деятельность обучающихся, так как студенты оказываются в ситуациях, когда необходимо отреагировать на реплику собеседника, попросить или предоставить информацию, поинтересоваться, выяснить детали, доказать что-либо или аргументировать свою точку зрения и т.д. Следовательно, в ходе игры её участники убеждаются в том, что язык можно и необходимо использовать как средство общения.

Среди важнейших достоинств игры нам представляется возможным выделить следующие:

- игра максимально приближает речевую деятельность обучающихся к естественным условиям, к их реальной будущей профессиональной деятельности;
- способствует более эффективному усвоению языкового и грамматического программного материала;
- способствует формированию и развитию коммуникативных навыков;
- обеспечивает практическую, в частности профессионально ориентированную, направленность обучения;
- создает атмосферу увлеченности самим процессом обучения.

В результате активного использования игровых технологий на занятиях по иностранному языку мы пришли к выводу, что игровые элементы могут вводиться как на начальном этапе обучения, так и на продвинутом. Более того, игры доказывают свою исключительную эффективность при работе в группах, где студенты имеют разные уровни подготовки. И это закономерный процесс, потому что игра активизирует стремление обучающихся к контакту друг с другом и преподавателем, создает условия равенства в речевом партнерстве. Кроме того, игра дает возможность робким, неуверенным в себе и в своих знаниях студентам говорить и тем самым преодолевать эту неуверенность. В игре каждый исполняет свою роль, от которой зависит успешная работа всех участников, следовательно, студент четко осознает, что он должен быть активным партнером в речевом общении.

Следовательно, игра как метод обучения представляет собой «действенный инструмент управления учебной деятельностью по овладению иноязычным общением, активизирует мыслительную деятельность обучающихся, позволяет сделать учебный процесс захватывающим и интересным» [8, с. 122].

В рамках учебных занятий и внеаудиторной деятельности с помощью игр студенты получают великолепную возможность применить знания, приобретенные в процессе изучения предметов по специальности в рамках иноязычного общения, интегрируют свои профессиональные навыки с иноязычными речевыми навыками, овладевают умениями строить социальные взаимоотношения, учатся преодолевать конфликтные ситуации и адекватно реагировать на меняющуюся обстановку.

В процессе организации и проведения обучающей игры мы выделяем три основных этапа, следование которым непременно обеспечивает её успешный и

эффективный результат:

1) подготовительный этап, задачами которого являются определение целей и условий игры, распределение ролей между участниками и согласование порядка и форм их взаимодействия в ходе игры, ознакомление студентов с теоретическим материалом темы, самостоятельный поиск обучающимися дополнительной информации по заданной теме и т.д.;

2) основной этап, в ходе которого происходит решение определённой проблемы из области будущей профессиональной деятельности обучающихся, достижение положительного результата. На данном этапе участники игры «реализуют свои речевые намерения в рамках заранее отведенных им ролей, творчески подходят к раскрытию своих профессиональных и коммуникативных способностей, выстраивают свои социальные или профессиональные взаимоотношения согласно условиям игры» [7, с. 124]. Студенты доводят до автоматизма в процессе коммуникации активную терминологическую лексику, закрепляют грамматические структуры и речевые модели деловой коммуникации, аргументировано отстаивают свою точку зрения;

3) заключительный этап или рефлексия предполагает контроль, анализ и обобщение достигнутых результатов. На этом этапе оценивается личный вклад каждого участника игры, анализируется его роль, объясняются причины возможных неудач или трудностей, с которыми столкнулись студенты в процессе игры. Это позволяет обучающимся осмыслить ход и результаты своей деятельности и одновременно оценить деятельность других участников игры, проанализировать, осмыслить и предупредить возможные типичные ошибки в будущем.

Очень важно, по нашему мнению, для успешного хода игры заранее определить правила её проведения. Это объясняется тем, что участники игры попадают в ситуации, максимально приближенные к реальной жизни. Следовательно, им необходимо адаптироваться к определенной роли в подобных ситуациях, также важно вести себя максимально приближенно к реальной жизни и, что самое главное, участники игры должны «сосредоточить свое внимание на коммуникативном использовании изученных единиц языка» [4, с. 71].

