

ГОУ ВПО "Тамбовский государственный технический университет"

**О.А. Артемьева, М.Н. Макеева**

**СИСТЕМА УЧЕБНО-РОЛЕВЫХ ИГР ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ  
НАПРАВЛЕННОСТИ**

Монография



---

Тамбов  
Издательство ТГТУ  
2007

Научное издание

Р е ц е н з е н т ы:

Директор лингвистического центра Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена  
доктор педагогических наук, профессор  
*Н.В. Баграмова*

Доктор культурологии, профессор  
Тамбовского государственного университета им. Г.Р. Державина  
*Т.Г. Бортникова*

**Артемьева, О.А.**

A862 Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности : монография / О.А. Артемьева, М.Н. Макеева. – Тамбов : Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. – 208 с. – 100 экз. – ISBN 978-5-8265-0625-7.

Направлена на изучение теории игровой познавательной деятельности, проектирования и практического моделирования системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности.

Предназначена помочь преподавателям и аспирантам, изучающим методику обучения иностранному языку, освоить технологию учебно-ролевых игр профессиональной направленности и в условиях модернизации отечественного образования внедрить систему игр в учебно-научный процесс.

УДК 378.4:37.013.78  
ББК Ч481.22

ISBN 978-5-8265-0625-7 © ГОУ ВПО "Тамбовский государственный технический университет" (ТГТУ), 2007  
Министерство образования и науки Российской Федерации

АРТЕМЬЕВА Ольга Алексеевна,  
МАКЕЕВА Марина Николаевна

СИСТЕМА УЧЕБНО-РОЛЕВЫХ ИГР  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

Монография

Редактор З.Г. Чернова  
Инженер по компьютерному макетированию М.Н. Рыжкова

Подписано в печать 02.10.2007.  
Формат 60 × 84/16. 12,09 усл. печ. л. Тираж 100 экз. Заказ № 614

Издательско-полиграфический центр  
Тамбовского государственного технического университета  
392000, Тамбов, Советская, 106, к. 14

## ПРЕДИСЛОВИЕ

---

---

### *Уважаемые коллеги!*

Перемена ситуации в стране потребовала совершенно новых специалистов, владеющих иностранным языком как средством профессионального общения, что и обусловило появление новых требований к обучению иностранному языку как важной дисциплине вузовского образования. Интеграция профессиональных и иноязычных знаний, а также повышение профессиональной компетентности средствами иностранного языка на основе активных (проблемных, проектных, игровых) методов обучения средствами системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности, как считают авторы, окажет благотворное влияние на модернизацию традиционной системы обучения.

Монография посвящена методологической проблеме ввиду того, что диалектика общественного развития породила ряд противоречивых ситуаций, когда далеко не все в отечественном образовании стало соответствовать своему статусу. Например, профессиональное образование как одна из наукоемких сфер духовного производства, а также обучение иностранным языкам профессиональной направленности как одна из его составляющих, зачастую строятся вприглядку, по наитию, на уровне обыденного сознания.

Актуальность данной проблемы можно обозначить тремя важнейшими положениями:

- осознанием новизны требований социально-экономического развития общества к качеству профессиональной подготовки специалистов высшей школы как важнейшего фактора жизнеобеспечения общества и гармонизации отношений между личностью и государством;
- пониманием значимости и необходимости формирования знаний, умений и навыков в области иностранных языков, способствующих развитию личности, расширению профессионального поля деятельности будущих специалистов, повышению их профессиональной компетентности, самосознания, самосовершенствования;
- недостаточной разработанностью методологии и теории, которые обеспечивали бы, в условиях диверсификации в подходах и концепциях, разработку и применение инновационных подходов и методов обучения иностранным языкам студентов вузов неязыковых специальностей. Одним из таких концептуальных подходов является реализация игровой концепции обучения на основе системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности.

С опорой на новые концептуальные подходы в отечественном образовании при определенных условиях иностранный язык профессиональной направленности может и должен стать средством выявления и формирования у будущих специалистов творческой индивидуальности, средством повышения профессиональной и языковой компетентности.

Данная работа имеет методологическую и практическую направленность. Она включает в себя анализ современных концепций и сравнительную характеристику традиционного и инновационного подходов к обучению иностранным языкам профессиональной направленности. Работа направлена на изучение и обобщение теории учебно-ролевых игр, теории и проектирования игрового моделирования, на особенности разработки содержания и технологии применения системы учебно-ролевых игр различной профессиональной направленности: экономической, инженерной, юридической, гуманитарной на основе двухступенчатого подхода:

- луночные тренировочные игры (этюды) – игры I типа;
- система сценарных учебно-ролевых игр II, III, IV типов.

Мы надеемся, что данная книга будет полезна преподавателям всех рангов, которые заинтересованы в том, чтобы построить действительно современный и ориентированный на будущее учебный процесс. Книга может быть полезна и аспирантам, изучающим методику обучения предмету.

Предлагаемая технология апробирована в различных учебных заведениях как России, так и Ближнего зарубежья, включая военные вузы, и отражена в многочисленных публикациях, учебниках и учебных пособиях, имеет поддержку ФЦП "Интеграция", проект № Р0046 (2001 г.), отмечена четырьмя Дипломами Лауреата Всероссийского открытого конкурса "Педагогические инновации" (2002 – 2005 гг.)

Учебно-методическое пособие "Проекты на уроках немецкого языка" (2004 г.) включено в картотеку Немецкой национальной библиотеки г. Лейпцига.

**С УВАЖЕНИЕМ, АВТОРЫ**

## **ВВЕДЕНИЕ**

---

---

*Игра является "моделью взаимодействия партнеров по общению в обстановке имитационных условий будущей профессиональной деятельности, в ходе реализации которой участники игры развивают и совершенствуют профессионально-ориентированные умения".*

*Н.И. Гез*

Человечество вступило в новый век – век проникновения во все сферы жизни инновационных технологий, что потребовало оперативной и эффективной адаптации к новым условиям существования, ускоренного овладения новыми знаниями. Одной из глобальных проблем XXI в. является совершение огромного скачка в системе образования. Его суть – в конструировании эффективной обучающей среды, которая должна позволять и поощрять рассмотрение большего количества перспектив, предоставлять возможности для безопасного экспериментирования, развивать логическое мышление, соответствовать личным запросам обучающихся и помогать развивать их интуиции. Поэтому лаборатории интерактивного обучения в вузах (включая технические) ставят перед собой цели: существенно увеличить доступность, полезность и господство инновационных методов обучения, необходимых в XXI в. в русле Болонского процесса; сфокусировать внимание на материалах и методах, которые можно использовать для обучающихся любого возраста, сделать акцент на качестве и филигранной отделке инновационных подходов; заранее ориентироваться на их распространение.

Одним из средств реализации этих целей являются игровые формы обучения на основе учебно-ролевых игр профессиональной направленности, игрового моделирования, луночных игр для отработки лексических терминов и аббревиатур инструментально-соревновательных игр, математических игр как составной части научно-исследовательских и опытно-конструкторских работ дидактических игр инженерной и военно-инженерной направленности. При этом одним из приоритетов образования для модернизации общества должна стать поддержка вхождения новых поколений в глобализированный мир, в открытое информационное общество. Для этого в содержании образования должны занять центральное место коммуникативность, информатика, иностранные языки, межкультурное взаимопонимание. Авторами "Концепции модернизации российского образования на период до 2010 г." знание иностранных языков отнесено к важнейшим составляющим стандартам отечественного образования наступившего века.

В современной ситуации глобализации рынок инженерной деятельности приобретает мировой масштаб, обеспечивая свободное движение рабочей силы и возможность работы в многонациональных корпорациях. Развитие современных технологий и производственных структур, объединенных в сеть, привело к необходимости создания профессиональных многопрофильных коллективов, требованием которых являются способность инженера владеть смежными областями знаний и его коммуникативные способности. Тесное взаимодействие преподавателей профильных и языковых кафедр помогает решить задачи обучения профессионально компетентного специалиста, способного успешно применять как профессиональные, так и иноязычные навыки и умения. Сама жизнь выдвигает новые требования к образованию, которое должно быть иного качества, с новыми технологиями и инновационными подходами к обучению. Вот почему использование в учебном процессе различных технологий, включая компьютерные, игровые и моделирование, в последние годы выдвинулись в число приоритетных при организации процесса обучения в целом и иностранному языку в частности. По своей сущности инновации в образовании – это естественный ответ образовательного общества на вызов времени, привносящий в жизнь новые механизмы взаимодействия педагогической науки и образовательной практики, делающий это взаимодействие эффективным, динамичным, результативным. Обычно инновации внедряются в традиционное обучение, замещая устаревшие, отжившие способы и приемы обучения, тормозящие процессы развития образования. Но цель инновации состоит в изменении социально-психологических характеристик участников педагогического процесса во внедрении не только отдельных образовательных технологий, но и в ориентации на новую образовательную модель в целом. Вот почему педагогическое взаимодействие преподавателей профессиональных и языковых кафедр является сегодня взаимодействием, которое оптимально в условиях организации учебного процесса. Актуальность проблемы преподавания иностранного языка в техническом вузе определяется требованиями, выдвинутыми в качестве приоритетных для системы образования в официальном документе Правительства РФ от 30.06.2000 "Модернизация образования". Определить приоритеты развития инженерного образования невозможно, не учитывая влияние, оказываемое техническим прогрессом и глобализацией на цели, объем и методику обучения иностранному языку в век информационных технологий. Информационная (компьютерная) технология обучения – это процесс подготовки и передачи информации обучаемому с помощью компьютера. При реализации социального заказа на подготовку современного инженера, способного эффективно осуществлять профессионально-творческую деятельность в условиях конкурентной среды, необходимо учитывать превращение профессионально-творческого потенциала инженера в решающий фактор общественного прогресса. Чем вызваны новые цели инженерного образования и новые задачи инженерной педагогики?

1. Низким уровнем мотивации студентов технических вузов к профессионально-творческой деятельности ввиду превалирования традиционной репродуктивной учебной деятельности.

2. Недостаточным владением студентами современными методами системного анализа, общей методологией инженерной деятельности и методологией инженерного творчества.

3. Неготовностью специалистов адекватно осуществлять профессиональную деятельность на иностранном языке.

4. Психологической неготовностью выпускника к профессионально-творческой деятельности и неумелым использованием компьютерных систем.

Отсюда, новыми целями инженерного образования в техническом вузе являются:

– подготовка инженеров-творцов со знанием иностранного языка, способного эффективно осуществлять профессионально-творческую деятельность в условиях конкурентной среды и межкультурного общения;

– повышение мотивации обучения за счет новых форм организации, условий и

методов обучения.

Новые задачи инженерной педагогики направлены на реализацию целей инженерного образования в техническом вузе. При этом следует:

- не ограничиваться подготовкой будущих специалистов только профессиональными знаниями и умениями; необходимо развивать в них социально значимые качества, необходимые для морально-нравственного становления личности и способности взаимодействовать с заказчиком;
- повысить мотивацию обучения за счет новых эффективных форм организации и новых подходов, направлений и методов: проблемных, проектных, игровых и других;
- следует овладеть новыми технологиями обработки иноязычных текстов путем преломления текстов инженерного и гуманитарного содержания в коммуникативные эвристические диалоги ситуативной квазиреальной направленности.

В данной ситуации представляется перспективным при отборе содержания обучения для определения содержательных программ использовать метод игрового моделирования в виде системы профессионально направленных учебно-ролевых игр, а также ситуаций, эпизодов с проблемами реальной действительности как опосредованных фрагментов предстоящих учебно-ролевых игр. Системное применение игрового имитационного эксперимента (этюдов, игр) оказывается очень полезным для отработки межпредметных действий, поиска интеграции разнопредметных знаний в решении профессиональных задач. Учебно-ролевые игры при этом выступают в качестве стратегии развития профессионализма инженерного профиля, как своеобразного полигона, на котором будущие специалисты могут проверять различные схемы поведения, поведенческие образцы коммуникации и взаимодействия в том числе и средствами иностранного языка. При подготовке игрового имитационного эксперимента для будущих специалистов-инженеров предметом игры могут стать предметы или процессы их деятельности по соответствующей теме: схемы, проекты, макеты, ментальные и интеллектуальные карты, (mind mapping) кластеры и мнемокарты – современная технология ускоренного обучения терминами и т.д.

При подготовке сценария учебно-ролевых игр, например, для будущих военных инженеров предметом игры могут стать топографические карты для нанесения топографических и тактических знаков на местности, а также содержание боевых документов, организация и вооружение подразделений, ситуации двустороннего перевода при опросе местного жителя и допросе военнопленного и т.д. В наше беспокойное время военно-инженерные и военно-политические игры стали широко применяться для прогнозирования результатов различных действий и конфликтов. Настоящая игра – это всегда глубоко осмысленная деятельность спонтанного прогноза-исполнения результатов предстоящей деятельности. Учебно-ролевая игра профессиональной направленности – это далеко не простая деятельность понарошку, не выдумки и фантазии, а вполне реальный вход в сопредельное будущее. При подготовке сценария исследовательских инструментально-соревновательных учебно-ролевых игр инженерно-экономической направленности предметом игры может быть защита проекта по рекламе по теме "Рекламирование" и другие. Занятия по игровой методике обучения отличаются от традиционных своей нестандартностью: содержанием, эмоциональностью, инновационными приемами, высокой результативностью, пестрым разнообразием игровых моделей. С уверенностью можно сказать, что в связи с бурным прогрессом в области разработки компьютерных программно-аппаратных средств, приведших к созданию глобальных компьютерных сетей (Internet), перечисленные нами интерактивные направления и методы с применением компьютерных технологий получают второе дыхание как инструмент развития творческого инженерного мышления и как средство саморазвития и подготовки к будущей профессиональной деятельности.

С дидактической точки зрения, разработать жизнеспособную технологию системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности с использованием компьютера можно только при четком различении педагогической науки и педагогической техноло-

гии. Педагогическая наука стремится познать природу педагогического процесса, постепенно расширяя горизонты своих исследований внутри него. Применительно к вузу – это, в первую очередь, развитие творческих возможностей каждого студента, формирование их собственной активности (естественной инициативы) и всего того, что непосредственно отвечает интересам личности и общества. В этом плане теория учебной игры выступает как часть научного обоснования педагогического процесса.

В свою очередь, педагогическая технология предназначена для того, чтобы производить и воспроизводить актуальные продукты этого процесса, и если педагогическая наука по своей сути есть поиск педагогической истины, то педагогическая технология, в том числе и технология игр, есть конкретный способ реализации педагогической истины в каждом конкретном учебном материале, на конкретном занятии или семинаре. Другими словами, технология обучения – это прикладная дидактика.

При этом между педагогической наукой и педагогической технологией, с одной стороны, теорией и технологией игры, с другой, имеются тесные и почти одинаковые связи. Так, чисто педагогическая наука как психодидактика опирается на высокоразвитую педагогическую технику личного мастерства преподавателей и технические средства обучения, используемые и в процессе обучения, и в процессе его исследования. Педагогическая же технология как и технология любой учебной игры есть не что иное, как самый сложный процесс одновременного применения педагогических, психологических, социологических, эргономических и других знаний, "добытых" соответствующими отраслями человековедческих наук, в том числе и теории игры. Педагогическая технология, как и технология игры, основана и отработана на базе широкого применения педагогических идей, принципов, понятий и правил. Чтобы выявить существенные характеристики педагогической технологии, в том числе технологии игр, необходимо установить корреляцию между педагогической наукой, в данном случае – теорией игры, и техническими педагогическими инновациями, например, различными сценариями игр разной профессиональной направленности, уровнем, отличиями средств игрового поля, предметами игры и т.д.

Специфической и непосредственной целью педагогической технологии учебно-ролевых игр является спонтанно-направленное развитие личности играющего. Это систематическое и последовательное воплощение на практике концепций инновационных процессов в образовании, заранее спроектированных на основе идей и педагогических истин, признанных в мире в качестве высокозначимых ценностей личности и общества. Таковыми являются ценности свободного общения в процессе обучения, взаимного доверия в развитии личности, ценности актуальной полезности знаний, ценности интеллектуального содержания и процесса игры и многое другое. В соответствии с жизнеутверждающей идеей развития и указанными ценностями мы и предприняли попытку изложить в этой работе основные концептуальные положения инновационных процессов игровой деятельности, составляющие методологические основы педагогической технологии обучения, названного проектно-проблемным, личностно-ориентированным, нацеленным на получение заранее спроектированного дидактического успеха, положительного результата или полезного продукта осуществленной игровой деятельности. Превалирующими идеями данного направления

обучения в целом, и игрового, в частности, выступают: идея отбора содержания образования в соответствии с потребностями обучающегося, с моделью специалиста и моделью будущей профессиональной деятельности.

Игровая технология нацелена на то, чтобы научить обучающегося осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формировать цели своей собственной, самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Позитивная сторона игровых технологий выступает в качестве инструмента формирования личности профессионала и активизации учебного процесса.

Сегодня можно констатировать, что применение учебно-ролевых игр в профессиональной подготовке будущих специалистов выросло в перспективное направление вузов-



ской подготовки студентов. Сущность игровой познавательной деятельности в учебных заведениях технического профиля проявляется в квазипрофессиональной деятельности, имеющей черты как учения, так и труда, т.е. в моделировании условий формирования личности специалиста. Таким образом, усвоение новых знаний накладывается на канву будущей профессиональной деятельности. Мотивация, интерес и эмоциональный статус участников игры обуславливаются широкими возможностями для целеполагания и целеосуществления, диалогического общения на проектно-проблемном представленном материале и, тем самым, формирования профессионального творческого мышления будущих специалистов. Нарастание давления информационно-когнитивной среды предполагает направление совершенствования технологий. Они должны дополнять традиционные дидактические средства, поддерживающие исторически сложившиеся формы чувственно-образного и вербально-логического отражения знаний. Главным в этом процессе является создание условий результативности управления мыслительной деятельностью обучающихся. Одним из таких условий является введение в игровые формы обучения мощных средств развития мышления инструментально-технического характера, которые могли бы стимулировать уместные для конкретной квазиреальной ситуации речевые высказывания и адекватную манеру поведения. Таким мощным инструментом развития интеллектуальной иноязычной мыслительной деятельности и управления на основе использования когнитивных структур, а также вербальных и изобразительных статических и динамических опор является привлечение компьютерных технологий сопровождения и интеллектуально-профессиональной поддержки.

Разработка технологии сюжетных учебно-ролевых игр с применением компьютерных технологий не проста. Моделирование учебно-ролевых игр профессиональной направленности требует поэтапной тщательной подготовки, особенно, если учебно-ролевая игра проводится с использованием компьютерных технологий. Преподавателям любого профиля, проявляющим интерес к игровой учебной деятельности, надо знать, что моделирование учебно-ролевых игр в рамках целостного педагогического процесса подразделяется на этапы (игровые этюды), каждый из которых, являясь предметным составляющим игры, отрабатывается отдельно как опосредованный фрагмент целостной учебно-ролевой игры конкретного типа. Игровой этюд профессиональной направленности – это мощное средство стимулирования и саморазвития мыслительной деятельности взаимообогащения и поэтапной самореализации профессионально-творческой деятельности будущего специалиста. Опираясь на теорию игр и такие ключевые понятия, как цели, деятельность, мышление, образ деятельности, схемы, знаки и символы, мы совместно с профильными кафедрами (военной, экономической, юридической) разработали основу системного развития мыслительной деятельности студентов на основе учебно-ролевых игр с компьютерным сопровождением и интеллектуальной поддержкой, что и показано на примере игровых этюдов и сюжетных учебно-ролевых игр различной профессиональной направленности по темам: "Боевые документы", "Характеристика местности" на материале пейзажного описания, "Защита проекта по рекламе", "Устройство на работу" и др.

Применение компьютерных технологий создает условия для сверхнормативного овладения обучающимися знаниями, умениями и навыками. Востребованной технологией считаются:

- пошаговое освоение учебного материала;
- мультимедийная презентация с высокой степенью эмоционального воздействия;
- интеграция текста, графического и аудиовизуального материала.

В данной работе имеют место и новые положения общей теории учебно-ролевых игр, в том числе игровые принципы профессиональной направленности, нацеленные на опережающее развитие активности субъектов учения, формирование их учебно-познавательных мотивов, развитие многих других и зачастую не менее важных качеств личности, как решительность, упорство и др. После теоретических проблем в данной работе на конкретных примерах рассмотрена технология игровой деятельности, принципы

моделирования, представлены варианты игровых этюдов и авторских сюжетных учебно-ролевых игр различной профессиональной направленности, которые могут быть применены в вузах, колледжах, профтехучилищах, школах.

## Глава 1

### СОВРЕМЕННЫЕ КОНЦЕПЦИИ И МОДЕЛИ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ. ТРАДИЦИИ И СТРАТЕГИЯ МОДЕРНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ

---

---

#### 1.1. ПОНЯТИЕ КОНЦЕПЦИИ, ЕЕ ФУНКЦИИ И ОСНОВЫ

Методика как наука имеет свой терминологический (понятийный) аппарат, т.е. совокупность категорий и понятий, необходимых для формулирования научных результатов. основополагающим философским понятием в методике является "Методология", а исходной методологической категорией является "концепция". Что такое концепция, каковы ее функции и основы?

В словаре термин "концепция" представлен следующим образом: "Концепция [лат. *conceptio*] – 1) система взглядов, то или иное понимание явлений, процессов; 2) единый, определяющий замысел, ведущая мысль какого-то произведения, научного труда и т.д." [137, с. 1062]. Эта трактовка термина означает, что материал концепции должен быть представлен в виде педагогической системы, в основу которой положена ясно сформулированная, руководящая идея, которая призвана выполнять систематизирующую функцию по отношению к проектированию содержания, методов и форм организации обучения в учебном заведении конкретного типа. Система изложения должна быть иерархизированной, построенной по принципу "от общего к частному". В такой системе каждое последующее положение опирается на предыдущее, служащее для него основанием, – от руководящей идеи до конкретных предложений нормативного характера.

Содержательные критерии предполагают соответствие концепции современным требованиям к данной профессиональной школе, полноту предлагаемого содержания профессиональной подготовки будущих специалистов.

Концепция может выполнять функцию опережения практических действий, т.е. функцию создания мысленных учебных моделей неизвестных пока явлений или не совершаемых пока действий. Опережение выступает как мысленная интеграция всех необходимых предпосылок реализации цели, как создание информационной учебной модели, предваряющей какой-либо результат деятельности.

Как справедливо утверждал А.Н. Леонтьев, любая опережающая модель должна быть в таком состоянии, чтобы позволить субъекту активно видоизменять ее в соответствии с меняющимися условиями и накапливаемым опытом [93].

Таким образом, концепция представляет собой общую, в определенной мере универсальную учебную модель, легко специализируемую применительно к различным направлениям профессионально-направленного обучения. В данной работе мы акцентируем внимание на методической концепции обучения иностранным языкам студентов вузов неязыковых специальностей, ссылаясь на высказывания известных ученых.

Так, А.А. Миролубов справедливо отмечает, что современная концепция обучения иностранным языкам развивается в гуманистическом направлении. Она отражает общие тенденции гуманизации образования [97].

Бим И.Л. считает, что коммуникативно-ориентированный подход является сегодня методическим стандартом, а творчество обучающихся является одним из самых характерных признаков коммуникативно-ориентированного подхода. Именно творческие задания,

а не воспроизведение заранее заученных диалогов является сегодня признаком современности [35].

Творческий элемент коммуникативного подхода позволяет организовать в учебном процессе применение иностранного языка в продуктивной деятельности, включая общение, сферу обслуживания, бизнес, менеджмент, труд переводчика, занятия искусством, самообразование. В этом слиянии речевого и экстраречевого аспектов проявляется онтологическая сущность речевой деятельности, которая с необходимостью включается в продуктивную деятельность и обслуживает ее.

Данная концепция обучения иностранным языкам строится на основе системного, личностно-деятельностного, творчески-ориентированного подходов, обеспечивающих построение и функционирование целостного процесса формирования личности будущего специалиста. Как известно, личностно-деятельностный подход в обучении был изначально сформулирован применительно к обучению иностранным языкам, но впоследствии он был включен в общий контекст деятельностного подхода концепции общего среднего образования (ВНИИК, 1988). В соответствии с ним основой учебного процесса становится не только усвоение знаний, но и способы этого усвоения, развитие познавательных сил и творческого потенциала личности.

Личностно-деятельностный подход низвергает бесполезные знания ради знаний, навыки ради навыков и умения ради умений, которые никогда не будут использоваться адекватно в традиционном методе обучения, целью которого является получение знаний, умений и навыков. Реализация личностно-деятельностного подхода применительно к обучению иностранному языку профессиональной направленности предполагает моделирование ситуации будущей профессиональной деятельности и общения, когда на первый план выходит деятельность и личность и когда основой учебного процесса становятся не только усвоение иноязычных знаний, умений и навыков, но и способы организации и усвоения учебного материала, развитие познавательных сил и творческого потенциала будущего специалиста средствами иностранного языка. Дальнейшее развитие, особую ценность и новую трактовку данный подход приобретает именно в инновационных подходах: проектных, проектно-игровых и др. Что касается метода проектов, то он как бы создан для реализации концепции учебной игровой деятельности профессиональной направленности на основе системы учебно-ролевых игр, в природу которых заложены элементы соревновательности, проблемности, дискуссионности, конструирования, моделирования, проектирования. Метод проектов способствует развитию интегрирующего мышления, которое называется "методологическим" стилем мышления.

Следовательно, как справедливо утверждает С.Ф. Шатилов, новая методическая концепция обучения иностранным языкам должна отражать не только цели, новое содержание, но и новые способы предъявления и усвоения знаний, изменять представление о значении и важности знания; способствовать возникновению новых методических идей, развитию теории и совершенствованию практики обучения иностранным языкам не только в стране, но и в Европе [27].

В нашем понимании новая концепция обучения иностранным языкам должна быть гуманистической, формировать способность мыслить "общественными категориями", приобщать будущих специалистов к профессиональным достижениям, а также к нравственно-этическим, духовным, эстетическим и другим ценностям.

В этой связи данная работа, направленная на обучение иностранному языку инновационным игровым методом на основе системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности, вписывается в парадигму данной концепции обучения в русле личностно-деятельностного, индивидуально-творческого подходов.

Остановимся на краткой характеристике метода проектов. Метод проектов – это один из современных видов учебной деятельности. Он проходит через русло многих теоретических концепций: ассоциативно-рефлекторная теория (С.Л. Рубинштейн [135], Н.А. Менчинская [172] и др.), теория поэтапного формирования умственных действий (А.А.

Леонтьев [94], П.Я. Гальперин [47], Н.Ф. Талызина и др.). В основе рассматриваемого метода лежит концепция развивающего обучения, т.е. повышение интеллектуального потенциала личности за счет активизации процесса развития интеллектуальных качеств будущих специалистов, совершенствования стиля умственной творческой деятельности в процессе обучения.

Как отмечает И. Зимняя, проективность образования направлена на формирование проектной культуры студентов. Проектная культура является как бы общей формой реализации искусства планирования, прогнозирования, созидания, исполнения и оформления. Проектная культура призвана объединить два до сих пор не пересекавшихся направления образования: гуманитарно-художественное и научно-техническое. Проективность – образовательная тенденция будущего [64].

Метод проектов – это игровой метод, ибо сущностью игрового метода, как известно, является игровое моделирование, основу которого составляет групповая игровая познавательная деятельность в специально смоделированных условиях профессиональной направленности, адекватных жизненным ситуациям. Метод проектов – это материализованная деятельность, синтетическое выражение конвергенции множества видов деятельности. Вайсбурд М. и Аппатова Р. назвали такую деятельность "театром общения", а преподавателя – главным режиссером (дирижером) [41].

Метод проектов применительно к изучению иностранных языков – бесценный метод, суть которого заключается в том, что он представляет собой групповую деятельность. Учебная группа делится на подгруппы по три-четыре человека в каждой для решения какой-либо задачи (проблемы) путем исследования, разработки и публичной защиты проекта. Следовательно, это не только проблемный, но и творческий исследовательский метод. В отличие от прочих проблемных задач он не может быть выполнен на одном занятии. Для этого требуется какое-то время: либо ряд занятий, либо специальное время в домашних условиях – это, во-первых. Во-вторых, проект в итоге должен иметь конечный продукт как результат коллективной групповой деятельности. Этим конечным продуктом может быть: деловое письмо, анкета, схема, реклама, контракт и др. Реализация метода проектов, как правило, включает в себя разнообразие медиумов.

Метод проектов – это разновидность игрового метода. Но главное отличие метода проектов от других проблемных, игровых методов состоит в том, что разработка проекта требует проведения определенного исследования. Исследование включает в себя всестороннее изучение предмета, а следовательно, использование специальной литературы для сбора необходимой информации: поиск ответов на возникшие по ходу исследования вопросы. Суть метода: слаженная, групповая, абсолютно самостоятельная творческая деятельность студентов внутри каждой рабочей подгруппы на следующих последовательно развивающихся этапах:

- на этапе начальной интеллектуальной мыслительной деятельности (проектирование, художественное конструирование предмета и т.д.);
- на этапе сбора информации о предмете;
- на этапе отбора необходимой информации, которая нужна непосредственно для защиты проекта;
- на этапе "конструирования" конечного продукта и его защиты.

Как проходит занятие по методу проектов, что студентам предстоит сделать, какой комплекс вопросов предстоит исследовать, что необходимо предусмотреть, показано на примере игрового этюда "Конкурс реклам", а также на примере учебно-ролевой игры "Открытие фирмы по рекламе" по теме "Рекламирование товара" на II курсе экономического факультета университета.

Из этого следует, что содержательные предпосылки естественного появления проектно-ориентированных моделей обучения практически во всех традиционных фундаментальных дисциплинах проистекают из необходимости создания реально действующей системы межпредметных связей, например, интеграция юриспруденция + иностранный

язык, экономика + иностранный язык и т.п. В этом процессе можно выделить следующие фазы.

Первая фаза связана с выявлением фрагментов содержания, повторяющихся в определенных темах различных дисциплин. Вторая фаза связана с поиском новой структуры содержания, позволяющей объединить разрозненные учебные курсы в единую интегрированную дисциплину на основе новой компоновки научного теоретического знания и новой последовательности изучения определенных разделов интегрированного курса. Фаза третья связана с поиском новой структуры содержания, позволяющей объединить разрозненные учебные курсы в единый интегрированный цикл познания на основе системы проектов или системы учебно-речевых игр с включенными в них "проектами", как показано на примере ситуативной учебно-ролевой игры экономической направленности.

## **1.2. ТРАДИЦИИ И СТРАТЕГИЯ ОБНОВЛЕНИЯ. ПОНЯТИЕ, ЦЕЛЬ И СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ**

По мнению известного психолога Ю.Н. Кулюткина, под стратегией обучения подразумевается "общий подход к обучению, являющийся элементом системы обучения и включающий в себя: все типы операций системы обучения, содержание обучения, систему стимулов, мотиваций, обратную связь, конкретные подходы к обучению, проведение и организацию занятий, цель обучения, время, отводимое на занятия" [87, с. 73].

Под стратегией обновления понимается разработка новой гуманитарной (созидательной) модели обучения в отличие от традиционной (дисциплинарной, авторитарной).

Перечень причин, вызывающих недовольство традиционными моделями обучения, включая иностранный язык, велик, но пожалуй самая важная из них порождена несоответствием системы образования нарождающему типу общества и соответствующему ему культурному фону. Следовательно, перед современными образователями стоит задача разработки принципов и концепций новых образовательных моделей, которые в равной степени соответствовали бы как природе человека, так и современной универсальной культуре, под которой понимается функционирующая интегрированная система, включающая в себя научную, техническую, информационную, гуманитарную, проектную и другие субкультуры.

Разработка инновационной модели обучения ведется на основе традиционной с ее отдельными учебными предметами, принятыми в России, и системы проектов, используемой в США. Логика образовательного процесса (концепция) в данном случае базируется на идее познания окружающего мира на основе проектирования, моделирования, исследования и всесторонней оценки результатов завершенного проекта как с точки зрения его качества, так и с точки зрения "вживания в окружающий мир".

Сказанное полностью относится к сфере обучения иностранным языкам. Следовательно, поскольку создание новой модели обучения иностранным языкам тоже возможно только на базе традиционной модели с включением в нее методики ситуационного обучения, метода конкретных ситуаций ("case study"), метода проектов, игровой методики на основе системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности, то проведем краткий анализ этих двух моделей (систем). Проследим, какие изменения происходят в сущностных характеристиках основных дидактических понятий. Важнейшим дидактическим понятием является цель обучения или представление о планируемом результате обучения и воспитания. Различают практические, познавательные, общеобразовательные, воспитательные и развивающие цели.

В традиционном университетском образовании сердцевиной учебного процесса обучения иностранным языкам и целью обучения является получение обучающимися набора знаний, умений и навыков.

В инновационной системе обучения иностранным языкам профессиональной направленности целью обучения является развитие личности, готовой к жизнедеятельности

в условиях технологического общества. Под определением "технологического" понимается совокупность навыков и приемов в каком-либо виде деятельности, мастерства. В соответствии с данными целями, учебно-воспитательный процесс направлен на то, чтобы готовить студентов к творчеству и созиданию, самообразованию, самоконтролю и персональной ответственности за созданное им в учебных профессионально-направленных ситуациях.

В новой системе личность познает окружающий мир, структурированный в виде квазиреальных объектов, подобранных в соответствии с логикой образования и современным уровнем науки. Таким образом, в новой системе знания, умения и навыки рассматриваются не как цель обучения, а как средство развития личности студента.

Какие методы следует использовать для эффективного достижения целей обучения и каковы основные направления трансформации учебного процесса по обучению иностранному языку профессиональной направленности?

Во-первых, переход к интегрированному образованию в контексте предмета изучения. Во-вторых, замена пассивного типа обучения, в котором студенту отводится роль слушающего, повторяющего и т.п. активным обучением, в котором студент может быть личностью, способной принимать решения. В-третьих, замена контроля над учебным процессом со стороны преподавателя контролем со стороны студентов. При этом контроль осуществляется не по принципу "знание – степень выполнения задания студентом", а по принципу "цель учебного процесса – степень достижения этих целей".

Наиболее комплексным и результативным методом обучения является обучение действием в условиях, максимально приближенных к реальным. Упор делается на развитие способности воображения, способности создания результата. Виханский О., например, считает, что "широко признанным фактом является высокая эффективность обучения действием, ибо существует огромная разница между знанием того, как решать проблемы, и умением и стремлением решить проблему, производя для этого определенные действия" [45, с. 48].

Бим И.Л. также полагает, что цели познавательные следует дополнить целями поведенческими. Из наиболее популярных сегодня приемов она выделяет прием ролевого общения, а также: проективные приемы, прием дискуссионного общения, прием стимулирования речевой деятельности и др. Более того, И.Л. Бим считает, что "широкое применение в вузе должны найти деловые игры с использованием иностранного языка, проведение таких форм работы, которые могут понадобиться будущему специалисту в дальнейшей практической деятельности" [35, с. 48].

Новая целевая установка – подготовка специалистов с творческим складом мышления по-новому ставит проблему отбора и построения учебного материала с ориентацией всех учебных дисциплин, изучаемых студентами неязыковых специальностей на его будущую профессиональную деятельность. Это положение распространяется и на иностранный язык. Старая системно-формальная ориентация на определение объема содержания учебного материала, логики его развертывания не может решать новые задачи, так как она была чрезмерно ориентирована на изучение системно-формальных характеристик иностранного языка. Отсюда формализм в освоении языковых средств, что выражается в низкой мотивированности и коммуникативной ценности речи, когда, если перефразировать известную формулировку С.Д. Кацнельсона, целью сообщения является "исполнение языка", а не "посредством языка сообщение" [86]. Овладение иностранным языком сегодня рассматривается как приобретение коммуникативной компетенции, уровень которой должен быть не ниже позволяющего пользоваться языком практически.

Какова же дидактическая сущность обучающих стратегий и каким образом следует отбирать и конструировать содержание обучения в вузе в соответствии с их функциями?

Программа в дидактическом цикле учебного предмета "иностранному языку" выделяет три обучающие стратегии: репродуктивная стратегия (репродуктивный уровень), продуктивная стратегия (продуктивный уровень), творческая стратегия (творческий уро-

вень). Эксперимент показал, что в традиционном обучении иностранным языкам весь путь познания зачастую заканчивается на репродуктивном уровне, потому что традиционная методика может обеспечить только объем знаний, приобретенный в готовом виде, навыки, усвоенные по образцу. Но она не может обеспечить развитие творческого мышления обучаемых, ибо для репродуктивного уровня традиционного обучения характерно упрощение, "омертвление" изучаемого материала, т.е. изучение его в статике.

Но в условиях новых подходов (проектного, игрового и др.), как показывает эксперимент, и на репродуктивном этапе можно добиться не только прочного усвоения знаний, формирования умений и навыков, но и моделирования микроситуаций, системного применения данных ситуаций и активной коммуникации (в рамках выделяемых частей содержания). Примером могут служить луночные тренировочные игры.

Согласно второй позиции рассмотрения отбора и построения содержания игрового обучения, проблема получает свою дальнейшую конкретизацию. Учебный предмет – одно из главных средств реализации содержания обучения, соединяющих в своей системе содержание, подлежащее усвоению, со средствами усвоения и методами обучения. Автором обоснована позиция, согласно которой дидактическая модель учебного процесса должна включать в себя два блока: основной (содержательный) и процессуальный (блок средств и методов), обеспечивающих формирование знаний, умений и развитие личности обучающегося. Formой фиксации содержания является Программа, учебники и др. Процессуальный блок в игровой методике обучения представлен системой учебно-ролевых игр профессиональной направленности. При этом за этапом репродуктивного усвоения знаний, навыков и умений закономерно должен следовать этап продуктивного усвоения и соответствующая этому этапу продуктивная стратегия обучения.

По мере развития индивидуального речевого опыта студентов в иностранном языке растет возможность речевого творчества и на продвинутом этапе речь должна идти о речевом творчестве как главной цели совершенствования речевой деятельности, поскольку прочное владение речевыми лексико-грамматическими навыками к концу первого этапа создает необходимую основу для дальнейшего значительного углубления смысловой, содержательной стороны устной речи, т.е. "плана содержания" в единстве с "планом выражения". Ведущим при этом единстве становится "план содержания". В основу отбора и построения учебного материала должны быть положены прежде всего критерии: проблемности, выхода на теоретико-диалектический уровень познания, самостоятельности, динамического моделирования и игровой, т.е. квазиреальной, познавательной деятельности. Продуктивная стратегия должна подготовить скачок от системы репродуктивных знаний, навыков и умений к диалектическому методу анализа явлений, к творчеству. На рассматриваемом этапе познания следует увеличить объем того содержания обучения, которое призвано развить творческое мышление студентов, составлять суть их будущей профессиональной деятельности. Сама же учебно-познавательная деятельность на занятиях должна состоять не в закреплении знаний (это функция предыдущей стратегии), а носить характер конструирования новых знаний, поиска способов решения нестандартных ситуаций. Таким образом, все содержание обучения на данном этапе должно способствовать развитию творческого мышления обучаемых. Это предполагает конструирование содержания с включением в него обязательных компонентов формирования творческой мотивации, операционной сферы мышления, развития рефлексивной способности и умения саморегуляции и саморазвития своих интеллектуальных качеств. Продуктивная стратегия обучения по своей направленности – стратегия творческая. Она призвана увеличить объем того содержания обучения, которое должно развивать творческое мышление обучаемых, но еще пока это не выход "на практику". "Выход на практику" требует комплексных знаний и доведения широкого диапазона методов решения конкретных проблемных теоретических и практических задач до общего метода [22].

Выявлено экспериментально, что двойственность продуктивного этапа во многом определяется не только отобранными преподавателем необходимыми языковыми средст-

вами, но и содержанием учебного материала профессиональной направленности того предмета, который является ядром конкретной специальности (юридической, экономической и др.).

Экспериментально подтверждено, что наилучшим вариантом рациональной технологии отбора и системного конструирования содержания учебного материала является учебник. Следует выделить главные методические принципы организации обучения на основе учебника (учебного пособия).

1. Системно-деятельностный подход к обучению иностранному языку, который находит свое выражение в комплексной реализации коммуникативных, профессиональных, воспитательных, образовательных и развивающих целей обучения на основе:

- выделения коммуникативных сфер деятельности обучаемого в реальной будущей жизни и моделирования профессионально-направленных ситуаций;
- в тщательном отборе на этой основе языкового и речевого материала профессиональной направленности, выделения моделей-образцов диалогических и монологических текстов как продуктов текстовой деятельности в процессе общения;
- в поэтапном обеспечении нарастающей коммуникативности в рамках каждого тематического раздела с ориентацией на воспроизведение основных черт реальной коммуникации в сферах будущей профессиональной деятельности обучающихся;
- в комплексном развитии всех видов речевой деятельности: чтения, аудирования, говорения, письма в их тесной взаимосвязи при дифференциальном подходе к каждому из них и приоритетной роли коммуникативной деятельности.

2. Лингвострановедческая ориентация текстов учебника, включающих как функциональную страноведческую информацию (отражение жизни в своей стране и за рубежом), так и фоновую (сведения о нормах и традициях профессионального и бытового общения на данном языке, обеспечивающую устойчивость и бесконфликтность коммуникации).

3. Преемственность в обучении иностранному языку в средней школе и в вузе с учетом профессиональной направленности вуза.

4. Всемирная активизация познавательной деятельности обучаемых благодаря оптимальному сочетанию различных форм, видов и режимов работы на основе использования игровых методов обучения иностранным языкам, ролевого обучения, сценарных учебно-ролевых (деловых) игр в конце учебной темы.

5. Конструирование творческих видов работ, использование инновационных методик. В работе над учебной темой на репродуктивной стадии – по принципу от простого к сложному, на основе драматизации, импровизации с включением в коммуникацию элементов театральной педагогики, на основе разыгрывания микроэпюдов, а от них – к макроэпюдам профессиональной направленности (продуктивная стратегия) – как опосредованным фрагментам предстоящих сложных сценарных учебно-ролевых игр.

На данном этапе речевая деятельность в учебных условиях мотивируется и реализуется в соответствующих речевых высказываниях в связи с ситуацией речевого общения и мотивами темы. Речевая ситуация является одним из главных средств коммуникативного развития обучаемых. Но специфика вуза предусматривает не только коммуникативное, но и профессиональное совершенствование, поэтому моделирование профессионально-направленных проблемно-конфликтных ситуаций средствами иностранного языка приобретает огромное значение. При этом для освоения опыта творческой деятельности как специфического содержания обучения необходимы свои критерии отбора и построения учебного материала, соответствующие применяемым активным методам обучения: проблемности, динамического моделирования, проектности.

В их числе ориентация на:

- практическое пользование иностранным языком;
- предстоящую профессиональную деятельность;
- формирование творческого интеллекта;



– приобретение эмоционально-ценностного отношения к действительности (развитие познавательной целеустремленности и самостоятельности, профессиональной компетентности, интеллекта на основе иноязычной коммуникации и др.).

Примером реализации рассматриваемого этапа обучения могут служить сценарные учебно-ролевые игры III и IV типов. Например, учебно-ролевая игра "Открытие фирмы", включающая в себя элементы III и IV типов учебно-ролевых игр по теме "Рекламирование" на втором курсе экономического факультета. Она была успешно подготовлена по "методу проектов" и проведена студентами почти самостоятельно без прямого вмешательства преподавателя. Такова самая общая картина отбора и построения содержания обучения и логика его усвоения, если рассматривать проблему отбора и построения содержания обучения с позиции взаимодействия данной теории с функциями обучающих стратегий.

В традиционной системе содержание обучения иностранному языку безразлично к формированию развивающейся личности. Оно преподносится в готовой форме формализованной системы знаний, почти оторванных от реального мира и его проблем. Как правило, это определенный набор законов, правил, слов, представляющий собой проекцию соответствующего научного знания на учебный процесс, который иллюстрируется отдельными примерами из реальной жизни. Современная концепция обучения и цели раскрытия возможностей и развития личности специалиста требуют иного подхода к отбору и структурированию содержания обучения. В инновационной модели число типов знаний расширяется. Готовое знание остается, но оно синтезируется самими обучающимися, и это синтезируемое знание "рождает" сам обучающийся в контексте реализации содержания проекта или сценария учебно-ролевой игры. В нем можно выделить, по крайней мере, два типа знаний: косвенное и результативное. Косвенное (его можно назвать содержанием игрового поля) может быть представлено в виде текста, графика, рисунка, схемы, сценария игры, по которым можно провести какое-либо исследовательское сравнение. Результативное знание может быть представлено различными способами: содержанием делового письма, таблицей, графиком, рисунком, рекламой, т.е. образом. При этом возможны разные формы представления знаний: "материализованная", "бумажная", "экранная", т.е. наглядный зрительный образ. При новом подходе меняются способы усвоения содержания обучения. Универсальным компонентом процесса обучения становится не заучивание текста, а познание в процессе "распредмечивания" текста, выполнения проекта, реализации сценария учебно-ролевой игры. Познание направлено прежде всего на восприятие и осознание реально окружающего мира. Традиционно понимаемое "овладение учебным материалом" отходит на второй план. Таким путем понятие "образование" (содержание образования) осмысливается как образ.

## **Г Л А В А 2**

### **ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ. ИГРОВАЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ. ЭВОЛЮЦИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР**

---

---

#### **2.1. ДИДАКТИЧЕСКАЯ СУЩНОСТЬ И ОСНОВНЫЕ СТРУКТУРНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРОВОЙ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Овладевая наукой и способами практической деятельности, современный специалист не только мыслит, но и переживает, проявляя волевое усилие. Процесс его познавательной деятельности находится в прямой зависимости от его потребностей, мотивов, характера и жизненного опыта. Прав В.В. Хрипко, утверждая, что "Хотя мы и много говорим об игре, но специфика игровой деятельности, ее отличие от другой деятельности остается неясной" [161, с. 88]. Отсутствие достаточных теоретических выводов по данной проблеме настоятельно побуждает нас начать рассмотрение терминов: учебная деятельность, игровая по-

знавательная деятельность, игровое состояние, игровая ситуация, игровые (ролевые) действия, игровая учебная задача, игровое обучение.

Учебная деятельность, как известно, детерминирована задачами обучения. Она организуется и направляется обучающей деятельностью учителя на усвоение учебного предмета. Игровая познавательная деятельность – это не только специфическая форма организации познавательной деятельности, но и совершенно новое учебное и психическое состояние обучаемых. Анализ научной литературы дает основание полагать, что существует два типичных, относительно замкнутых состояния, в которых может находиться обучаемый: реально-учебное и воображаемое. Первое соответствует традиционному обучению, второе – ситуативно-ролевому, проблемному обучению. Вслед за С.Л. Рубинштейном [135, с. 192], Д.Б. Элькониным [173, с. 360], В.М. Филатовым [159, с. 16], Г.М. Китайгородской [82, с. 32], Р.С. Аппатовой [5, с. 16] мы называем его игровым состоянием. Игровое состояние, как считает ряд исследователей, и как подтверждает наш опыт, характеризуется повышенным уровнем мотивации, инициативности, готовности к сопереживанию и деятельности воображения. Данное состояние мы называем творческим состоянием, специфическим состоянием психологического раскрепощения личности, созданным специальными приемами, основанными на законах психотерапии.