На занятиях по иностранному языку на неязыковых специальностях вузов преподаватели широко используют ролевые и деловые игры, которые, на наш взгляд, являются одним из наиболее динамичных методов обучения иностранному языку.

Ролевые и деловые игры могут отличаться задачами, реализуемыми в них. В ролевых играх имеет место личностное (бытовое) взаимодействие (бронирование и покупка билетов, прохождение регистрации в аэропорту, бронирование номера и заселение в гостиницу, оформление заказа в кафе или ресторане и т.д.), не ограниченное профессиональной деятельностью, тогда как в деловых играх проигрываются ситуации, приближенные к реальной будущей профессиональной деятельности студентов (психолог, судья, адвокат, следователь, директор предприятия, бизнесмен, журналист и т.д.). Но как ролевые, так и деловые игры готовят обучающихся к социальному и профессиональному взаимодействию с представителями иной социальной и культурной общности.

В ходе игры широко используются разнообразные коммуникативные приемы, что способствует развитию навыков свободного владения языком, обучения в сотрудничестве. Поскольку ролевые и деловые игры главным образом направлены на развитие и совершенствование разговорных навыков студентов, то практически все

учебное время в игре отведено на практику подготовленной и спонтанной монологической или диалогической речи. В ходе игры студенты также получают отличную практику восприятия речи на слух. Поэтому не только говорящий, но и слушающий максимально активен, так как он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести её с игровой ситуацией и правильно отреагировать на неё.

Практика показывает, что использование ролевых и деловых игр в процессе обучения иностранным языкам способствует формированию познавательных интересов обучающихся, осознанному и мотивированному освоению ими иностранного языка, а также содействует развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность, умение работать в команде, стремление к самообразованию и самосовершенствованию.

Таким образом, профессионально направленные игровые технологии обучения иноязычному общению с педагогической точки зрения являются творческой и увлекательной учебной деятельностью.

Ролевые и деловые игры дают возможность эффективно моделировать профессионально ориентированные ситуации, проигрывая которые, студенты учатся не просто общению, но и конкретной практической профессиональной деятельности, в ходе которой реализуются как познавательные, так и поведенческие цели (правила делового этикета).

Кроме того, игровые технологии позволяют развивать коммуникативные и профессиональные навыки, приобретать коммуникативный и профессиональный опыт, учат рефлексии, самооценке, превращая студента из пассивного наблюдателя в активного субъекта учебной деятельности.

Будучи динамичными по своему характеру, игровые ситуации побуждают обучающихся к активным действиям, вызывают эмоциональную реакцию участников игры, способствуют созданию творческого, раскрепощенного состояния личности, демонстрируют эффективный результат обучения, создают условия для индивидуального творчества, реализация которого осуществляется через командное творчество. Кроме того, игровые технологии создают благоприятные условия, при которых формирование и совершенствование самостоятельности и независимого мышления личности осуществляется параллельно с формированием её иноязычной профессиональной коммуникативной компетентности как будущего специалиста.

Игровые ситуации на занятиях по иностранному языку дают возможность включать и развивать образное мышление студентов, их интуицию, умение импровизировать и, на наш взгляд, могут выступать в качестве великолепного средства формирования навыков спонтанной неподготовленной речи.

Несомненно, что игровые технологии несут в себе большой развивающий потенциал, мотивируя студентов к порождению собственных иноязычных высказываний на деловые темы в ситуациях, приближённых к реальным. Следовательно, такой вид учебной деятельности является эффективным средством совершенствования и модернизации образовательного процесса в вузе, профессионализации обучения иностранному языку студентов различных специальностей неязыковых факультетов, формирования их иноязычной профессиональной коммуникативной компетентности как будущих специалистов.