Однако, мы считаем, что как бы ни называлось это состояние, сущность его не в репродуктивно-исполнительской деятельности (информационно репродуктивные методы обучения – репродуктивная стратегия), а в творческой деятельности (продуктивные методы обучения – комплексирующая стратегия). Следовательно, внутренним содержанием игровой познавательной деятельности, т.е. сущностью, является творческое состояние, а творческое состояние, как подтверждает практика, эмоционально влияет на обучаемых, расширяя диапазон их воображения, делая его более продуктивным.

Изучение научной литературы и наблюдение за процессом игровой познавательной деятельности дает полное основание утверждать, что источником творческого состояния в процессе игровой познавательной деятельности является системное моделирование и реализация проблемных ситуаций будущей практической деятельности обучаемых и ситуативно-ролевая обусловленность учебной деятельности и речевого общения.

Для игровой познавательной деятельности характерны игровые действия. Игровые действия, по определению С.Л. Рубинштейна [133, с. 146], являются скорее выразительными и семантическими актами, чем оперативными приемами. Они должны скорее выразить замеченный в побуждении, в мотиве смысл действия, отношение к его цели, чем реализовать эту цель в виде вещего результата. Эльконин Д.Б., например, называет игровые действия ролевыми, так как они органически связаны с ролью. В учебно-познавательной деятельности, имеющей свою конкретную цель, воображаемая ситуация и игровое поведение становятся дидактическими средствами достижения этой цели и факторами активизации игровой познавательной деятельности.

Игровая познавательная деятельность не аморфна. В процессе учебной деятельности она приобретает форму учебной игры, ограничивается тематическими рамками, коммуникативной и профессиональной задачей: игра объединяет играющих для совместного группового сотрудничества, речевого и предметного взаимодействия, направленного на решение учебной задачи. Игровая учебная задача, по справедливому утверждению М.Ж. Арстанова, – это "стержень учебно-ролевой игры, ее пусковой механизм" [2, с. 79]. Он называет задачу "возмущающим воздействием", функция которого состоит в том, чтобы вызвать проблемную ситуацию, проблему, которая выступает способом логико-смысловой организации предметного содержания общения вокруг этой задачи. При этом проблема должна быть правдоподобной, а ситуация может иметь и фантастический характер.

Однако, сущность игровой познавательной деятельности неоднозначна. С одной стороны, это творческое эмоциональное состояние играющих и соответствующая ему совместная творческая проблемно-поисковая деятельность субъектов. С другой стороны, это моделирование и реализация проблемных ситуаций профессиональной направленности

для организации этой деятельности. Эмоциональным пиком игровой познавательной деятельности, как нам представляется, является анализ ситуаций и принятие решений.

Выражая единство содержательной и процессуальной стороны игрового обучения, проблемные ситуации профессиональной направленности представляют собой не только способы осознания пути решения учебных задач, но и способы создания новой формы доверительных (субъектно-субъектных) отношений, а также благоприятного психологического климата, который обеспечивает реализацию деятельностного принципа на основе различных видов игровых предметных действий в условиях игрового поля. В работах Н.Г. Ксенофоновой [80, с. 196], М.Ф. Стронина [145, с. 103], Л.И. Лепилиной [88, с. 21] и других отмечено, что благоприятный психологический климат является педагогическим условием активизации игровой познавательной деятельности. Благоприятный психологический климат исходит из положительных переживаний в процессе умственного труда и постоянного стремления углубляться в содержание изучаемого предмета. В этом смысле он составляет важный мотив учения.

Можно выделить ряд особенностей содержания игровой познавательной деятельности, влияющих на создание благоприятного психологического климата: гуманные отношения субъектов учения, новизна содержания учебного материала и методов обучения; переживания, связанные с удивлением, использование эмоционально-притягательных эффективных средств управления и усиления мыследеятельности и др. Психологи считают, что благоприятный психологический климат присущ педагогически правильно организованной игровой познавательной деятельности и способствует развитию лучших качеств обучаемого.

К сожалению, ни вопрос гуманизации отношений играющих, ни проблема создания благоприятного психологического климата в процессе игровой познавательной деятельности в условиях игрового поля на неязыковых факультетах не использованы в достаточной степени и не исследованы в полной мере. Опираясь на исследования Д.Б. Эльконина [173, с. 360] и на существующие подходы к структуре учебно-ролевых игр, мы считаем необходимым выделить прежде всего следующие структурные компоненты игровой познавательной деятельности: предмет – игровая ситуация профессиональной направленности; деятельность преподавателя по отбору содержания учебного материала, постановке задач и организации и управления игровой познавательной деятельностью; деятельность обучающихся (роли, должности по игре); правила, функциональные обязанности играющих; игровое поле (модель среды). Четкое выделение структурных компонентов игровой познавательной деятельности облегчает понимание сущностных особенностей учебно-ролевой игры и помогает исследованию сущностных характеристик учебно-ролевой игры как средства активизации.

По мнению многих исследователей, игровая ситуация – это главный обучающий фактор. Игровая ситуация профессиональной направленности в предлагаемой нами структуре игровой познавательной деятельности – это не только главный обучающий фактор, но и условие ее протекания, т.е. ее предмет. Игровая ситуация, как мы считаем, является конструктивной основой игровой познавательной деятельности. В ней совершенствуется тот, кто самостоятельно мыслит и действует, т.е. сам моделирует – строит модели своей собственной деятельности и других, моделируя личные и общественные отношения.

Деятельность обучающихся, а также правила (функциональные обязанности), составляют не что иное, как важный компонент структуры игровой познавательной деятельности, ее метод. Игра – важное средство совершенствования обучения. Это метод игровой познавательной деятельности. Игровая роль определяет игровые действия игроков по правилам игровой деятельности. Ролями служат должности (переводчик, гость, местный житель, судья, менеджер, покупатель, руководитель фирмы); правилами выступают установленные и соответствующие им функциональные обязанности.

Игровая познавательная деятельность не может протекать на пустом месте. Чтобы она проходила эффективно, необходимы средства оборудования игрового поля. Игровая по-

знавательная деятельность как активная форма обучения и воспитания требует адекватной технологии, которая усилила бы мыследеятельность и "движения всех персонажей в линии моделирования затруднения, демонстрировании действий отдельных групп и всей игры в целом". Такими средствами могут быть кодограммы, схемы, рисунки, карты, слайды, компьютер, другой реквизит профессиональной направленности, т.е. либо предметные средства, либо "знаково-схематические средства". Практика подтверждает, что чем мощнее и выразительнее эти средства, тем больший заряд активности они несут в себе, так как они усиливают рефлексивность и мыследеятельность обучающихся. Наличие данных средств и квалифицированное педагогическое управление ими либо со стороны преподавателя, либо самостоятельное их использование самими обучающимися в качестве инструмента самоуправления своей деятельностью в процессе игровой познавательной деятельности является педагогическим условием успешной иноязычной игровой познавательной деятельности профессиональной направленности студентов неязыковых специальностей.

В научной литературе существует немало понятий модели среды: это "площадка", "сцена в театре общения", "интерьерный полигон" и др. В понятийно-терминологический аппарат педагогики применительно к игровой познавательной деятельности нами вводится обобщенный термин "игровое поле" – это специально оборудованное учебное место, где развивается учебно-игровая ситуация профессиональной направленности (военно-инженерной, экономической, общегуманитарной и другие).

Деятельность преподавателя также является необходимым структурным компонентом игровой познавательной деятельности. Она включает в себя мысленное проектирование и прогнозирование учебно-познавательной ролевой деятельности обучающихся, отбор учебного материала для игровой ситуации, постановку целей и реализацию задач, а также оснащение "игрового поля". Несомненно, все компоненты структуры игровой познавательной деятельности взаимосвязаны, и исключение из этой системы любого из них нарушает ее нормальное функционирование.

Это лишь краткий обзор структурного содержания модели игровой познавательной деятельности. Все структурные элементы предлагаемой нами конструктивной модели игровой познавательной деятельности как средства ориентирования на дальнейшее постепенное формирование оптимальной активизации изучения иностранных языков студентами неязыковых специальностей получают свое развернутое обоснование в структурной модели "собственно" игры.

Игровая познавательная деятельность так же, как и любая учебно-познавательная деятельность, имеет разные уровни (фазы):

- фаза репродукции;
- фаза продукции;
- творческая (эвристическая).

Каждой фазе соответствует разработанная и предлагаемая нами следующая стратегия развития игровой познавательной деятельности:

- репродуктивная стратегия. Данной стратегии соответствует игровая познавательная деятельность на уровне луночной тренировочной игры (игра I типа) и микроэтюда;
- продуктивная стратегия. Данной стратегии соответствует игровая познавательная деятельность на уровне макроэтюда и учебно-ролевой игры II типа;
- творческая стратегия (фаза творческой эвристической игровой иноязычной познавательной деятельности). Данной фазе соответствует игровая познавательная деятельность на уровне сложных учебно-ролевых игр профессиональной направленности III и IV типов.

Игровой познавательной деятельности соответствует игровое обучение. Под игровым обучением мы понимаем одно из направлений активизации познавательной деятельности, связанных с обучением студентов вузов средствами учебно-ролевых игр. Таким образом, наличие учебно-ролевых игр позволяет говорить об игровом обучении.

Важным теоретико-методологическим основанием для педагогических исследований является положение о развитии и формировании личности в игровой деятельности, о значении игрового обучения в подготовке личности к жизни и труду. Игровое обучение может выступать как самостоятельный тип обучения, основанный на моделировании различных сторон конкретной профессиональной деятельности, ориентированной на профессиональное становление будущего специалиста.

Эффективность игрового обучения подтверждена тысячелетним опытом игровой деятельности. Философское понимание феномена человека, как отмечает выдающийся мыслитель XX столетия Йохан Хейзинга, включает наряду с видовыми характеристиками "Гомо Сапиенс" (человек разумный), "Гомо Фабер" (человек создающий) еще и "Гомо Люденс" (человек играющий). В игровом обучении проявляются такие качества личности, как целеустремленность, активность, динамичность и продуктивность мышления, прочность и оперативность памяти, стремление к постоянному самосовершенствованию и вера в собственные силы. Именно поэтому в игре реализована идея диалектического единства мысли и действия.

Наиболее широкое распространение игровое обучение получило в вузах стран СНГ и Европы, инженерном и гуманитарном образовании Англии, Германии, Франции. Необходимо отметить большую популярность игрового моделирования в высшей школе США. Среди высших учебных заведений в этой стране, где наиболее широко применяется игровое обучение, следует отметить Гарвардский, Калифорнийский, Нью-Йоркский, Стэнфордский университеты, университет Джона Гопкинса, частный университет Лихай, Масачусетский технологический институт и многие другие университеты и колледжи.

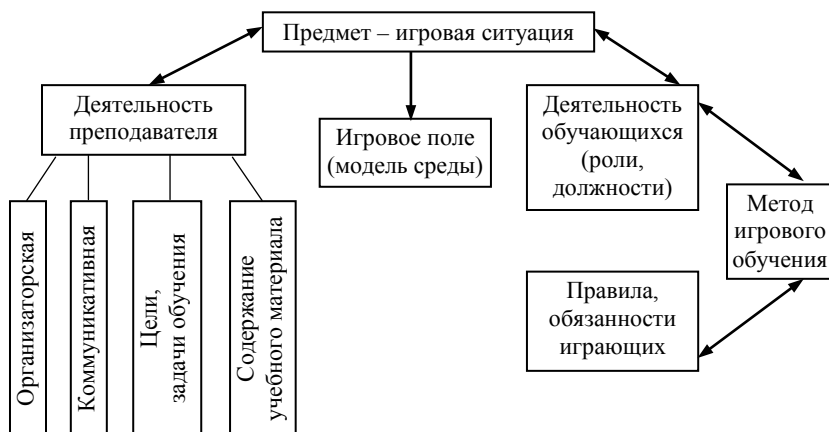
Вполне своевременно то, что в вузе на неязыковых факультетах в ответ на новый социальный заказ должны разрабатываться инновационные модели обучения с ориентацией на общие требования, изложенные в новом Законе РФ об образовании. Одной из таких инноваций на неязыковых факультетах университетов должно стать последовательное внедрение в процесс обучения иностранных языков игрового обучения на основе системы учебно-ролевых игр. Подытоживая сказанное, мы предлагаем следующую таксономию целей игрового обучения:

- 1) средствами иностранного языка на основе системы учебно-ролевых игр развивать мышление будущих специалистов;
- 2) повышать мотивацию изучения предмета "Иностранный язык" студентов неязыковых специальностей с тем, чтобы активно использовать его в будущей профессиональной и исследовательской деятельности;
- 3) обеспечивать личностный рост каждого участника учебно-ролевой игры, способствовать совершенствованию умений активно и доброжелательно взаимодействовать друг с другом;
- 4) в целом игровое обучение должно решать комплекс задач образовательного, интеллектуального, воспитывающего и развивающего характера.

Однако, до сих пор игровое обучение рассматривалось изолированно. В исследованиях доказывалась эффективность игры в формировании интеллектуальных навыков и умений, социально одобряемых качеств личности. Опираясь не теоретико-методологическое положение о значении учебно-ролевой игры в обучении и подготовке человека к жизни и труду, мы предлагаем считать игровое обучение, основанное на моделировании различных сторон конкретной профессиональной деятельности (военно-инженерной, экономической, юридической, общегуманитарной и др.), ориентированной на профессиональное становление будущего специалиста, – неотъемлемой частью целостного педагогического процесса. При таком подходе становится возможным более глубокое исследование педагогической эффективности системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности.

Подойти к пониманию сути активизации познавательной деятельности средствами учебно-ролевых игр поможет нам системно-динамическое рассмотрение сущности и ди-

дактических возможностей учебно-ролевой игры как развернутой формы совместной игровой познавательной деятельности преподавателя и студентов и исследование ее сущности и функций в активизации познавательной деятельности студентов вузов (см. рис. 1).



**Рис. 1. Структурная модель игровой познавательной деятельности**  
**СТРУКТУРНО-КОМПОЗИЦИОННОЕ ПОСТРОЕНИЕ ИГРОВОЙ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КАК СИСТЕМЫ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЙ НА ОСНОВЕ ИНТЕГРАТИВНОЙ МОДЕЛИ УЧЕБНО-РОЛЕВЫХ ИГР**

обучающихся	преподавателя (в аспекте педагогического руководства игрой)
1. Столкновение с познавательной задачей	1. Четкая постановка учебной цели и разъяснение игровой задачи
<i>Стимулирующе-мотивационный компонент</i>	
2. Принятие на себя роли должности по игре и функциональных обязанностей	2. Назначение на роль-должность по игре. Сообщение правил – функциональных обязанностей.
<b>ОПЕРАТИВНО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ КОМПОНЕНТ</b>	
3. Анализ конкретной ситуации, осознание проблем на фоне игрового поля	3. Построение обучения как системы организации учебно-познавательных действий на фоне игрового поля методом моделирования
<i>Контрольно-регулирующий компонент</i>	
4. Поиск путей и способов решения познавательных задач. Анализ исходных данных. Самоконтроль за правильностью выполнения учебно-игровых операций	4. Контроль преподавателя за ходом решения поставленных задач. Стимулирование познавательной активности и интереса
5. Обмен информацией. Суммирование данных о путях и способах решения познавательных задач. Саморегулирование своих действий	5. Корректирование; регулирование учебно-познавательной (игровой) деятельности, внесение изменений в методы, формы и средства обучения; приближение их к оптимальным для данной ситуации. Учет индивидуальных особенностей и возможностей обучаемых. Индивидуализация и дифференциация в организации игровой познавательной деятельности. Сочетание индивидуальных, групповых и коллективных форм познавательной деятельно-

	сти обучающихся
6. Совместный выбор оптимальных вариантов решения проблемной (игровой) познавательной задачи. Корректирование по ходу обнаружения затруднений (подзадачи). Принятие решения. Действия по выполнению решения	6. Стимулирование действий по выполнению решения. Выбор методов игровой познавательной деятельности в соответствии с поставленными задачами и возможностями обучающихся. Формирование познавательной самостоятельности
7. Подведение общего итога игровой познавательной деятельности. Оценка и самооценка деятельности игроков	7. Анализ результатов игровой познавательной деятельности обучающихся. Оценка педагогом (в том числе самооценка) познавательной деятельности играющих

С точки зрения функционально-направленного обучения познавательная парадигма выполняет роль структурно-смысловой ориентации и управления познавательной деятельностью обучающихся.

Парадигма состоит из двух функционально связанных видов познавательных и предметных действий. С одной стороны, действий преподавателя как субъекта, направленных на обучение обучающихся видам и формам деятельности профессиональной направленности. С другой стороны, действий обучающихся как субъектов, направленных на самостоятельное добывание знаний в процессе игровой познавательной деятельности. Взаимосвязь первого и второго компонентов очевидна. Отсюда, с точки зрения функциональности как методологического принципа главным условием совершенствования речевого взаимодействия обеих сторон является изменение отношения между ними, превращение их из субъектно-объектных в субъектно-субъектные.

При субъектно-объектных отношениях в традиционной методике преподаватель идет с предметом к обучающимся и воздействует на них только как на объект своих усилий. При субъектно-субъектных отношениях игровой методики обучения преподаватель идет к предмету вместе с обучающимися в условиях конгруэнтных отношений, что предполагает общность целей и активное отношение обучающихся к учебному процессу, т.е. совместную предметную учебно-познавательную деятельность. В этом и заключается новизна стиля игровой познавательной деятельности в отличие от традиционной.

## **2.2. ЭВОЛЮЦИЯ КОМПЛЕКСА ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР КАК ФАКТОР РАЗВИТИЯ УЧЕБНО-РОЛЕВЫХ ИГР ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

Дидактика игры – это единственная сфера педагогической деятельности, которая имеет дело с развитием естественного интеллекта в процессе его саморазвития, обеспечивая в каждом конкретном случае соединение игры и дела. Игра есть изначально мотивированная, первоначально установленная, генетически и социально запрограммированная, осмысленная и ответственная деятельность, которая включает в себя и предметную (видимую), и теоретическую (мыслительную), и душевную деятельность. Приступая к описанию характерных психолого-педагогических особенностей дидактических игр: деловых, имитационных, ролевых, исследовательских, дидактических игр военно-педагогической направленности, символических (луночных тренировочных игр), мы первоначально обратим внимание на описание деловой игры, являющейся основой появления и развития всех последующих типов игр.

Традиционное название "деловые игры" – "business games" относится к играм, отражающим экономические процессы. Первая игра была разработана в Великобритании в 1912 г. Независимо от этого в Советском Союзе в 30-х гг. появились деловые игры, которые назывались организационно-производственными. Они имели много общего с играми военной направленности на картах. Затем в 50-е гг. в США с развитием компьютерной техники игровые модели военной направленности переориентировались на сферы бизнеса.

В 60-е гг. деловые игры положили начало широкому развитию игрового имитационного моделирования, которое, в свою очередь, начинало привлекать внимание представителей других дисциплин: педагогов, историков, медиков, экологов, журналистов, военных, работников искусства. В 70 – 80-х гг. В.М. Ефимов и В.Ф. Комаров [59, с. 152] своим исследованием "Введение в управленческие имитационные игры" подтвердили рассматриваемый метод как синтетический исследовательский метод, который позволяет расширить и углубить ранее действующие средства, формы и методы обучения и воспитания будущих специалистов.

Из материалов международных конференций 1987, 1989, 1990 гг. и т.д., посвященных проблеме "Игровое имитационное моделирование XXI века", мы видим, что многие зарубежные и отечественные исследователи занимались и занимаются данной проблемой, в их числе: Ян Клабберс (Нидерланды), Денис Медоуз, Фред Гудман (США), Л. Крюкова (Россия) и др.

Большинство из них рассматривает игровое моделирование как уникальный метод, помогающий играющим усваивать и обсуждать проблемы, выделять варианты и способствовать осуществлению изменений в сложной среде. Профессор Ричард Дьюк, например, рассматривает игры как язык будущего. На одном из Всесоюзных семинаров "Деловые игры" и их программное обеспечение" Я. Клабберс (Нидерланды) высказал очень важное замечание о проблемах "пересадки" игр, отражающих определенную управленческую культуру в иную культурную среду. Эту же мысль подхватила и развила Дорин де Томб (Нидерланды) и Д. Кавтарадзе (Россия), сказав, что становится ясно, что старые модели, базирующиеся на прежних ситуациях, больше не могут функционировать. Игры должны перестраиваться с учетом новых условий хозяйствования [25, с. 192].

В отличие от перечисленных типов учебных игр ролевые игры исторически связаны с театром, а если еще точнее, с практикой обучения актеров вхождению в образ. Суть ролевой игры заключается в том, что способ общения игроков задается их ролями. При этом допускается фантазирование, которое, особенно с использованием иностранного языка, создает трудности, запутывание и часто разочаровывает играющих. Поэтому на организатора ролевой игры ложится особенно большая эмоциональная нагрузка, связанная с ответственностью за психологическое состояние обучающихся. Для облегчения этой трудности в ролевых играх используются различные выразительные средства: карты, видеозаписи, компьютеры и т.д.

Полной противоположностью рассмотренным учебно-ролевым играм являются символические луночные тренировочные игры, игровыми ресурсами которой являются фишки, карточки, домино. Их происхождение связывают либо с салонными, либо с военными играми. Луночные игры применяются обычно для отработки лексики на иностранном языке, аббревиатур, грамматических явлений. Недостатком таких игр являются жесткие правила и критерии, которые нельзя изменить. В противном случае это уже будет другая игра, новый этап и т.п.

Исследовательские (синектические) игры – это наиболее интересное и перспективное направление в области изобретательства, проектирования и конструирования технических, экономических, педагогических естественно-научных систем XXI в. Исследовательские дидактические игры являются весьма эффективным средством приобретения новых знаний и способов действий, т.е. в процессе захватывающей игры, например, проектного типа познавательная деятельность увлеченного студента (и преподавателя) может



активно и лавинообразно саморазвиваться, генерируя достаточное количество и качество знаний, необходимых для достижения цели или ближайшего результата. Это говорит о том, что игровая деятельность человека может успешно применяться не только в учебно-познавательных целях, но и для организации и последующей активизации научно-исследовательской и опытно-конструкторской деятельности.

При рассмотрении эволюции дидактических игр военно-педагогической направленности мы находим факты, подтверждающие, что предком современных имитационных военных игр является игра в шахматы, где шахматная партия имитировала битву двух армий. Первый шаг к современным военно-педагогическим играм был сделан в 1664 г. Так называемая "королевская" игра была основана на принципах шахматной игры. Каждый из двух противников имел по тридцать фигур, ходы которых описывались четырнадцатью правилами. Второй шаг в приближении шахмат к военно-педагогическим играм был сделан в 1780 г. В отличие от "королевской" военной, эта игра имела ряд особенностей: число квадратов на шахматной доске увеличилось, и на ней стали отражаться детали рельефа местности. Третий решающий шаг был сделан в 1798 г. "Новая военно-педагогическая игра" впервые вместо шахматной доски использовала географическую карту, разбитую на 360 квадратов координатов сетки.

Первой попыткой применения "свободных имитационных игр" было "проигрывание" "предстоящих битв" Наполеоном. Он пользовался не шахматными фигурами, а иголками с разноцветными головками, которые накалывались на географическую карту и обозначали расположение военных отрядов. Вместе с тем и сама цель применения этих игр отличалась от предыдущих. Наполеон использовал их для "проигрывания" предстоящих битв с целью принятия решений.

Важный шаг к современным военным педагогическим играм был сделан в 1811 г., когда совершался решающий переход от шахмат и географической карты к изображению местности. В 1824 г. в созданную в это время "модель" дидактической военно-профессиональной игры был введен фактор времени. Следовательно, не только моделировались движение армии и военные действия, но и учитывались скорость движения на марше в сжатом масштабе времени. Статистические данные перемещения войск Наполеона служили основой формирования правил игры. Эта игра считалась классической "жесткой военной игрой". В нее играли до 70-х гг. XIX в., и она использовалась для проигрывания предстоящих битв (например, в войне 1870 – 1872 гг.).

В знаменитых мемуарах маршала Жукова подробно описана военно-стратегическая игра, проведенная в Кремле перед Великой Отечественной войной. Будущий маршал играл за немецкую сторону и выиграл не одну битву, что и случилось на самом деле от Бреста до Сталинграда. После разбора удручающих результатов игры быстрым решением И.В. Сталина Г.К. Жуков был единогласно назначен начальником Генштаба Красной Армии и именно он принимал Парад Победы. Этот убедительный пример показывает, что важнейшей сферой применения учебно-ролевой игры является прогнозирование результатов предстоящей деятельности.

Как мы видим, в основе всех типов игр лежит диалог на языке поступков и действий, заимствованных из моделируемой сферы. Игроки используют условные роли, несущие содержательную социально-экономическую нагрузку (директор, командир, экономист, маршал, юрист и другие). На основе всех типов игр обучающиеся учатся анализировать и четко формулировать сложные проблемы, формировать мнения, вырабатывать решения, общаться и достигать согласия. Последовательное развитие, исследование и применение дидактических игр разных направлений сыграло немалую роль как основа совершенствования современных игровых технологий, включая дидактические исследовательские проблемно-проектные учебно-ролевые игры профессиональной направленности как фактор развития мыслительной и профессиональной деятельности обучающихся и как мощное средство модернизации образования.

Для того чтобы достичь положительных результатов модернизации на основе системы учебных игр, необходимо понять глубинную сущность как общих, так и частных принципов организации игровой познавательной деятельности, критериев и принципов учебно-ролевых игр, их взаимосвязь с функциями игр и функциями преподавателя по педагогическому руководству игрой. Этой важной проблеме и посвящен следующий параграф.

### **2.3. ЧАСТНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГРОВОЙ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. КРИТЕРИИ И ПРИНЦИПЫ УЧЕБНО-РОЛЕВЫХ ИГР**

История педагогики характеризуется настойчивым стремлением ученых выявить основные принципы обучения, т.е. важнейшие требования, соблюдая которые, учителя могли бы достигать наиболее высоких результатов обучения [36, с. 101 – 110]. Отечественные педагоги, опираясь на достижения предшественников, разработали целостную систему принципов обучения. Так, в классификации Ю. Бабанского, характерным является объединение нескольких принципов (существующих отдельно, самостоятельно) в один, например, "принцип сознательности, активности, самостоятельности". Ознакомившись с сущностью известных дидактических принципов, с различными направлениями их классификации, мы не только сформулировали частные локальные принципы организации игровой познавательной деятельности, но и дали свое толкование выявленным конкретным специфическим игровым принципам. Эта конкретизация имеет теоретическое и прикладное значение для разработки, подготовки и реализации системы ПОУРИ (профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр). Далее, опираясь на свой опыт применения игр, мы даем свое толкование принципам с точки зрения их взаимопроникновения, а также их взаимосвязи с функциями учебно-ролевых игр и функциями преподавателя по педагогическому руководству игрой. Мы склонны считать, что такой подход к толкованию частных принципов организации игровой познавательной деятельности является новым.

Мы выделяем следующие принципы: моделирование проблемных ситуаций; активности, самостоятельности и коллективности; динамичности и новизны; наглядности (игровое поле); соревнования и обратной связи, результативности, а также профессиональной направленности, коммуникативности, структурной системности, принцип исполнения ролей. Дадим характеристику каждому из них. Принцип моделирования проблемных ситуаций является одним из базовых, хотя несоблюдение любого из них исключает игру как таковую, ибо игра является моделью взаимодействия партнеров по общению в обстановке имитации условий будущей профессиональной деятельности, в ходе которой участники игры развивают или совершенствуют профессионально-ориентированные умения. "Синтез живого общения, средств наглядности, цифровой информации и, разумеется, собственных действий, составляет основу образной модели процессов, демонстрируемых игрой" [78, с. 27]. Такую образную оценку игре дал М.М. Крюков. Реально выразить мысль на языке профессиональных действий позволяет созданная всякий раз "модель среды" или "игрового поля" [15, с. 47], характерная для данных профессиональных действий. Таким игровым полем могут быть: схемы, таблицы, реквизит, карты, кодограммы, слайды и т.п. Идея учебного моделирования впервые была предложена в концепции учебной деятельности Д.Б. Элькониним [173, с. 360]. В концепции игровой познавательной деятельности играющий воспроизводит определенную деятельность в какой-то схеме и сам отрабатывает систему в собственной психике. Принцип моделирования – это, иными словами, принцип материализованной профессионально-ориентированной игровой деятельности с опорой на средства наглядности игрового поля. Следовательно, данный принцип находится в тесной взаимосвязи с принципом наглядности.

С принципом моделирования теснейшим образом связан следующий принцип – принцип проблемной ситуативности, отражающий проблемную природу профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр. Органически слитое с моделированием мышление осуществляется путем расширения проблем. Рубинштейн С.Л., например, отмечал,

что "в наиболее чистом и ярко выраженном виде мышление выступает там, где оно само доходит до сознания, открывает их" [133, с. 146]. Следующие принципы: принцип активности, самостоятельности и коллективности находятся в тесном взаимодействии, содержательно дополняя и пронизывая друг друга. Принцип активности – основополагающий принцип отечественной дидактики. Некоторые исследователи придают важное значение внешней активности – говорению, например, В.Л. Старков [141, с. 78], И.М. Сыроежин [138, с. 31] и другие исследователи отмечают, что знания, умения, навыки формируются в процессе умственной работы обучаемых, в основе которой лежит сочетание речевой и мыслительной деятельности. Принцип активности – важный принцип для игровой деятельности человека. Нельзя представить себе, например, хорошего специалиста любого профиля, пассивного интеллектуально и бездействующего физически. Работа, борьба, соревнование, конкуренция требуют мощных усилий интеллекта по моделированию успешных собственных действий, а для командира или руководителя любого профиля – и действий подчиненных. Реализация данного принципа в ПОУРИ обеспечивает действенность их ценнейшей функции: выработки у обучаемых способностей к активному проявлению своих интеллектуальных и физических сил в интересах выполнения поставленной задачи. Принцип самостоятельности. Еще К.Д. Ушинский писал, что одной из основных задач обучения он считает необходимость развивать у обучаемых "желание и способность самостоятельно ... приобретать новые знания [157, с. 776], ибо только при самостоятельной деятельности формируются творческие навыки будущего специалиста". Он также говорил, что "готовых убеждений нельзя выпросить ни у добрых знакомых, ни купить в книжной лавке. Их надо вырабатывать процессом собственного мышления, которое непременно должно совершенствоваться самостоятельно в вашей собственной голове". Как писал С.Л. Рубинштейн, "самостоятельная работа активизирует мышление, способствует созданию собственных взглядов и мнений" [135, с. 52].

Принцип самостоятельности как игровой принцип означает не только самостоятельное решение познавательных задач, но и то, что любое действие играющего должно быть результатом выполнения им функции управления своей деятельностью, а также результатом выполнения контрольной рефлексивно-оценочной функции, коммуникативной и воспитательной функций профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр. Для того чтобы помочь играющим "не выключаться" из своих ролей, ибо от этого резко снижается эффективность игры, так как это означает потерю мотивации и интереса ввиду изъяна в самой организации игры, мы даем схему-опору (алгоритм) – ориентировочную основу действий, а также различные опоры коммуникативного аспекта.

Принцип динамичности и новизны отражает влияние фактора времени и пространства. В процессе реализации игрового принципа динамичности и новизны обеспечивается познавательный интерес и интеллектуальная активность играющих. Неоднократное повторение одного и того же в игре недопустимо, оно губит игру. Другое дело: неожиданность, а также применение новой наглядности и т.п. питает и воскрешает ее. Примером реализации принципа динамичности и новизны является введение в игру разнообразных средств наглядности: накладывающихся кодограмм с подвижными элементами, реквизита, ТСО, компьютерной поддержки. Сам по себе принцип наглядности взаимосвязан со многими принципами и обеспечивает их реализацию. Например, с принципом моделирования, проблемности, соревновательности и другими. Принцип наглядности основывается на том, что процесс усвоения знаний, умений и навыков наиболее эффективен, если в нем участвуют и зрение, и осязание, и слух – разные органы чувств. Бабанский Ю.К. считал принцип наглядности основным принципом обучения. Как указывает В.М. Вергасов, внедрение в практику проблемного обучения выдвигает перед наглядностью еще одну функцию как средство формирования (постановки) проблемных ситуаций [42, с. 95]. Ни одна ПОУРИ немислима без наглядности профессиональной направленности. Ее наличие является обязательным условием создания модели среды, т.е. игрового поля. Рассмотрение данного принципа на общедидактическом уровне позволяет выявить некий инвариант взаимо-

действия обучающей деятельности преподавателя и познавательной деятельности обучающихся, который является своеобразной моделью, отражающей его наиболее общие содержательные принципы. Главные из них: предъявление учебной информации в чувственно воспринимаемой и усвояемой форме; осуществление познавательной деятельности обучающихся на основе оперирования наглядными образами. Примером успешной реализации данного принципа в процессе игр служит то, что обучаемые отдают предпочтение процессуальной деятельности на фоне игрового поля. Учитывая, что познавательный интерес понимается как направленность внутренних психологических качеств человека на объект или явление окружающей действительности, его формирование на занятиях осуществляется посредством использования разнообразных наглядных пособий профессиональной направленности. Их можно назвать "инструментом управления" [26, с. 74].

Принцип соревнования, обратной связи и результативности взаимосвязаны между собой. Соревнование – это форма игры. В соревновательной игре каждому хочется победить. Принцип соревнования рождает противоборство у играющих. Стремление к успеху, а также к тому, чтобы поддержать свою команду, стимулирует их активную физическую и интеллектуальную деятельность. Стимулов, активизирующих познавательную деятельность в игре, очень много: активизирующие вопросы, "умышленные ошибки" преподавателя, которые необходимо исправить, размышления вслух; донесения и радиоперехваты, неверная информация военнопленного, неожиданное письмо, несущее дополнительную информацию, изменяющее ход действия и т.п. Данный принцип успешно реализуется в игре специфического типа – инструментально-соревновательной игре с использованием ТСО и других средств наглядности. Игра формирует активную личность профессионально грамотного специалиста, готового к самоуправлению и саморазвитию. Принцип обратной связи обеспечивает информацию о реальном ходе игры, что позволяет играющим (командам) осознать, насколько их действия отличаются от оптимальных, вносить в них коррективы. Принцип результативности обеспечивает количественное и качественное выражение как текущих, так и итоговых показателей.

Принцип профессиональной направленности обучения в вузах является основным дидактическим условием, определяющим педагогическую обоснованность всех действий по организации и проведению учебного процесса, включая и организацию игровой познавательной деятельности на основе системы учебно-ролевых игр. Данный принцип в нашей книге получает толкование, во-первых, с точки зрения профессиональной содержательности учебного материала, во-вторых, с точки зрения методической организации игровой познавательной деятельности различных направлений: военно-профессиональной, экономической и педагогической направленности.

Принцип структурной системности игровой познавательной деятельности означает, что все обучение – система. Он означает также и то, что реализуемая преподавателем на занятиях по иностранному языку модель ПОУРИ должна воспроизводиться как целостность функционально соотнесенных структурных компонентов, обеспечивающих организацию игровой познавательной деятельности студентов и их саморазвитие на основе функционирования системы постепенно усложняющихся игр различных типов ПОУРИ.

Что касается принципа исполнения ролей, то необходимо подчеркнуть, что данный принцип является основополагающим. Это специфический принцип игровой познавательной деятельности. Соблюдение указанного принципа позволяет осваивать в процессе смоделированной игровой познавательной деятельности профессиональную практическую деятельность в условиях игрового поля. Только совокупное осуществление дидактических принципов игровой познавательной деятельности, которые как составные элементы механизма развития обучающихся можно считать принципами развития личности, обеспечивают эффективность системы ПОУРИ. "В педагогике невозможно играть на одной струне, необходимо сильное и яркое звучание мелодии" [37, с. 101].

Разумеется, что учебно-ролевая игра по сравнению с игровой познавательной деятельностью является наиболее развитой деятельностью, подчиняющейся всем законам диалектики, а именно:

- фундаментальному закону развития;
- закону единства и борьбы противоположностей.

Критерием (законом) называется необходимая, "существенно устойчивая и повторяющаяся связь в предметах, процессах, действиях" [155]. Исходя из этого, законами могут быть:

- закон единства цели (целеустремленности), выражающий стремление всех игроков к достижению оптимального конечного результата игры;
- закон свободной коммуникации, означающий единый и понятный всем игрокам язык, жест, символ и знак игры, единую систему координат исчисления и фиксации результатов игры;
- закон постоянного действия (движения), выражающийся в необходимости, последовательности и очередности игровых действий;
- закон цикличности, означающий непрерывный возврат игроков и предметов игры к исходному состоянию после фиксации арбитрами полученного результата в момент достижения цели;
- закон ограниченной свободы действий, проявляющийся в том, что за нарушение правил, условий, механизма игры арбитр обязан наложить строгие санкции, штрафы вплоть до прекращения игры и аннулирования результатов.

Но есть еще ряд принципов, относящихся непосредственно к учебным играм. Охарактеризуем их:

- открытость и доступность игры означает, что любая игра должна быть построена для свободного участия в ней играющих без особых физических данных и других известных особенностей, например, возраста, национальности, образовательного ценза и языковых барьеров; доступность также заключается в том, что любая игра должна быть проста и понятна, а информация о ходе и результатах игры доступна всем желающим;
- динамичность выражает значение и влияние фактора времени в игровой деятельности человека. Игра, как и жизнь, есть преодоление времени, периодов успехов и потерь, она имеет одно начало и "много концов", следовательно, фактор времени в игре приобретает гораздо большее значение, чем в обычной жизни;
- занимательность и эмоциональность игры отражает увлекательные, удивительно интересные проявления игровой деятельности, которые оказывают сильное эмоциональное воздействие на игроков и зрителей и могут быть одной из основных причин самостоятельных побуждений к личному участию в игре или наблюдению за ее ходом. Дидактический смысл этого положения в том, что занимательность и эмоциональность игры значительно усиливает познавательный интерес к игре и познавательную активность в процессах подготовки, участия и завершения игры.

Дидактическая ценность этих принципов заключается в том, что игра в учебном процессе позволяет моделировать жизнь в самом широком смысле этого слова.

### **Г л а в а 3**

## **ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ МОДЕРНИЗАЦИИ ДИДАКТИЧЕСКОЙ СИСТЕМЫ В УСЛОВИЯХ РАЗРАБОТКИ И ПРИМЕНЕНИЯ УЧЕБНО-РОЛЕВЫХ ИГР ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

---

### **3.1. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ СУЩНОСТЬ, ДИДАКТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ФУНКЦИИ УЧЕБНО-РОЛЕВЫХ ИГР ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ КАК СРЕДСТВО МОДЕРНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ**

Прежде чем выявить сущность, дидактические возможности и функции учебно-ролевых игр, необходимо рассмотреть сам термин "учебно-ролевая игра".

Анализ литературных источников свидетельствует о том, что в категориальном аппарате проблемы нет желаемой четкости.

1. Игра определяется как преддеятельность, вид деятельности, форма активности, направленная на адаптацию к внешним условиям и их изменениям, а также как деятельность, как школа социального развития субъекта (Выготский Л.С., [44, с. 167]).

2. Связь игры с деятельностью воображения (Рубинштейн С.Л., [135, с. 192]).

3. Теория обобщенного характера игрового действия (Леонтьев А.Н., [95, с. 150 – 158]).

4. Игра и учение как подготовительные формы деятельности, предшествующие труду (Ананьев Б.Г., [6, с. 339]).

Учебно-ролевая игра выступает под самыми различными названиями: ситуативно-ролевая (Филатов В.М., [159, с.16]), ситуативно-имитационная (Драгомирецкий И.В., [54, с. 16]), деловая игра военно-педагогического профиля (Липский И.А., [91, с. 38] и др. В зарубежной литературе они именуется просто ролевыми (Ливингстон С., [191, с. 126]; Робинсон Н., [194, с. 61]; Литлвуд В., [192, с. 208]; Готалз М., [187, с. 117] и др.). В изданных за рубежом теоретических пособиях также нет единства взглядов относительно термина "ролевая игра". Некоторые авторы понимают под этим термином чтение по ролям, инсценирование текстов (Готалз М., [187]).

Наличие большого количества концепций, раскрывающих отдельные стороны исследуемого феномена, свидетельствует об актуальности вопроса, однако не вносит необходимой для его понимания ясности из-за разнообразия, а порой противоречивости исходных теоретических положений авторов, смещения уровней достижения рассматриваемого явления. Как показывает проведенный нами анализ литературы, феномен учебно-ролевой игры исследован в различных аспектах: психологическом, педагогическом, методическом. Понимание игры как отражения реальной действительности впервые в педагогической литературе было сформулировано К.Д. Ушинским и подтверждено исследованиями психологов. "Игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир" [157, с. 776]. Психологические аспекты игры были глубоко проанализированы также отечественными психологами Б.Г. Ананьевым [6, с. 339], Л.С. Выготским [44, с. 167], А.Н. Леонтьевым [9, с. 12], С.Л. Рубинштейном [133, с. 146], Д.Б. Элькониным [173, с. 360] и др. И хотя психологическому анализу была подвергнута только детская игра, их вклад в теорию игр и моделирование не оценим.

В психологическом аспекте учебно-ролевая игра, как всякая игра, трактуется отечественными и зарубежными учеными с позиций деятельностного подхода: Л.С. Выготский, [44], Н.И. Жинкин, [110], А.Н. Леонтьев [9], С.Л. Рубинштейн [133], Д.Б. Эльконин [173], Л. Дикинсон [186, с. 381] и другие. Игра – это особый тип деятельности, в которой мотив лежит в самом процессе, в содержании самого действия. Следовательно, игра – не просто деятельность, а мотивированная деятельность. Ее содержанием являются отношения между людьми в процессе их учебной, трудовой и общественной деятельности.

Понятия учебно-ролевой игры и деловой игры близки, но не тождественны. Краснянская Е.Н. определяет учебно-ролевую игру "как игру в пределах одной профессиональной задачи, а деловую как состоящую из нескольких ролевых" [81, с. 100]. С этим никак нельзя согласиться. Существенное отличие деловой игры от учебно-ролевой состоит, по нашему мнению, в следующем: во-первых, в деловых играх процесс обучения максимально приближен к реальной практике. Это достигается путем использования в деловых играх моделей реальных социально-экономических систем. Поэтому деловая игра – это проявление имитационного коллективного игрового метода обучения. Во-вторых, все участники деловой игры, выступая в тех или иных реальных ролях, принимают управленческие решения в разрешении конфликтных ситуаций, для чего специально создается "управляемое эмо-

циональное напряжение". Тогда как в учебно-ролевых играх специально создается атмосфера "раскрепощения" для деятельности творческого воображения, активной мыследеятельности, увлеченности и др.

Олейник Т.И. считает, что "основное отличие деловой игры от ролевой в том, что в ходе деловой игры обучаемые проигрывают те же роли, которые выполняют в реальной действительности, будучи хорошо осведомленными и знакомыми с "делом". В ролевой же игре обучаемые выполняют различные роли, которые они могут, по всей вероятности, выполнять в будущем, или о выполнении которых они мечтают" [112, с. 180].

Учебно-ролевым играм присущ компонент "принятия решения" в проблемной ситуации (или "ситуация интеллектуального затруднения").

В нашем исследовании сущностных особенностей учебно-ролевых игр мы опирались также на инновационные подходы к изучению данного феномена, на исследования современных ученых-психологов. Они рассматривают учебно-ролевые игры, применяемые в вузах (в том числе и при обучении иностранным языкам на неязыковых факультетах) как средство формирования творческого мышления, активизации мыследеятельности и профессионального становления личности. Остановимся на последнем положении. Ученые считают, что решение психологических вопросов становления профессионала в период обучения в вузе на основе учебно-ролевых игр влияет на развитие творческого потенциала личности обучаемого. Усложняющиеся приемы моделирования квазиреальной профессиональной деятельности студента вырабатывают у него своеобразный иммунитет к преодолению затруднений в будущей реальной профессиональной деятельности.

Все исследования отечественных психологов, посвященные процессу профессионального становления личности, строятся на принципе единства сознания и деятельности, который был сформулирован в работах С.Л. Рубинштейна, развит психологами Б.Г. Ананьевым [6] и А.Н. Леонтьевым [9].

В педагогическом аспекте учебно-ролевые игры исследовались Е.Э. Селецкой [147], И.А. Липским [91], Р.И. Аппатовой [5], И.В. Драгомирецким [54], Н.К. Ахматовым [34], Е.С. Аргустяниц [3], С.Ф. Щербак [171], Э.Н. Коротковым [84], Г.А. Китайгородской [82] и др. Селецкая Е.Э., например, считает "дидактическая игра ... способна вызвать осознанный интерес, сделав усвоение или повторение... менее трудоемким". Липский И.А. считает игру "средством формирования ... педагогической культуры" [91, с. 30]. Китайгородская Г.А. полагает, что учебно-ролевая игра является основной формой реализации учебного процесса, позволяющей осуществить принципы воспитывающего обучения [82]. Ахметов Н.К. считает, что учебная игра прививает обучаемым такое важное качество, как самостоятельность в решении учебных задач, и становится средством интеллектуального развития [34].

Учебно-ролевая игра как таковая имеет игровое и учебное начало. Она управляема преподавателем, создает благоприятные условия для активизации творческих возможностей обучаемых: появление инициативы, сообразительности, находчивости в оценке ситуации и принятии решения и несмотря на воображаемый характер игры и условность ситуации, переживания реальные, подлинные.

Что такое учебно-ролевая игра в методическом аспекте? Так, Д. Турнер [154] считает ролевую игру специфическим методическим принципом обучения. Драгомирецкий И.В. полагает, что учебно-ролевая игра (он называет ее ситуационно-имитационной) является "средством формирования навыков и умений профессионального речевого общения на английском языке" [54], что совершенно верно. С этих позиций становится возможным понять и выразить сущность учебно-ролевой (деловой) игры: она является квазипрофессиональной деятельностью, имеющей черты как учения, так и труда. Игра представляет собой игровую деятельность участников на имитационной модели, создающей условия и динамику производства. Она позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности спе-

циалиста. Усвоение новых знаний, наложенное на канву будущей профессиональной деятельности обучение, приобретает совместный, коллективный характер.

Подводя итог и опираясь на наш опыт, можно утверждать, что из всех разновидностей учебных игр только учебно-ролевые игры профессиональной направленности наиболее полно отвечают задаче выработки профессионально-ориентированных иноязычных умений в процессе игровых действий в результате решения самых разнообразных проблемных задач и принятия решений. Они помогают также интересно и разнообразно организовывать работу с учетом возрастных и профессиональных особенностей обучающихся, следовательно, выступают как мощное средство активизации.