Дальнейшего исследования требует определение дидактических условий использования игровых технологий в процессе развития иноязычной профессиональной коммуникативной компетентности будущих специалистов.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бабанова И. А. Деловые игры в учебном процессе. *Научные исследования в образовании*. 2012. № 7. С. 19–24.
2. Белеёва И. Д., Титова Н. Б. Игра как активная форма учебной деятельности. *Педагогическое образование в России*. 2019. № 3. С. 48–52.
3. Вербицкий А. А., Ларионова О. Г. Личностный и компетентностный подходы в образовании. Проблемы интеграции. М.: Логос, 2009. 336 с.
4. Занько С. Т., Тюников Ю. С., Тюникова С. М. Игра и учение. М.: Логос, 2012. Ч. 1. 125 с.
5. Зимняя И. А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата образования. *Эксперимент и инновации в школе*. 2009. № 2. С. 7–13.
6. Исаева О. Н. Сущность профессионально-ориентированного обучения студентов-нефилологов иностранному языку. *Вестник СамГУ*. 2007. № 1. С. 127–135.
7. Коробова Е. В., Миронова Д. А., Година Д. Х. Использование деловых игр при обучении студентов-экономистов иностранному языку для формирования профессиональной иноязычной компетенции. *Повышение академической мобильности преподавателей и студентов, в рамках сотрудничества РЭУ им. Г. В. Плеханова с Международной образовательной корпорацией «Pearson»*: сб. науч. трудов Международной науч.-практ. конференции. под редакцией М. В. Зарудной. 2016. С. 123–130.
8. Пассов Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. М.: Просвещение, 2001. 223 с.
9. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 2005. С. 3–17.
10. Эльконин Д. Б. Психология игры. 2-е изд. М.: Владос, 1999. 360 с.

REFERENCES

1. Babanova, I. A. (2012). Delovye igry v uchebnoy protsesse. *Nauchnye issledovaniya v obrazovanii*, 7, 19–24 [in Russian].
2. Beleeva, I. D. (2019). Igra kak aktivnaya forma uchebnoy deyatel'nosti. *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii*, 3, 48–52 [in Russian].
3. Verbitskiy, A. A. (2009). Lichnostnyy i kompetentnostnyy podhody v obrazovanii. *Problemy integratsii*. Moskva: Logos [in Russian].
4. Zanko, S. T. (2012). Igra i uchenie / uporyad. S. T. Zanko, Yu. S. Tyunikov, S. M. Tyunikova. Moskva: Logos, Part 1 [in Russian].
5. Zimnyaya, I. A. (2009). Klyuchevye kompetentsii – novaya paradigma rezultata obrazovaniya. *Eksperiment i innovatsii v shkole*, 2, 7–13 [in Russian].
6. Isaeva, O. N. (2007). Sushchnost' professionalno-orientirovannogo obucheniya studentov-nefilologov inostrannomu yazyku. *Vestnik SamGU*, 1, 127–135 [in Russian].
7. Korobova, E. V., Mironova, D. A., Godina, D. H. (2016). Ispolzovanie delovyykh igr pri obuchenii studentov-ekonomistov inostrannomu yazyku dlya formirovaniya professionalnoy inoyazychnoy kompetentsii. *Povyshenie akademicheskoy mobilnosti prepodavateley i studentov, v ramkakh sotrudnichestva REU im. G. V. Plekhanova s Mezhdunarodnoy obrazovatel'noy korporatsiey «Pearson»*: proceedings of the Scientific and Practical Conference, 123–130 [in Russian].
8. Passov, E. I. (2001). Kommunikativnyy metod obucheniya inoyazychnomu govoreniyu. Moskva: Prosveschenie [in Russian].
9. Selevko, G. K. (2005). Sovremennyye obrazovatel'nyye tehnologii. Moskva: Narodnoye obrazovanie, 3–17 [in Russian].
10. Elkonin, D. B. (1999). Psikhologiya igry. 2-e izd., pererab. i dopoln. Moskva: Vlados [in Russian].