Опираясь на анализ изученного материала по проблеме использования учебно-ролевых игр в процессе обучения иностранным языкам студентов неязыковых специальностей, мы выделяем признаки, отличающие учебно-ролевую игру на иностранном языке от любой другой игры:

1. Взаимосвязь иноязычной и смоделированной игровой профессионально-ориентированной деятельности с опорой на такие знаково-схематические средства наглядности игрового поля, как схемы, карты, кодограммы, слайды, графики и другой режиссерский реквизит игрового поля.

2. Целевая направленность на реализацию развития профессионального мышления студентов средствами иностранного языка: сообразительности, логичности, воображения, самостоятельности, динамичности, интеллектуальной выносливости, продуктивности и творчества, соревновательности и на их основе приобретение эмоционально-ценностного опыта в разрешении конфликтных ситуаций, опыта эмоционально-оценочной собственной деятельности и самоутверждения.

3. Наличие специфических ролей, через которые реализуются социальные и межличностные роли на иностранном языке в условиях медиумов игрового поля и компьютерных технологий.

Деркач А.А., проведя всестороннее исследование феномена учебной игры, подчеркивая ее полифункциональность, отмечает ее эвристическую функцию, т.е. то, что учебная игра может выступать как "средство педагогической эвристики" [52, с. 218]. Думается, что перспективным является определение функций учебно-ролевых игр по той роли, которую они играют в решении общедидактических задач в процессе обучения.

Анализ игровой познавательной деятельности с позиций системно-деятельностного подхода на основе учебно-ролевых игр профессиональной направленности, выявление сущности и дидактических возможностей учебно-ролевых игр позволяет нам определить основные педагогические функции игр в активизации иноязычной познавательной деятельности студентов: мотивационно-побудительную, информационно-обучающую, эвристическую, развивающе-воспитательную, коммуникативную, контрольную, рефлексивно-оценочную функцию, опирающуюся на педагогический принцип "выращивания и саморазвития обучаемых" [7, с. 341], психотерапевтическую функцию.

Рассмотрим детально функции учебно-ролевых игр профессиональной направленности. Первой функцией учебно-ролевых игр надо считать мотивационно-побудительную. Как известно, процесс порождения речевого высказывания начинается с мотивационно-побудительного уровня. Сущностная содержательная часть данной функции предполагает наличие цели, установок – инструкций, правил игры, обязанностей игроков, наличие динамической игровой ситуации, ролей.

Следующей функцией учебно-ролевых игр, мы полагаем, является информационно-обучающая. Под нею подразумевается обучающая сущность игры. Обучающая ценность учебно-ролевых игр профессиональной направленности проявляется, главным образом, в том, что они завершают творческий этап прохождения той или иной темы (раздела) программы, сглаживая те границы, которые существуют между искусственно расчлененными составляющими содержания обучения, как бы "расфасованного" по отдельным темам, разделам, текстам, аспектам и т.д. Расчлененные знания учебно-ролевые игры объе-



диняют в целое, в единые комплексы необходимых качеств, т.е. в значительной степени способствуют обобщению знаний. Учебно-ролевые игры профессиональной направленности в обучении иностранным языкам студентов вуза неязыковых специальностей выступают как новая организационная форма обучения, нестандартный способ организации и управления обучаемыми. Эта точка зрения подтверждается рядом исследователей. Информационно-обучающая функция учебно-ролевых игр находится во взаимосвязи с функцией организации и управления (эвристическая функция). С одной стороны, основа реализации данной функции заложена в сценарии учебно-ролевой игры, а с другой стороны, в основу ее реализации заложен "принцип педагогического руководства игрой" [64]. Мы назвали функцию организации и управления учебно-ролевых игр эвристической, опираясь на справедливое утверждение А.А. Деркача: "Учебная игра является средством целенаправленного управления преподавателем умственной деятельности обучающихся, а также средством формирования таких познавательных структур, которые обеспечивают ее участникам возможность самостоятельно регулировать свою мыслительную деятельность. А это значит, что учебная игра может выступать как средство педагогической эвристики" [52].

Остановимся на развивающей-воспитательной функции учебно-ролевых игр. Рассмотрение данной функции учебно-ролевых игр с позиции комплексного подхода к учебно-воспитательному процессу, дает нам право рассматривать воспитательную функцию учебно-ролевых игр в единстве с образовательной и развивающей функциями учебного процесса. Как известно, образовательная функция учебного процесса определяет конечную цель обучения: готовит к жизни, труду. Поэтому, применительно к обучению иностранным языкам на основе системы учебно-ролевых игр, главное в реализации рассматриваемой функции состоит в педагогически ценной организации познавательной деятельности самих обучающихся. Реализация данной функции находится в тесном взаимодействии с педагогическим принципом "выращивания" и саморазвития обучающихся. Рассматриваемая функция учебно-ролевых игр является в руках преподавателя инструментом выращивания у обучающегося состояния творчества, так как учебно-ролевая игра сама по себе создает условия для направленности естественного самоизменения в условиях нового творческого состояния у обучающихся, если игра организована педагогически правильно. В противном случае, если преподаватель силой "продавливает" [7, с. 343] свои цели, планы, проекты, он не выращивает новое состояние творчества, а насаждает обучающимся нечто субъективно чуждое.

Рассмотрим коммуникативную функцию учебно-ролевых игр. Цель и назначение коммуникативной функции учебно-ролевых игр – способствовать развитию у обучаемых коммуникативной компетенции. Коммуникативная компетентность – это способность к совместной работе с другими людьми, знание психологии и этики, способность к точному восприятию другого человека. Социальная природа языка как средства общения диктует необходимость обучения иностранному языку как специально организованному общению. Архитектоника игровой коммуникации в учебно-ролевых играх продуктивного и творческого (эвристического) уровней достигает возможного пика путем творческих заданий, проблемных интеллектуальных затруднений, "принятием решений", что требует творческой мыследеятельности. Такие учебно-ролевые игры называются инновационными [7, с. 245]. Действенность коммуникативной функции может быть максимально усилена за счет средств оснащения игрового поля (модели среды). От уровня рефлексивного воздействия средств игрового поля, мощи этих средств зависит действенность рассматриваемой функции, мыследеятельность игроков, уровень коммуникации и уровень творческого мышления.

Контрольная рефлексивно-оценочная функция. "Рефлексия" (в переводе с лат. – отражение) – анализ собственного психического состояния; размышление. Рассматриваемая функция заложена в природе учебно-ролевых игр и находит свое отражение в оценочных действиях "игроков". Доказано, что учебно-ролевая игра – это деятельность, а как из-

вестно, любая человеческая деятельность сопровождается рефлексивно-оценочными действиями, а сутью контрольной психотерапевтической функции учебно-ролевых игр является снятие страха и стеснения у обучающихся, формирование навыка эмоциональной саморегуляции, а также сохранения благоприятного психологического климата, атмосферы уважения, деловитости, творчества.

Нами подмечено, что в процессе игр все перечисленные функции комплексуются. Более того, без воздействия на них со стороны преподавателя, они мертвы и оживают лишь при взаимодействии с функциями преподавателя, реализуемыми в процессе педагогического руководства игрой.

Структура "собственно" учебно-ролевой игры отличается от структуры игровой познавательной деятельности на уровне этюда качественной усложненностью всех ее элементов (рис. 2). Во-первых, игра сценарна. Основным компонентом сценария учебно-ролевой игры является не просто ситуация, а развивающаяся (проблемная) ситуация. Динамика ситуации обеспечивается за счет серии заданий – этюдов проблемной направленности с опорой на динамическую деятельность (игровое поле). "Игровой производит определенную деятельность в какой-то системе и сам отрабатывает систему в собственной психике" [155].

Роли и правила игры обуславливают направленность деятельности ее участников. Назначение на роль и установление правил (обязанностей) – сильный фактор организации обучения в игре. Это есть ее метод.

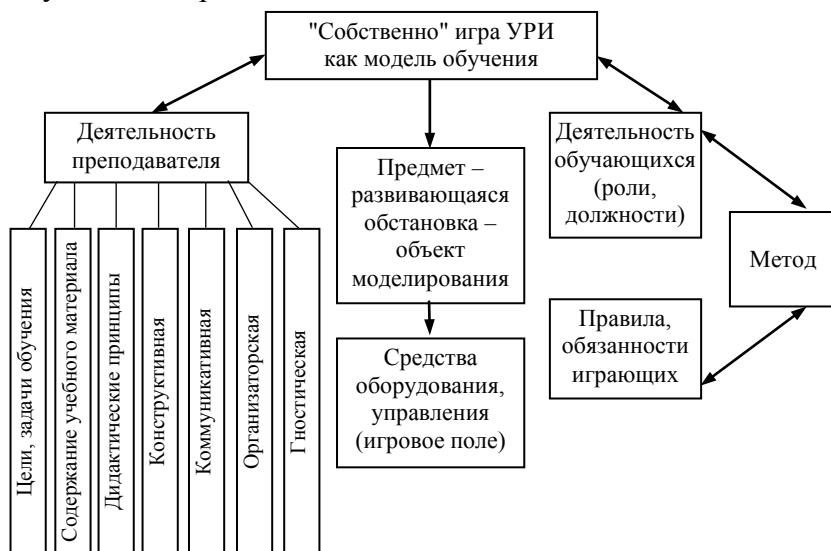


РИС. 2. СТРУКТУРНАЯ МОДЕЛЬ "СОБСТВЕННО" ИГРЫ

Средства оборудования игрового поля представляют собой реквизит игры и выполняют роль мощного средства усиления мыследеятельности обучающихся и их предметных действий. Деятельность преподавателя включает в себя четыре аспекта деятельности: конструктивный, коммуникативный, организаторский, гностический. Данные виды его деятельности опираются на принципы игровой деятельности в процессе подготовки и проведения учебно-ролевой игры, на мастерство и другие игротехнические умения по руководству игрой. Учебно-ролевая игра выступает как интерактивный метод обучения. Перечисленные компоненты игровой модели находятся в теснейшей связи друг с другом. Но, вместе с тем, разработанная нами дидактическая модель "собственно" игры имеет относительно статический характер, так как она ограничивает методически последовательную деятельность обучаемых рамками игры одного типа. И в этом смысле данная модель является лишь предварительной ступенью к созданию более сложной игровой модели активизирующего обучения – концептуальной интегративной игровой модели обучения (ПОУРИ) как педагогической системы профессионально-ориентированных учебно-ролевых

игр различной профессиональной направленности (экономической, военно-инженерной, юридической, научно-естественной и др.).

Итак, мы выделили признаки, отличающие учебно-ролевые игры профессиональной направленности на иностранном языке от любой другой игры. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности может выступать как средство педагогической эвристики, как средство контроля уровня знаний на заключительном этапе освоения конкретного материала по теме или группе тем.

Рассмотрение функций игр профессиональной направленности с позиций комплексного подхода к учебно-воспитательному процессу соответствует требованиям модернизации отечественного образования. В руках преподавателя система игр является мощным средством, помогающим выращиванию специалистов и их самообразованию.

### **3.2. ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ МОДЕЛИРОВАНИЯ МНОГОУРОВНЕВОЙ СИСТЕМЫ УЧЕБНО-РОЛЕВЫХ ИГР ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВ- ЛЕННОСТИ**

Диалектико-материалистическая гносеология рассматривает моделирование как одну из форм познания, основанную на сближении понятий "отражение" и "информация". Наиболее признанным понятием модели является следующее: "Под моделью понимается мысленно представляемая или материально реализуемая система, которая, отображая или воспроизводя объект исследования, способна заменить его так, что ее изучение дает нам новую информацию об этом объекте" [43, с. 47]. Модели выступают как аналоги объектов исследования, т.е. они сходны с последними, но не тождественны им. Любая модель односторонне и неполно отражает объект (оригинал). Она относительно проста по сравнению с оригиналом, доступна для оперирования.

Мы рассматриваем моделирование как общенаучный метод, состоящий в построении и изучении особых объектов – педагогических систем. Оно используется нами для исследования системы учебно-ролевых игр как дидактической категории, как инструмента познания содержательной сущности изучаемого материала профессиональной направленности.

Новая целевая установка-подготовка специалистов с творческим исследовательским складом мышления по-новому ставит проблему отбора и построения учебного материала с ориентацией всех учебных дисциплин, изучаемых студентом в вузе, на его будущую профессиональную деятельность. Это положение распространяется и на иностранный язык. Старая системно-формальная ориентация на определение объема содержания учебного материала, логики его развертывания не может решать новые задачи, так как она была чрезмерно ориентирована на изучение системно-формальных характеристик иностранного языка.

Овладение иностранным языком сегодня рассматривается как приобретение коммуникативной компетенции, уровень которой должен быть не ниже позволяющего пользоваться языком практически. Приобретение коммуникативной компетенции осуществляется в соответствии с основными положениями теории речевой деятельности и коммуникации, языковой материал рассматривается как средство реализации соответствующего вида речевой деятельности, и при его отборе используется функционально-коммуникативный подход, а весь курс иностранного языка носит коммуникативный характер. Последнее представляется особенно важным, так как отсутствие функциональной ориентации может превратить любую обучающую модель в дидактическую химеру.

Продуктивная стратегия должна подготовить скачок от системы репродуктивных знаний, навыков и умений к диалектическому методу анализа явлений, к творчеству. На рассматриваемом этапе познания следует увеличить объем того содержания обучения, которое призвано развить творческое мышление студентов. Это главное. В последующем важно добиваться индивидуализации обучения, учебной работы в небольших группах, сократить время на объяснение нового материала.

Если рассмотреть каждое из требований программы к содержанию образования, то можно увидеть, что в их реализации действительно заключены существенные резервы совершенствования программного обеспечения учебного процесса на основе проблемно-деятельностной концепции обучения. Одним из таких резервов является рекомендованные программой учебно-ролевые игры. Содержательная сущность изучаемого материала в игровой иноязычной познавательной деятельности концентрируется в моделируемых проблемных ситуациях (на микро- и макроуровнях). Проблемная ситуация – это развивающаяся ситуация, т.е. предмет игры. Следует отметить, что понятие ситуации многоаспектно. В работах различных авторов ситуация рассматривается не только как психологическое, но и как лингвистическое явление. В лингвистике под ситуацией понимают отрезок реальной действительности, факты, события и т.д., о которых сообщается в конкретных высказываниях. С точки зрения методистов (см., например, работы П.Б. Гурвича), ситуация – это фрагмент, который представляет собой вычлененный из действительности отрезок – результат структурирования фактов, отношений, состояний под определенным углом зрения [50, с. 18]. Рогова Г.В. дает следующее определение учебной ситуации: "... специально созданные условия, обстоятельства, система взаимоотношений собеседников в целях учебно-воспитательного воздействия на учащихся при осуществлении речевых действий на иностранном языке" [34, с. 61]. С позиций технологии построения игры, ситуация – это своеобразная модель игры. Проблемная ситуация является организующим фактором проблемно-поисковой игровой познавательной деятельности, т.е. предметом игры. Она характеризуется творческим эмоциональным состоянием субъектов. Эмоциональный пик выражается в анализе ситуаций и принятии решений. Эффективность данного важного этапа познавательной деятельности обучающихся во многом предопределяется содержательностью, информативной значимостью отобранных преподавателем необходимых языковых средств. Подбор языковых средств должен целиком и полностью соответствовать содержанию того предмета, который является ядром данной специальности, ее предметно-понятийной сердцевиной и быть направлен на стимулирование речемыслительной деятельности обучаемых. Следовательно, моделирование объекта деятельности в единстве его содержательной и процессуальной сторон является необходимым условием активизации познавательной деятельности субъектов.

Содержательная информационная модель игры (развивающаяся ситуация) включает в себя логическую и предметную сторону процесса познавательной деятельности. Логическая сторона характеризуется точно установленными взаимосвязями между элементами системы. Предметная сторона включает в себя "знаковые системы" (т.е. содержательную часть), которые позволяют обучаемым строить аналог объективной реальности и различным образом манипулировать им.

Обучающая модель всегда наглядна, а ее структурно-смысловое содержание зависит от сущности моделируемого объекта, профессиональной направленности, этапа обучения, методической цели и др. Поэтому в практике создаются разные по характеру и профессиональной направленности средства обучения. Отбор материала, структура, построение модели определяются системным подходом, методологией изучаемой науки.

Игровые модели строятся с помощью различных знаковых систем. В игровой познавательной деятельности под знаковыми системами понимается письменная и устная речь, а также реквизиты игрового поля. Таким образом, содержание игровой модели обучения, предметом которой является развивающаяся ситуация, конструируемая на основе ведущих тем учебного процесса, с помощью знаковых систем игрового поля и образного языка профессиональной направленности. Под образностью языка понимается функциональный стиль речи (диалогическое общение, монологическое высказывание по игре и др.), а также различная профессиональная направленность речи (экономическая направленность стиля речи с использованием экономической терминологии; военная направленность с использованием военных терминов и аббревиатур, бытовая) и т.д. Образный язык

учебно-ролевых игр позволяет раскрыть суть игр с учетом их специфики, образности и дидактической значимости.

Эффективность игровых моделей может быть обеспечена лишь в условиях конкретной обучающей методологии, т.е. определенного методического подхода, отражающего основные принципы анализа, отбора и организации целей, содержания и способов обучения конкретному виду деятельности (например, профессиональной деятельности военного, экономиста, педагога и др.), детерминированного ее функциональным содержанием.

Функциональная ориентация процесса обучения иностранному языку предполагает реализацию двух функционально связанных видов умений: а) коммуникативных умений в конкретных видах и формах речевой деятельности профессиональной направленности на иностранном языке; б) умений обучать этим видам и формам речевой деятельности в конкретных условиях. Зависимость умений "б" от умений "а", равно как и приоритетный характер первых по отношению ко вторым в доказательствах не нуждаются.

Функциональная ориентация процесса обучения иностранному языку свое концептуальное оформление получила в методике название "профессионально-направленного обучения". Основное положение данной методики выражается в строгом соотношении содержания обучения с содержанием основных функций преподавателя в организации учебно-познавательной деятельности. Такой подход, основанный на соотношении профессионально-направленного обучения с содержанием основных профессиональных функций преподавателя как организатора учебной деятельности, можно определить как функционально-содержательный подход.

Опираясь на учение Л.С. Выготского [44, с. 167], советские психологи и дидакты неоднократно указывали на то, что "обучение представляет собой не только процесс приобретения знаний, но и умственное развитие, что уровень творческих возможностей личности зависит не только от количества и разнообразия накопленной информации, что само по себе чрезвычайно важно, но и от совершенства организационной структуры мозга как органа восприятия, хранения и переработки информации", способного осуществлять "предметное" (например "методическое") мышление для эффективного выполнения деятельности. Очевидно, что функциональность определяется содержанием, иначе, направленностью мышления. Эта направленность реализуется в процессе деятельности и опредмечивается в ее результатах. Возникает вопрос о путях формирования профессиональной направленности мышления студентов. Один из известных отечественных ученых в области теории систем Э.Г. Юдин считает, что "наиболее эффективный путь формирования высших психических функций заключается в разработке и использовании соответствующих форм предметной деятельности, а не просто в усвоении знаний, на чем фактически до сих пор строится вся система образования" [175, с. 72].

Система профессионально-направленных, разработанных нами, учебно-ролевых игр и является одной из таких форм активной предметной деятельности, которая позволяет наиболее полно раскрыть творческие возможности обучаемых.

Рассмотрение особенности моделирования содержания учебно-ролевых игр на основе ведущих тем учебного процесса, знаковых систем игрового поля образного языка профессиональной направленности свидетельствует о том, что построение содержания учебно-ролевых игр невозможно по какому-то единому шаблону. Но учет приведенных рассуждений и доказательств, опирающийся на накопленный в педагогике и личный опыт авторов, позволяет выработать единый методологический подход к отбору и конструированию содержания системы учебно-ролевых игр разных типов.

Очевидно то, что раскрытие специфики учебно-ролевых игр только на основе их знаковых систем и образного языка не позволяет реализовать их дидактические возможности, особенно в управлении познавательной деятельностью обучаемых. Такой односторонний анализ учебно-ролевых игр не раскрывает полностью их системную сущность. Для комплексной реализации задач обучения, воспитания и развития обучаемых на основе

применения учебно-ролевых игр необходимо выявление закономерностей, связанных с моделированием содержания системы учебно-ролевых игр на основе их структуры.

Усвоение структуры знаний (связей между ними) означает по существу овладение методом познания генетических отношений в определенной системе.

Сохор А.М., исходя из понимания учебного материала как педагогически целесообразной системы познавательных задач, различает "глобальную (программную) и локальную (ограниченную определенным отрезком учебного материала) структуры" [140, с. 9].

Опираясь на эти положения, мы рассматриваем сконструированную нами интегративную игровую модель ПОУРИ как целостную, т.е. глобальную структуру педагогической системы ПОУРИ. Структуры же подсистем, т.е. каждой, отдельно взятой учебно-ролевой игры, входящей в единую глобальную структуру, мы называем локальными структурами или ее подсистемами.

Установление смысловых связей между составными частями учебного материала, заключенного в каждой учебно-ролевой игре, и есть решение познавательной задачи. Опираясь на вышеназванные положения, мы считаем и глобальную структуру ПОУРИ, и локальные структуры учебно-ролевых игр, входящих в систему ПОУРИ, – средством перестройки содержательно-логической структуры учебного материала на основе ведущих тем учебного предмета в целях активизации познавательной деятельности обучаемых. Структура по отношению к содержанию выступает как форма. Важность взаимосвязи содержания и формы подчеркивается в диалектической логике. При анализе учебно-ролевых игр разных типов могут быть выделены логические, грамматические, семантические, интонационные и другие структуро-образующие факторы. Наряду с речью развивающими компонентами в играх становятся статические и динамические атрибуты игрового поля. В зависимости от типа игры изменяется вариантность сочетания речи и наглядности. Возникает проблема установления оптимального соответствия между формой и содержанием. Возникает сложное взаимоотношение и единство разных структур: речевой, образной, логической, драматической, диалектической и др. Как показали исследования психологов Л.Я. Гальперина [47, с. 262], Д.Б. Эльконина [173], Н.Ф. Талызиной, Е.И. Степановой [150] и др., структура игры влияет на структуру познавательных процессов, на структуру предметной деятельности и игровых действий обучаемых. Каждый тип учебно-ролевой игры имеет свою логическую структуру, состоящую из логических элементов и логических связей (отношений между ними). Логические элементы – это понятия, суждения, умозаключения. Логические элементы составляют знания. Логические операции – мышление.

Каждый тип учебно-ролевой игры является элементом цикла (системы). Она призвана самостоятельно осуществлять определенную функцию в процессе обучения. В то же время во всем цикле (системе игр) просматривается внутренняя связь, заключающаяся в поэтапном раскрытии содержания всего цикла.

Являясь составной частью цикла (подсистемой системы), каждая учебно-ролевая игра определенного типа, обладая определенной устойчивостью, внутренней целостностью, сохраняет все признаки системы: цель, предмет – развивающаяся обстановка, объект моделирования, игровое поле, деятельность обучающихся (роли, должности по игре), правила игры, деятельность преподавателя по педагогическому руководству игрой.

Разработать игровой модуль обучения в виде блока различных и разнообразных учебных игр, позволяющих моделировать будущую профессиональную деятельность студентов на основе модели специалиста широкого профиля в постоянно изменяющихся условиях жизни, – проблема непростая. Отметим, что каждая учебная игра должна иметь общую для всех игр устойчивую структуру при самых разных механизмах функционирования. С этой позиции можно утверждать, что совместная обучающая и учебная деятельность, организованная в виде общей структуры игры, и есть игровая форма обучения, т.е.

такая же законная форма организации процесса обучения, как всем известные лекция, практическое занятие, семинар и т.д.

Как известно, модулем называют относительно самостоятельную часть системы или организации, выполняющую одну или несколько самостоятельных функций, подчиненных главной цели этой системы или организации.

Что касается обычного предмета обучения, то его курс подразделяется на несколько внутрипредметных модулей. При модульной организации процесса обучения целью обучения материала каждого модуля является овладение языковым и речевым материалом. При этом тема изучения обеспечивает содержательную основу модуля, а ситуация (каскад ситуаций) представляет собой сюжетно-игровую основу модуля.

Главной задачей игрового личностно-деятельностного, профессионально-направленного обучения иностранным языкам является практическая реализация таких актуальных принципов современной дидактики, как проблемность мышления, самостоятельность и самостоятельность в процессе моделирования будущей профессиональной деятельности студентов на основе динамической модели ПОУРИ и модульной системы организации учебной работы во всех сферах высшего образования.

### **3.3. ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ СТАТУС ФУНКЦИОНИРУЮЩЕЙ СИСТЕМЫ ПОУРИ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ КАТЕГОРИИ**

Для научного анализа фактов творческого проявления личности необходима не просто деятельность, а системно-динамичная форма ее выражения в виде последовательно усложняющегося процесса развития высокопродуктивной деятельности. Одним из видов такой деятельности, как показало опытное обучение и эксперимент, является игровая деятельность на основе концептуальной игровой модели обучения. Теоретической основой построения такой модели являются следующие принципы организации игровой познавательной деятельности; принцип профессионально-ориентированного обучения, принцип исполнения ролей (в основе которого лежит ситуативно-ролевая обусловленность учебной деятельности и речевого общения), принцип структурной системности и др.

Как справедливо утверждает С.И. Архангельский, "современная теория обучения в высшей школе требует распространения системности на построение организации, функционирование и управление учебным процессом ..., требует использования системности как меры эффективности и надежности процесса обучения" [1, с. 167]. В учебном процессе высшей школы всегда существует не одна система. Их создают преподаватели разных дисциплин в целях активизации познавательной деятельности обучаемых. Проблема активизации познавательной деятельности, в том числе на занятиях по иностранному языку, и заключается как раз в разработке интегративной модели обучения как педагогической системы и в выявлении ее эффективности как фактора активизации познавательной деятельности студентов вуза в условиях функционирования системы учебно-ролевых игр.

По логике изложения нам предстоит дать теоретическое обоснование системной и процессуальной сущности интегративной игровой модели как педагогической системы. Обратимся к энциклопедическому словарю. Что такое система? "Система (от греческого *systema* – целое) – составленное из частей; соединение – множество элементов, находящихся в отношениях и связях друг с другом, представляющих собой определенное целостное образование, единство". Системность применительно к рассматриваемой модели как педагогической системы представляет собой педагогическую категорию, взаимосвязанный учебный комплекс, в виде системы профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр. Под системой разработанных нами ПОУРИ понимается педагогически обоснованная логическая последовательность взаимосвязанных постепенно усложняющихся типов учебно-ролевых игр, функционирование которых обеспечивает реализацию интегративной игровой модели как педагогической системы. Данная система обеспечивает целенаправленное системное приобретение обучающимися знаний, навыков и умений, усваиваемых в определенном обоснованном порядке – от одного уровня обученности к другому

на основе адаптивных отношений обучаемых и обучающихся. Чем глубже знания обучаемого, чем разнообразнее они систематизированы, тем более оригинальной и продуктивной оказывается их познавательная деятельность. Правомерность системного подхода в педагогических исследованиях обосновывается многими авторами (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, П.И. Пидкасистный, В.Г. Ананьев, П.Я. Гальперин, В.В. Давыдов, Д.П. Эльконин, А.В. Барабанщиков, Н.Ф. Феденко, Э.Н. Коротков, С.Ф. Щербак, И.М. Сыроежкин, А.А. Вербицкий, Р.С. Аппатова и др.). Однако следует заметить, что системность многие авторы понимают по-разному. Так, С.Ф. Щербак в разработанной ею теоретической модели педагогической системы "занятие по иностранному языку в вузе с применением учебных игр" основными структурами, компонентами педагогической системы считает педагогическую цель, содержание предмета "Иностранный язык", систему учебных игр, введенных в традиционное обучение слушателей, преподавателей. При этом "особенность данной педагогической системы, – как она считает, – обусловлена введением в нее учебно-ролевой игры как средства педагогической коммуникации, а успех ее функционирования во многом определяется компетентностью преподавателя и его способностью управлять учебным процессом".

Аппатова Р.С. к структурным компонентам разработанной ею системы игр относит роли, ролевую ситуацию, игровую коммуникативную задачу, ограничение на общение, ролевые действия (поступки) участников игры. С точки зрения системного подхода к анализу педагогических систем совокупность всех элементов, входящих в педагогическую категорию "Интегративная модель ПОУРИ", будет представлять собой педагогическую систему в том случае, если определены неделимые элементы системы, найдены жесткие связи между элементами и их взаимодействием, указано взаимодействие данной совокупности элементов как единого целого с внешней средой. Однако отмеченным ранее свойствам целостной педагогической системы не вполне отвечают системы игр, предложенные некоторыми упомянутыми авторами. Проведенный автором анализ педагогических систем, изучение научной литературы, а главное, опытное обучение позволило нам выявить выделенные основные структурные компоненты экспериментальной интегративной модели ПОУРИ как педагогической системы:

- 1) предмет игры – развивающаяся обстановка как объект моделирования;
- 2) деятельность обучающихся (роли, должности по игре);
- 3) правила игры (функциональные обязанности по игре);
- 4) средства оборудования и управления учением (игровое поле);
- 5) деятельность преподавателя.

Компонентный состав экспериментальной интегративной модели ПОУРИ представлен на рис. 3.

Ряд известных методистов считают, что учебная игра не может осуществляться сама по себе (как область педагогической науки). Она создается и совершенствуется в соответствии с развитием школы и методики преподавания иностранных языков как области педагогической науки. Следовательно, между базисной наукой, содержанием учебного материала, методикой его преподавания, средствами управления, дидактикой, педагогикой, психологией, с одной стороны, и игровой моделью, с другой, имеется определенная связь и взаимодействие. Это позволяет сделать вывод о том, что указанные ранее факторы являются внешними (или внешней средой) по отношению к целостной педагогической системе ПОУРИ. Тенденции в развитии этой внешней среды показывают непосредственное влияние на игровую модель как педагогическую систему.

Они не только тесно связаны между собой и с внешней средой, но и функционально взаимодействуют друг с другом, оказывая друг на друга влияние учебным предметом, дидактикой, педагогикой, психологией. Сказанное позволяет рассчитывать на то, что разработанную нами модель обучения правильно считать педагогической системой, действенность которой гарантируется наличием функционирующей системы профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр четырех типов.



Попытаемся дать рабочее определение игровой модели как функционирующей педагогической системы. Под интегративной игровой моделью как педагогической системой понимается целостность функционально соотнесенных компонентов, обеспечивающих целенаправленную организацию игровой познавательной деятельности обучаемых и их саморазвитие в условиях функционирующей системы постепенно усложняющихся профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр с учетом требований социального (цели, содержание), психологического (мотивы, воля, внимание) и кибернетического (организация, регулировка, оценка) аспектов.

Модель ПОУРИ как педагогическая система модернизирует обучение иностранным языкам, совершенствует структуру организации познавательной деятельности на основе системного двухступенчатого подхода. Первая ступень:

1) подготовительная стадия, в которой преобладают репродуктивные виды деятельности, т.е. усваивается учебный лексико-грамматический материал, необходимый для формирования иноязычных речевых навыков и умений;

2) стадия предварительного проигрывания этюдов, аналогичных тем, которые будут иметь место в "собственно" играх;

3) стадия катенации, т.е. объединение ряда микроэтюдов в макроэтиюд.

Вторая ступень – это "собственно" игра, предполагающая не столько речевую, сколько деятельностьную программу, которая задает направление профессионально речевому иноязычному общению:

1) луночная тренировочная игра;

2) ситуативная учебно-ролевая игра;

3) профессиональная учебно-ролевая игра;

4) инструментально-соревновательная учебно-ролевая игра.

Двухступенчатый подход к организации и подготовке сценарной тематической игры создает реальные условия для безболезненного перехода от первой ступени ко второй. Этот переход возможен при достижении соответствующего уровня знаний, навыков и умений, позволяющих решать вначале несложные, а затем более сложные задачи (игры II, III, IV типов). Психологической основой интерактивной игровой модели является теория Л.С. Рубинштейна о включении Объекта (т.е. о чем человек думает) в новые системы связей. На практике эта теория реализуется в виде логических операций, специфических для каждого из последовательно усложняющихся заданий, игр, соответствующих качественно отличающимся между собой уровням познавательной деятельности, ведущим к последовательно возрастающим уровням развития личности. Дидактическую основу действительности интегративной итоговой модели составляют функционирующая система поэтапно усложняющихся профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр.

Каждый тип игры, разработанный нами, представляет собой элемент этой системы. Элементы отличаются друг от друга целями, объемом, временным фактором, сложностью моделирования, технологией и др. Но общим для всех элементов системы является их профессиональная ориентация, мотивация и активизирующая сущность.

Каждый элемент системы может иметь, в свою очередь, систему и подсистему, т.е. разновидность игры или набор игр данного типа, рассчитанный на индивидуальные особенности и уровни обученности студентов.

Познавательная деятельность в условиях игр должна рассматриваться как соотношение ума, знаний и ступенчато возрастающей продуктивности предметных действий. Так, луночные тренировочные игры представляют собой первый, низкий уровень репродуктивно-продуктивной, творческой познавательной деятельности. Творческой, так как мышление всегда творческое, ибо оно является продуктивным проявлением психологической деятельности человека, в процессе которой он что-то ищет и находит нечто новое. Данный уровень репродуктивно-продуктивно познавательной деятельности, как мы видим, характеризуется низкой степенью структурных взаимоотношений исходных объектов в сравнении с последующими более сложными уровнями творческой продуктивной

познавательной деятельности.

В свою очередь, каждая "собственно" игра должна быть также системной. Системность этого рода находит отражение в разработанной нами познавательной парадигме (структурно-композиционной схеме игровой познавательной деятельности как системно-познавательных действий). Но эта система не может быть застывшей раз и навсегда. Она динамична. Самое же главное в этом вращении то, что одновременно с продвижением по каждой логически обоснованной ступени игровой познавательной деятельности нарастает умственный потенциал обучаемого, активизирующая его сознательная мысль, воображение, фантазия, совершенствуются иноязычные умения.

Как подтверждает проведенный эксперимент, педагогический статус функционирующей системы ПОУРИ как фактора активизации заключается в том, что она является средством многоуровневой ступенчатой реализации игровой модели ПОУРИ как педагогической системы. Система игр обеспечивает действенность интегративной игровой модели на основе ступенчатого усложнения профессионально-речевых и материализованных в играх предметных действий. А как известно, именно постепенное усложнение стабильности обучаемых является необходимым условием развития личности и ее познавательной активности, выражающейся в конечном итоге в повышении уровня профессиональной компетенции, интеллектуально-ориентировочной реакции на содержание изучаемого материала, умственной и познавательной самостоятельности.

Представленная нами модель для более эффективного изучения иностранного языка разработана впервые. Она не мираж, а реальность. Ее действенность подтверждается экспериментом реально существующих четырех типов учебно-ролевых игр на иностранном языке. В этом специфика рассматриваемой игровой модели обучения и воспитания. Каждая учебно-ролевая игра как элемент системы специфична. Одна от другой учебно-ролевые игры отличаются уровнем трудности, соответственно этапу их применения (репродуктивная, продуктивная и творческая фазы обучения), различной профессиональной направленностью: военной, экономической, юридической, гуманитарной.

Рассматриваемая модель обучения и воспитания выступает в нескольких функциях:

- как средство оптимальной активизации познавательной деятельности (на творческом этапе игровой познавательной деятельности);
- как инструмент исследования эффективности системы учебно-ролевых игр как элементов интегративной модели (как педагогической системы) на активизацию познавательной деятельности студентов вузов неязыковых специальностей при изучении иностранного языка в целом.

Как педагогическая категория предлагаемая модель является руководящей иерархизированной системой, построенной по принципу "от общего к частному". Роль "частного" в рассматриваемой системе выполняют различные типы учебно-ролевых игр. Причем каждая из них, разработанная нами с опорой на модель "собственно" игра, является элементом концептуальной динамической интегративной игровой модели как педагогической системы.

Расшифруем название предложенной модели как педагогической системы.

- Концептуальная направленность рассматриваемой модели означает, что методологическая направленность обучения на основе системы учебно-ролевых игр выражается в деятельностно-конструктивной форме с помощью игровой (эвристической, творческой) иноязычной мыследеятельности и предметных действий.
- Динамическая направленность рассматриваемой модели означает, что модель сама по себе, хотя и статична, но динамичной делает ее система функционирующих игр I – IV типов различной профессиональной направленности: военной, экономической, юридической, гуманитарной. Говоря о динамичности рассматриваемой модели, мы имеем в виду системно-динамическое "видение" действенности модели на основе функционирующей системы учебно-ролевых игр.

Интегративная направленность рассматриваемой модели заключается в том, что она

выполняет системообразующую функцию по отношению к проектированию содержания учебного предмета "иностранный язык", целей обучения, связи с дидактикой, педагогикой и психологией, деятельности преподавателя (конструктивной, гностической, организаторской, коммуникативной) и деятельности студентов с учетом требований принципов игровой деятельности, с одной стороны. С другой стороны, игровая модель осуществляет интеграцию всех типов учебно-ролевых игр, которые должны быть использованы в строгой иерархической последовательности "от простого к более сложному", от луночных тренировочных игр (репродуктивная фаза) к игровым этюдам (репродуктивно-продуктивная фаза обучения); и от них к сложным сценарным учебно-ролевым играм (творческая, эвристическая фаза обучения).

- Игровая направленность рассматриваемой модели заключается в том, что предметом деятельности обучаемых является специально смоделированная преподавателем игровая ситуация. В процессе развития данной ситуации обучаемые "играют себя будущих". На фоне игрового поля, где средства игрового поля выполняют функцию управления мыследеятельностью обучающихся, игроки совершают предметные действия, согласуясь с правилами игры на иностранном языке. Если предметом игры является развивающаяся ситуация профессиональной направленности, то ролевые действия обучающихся составляют ее метод.

Таким образом, рассматриваемая модель представляет собой в определенной мере универсальную модель, легко специализированную к различной направленности будущей профессиональной деятельности студентов неязыковых факультетов и может быть использована в учебных заведениях различных типов.

Компонентный состав концептуальной динамической интегративной игровой модели ПОУРИ представлен на рис. 3.

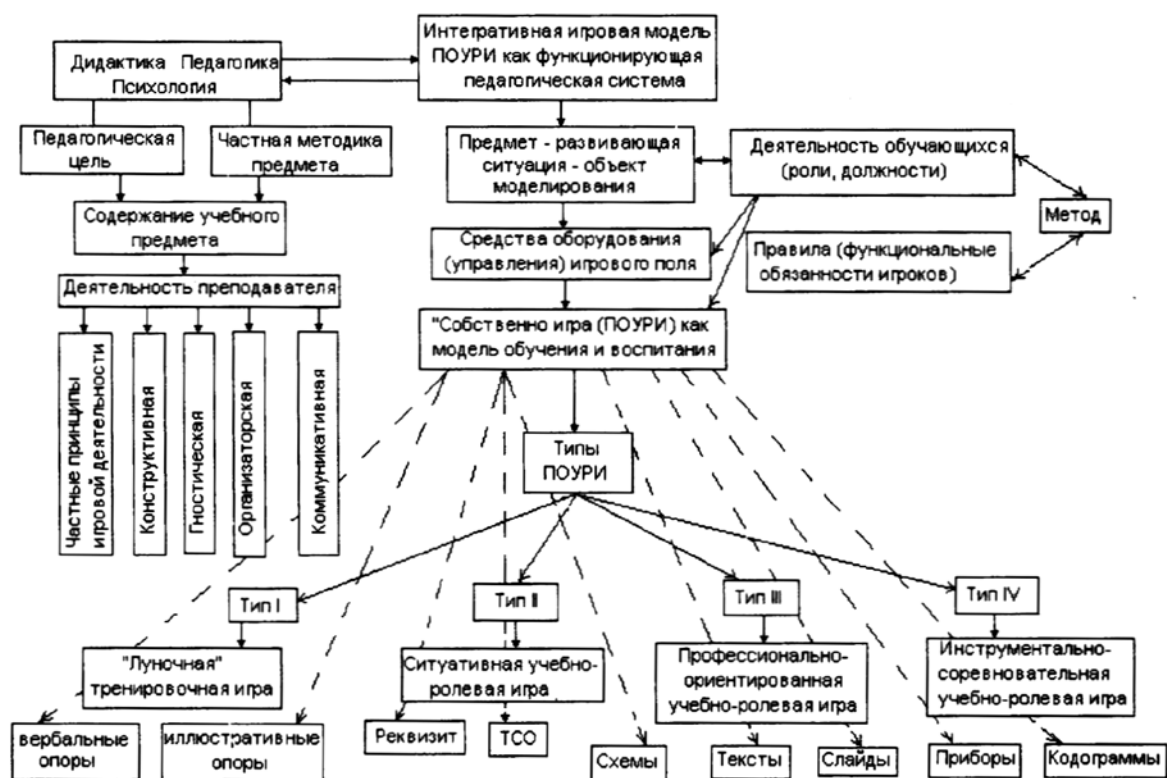


Рис. 3. Компонентный состав концептуальной динамической интегративной игровой модели ПОУРИ

## Глава 4

### КЛАССИФИКАЦИЯ УЧЕБНО-РОЛЕВЫХ ИГР ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ. ФУНКЦИИ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ И МЕСТО ИГР В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

---

---

#### 4.1. ТИПОЛОГИЯ УЧЕБНО-РОЛЕВЫХ ИГР В СИСТЕМЕ ПОУРИ И ИХ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ СУЩНОСТЬ

Аспект создания инновационных технологий предполагает:

– необходимость перехода от традиционной, унифицированной по целям, содержанию, организации, методам и результатам системы обучения к созданию концептуально новых технологий на основе системы учебно-ролевых игр (УРИ) профессиональной направленности, включающих в себя с равнозначной приоритетностью профессиональные и англоязыковые аспекты обучения, а также воспитание социально-одобряемых качеств творческой личности современного специалиста;

– создание условий для получения знаний и навыков, имеющих общественно полезную значимость, требующих самостоятельного участия обучающихся в разработке проектов и принятии решений, т.е. обучения творчеству творчеством. В концепции конструктивного личностно-деятельностного (функционального) подхода предлагаемая интегративная игровая модель представляется действенной, т.е. ее действенность обеспечивается наличием функционирующей системы профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр, являющейся средством многоуровневой ступенчатой реализации этой модели. Более того, каждая игра (I, II, III, IV типов), представляющая собой элемент системы, сама по себе системна по своему внутреннему структурно-смысловому содержанию, ибо имеет под собой твердую дидактическую основу в виде познавательной парадигмы.

Познавательная парадигма представляет собой алгоритм (схему) последовательного (ступенчатого) развития как мыслительных, так и предметных действий на иностранном языке. С точки зрения функционально-направленного обучения познавательная парадигма выполняет роль структурно-смысловой ориентации игровой познавательной деятельности обучаемых.

Парадигма состоит из двух функционально связанных видов познавательных и предметных действий. С одной стороны, действий преподавателя как субъекта, направленных на обучение студентов видам и формам деятельности профессиональной направленности. С другой стороны, действий обучающихся как субъектов, направленных на самостоятельное добывание знаний в процессе игровой деятельности. Взаимосвязь первого и второго компонентов очевидна. Отсюда, с точки зрения функциональности как методологического принципа, главным условием совершенствования речевого взаимодействия обеих сторон является изменение отношений между ними, превращение их из субъектно-объектных в субъектно-субъектные. Как справедливо утверждает С.И. Архангельский, "современная теория обучения в высшей школе требует распространения системности на построение организации, функционирование и управление учебным процессом, требует использования системности как меры эффективности и надежности процесса обучения" [1, с. 336].

Классификация игр в системе ПОУРИ представляет собой расчленение модели ПОУРИ на игры различных типов и их группировку с помощью концептуальной интегративной игровой модели.

Остановимся подробнее на проблеме классификации игр в теории игр и обоснуем предлагаемую нами классификацию. Как справедливо считает В.В. Хрипко [161, с. 88], среди предлагаемых ею вариантов нет бесспорных. Так, И.А. Липский [91, с. 30], рассматривая деловые игры военно-педагогического профиля, подразделяет их на ролевые и ситуативные. Потемкинский О.В. [125, с. 19] предлагает классифицировать их по характеру

вырабатываемых решений на статические (вырабатывается одно решение), а по характеру решаемых задач – на состязательные, компромиссные, конфликтные. Аппатова Р.С. [5, с. 16] предлагает систему учебно-коммуникативных ролевых игр (УКРИ), которая включает в себя набор игр трех типов в зависимости от этапа обучения.

Наш подход к классификации учебно-ролевых игр близок к точке зрения И.В. Сыроежкина [143, с. 31] и А.А. Вербицкого [43, с. 47], которые считают, что тип игры определяется, исходя из объекта интуиции. Согласны, что такой подход правомерен, так как именно объект моделирования – ситуация (этюд), или каскад этюдов (развивающаяся ситуация), составляющие предмет игры, обуславливающие степень проблемности, количество и сложность ролей, размер игрового поля, определяют тип игры. Предлагаемая нами система ПОУРИ включает четыре типа постоянно усложняющихся профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр.

На основе изучения теории игр и опыта их применения считаем правомерным в основу предлагаемой типологии положить следующие критерии общепедагогического аспекта (под критериями понимаются отличительные признаки ПОУРИ, являющиеся мерилем ее оценки как фактора активизации познавательной деятельности): 1) содержательная целесообразность ПОУРИ; 2) этап обучения; 3) соответствие содержания игры теме и формируемым знаниям, умениям и исходным навыкам игроков; 4) целеполагание и мотивация – показатели познавательного интереса; 5) соответствие игры реально имитируемой деятельности профессиональной направленности (моделирование); 6) проблемность (принятие решений); 7) наглядность, обозримость (игровое поле); 8) преемственность (многообразие видов связей между типами игр); 9) сотрудничество педагога и обучающихся при сочетании индивидуальной, групповой и коллективной форм работы; 10) соответствие требованиям общепедагогических и частных игровых принципов обучения. Ведущим критерием, на наш взгляд, являются: этап обучения, соответствие игры реально имитируемой деятельности и преемственность всех четырех типов игр. Исходя из данных критериев, нами выделены четыре типа игр.

Большинство критериев ПОУРИ правомерно по отношению к оценке любого типа игры, входящей в систему ПОУРИ и в ее подсистемы. Но в то же время каждый тип игры обладает своими отличительными свойствами: ситуативным рядом, т.е. количеством этюдов; количеством проблем; разнообразием ролей; количеством игроков; набором игровых полей и др.

#### **ВЗАИМОЗАВИСИМОСТИ ПОКАЗАТЕЛЕЙ ПРЕДМЕТА ИГРЫ (РАЗВИВАЮЩЕЙСЯ СИТУАЦИИ) ОТ ТИПА ПОУРИ**

Тип игры	Количество				
	ситуаций	проблем	видов ролей	игроков	игровых полей
Тип I	1 – 5	1	4	15	1
Тип II	5 – 7	1 – 6	5	16	4
Тип III	10 – 12	1 – 12	5	16	10
Тип IV	1 – 12	10 – 12	5	16	10

Каждый тип игры, разработанный нами, представляет собой элемент системы. Элементы отличаются друг от друга целями, объемом, временным фактором, сложностью моделирования, технологии и тому подобное. Но общим для всех элементов системы является их профессиональная ориентация, мотивация и активизирующая сущность. При этом следует отметить, что каждый тип учебно-ролевой игры обладает своими отличительными критериальными показателями: степенью сложности игровой ситуации, количеством видов ролей (должностей по игре), числом фрагментов игровых полей, количеством проблем (интеллектуальных затруднений) и тому подобное. Эти отличия являются в некотором ро-

де мерилom ценности данного типа учебно-ролевых игр как средства активизации в сравнении с учебно-ролевыми играми другого типа. Но это сравнение относительное, так как каждый тип учебно-ролевой игры в системе УРИ соотносится с конкретным уровнем обученности студентов, конкретной фазой обучения и обучающей стратегией: репродуктивная стратегия, продуктивная стратегия, комплексизирующая стратегия (творческий этап) и эвристический (творческий) этап обучения. На каждом этапе конкретная игра выполняет функцию "выращивания" и "саморазвития" обучаемых до уровня, достаточного для того, чтобы перейти на следующий (продуктивный) этап обучения и саморазвития обучающихся на основе следующего типа учебно-ролевых игр.

Все четыре уровня дают довольно четкую картину включения исходного объекта в последовательно усложняющиеся процессы, т.е. логическое продвижение с одного, менее продвинутого, на следующий, более продвинутый этап познавательной деятельности, приводящий на ступень относительно высокопродуктивной познавательной умственной и предметной деятельности профессиональной направленности.

### **Общая характеристика учебно-ролевых игр профессиональной направленности четырех типов как элементов педагогической системы ПОУРИ**

1. *Луночные тренировочные игры.* Название игры происходит от слова "луночка", роль которой могут выполнять схемы, клетки на шахматной доске, рисунки, кроссворды, квадраты учебной топографической карты, другие графические модели в виде кругов, сегментов и тому подобное, позволяющие создать наглядный образ изучаемого материала, т.е. игровое поле. Количество "лунок" должно быть адекватно числу граней на шестигранной игральной "кости" – фишке. Каждая грань фишки отмечается соответствующим количеством точек, как в домино. Фишки для игр изготавливаются из органического стекла, дерева или пластмассы. Игры данного типа могут проводиться по любой теме учебной программы, по любому аспекту языка на репродуктивной фазе и стратегии обучения и являются мощным элементом тренажа. Для проведения луночных игр учебная подгруппа по иностранному языку делится на команды по три человека. По речевой форме луночная игра представляет собой беседу заданного плана. Например, задания сегмента круга (квадрата, карты, кроссворда, квадрата схемы-плана города и тому подобное) согласно выпавшему номеру брошенной фишки, например, назвать за одну-две минуты как можно больше производных от заданного корня слова, используя анкету, заполнить ее и так далее. Студенты принимают на себя роли, без труда переключаясь с одной роли на другую. Благодаря игре повышается мотивация, увеличивается время активного говорения (работают все одновременно). Можно дифференцировать задания "тройкам", индивидуализировать задания внутри каждой "тройки", всех охватить контролем и оценить работу каждого (оценка деятельности каждого зависит от работы всей "тройки"). Через роли туриста, юриста, менеджера, переводчика, местного жителя и другим обучаемым задается модель речевого поведения. Стержнем игры данного типа является моделирование условий формирования речевой деятельности обучаемых в различных предлагаемых обстоятельствах. В подобных учебно-ролевых играх создается атмосфера, при которой обучаемые, моделируя действительность, воплощают в жизнь один из вариантов своей предполагаемой реальной деятельности. В результате отрабатывается монологическая речь, аудирование, диалог.

В данной мини-игре коммуникативная функция учебно-ролевых игр на рассматриваемой репродуктивной стадии и стратегии обучения задействована еще далеко не в полную меру, ибо она ограничивается, с одной стороны, уровнем (фазой) обучения, а с другой – уровнем потребности в общении ввиду ограниченности самой ситуации общения. Однако в игре формируются навыки социального поведения моделируемой действительности, межличностных отношений, осваиваются формы культуры общения. В луночных тренировочных играх происходит научение студентов приемам драматизации, импровизации, элементам театральной педагогики, овладение обучаемыми эмоционально ценно-

ственным опытом. В играх данного типа задействованы все обучаемые без исключения, все принципы игровой деятельности. С помощью игры данного типа студентам открывается их смысловая, учебно-исследовательская сущность: конструирование игрового поля, проектирование объектов деятельности, синектической профессионально-языковой деятельности и т.п.

Ценность и необходимость предлагаемых нами луночных тренировочных игр состоит в том, что они готовят обучаемых к переходу на следующую продуктивную фазу обучения на основе игровых этюдов, являющихся своеобразным трамплином к сценарным более сложным учебно-ролевым играм II типа.

2. *Ситуативные учебно-ролевые игры.* В отличие от луночных тренировочных игр ситуативные учебно-ролевые игры проводятся на продуктивном этапе (фазе) обучения. Данная фаза характеризуется значительным углублением смысловой содержательной стороны иноязычной коммуникации, наличием элементов проблемности, самостоятельности, динамичности. Игры данного типа сценарны. Сценарий рассматриваемой учебно-ролевой игры включает в себя серию ситуаций профессиональной направленности.

Основным компонентом сценария учебно-ролевых игр данного типа является не просто ситуация профессиональной направленности, а развивающаяся ситуация. Так, например, если в луночной тренировочной игре, как правило, одна ситуация, то в игре II типа ситуативный ряд может иметь пять и более ситуаций. Если в играх I типа, как правило, одно интеллектуальное затруднение, то в играх II типа их может быть три и более. Соответственно увеличивается количество видов ролей, фрагментов игрового поля и другое. Динамика ситуации обеспечивается за счет серии заданий – этюдов проблемной направленности с опорой на динамическую наглядность (игровое поле). Играющий воспроизводит определенную деятельность в какой-то системе и сам отрабатывает систему в собственной психике.

Иллюстрацией сказанного может служить учебно-ролевая игра II типа по теме "Рекламирование" (экономическая тематика). Роли и правила игры обуславливают направленность деятельности ее участников. По речевой форме учебно-ролевые игры второго типа в отличие от игр первого типа представляют собой беседу с преобладанием элементов анализа поставленной проблемы. Эти игры базируются на комплексе коммуникативно-ролевых упражнений, направленных на обучение анализу коммуникативной и игровой (тактической) задачи. Коммуникативная функция учебно-ролевых игр II типа реализуется сильнее, чем в играх I типа. Во-первых, уровень иноязычных способностей обучающихся к этому времени повышается за счет "тренажа" "луночной" фазы обучения. Во-вторых, за счет продуктивности фазы этюдного уровня, а также овладения обучаемыми эмоционально-ценностным опытом игровой деятельности. В играх II типа значительно повышается потребность в профессионально-направленном иноязычном общении ввиду расширения самой ситуации общения. Поэтому игры II типа и называются ситуативными. Текст сценария продуцируется участниками игры самостоятельно. Студенты, актеры, режиссеры, преподаватель – равноправные участники игры. Игры обеспечивают прирост коммуникативных умений в процессе работы со схемами, рисунками, анкетами, декларациями, фотографиями. В процессе подготовки и проведения сценарных учебно-ролевых игр углубляется такое личностное образование, как сообразительность при принятии решений, а также художественно-эстетический вкус при работе с реквизитом игрового поля.

Данная, более развитая игровая деятельность несет в себе большой исследовательский заряд. В ней предметы игры зачастую превращаются в знаки и символы, числа, звуки и жесты, которые становятся универсальными средствами игры, т.е. содержанием конкретной научно-практической дисциплины – знаниями в виде учебных текстов, графиков, символов, аббревиатур и др. Все действия должны выполняться в строгом соответствии с принципами, правилами конкретной научной дисциплины. Подобные игры называются также *символическими*.

Ценность и необходимость разработанных нами предлагаемых учебно-ролевых игр II типа заключается в том, что они подготавливают обучающихся к более сложным сценарным разработанным нами профессионально-ориентированным учебно-ролевым играм III типа (творческий этап).

3. *Профессионально-ориентированные учебно-ролевые ("условно" деловые) игры.* Игры данного типа мы назвали "условно" деловыми, так как обучаемые проигрывают роли не "самих себя" в жизни (как это принято в "собственно" деловых играх), а "себя будущих". Деловыми мы их назвали потому, что итог игры подобного уровня всегда деловой. Нами подмечено, что, несмотря на то, что роли игроков условны, их переживания – реальные, настоящие.

Профессионально-ориентированные учебно-ролевые игры III типа относятся к третьему и четвертому творческим этапам обучения (комплексизирующая стратегия). Они, как и игры II типа, проходят по заранее разработанному сценарию. Сценарий ситуативен, но он характеризуется значительной усложненностью заданий, увеличением количества ситуаций, количества проблем (10 – 12 вместо четырех в играх второго типа), видов ролей, усложненностью оборудования игрового поля, разнообразием реквизита, выполняющего функцию средства активизации и управления мыслительной иноязычной деятельностью обучаемых и их предметными действиями.

В играх данного типа коммуникативная функция на иностранном языке реализуется максимально. Архитектоника игровой коммуникации в играх данного типа, относящихся к творческому уровню, достигает пика. Примерами таких игр являются учебно-ролевые игры по темам "Открытие фирмы" (экономическая тематика), "На таможне" (бытовая тематика) и др.

По речевой форме игры третьего типа представляют собой беседу с преобладанием элементов расширения и углубления поставленной проблемы профессионального плана. Последовательность структурных этапов игры данного типа обусловлена логикой развития сценария. Сценарий продуцируется студентами самостоятельно при участии преподавателя. Главной движущей силой в игре является соревнование и стремление точнее, оригинальнее и быстрее выразить мысль. Игры III типа способствуют развитию профессионального мышления, самоутверждению личности, приросту речевых умений.

Игры данного типа, независимо от их конкретной профессиональной направленности (военной, экономической, юридической, общепедагогической и т.д.), являются наиболее интересным и перспективным направлением, которое развивается при проектировании и конструировании новых технологий, компьютерном сопровождении и ином для усиления мыслительной деятельности будущих специалистов в исследованиях спонтанного мышления, мозговых атаках, в "озарениях" и "открытиях", в понимании и видении результатов работы.

Подобные игры, в которых реализация коммуникативной функции максимальна, называются в научной литературе "инновационными играми". Предлагаемые разработанные нами игры III типа могут быть названы "инновационными".

4. *Инструментально-соревновательные учебно-ролевые игры.* Игры четвертого типа получили такое название потому, что у них самые высокие критериальные показатели по всем параметрам, особенно по количеству средств – фрагментов игрового поля. Эти средства являются элементом управления всей игрой. Они обеспечивают высокую степень коммуникации в процессе выполнения на их основе сложных творческих заданий, разрешения интеллектуальных затруднений (проблемных ситуаций) и так далее, например, по темам: "Экономическая система" (экономическая тематика), "Лондон – столица Великобритании" (страноведческая тематика) и другие.

Учебно-ролевые игры данного типа относятся к пиковому творческому уровню обучения, так называемой эвристической фазе, которая характеризуется относительно высокой степенью коммуникации на конечном этапе обучения иностранному языку студентов вузов неязыковых специальностей благодаря системности, взаимосвязанности всех



типов применяемых в обучении учебно-ролевых игр, функционирующих систематически, непрерывно на протяжении обучения предмету "Иностранный язык". Рассматриваемые учебно-ролевые игры данного типа относятся к играм типа КВН. Они несут в себе дух соревновательности, в лучшем смысле этого слова, что способствует проявлению творческой активности, развитию воображения и инициативы, эмоционально-ценностных отношений. При этом особая роль отводится таким личностным параметрам, как самооценка, удовлетворение деятельностью и другим.

Учебно-ролевые игры данного типа обеспечивают полную саморегуляцию и самооценку играющих "команд", благоприятный психологический климат, высокую мотивацию в процессе познания, развитие профессионального мышления, разнообразие заданий и прирост речевых умений.

Итак, педагогическая учебно-исследовательская игра – это специально организованная и эмоционально активизированная игровая деятельность человека (пары или группы), целью которой является защита проекта, рекламы, исследования; победа "команд" в соревновании, выигрыш в итоге игры и т.п. путем "поиска", открытия новых знаний и способов действий для разрешения конкретных проблем реальной жизни методом игры. Такие игры называются также синектическими играми.

Изложенное позволяет нам сформулировать общедидактические требования к функционирующей системе учебно-ролевых игр профессиональной направленности:

1. Стройность и обоснованность функционирующей системы постепенно усложняющихся учебно-ролевых игр профессиональной направленности четырех типов. Система учебно-ролевых игр включает в себя материал всего курса "Иностранный язык".

2. Целесообразность системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности. Целесообразность системы учебно-ролевых игр обуславливается тем, что на основе создания средств наглядности игрового поля и моделирования проблемных ситуаций профессиональной направленности система учебно-ролевых игр позволяет значительно расширить спектр профессионально-направленного обучения студентов вузов неязыковых специальностей.

3. Валидность системы учебно-ролевых игр, которая заключается в специфическом соответствии поставленной цели обучения.

4. Практичность системы учебно-ролевых игр, которая выражается в применении полученных иноязычных профессиональных знаний, навыков и умений в специально смоделированных, развивающихся ситуациях профессиональной направленности.

5. Преемственность, систематичность и системность системы учебно-ролевых игр. Она выражается во взаимосвязи игр первого, второго, третьего и четвертого типов (уровней), в опоре на предыдущие знания с одновременным продвижением в новое знание на основе системного двухступенчатого подхода.

6. Соответствие функционирующей системы учебно-ролевых игр принципам игровой познавательной деятельности.

7. Учет индивидуальных особенностей и уровней обученности студентов.

8. Соответствие системы учебно-ролевых игр требованиям педагогической эргономики, т.е. педагогики сотрудничества, способствующей развитию творческого потенциала обеих сторон.

9. Надежность системы учебно-ролевых игр, которая определяется состоянием надежности всех ее компонентов. Это есть свойство системы обеспечить объем и качество знаний, навыков и умений (соответствующих требованиям, установленным по всем необходимым параметрам специалиста данного профиля), обеспечивающих его творческую работоспособность в практической деятельности.

#### **4.2. Функции преподавателя в условиях проектно-игровой методики обучения на основе системы ПОУРИ**

По определению Э.Н. Короткова, под технологией понимается "системно целостное знание о способах проектирования и организации всего процесса обучения на основе раз-

вернутой последовательности точно определенных дидактических целей" [84, с. 200]. Применительно к ПОУРИ это означает коллективную учебную деятельность на основе профессионально компетентных действий в игровом ключе. В условиях игровой познавательной деятельности значительно усложняется и расширяется спектр деятельности преподавателя, связанной со знанием технологии игры. Исходными компонентами деятельности преподавателя, как известно, являются: конструктивная, гностическая, организаторская и коммуникативная функции. Рассмотрим, как реализуются данные функции в условиях применения учебно-игровых игр.

Конструктивная деятельность преподавателя, с одной стороны, связана с композицией, мысленным проектированием и прогнозированием учебно-воспитательного процесса. С другой стороны, с составлением сценариев игр, изучением, отбором имеющегося технологического оснащения занятия, с конструированием и изготовлением специфической наглядности, реквизита и т.п.

Наиболее трудным и трудоемким аспектом конструктивной деятельности преподавателя является составление сценариев игр соответственно педагогическим целям, содержанию учебного материала по этапам обучения. Данный аспект требует координации усилий преподавателя иностранного языка и преподавателей смежных (специальных) кафедр. Только такой подход позволяет рассмотреть объект, моделируемый в игре широко и полно, увеличивает разнообразие применяемых приемов ТСО. Несомненно, что данный перечень аспектов конструктивной деятельности преподавателя не исчерпывает всех направлений его творческой работы по разработке и применению игр. Однако, видно, что творческая деятельность преподавателя, направленная на активизацию познавательной деятельности, имеет три взаимосвязанных аспекта: конструирование сценариев игр; моделирование практических ситуаций профессиональной направленности; разработка и совершенствование оборудования игрового поля.

Гностическая деятельность преподавателя направляется, как правило, на изыскание возможности моделирования на основе модели ПОУРИ в целях активизации познавательной деятельности обучаемых и развитие их творческих способностей.

Организаторская функция преподавателя с использованием модели ПОУРИ на занятиях по иностранному языку осуществляется, с одной стороны, организацией преподавателем своей деятельности по педагогическому руководству игрой, с другой стороны, – организацией деятельности обучаемых в процессе игры. Что касается коммуникативной деятельности преподавателя, то, связанная с областью взаимоотношений преподавателя и обучаемых, в условиях применения системы ПОУРИ, она претерпевает существенные изменения. Вместо монолога преподавателя и эпизодического диалога с обучаемыми (при репродуктивных методах обучения), при продуктивных методах обучения в условиях ПОУРИ, коммуникация преподавателя с обучаемыми вступает в иную форму, которая характеризуется общением единомышленников, коллег, заинтересованных в творческом подходе к разрешению учебных проблем. Следовательно, педагогической основой процесса обучения в условиях игр является, с одной стороны, целенаправленные приемы, принципы; с другой стороны, – специфическая форма педагогического сотрудничества, основанная на специфических игровых принципах обучения. В связи с этим изменяется стиль деятельности преподавателя и расширяются его функции.

Как считают многие исследователи учебно-ролевых игр (Аппатова Р.С. [5], Олейник Т.И. [112], Сыроежин И.М. [143] и др.), основными функциями преподавателя являются: функция организатора учебного процесса; информационная функция, когда преподаватель выступает в роли источника информации; функция формирования личности обучаемого. С этим можно согласиться, но наш подход к трактовке функций преподавателя строится на иной основе. Напомним, что изучение сущности игровой деятельности и учебно-ролевых игр позволил нам выявить основные функции ПОУРИ в активизации познавательной деятельности обучаемых.

Отметим также, что наиболее перспективным является определение функций учебно-ролевых игр по той роли, которую они играют в решении общедидактических задач в процессе обучения и воспитания. Исходя из общей цели воспитания и обучения творческой личности, в отечественной педагогике принято считать, что процесс познавательной деятельности призван осуществлять три основные функции: образовательную, воспитательную и развивающую [10, с. 280].

Комплексный характер игровой познавательной деятельности на основе системы игр позволяет осуществить желаемое единство всех трех функций обучения.

Суть сказанного заключается в том, что в игровой познавательной деятельности происходит комплексирование функций, заложенных в природу учебно-ролевых игр и функций преподавателя по педагогическому руководству игрой. Рассмотрим, как коррелируются действия преподавателя с функциями учебно-ролевых игр в процессе реализации той или иной функции. Например, первой функцией учебно-ролевых игр вслед за Т.И. Олейник мы считаем мотивационно-побудительную. Как известно, процесс порождения речевого высказывания начинается с мотивационно-побудительного уровня.

Выполнение этой функции предусматривает сообщение преподавателем цели, установок инструкций, правил игры, сообщение обстановки (ситуации), назначение на роль и т.д., т.е. данная функция коррелирует с начальным периодом игры, направленным на создание условий предстоящей игровой деятельности. Очень важным фактором, повышающим мотивацию познавательной деятельности обучаемых, является назначение на роль. Как подчеркивает И.А. Зимняя, "... используемые в практике обучения иностранному языку приемы организации ролевого обучения, игровых ситуаций ... непосредственно направлены на приведение в действие механизмов мотивации и, тем самым, на повышение эффективности обучения иноязычному говорению" [64, с. 150]. Того же мнения придерживается и В.В. Хрипко. Он считает, что "назначение на роль и установление правил (обязанностей) – сильный фактор организации обучения в игре. С этого момента игроки начинают активно действовать" [161, с. 88]. Мотивационно-побудительная функция является изначальным средством активизации познавательной деятельности как элемента функционирующей педагогической системы.

Следующая функция ПОУРИ – информационно-обучающая. В ней сконцентрирована обучающая функция игры, которая реализуется преподавателем через различные источники информации: учебные тексты, таблицы, схемы, ТСО и т.п. Они способствуют закреплению получаемых знаний об образах, выделению главного и путем создания ярких опорных моментов помогают запечатлеть логическую нить материала, систематизировать изученный материал. Дидактическая ценность учебно-ролевой игры как средства активизации усиливается преподавателем благодаря использованию оптимальной технологии обучения: моделирования, обратной связи, проблемности, системности, занимательности, соревновательности, динамичности, исполнению ролей и др. Таким образом, обучающие свойства профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр проявляются не сами собой, а через организацию совместной работы преподавателя и обучающихся в соответствии с сущностью и закономерностями игровой деятельности.

Обучающая сущность ПОУРИ заключается еще и в том, что именно игры позволяют преподавателю завершить творческий этап прохождения той или иной темы (раздела) программы, сглаживая те границы, которые существуют между искусственно вычлененными составляющими содержания обучения, как бы "расфасованного" по отдельным темам, разделам, текстам и т.д. С помощью игр преподаватель расчлененные знания объединяет в целое, в единые комплексы необходимых качеств, что в значительной степени способствует обобщению и закреплению знаний.

Следующая функция – это функция организации и управления игровой познавательной деятельностью обучающихся. С точки зрения действий преподавателя как организатора учения данная функция заложена в сценарий учебно-ролевой игры. В основу

реализации данной функции заложен принцип педагогического руководства игрой. Рассмотрим, как преподаватель осуществляет педагогическое руководство игрой. ПОУРИ считается нестандартным способом организации обучаемых в вузе. Эта точка зрения подтверждается рядом исследований. Так, Г.А. Победоносцев пишет: "Что касается методов управления, то именно игра выступает как наиболее эффективное средство развития всех компонентов учебной деятельности обучаемых" [126, с. 40 – 48].

Нетрадиционные методы обучения относятся в большинстве случаев к категории творческих методов, направленных на включение обучаемых в процесс познания, на побуждение мотивов и стимулов учения.

Гностический аспект деятельности преподавателя, как нам известно, должен быть направлен на изыскание наилучших форм совместной с обучаемыми организации познавательной деятельности, изыскание форм и методов управления, коррекции и контроля. Следовательно, рассматриваемая функция является наиболее важной в современном процессе обучения, направлена на активизацию познавательной деятельности. Процесс включения обучаемых в игровую познавательную деятельность на основе системы профессионально-направленных учебно-ролевых игр достигается актуализацией изучаемого материала, привлечением внимания обучаемых, побуждением их к оценке воспринимаемого материала, предоставлением им возможности высказать свое мнение. Наиболее важным мотивом, побуждающим желание учиться, является социальный мотив, а также интерес к предмету. Еще К.Д. Ушинский писал "... учение, лишённое всякого интереса и взятое только силою принуждения, ... убивает в ученике охоту к учению." [157]. Это означает, что обучать необходимо так, чтобы было интересно. Учитывая, что познавательный интерес понимается как направленность внутренних психологических качеств человека на объект или явления окружающей действительности, его формирование на занятиях осуществляется посредством разнообразных наглядных пособий профессиональной направленности. Их можно назвать "инструментом управления" [14, с. 24]. Вот почему игры III типа получили у нас название "Инструментально-соревновательные" учебно-ролевые игры. Функция организации и управления проявляется также в контроле и корректировке знаний обучаемых. В игре обучаемым часто предлагается применить знания в незначительно изменённых или совсем в новых условиях протекания игры, в том числе проблемной ситуации, что позволяет косвенно судить об уровне языковой и профессиональной подготовленности, а также уровне общего развития обучаемого. Организация и управление познавательной деятельностью неразрывно связаны с личностью обучаемого, способствуют одновременно его развитию и воспитанию. В этом заключается сущность и особая роль рассматриваемой функции, т.е. без нее невозможно обучение как специально организованное познание.

Преподаватель посредством инструкций-заданий с опорой на наглядность организует познавательную деятельность и управляет ею с целью усвоения знаний, формирования навыков и умений в процессе познавательной деятельности, помогает в корректировке, обобщениях, выводах и т.д. Результат всякий раз является тем самоорганизующим фактором, без которого невозможно осуществить корректировку хода учебного процесса, а значит, и управлять игровой познавательной деятельностью. Из этого следует, что сценарий игры создается при условии моделирования учебного процесса на этапе его создания, т.е., создавая сценарий для передачи учебной информации (информационно-обучающая функция), необходимо сразу же учитывать процессуальный характер деятельности обучаемых (учебно-деятельностный аспект) и следовательно, различные виды организации и управления познавательной деятельностью (функция организации и управления).

Рассмотрим, как согласуются действия преподавателя в процессе реализации контрольной рефлексивно-оценочной и психотерапевтической функций. Известно, что любая человеческая деятельность сопровождается рефлексивно-оценочными действиями. По от-

ношению к обучающимся встает вопрос "о целенаправленном формировании способности к рефлексии" [46, с. 160]. Формирование и развитие этого умения в процессе учебно-ролевых игр происходит естественно в технологии развивающейся педагогики сотрудничества. Постановка преподавателем проблемы, цели, планирование и выполнение заданий (этюдов) и оценочные действия производятся как преподавателем, так и самими обучающимися. Преподаватель учит студентов объективной и честной оценке деятельности товарищей, обучает критериям оценки. В результате обучаемые становятся субъектами своей собственной познавательной деятельности, осознают необходимость данного становления. С овладением студентами рефлексивно-оценочными действиями начинается их профессиональное самосознание как будущего руководителя, командира, воспитателя и др.

Следовательно, оценочные действия обучаемых благодаря нацеленным действиям преподавателя становятся одновременно и методическим средством становления студента как личности, несущей ответственность за свои действия, осознающей цену этим действиям. В таком понимании контрольные рефлексивно-оценочные действия из средства деятельности одновременно становятся ее предметом, так как возникает вторичная рефлексия. Она начинает осознаваться как особая деятельность, которая предполагает свое целеполагание, планирование, реализацию. Эта деятельность может выражаться в самоанкетировании.

Таким образом, преподаватель формирует у студентов потребность в выработке эмоциональной оценки самого опыта работы, вклада каждого в совместную деятельность, потребность оценить деятельность товарищей и получить от них оценку собственной деятельности. Это новообразование в педагогике сотрудничества можно считать одним из механизмов формирования способности к организации коллектива в реальных жизненных ситуациях общения. Такова дидактическая и педагогическая значимость контрольной рефлексивно-оценочной функции.

Сутью психотерапевтической функции является создание преподавателем благоприятного психологического климата, атмосферы взаимоуважения, снятие страха и стеснения на занятии во время игры; создание атмосферы творчества и раскованности. То, что это удалось преподавателю, подтверждается анкетами обучающихся.

Оценивая вместе с обучающимися речевую деятельность игры, преподаватель планирует снизить психотерапевтическую функцию контроля. Вот что говорит об этом Д. Турнер: "Создание благоприятного климата в аудитории... – важная психологическая задача, которая непосредственно связана с манерой преподавателя исправлять ошибки. Она особенно значима при проведении деловой игры" [154]. Этому же мнению придерживаемся и мы. Целесообразно разрабатывать такие формы контроля, которые были бы максимально лишены психотравмирующего воздействия. Реализуя данную функцию, преподаватель должен следовать частному методическому принципу аппроксимации.

"Значение аппроксимации состоит в том, что преподаватель имеет полное право игнорировать все те незначительные ошибки в языке и речи, которые не нарушают коммуникативного акта речи, не препятствуют получению информации... Правильное осуществление этого принципа создает благоприятную обстановку в учебной аудитории, повышает речевую активность учащихся, устраняет ошибкобоязнь, что приводит к необходимости для общения раскованности" [15, с. 147].

Нами подмечено, что в процессе учебно-ролевых игр все функции игр комплексизируются. Более того, без воздействия на них со стороны преподавателя они мертвы и "оживают" лишь при взаимодействии с функциями преподавателя, реализуемыми в процессе педагогического руководства игрой. Следовательно, комплексирование функций, заложенных в природу учебно-ролевых игр, с функциями преподавателя составляют необходимые условия эффективности учебно-ролевых игр.

В связи с применением в учебном процессе вуза игровой модели обучения возникает вопрос о качественном изменении роли преподавателя в учебном процессе. С примене-

нием игровой методики обучения роль преподавателя не снижается, а, наоборот, в условиях, когда совершенствуются формы и методы, разнообразными становятся средства обучения, ответственность преподавателя и его роль повышаются, от него требуется более высокое мастерство в организации и проведении занятий, творческий подход при подготовке необходимого наглядного материала, методическая разработка сценариев игр, разработка учебных пособий, помогающих активизировать познавательную деятельность обучающихся, способствующих созданию благоприятного психологического климата, и др.

Методологической основой творческой деятельности преподавателя мы считаем дидактические принципы игровой познавательной деятельности, предложенные нами. Ход работы диктует нам необходимость остановиться на двух взаимосвязанных принципах, без соблюдения которых невозможна успешная реализация организаторской функции преподавателя. Это принцип обратной связи и результативности. Принцип обратной связи обеспечивает играющих информацией о реальном ходе игры, что позволяет играющим (командам) осознать, насколько их действия отличаются от оптимальных, и вносить в них коррективы. Исходя из полученных данных, играющими постоянно оценивается обстановка. Единство обратной связи – это как бы "чтение" другого человека. Тонкий расчет на его саморегуляцию.

Обратная связь осуществляется посредством таких стимулов, как слово, жест (движение мастера), взгляд и даже молчание.

Речь идет о рефлексорной саморегуляции, реагирующей на восприятие через органы чувств сигналов высшей среды, а также о сознательно управляемой саморегуляции. Последней нужен сильный и авторитетный импульс, возбуждающий саморегуляцию. Таковыми, кроме указанных импульсов, являются авторитет и талант преподавателя и талант играющих. Талант преподавателя проявляется в том, что перед игрой преподаватель убеждает играющих в наличии у них природных способностей не только воспринимать информацию, но и творчески отреагировать на нее. Более того, включить в этот процесс другого, рядом сидящего товарища по игре.

Обратная связь нужна не только играющим, но и руководителю для получения данных о влиянии на играющих условий новой обстановки. Принцип обратной связи обеспечивает реализацию закономерности игры: ее предмет должен как бы сам играть с играющими, иначе игры не будет. Сведения о том, как он играет и играет ли вообще, дает обратная связь, например, счет или другая информация от судей. Этим объясняется необходимость объективного контроля со стороны руководителя (преподавателя) за действиями сторон (команд) во время игры и действиями судей (некорректность, отсутствие этики, необъективность, нечестность). Принцип результативности связан с предыдущим принципом и неотделим от него. Он обеспечивает количественное и качественное выражение как текущих, так и итоговых показателей.

Качественно новый подход к организации учебного процесса предполагает педагогику сотрудничества в условиях игровой деятельности. В педагогических изданиях ее называют и новой педагогикой, и "педагогическим кредо".

По утверждению В.И. Журавлева, "педагогика сотрудничества требует переосмысления не только отношений, но и структуры познавательных операций, логики коллективного добывания знаний и самостоятельной работы в одиночку, чтобы быть достойным партнером" [62].

Он считает, что преподаватель как организатор должен провести тщательный анализ форм контакта деятельностных сторон, выявить предполагаемые роли, определить умения и навыки, необходимые для выполнения ролей, и выяснить, в каких интенциях может возникнуть необходимость в ходе обмена информацией.

Познавательную деятельность на основе игр М. Вайсбург и Р. Липатова назвали "театром общения".

В условиях игровой познавательной деятельности роль организатора является одной из самых важных, так как преподавателю необходимо определить конкретные задачи и способы их решения, чтобы знать, каким образом двигаться к намеченной цели. Кроме того, преподаватель должен тщательно продумать специфику и содержание предполагаемых ролей и линию своего ролевого поведения в игре, т.е. степень своего вмешательства в самостоятельную речевую деятельность обучаемых. Иными словами, он выбирает себе тематически обусловленную роль, социальный статус которой несколько выше, чем остальных, например, руководитель фирмы, представитель вышестоящего командования и другие лица (подобный прием преследует цель признания абсолютного авторитета данного образа) и наметить линию своего ролевого поведения в игре. Цель преподавателя в этой роли – умело воздействовать на ход игры, активизируя речемыслительную деятельность игроков, которая благодаря его режиссуре становится более эвристичной, творческой и мотивированной. В основе этих действий лежит принцип функциональной направленности методического управления, фундаментом которого является "педагогика сотрудничества". Роль организатора игровой учебно-познавательной деятельности обязывает преподавателя быть артистом, режиссером (дирижером) и осуществлять педагогическое руководство игрой.

Роль преподавателя – сделать все, что сделал бы артист, и еще дополнительно – превратить аудиторию в действующее лицо, т.е. активизировать ее познавательные действия, что требует от него дополнительной энергии мастерства. И нельзя надеяться на то, что "будешь в ударе". Необходимо тренировать себя, оттачивая мастерство оратора и артиста. Об использовании фрагментов ситуационно-ролевых игр, строящихся по принципу организации игровых этюдов на общение в театральной педагогике, говорит в своей диссертации Н.Г. Ксенофонтова [80, с. 196].

На любом этапе организации игровой познавательной деятельности преподаватель должен быть "артистом", мастером, воспитателем. Оптимальность в требованиях, педагогический оптимизм, эмоциональная отзывчивость учителя, положительный настрой его в деятельности и общении с учениками – содействуют высокому интеллектуальному и эмоционально-волевому тону общению и повышают эффект его протекания и результаты.

Организаторское мастерство преподавателя проявляется, прежде всего, в умении создать такую обстановку, в которой у обучаемых появилось бы желание действовать. Для преподавателя-организатора познавательной деятельности обучаемых недостаточно знания основных методов активизации познавательной деятельности, необходимо еще владеть умением стимулирования активности обучаемых в процессе использования этих методов таким образом, чтобы тот или иной метод воспринимался ими как собственное стремление. Этих стимулов много: это доверие, интерес, скорость, оценка деятельности, стимул важности, стимул профессии и др. В играх стимулы, как правило, реализуются в комплексе. Так, например, в описанных нами луночных играх стимул важности задания реализуется путем постановки задач, стимул интереса – наличием игрового поля, стимул доверия – посредством свободного выбора задания, самоконтроля и самопроверки внутри "троек". Систематическое использование в игровом процессе данного стимула (доверия) способствует развитию у обучаемых той самостоятельности, в процессе которой у них вырабатывается самостоятельная точка зрения и умение включаться в разные виды деятельности.

Таким образом, мы видим, что преподаватель как организатор познавательной деятельности на основе игр выступает в роли режиссера (дирижера), организующего аудиторию как действующее лицо на активные действия.

Наивысшее мастерство педагога как режиссера проявляется в умении создавать проблемные ситуации. Этой точки зрения придерживаются многие преподаватели, занимающиеся проблемой игр: В.В. Хрипко [161], Р.С. Аппатова [5], Э.Н. Коротков [84], Е.Н. Крас-

нянская [81], И.В. Драгомирецкий, Т.И. Олейник [112], И.А. Липский [91], Г.А. Китайгородская [71], П.И. Пидкасистый и др.

В организаторский компонент деятельности преподавателя в условиях игровой деятельности входит и педагогическое руководство игрой. Педагогическое руководство игрой – ее важный принцип. Это и важный аспект творческого мастерства преподавателя. Педагогическое руководство игрой начинается с целеполагания и педагогического подхода к распределению ролей. Остановимся на этом подробнее. При обдумывании и распределении ролей очень важен учет мотивов и интересов студентов, особенностей темперамента, характера, а также их социально-педагогического статуса в группе в целях регулирования уровня притязаний на ролевое лидерство.

Педагогический подход к распределению ролей должен предусмотреть представление той или иной роли в первую очередь не лидерам и "звездам", а тем обучаемым, которые нуждаются в коррекции их недостатков.

Профессионально-ориентированная учебно-ролевая игра, на наш взгляд, – пример материализованной действительности, синтетическое выражение конвергенции видов деятельности. Примером такой конвергенции может служить соревновательная профессионально-ориентированная учебно-ролевая игра, так как в игре такого типа аспект самостоятельного учения преобладает, как ни в какой другой. Педагогическое руководство игрой проявляется также в выразительности игры на основе создания игрового поля и игровых атрибутов. Применение разнообразной наглядности в процессе игры требует от преподавателя умения создать творческую атмосферу общения, в которой нивелируются негативные проявления индивидуальностей обучаемых, раскрываются их ценные личностные черты.

Педагогическое руководство игрой проявляется, наконец, в анализе и оценке результатов игровой деятельности. Обсуждение должно вестись в доброжелательном тоне. Присущая игре атмосфера диалога должна сохраняться и в ее обсуждении. Как правило, обучаемые ждут оценки своих игровых действий от преподавателя, но преподаватель должен максимально приблизить всех к самостоятельным выводам и оценкам товарищей, а также к самооценке.

Все изложенное позволяет сформулировать ряд требований для преподавателя в условиях функционирования игровой модели обучения:

1. При разработке сценариев игр проявлять творчество с учетом гностического, конструктивного, коммуникативного и организаторского компонентов деятельности преподавателя.

2. Учитывать требования специфических принципов организации игровой познавательной деятельности.

3. Применять методы и средства управления познавательной деятельностью, адекватные игровым формам организации. Обеспечить многообразие взаимосвязанных видов учебно-познавательной деятельности и соответствующих им предметных действий с опорой на адекватные средства оборудования и управления учением.

4. Основой реализации интегративной игровой модели считать педагогический принцип единства обучения и воспитания.

5. В процессе реализации одной из основных функций преподавателя – педагогического руководства игрой – следует обеспечить:

- выявление коммуникативных умений, необходимых для группового взаимодействия;
- целеполагание и педагогический подход к распределению ролей;
- тщательно продуманную линию ролевого поведения в игре каждого обучаемого;
- степень своего вмешательства в речевые и предметные действия обучаемых;
- разграничение этапов организации группового ролевого сотрудничества;



- выразительность игры на основе создания модели среды (игрового поля) с помощью игровых медиумов профессиональной направленности;
- творческую атмосферу труда и общения, в которой формируются эмоции, связанные с радостью познания и постепенно нивелируются негативные проявления личности студентов, раскрываются их ценные личностные черты, активная жизненная позиция творческой личности;
- педагогический анализ и оценку (самооценку) результатов игровой познавательной деятельности каждого;
- соблюдение условий эффективности интегративной игровой модели.

#### **4.3. МЕСТО УЧЕБНО-РОЛЕВЫХ ИГР ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ И КОНТРОЛЯ. ИГРОВОЙ МОДУЛЬ. "ЗАЧЕТНЫЕ ЕДИНИЦЫ"**

ПОУРИ составляют элемент целостного учебного курса "иностранный язык", и успех той или иной игры существенно зависит от ясности и связи с другими частями и формами процесса обучения иностранному языку. В этой связи одним из спорных является вопрос о месте ролевой игры в учебном процессе.

Некоторые авторы высказывают мысль о возможности использования ролевых игр на всех этапах обучения, не давая при этом никаких рекомендаций относительно дозировки материала и последовательности их введения в учебный процесс. Большинство авторов (Бабанский Ю.К. [36], Гез Н.И. [49], Аппатова Р.С. [5] и др.) считают целесообразным проводить игры на заключительном этапе работы над темой, поскольку иначе не все обучаемые окажутся способными без предварительной подготовки к свободной импровизации в ролевой игре. Так, К.Б. Есипович [58] подтверждает, что целенаправленное и систематическое использование ролевых игр на заключительном этапе работы над темой обеспечивает личностную значимость изучаемого и позволяет управлять процессом усвоения.

Дашевский Д.А. [56] тоже считает, что следует в рамках каждой темы организовывать ролевые игры, выполняющие функции стимулятора интереса к овладению предметом и способствующие формированию профессиональной предрасположенности. Того же мнения придерживается и Е.Н. Краснянская: "...проведение игр в конце каждого учебного цикла не только стимулирует активную речевую деятельность курсантов, но и вынуждает их максимально реализовывать сформированные умения и навыки речевой деятельности" [81, с. 100].

Сыроежин И.М. [143] и Вербицкий А.А. [43] считают, например, что следует говорить не о применении игр вообще, а о применении игр как особого вида практических занятий по определенному разделу, курсу и т.д.; что касается работы со взрослыми опытными специалистами, то они считают возможным представить весь курс повышения квалификации как сложную продолжительную игру.

Следует сказать, что Р.С. Аппатова, говоря об играх на иностранных языках, пишет: "Учитывая, что сосредоточить внимание на содержании игры можно только достаточно свободно овладев необходимым для ее проведения минимумом языкового материала, ролевую игру рекомендуется проводить в основном на завершающем этапе работы по изучаемой теме" [5, с. 16].

Необходимо подчеркнуть, однако, то обстоятельство, что авторы большинства известных нам работ рекомендуют проводить игры с самого начала обучения, так как в противном случае от игр не удастся добиться желаемых результатов из-за "барьера", возникающего при этой непривычной форме общения. На деле так и получается. Преподаватель не может провести игру даже по готовому и изученному им сценарию.

Авторы данной монографии полностью согласны с М.Л. Вайсбурд и Р.С. Аппатовой в том, что, если преподаватель планирует игру на кануне ее проведения, он нико-

гда не добьется высоких результатов. Игру необходимо планировать задолго до ее проведения. Она должна быть подготовлена всем ходом предваряющего ее учебного процесса в рамках изучаемой темы – введением материала, его первичным закреплением, практикой в общении.

Подытоживая сказанное, мы хотим добавить следующее. Как показывает наш многолетний опыт проведения профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр, сценарные тематические ролевые игры продолжительностью от 45 до 80 минут, завершающие тематический цикл и являющиеся эффективным средством активизации познавательной деятельности, действительно следует проводить на завершающем этапе работы над темой.

Что касается тренировочных "луночных" игр, а также мини-игр (этюдов), то они могут и должны проводиться часто, в рамках почти каждого занятия, если говорить об игровой методике проведения учебных занятий. Работу над каждым учебным текстом полезно завершать такой игрой. При этом наряду с изучаемым рекомендуется использовать и ранее пройденный материал в целях его повторения. Из сказанного следует, что в вузе не нужен самостоятельный курс профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр, а нужен последовательно применяемая и постепенно усложняемая система (модуль) базовых ПОУРИ, каждая из которых эффективно завершает цикл занятий по определенной теме. Игры как бы представляют собой вариант творческой интерпретации темы. Примером могут служить профессионально-ориентированные учебно-ролевые игры, разработанные и представленные в данной монографии.

Мы уже говорили о том, что современная концепция проблемно-модельного обучения возникла из трех основополагающих принципов дидактики XX в. – проблемности преподавания и учения моделирования будущей профессиональной деятельности студентов на основе динамических моделей специалиста широкого профиля и модульной технологии организации и функционирования учебного процесса во всех сферах высшего образования.

С дидактической точки зрения, модуль – это вполне определенная педагогом самостоятельная часть учебно-исследовательского курса или предмета, содержащая в себе одно или несколько близких по содержанию и фундаментальных по значению понятий, законов, принципов, событий и явлений. Это так называемый "предметный модуль".

Главной целью модульного обучения является такое изменение организованных основ педагогического процесса в высшей школе, которое обеспечило бы существенную его демократизацию, создало условия для действительного изменения роли и места студента (превратило его из объекта в субъект процесса обучения), придало учебному процессу необходимую гибкость для того, чтобы реализовать принцип индивидуальности обучения.

В последние годы в отечественной и зарубежной дидактике большое внимание уделяется разработке и использованию межпредметных модулей.

Межпредметный модуль – это целая информационно-логическая сеть из взаимосвязанных точек и частиц межпредметных и внутрипредметных связей и отношений в различных и разнообразных программах высшего и среднего образования, которая, в свою очередь, имеет еще и микромодули – тематические части. Все это становится возможным благодаря развитию компьютерных систем нового поколения, и уже в ближайшие годы межпредметные тематические модули станут учебной и методической базой видеоконピューтерной технологии обучения XXI в.

Что касается блока игрового обучения, то он должен состоять из ряда символических (луночных тренировочных) игр, имитационных ("собственно" учебно-ролевых игр) профессиональной направленности, исследовательских сложных "синектических" учебно-ролевых игр профессиональной направленности и инструментально-соревновательных

дидактических учебно-ролевых игр профессиональной направленности (эвристических, творческих игр, типа КВН).

Для создания блока модульной технологии игровой деятельности совсем не обязательно иметь большой спектр учебных игр (достаточно иметь четыре-пять игр различного уровня сложности). Но количественные результаты разработанных и проведенных профессионально-направленных эвристических исследовательских учебно-ролевых игр должны быть приплюсованы к сумме необходимых и достаточных (обязательных) "зачетных единиц" (по американской методике оценки учебной деятельности), т.е. оценка "качества" может быть существенно дополнена с помощью блока игрового обучения да еще и с использованием компьютерных технологий.

Блок игрового обучения в модульной технологии можно представить и как вполне самостоятельную форму учебной деятельности, в которой сочетаются все виды и способы активной познавательной деятельности, развивающегося интеллекта. Это объемное отражение и поглощение текущей информации игры игроками и болельщиками, активное наблюдение, слежение, анализ, сравнение и синтез, имитация, имитационное моделирование среды, игровое моделирование резко изменяющейся обстановки, разыгрывание и исполнение ролей, анализ реальных проб и попыток, личных и чужих ошибок, споры, дискуссии, мозговые атаки и защиты и, наконец, творческие игры.

Все знают, что игры не терпят скуки, однообразных впечатлений и одинаковых результатов, чем "сверх края" заполнена традиционная технология взаимного бездействия или бездумного повторения. Игра – это свобода духа, мысли и действия, право выбора и право участия. Игре присущи новизна, неожиданность, неповторимость, упорство и тяжелый труд, вдохновение и азарт.

Все это, активизируя учебную деятельность, ускоряет темп работы над модулями, заставляет пристально всматриваться в процесс личного моделирования своей будущей профессиональной деятельности, наблюдать ненаблюдаемое в обычных условиях, быстро думать и терпеливо ждать, переживать ошибки и промахи, напряженно вспоминать, сравнивать несравнимые вещи, смело догадываться и находить выход из сложнейших, порой тупиковых лабиринтов. Все это имеет громадное дидактическое значение для модульной технологии организации игрового обучения.

Без модульной системы организации обучения иностранному языку игровая познавательная деятельность средствами системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности не может быть внедрена в традиционное обучение, ибо оно имеет глубокие корни. Прав П.И. Пидкасистый, который считает, что никогда не следует по просьбе коллеги делать игру для кого-то или разрешить присутствовать "на игре", так как вы по вине кого-то можете стать очередным дискредитатором "игры как метода".

Следует отметить, что разработанная и примененная нами система дидактических игр не имеет противоречий, присущих предшествующей образовательной системе, так как она основана на принципах современной дидактики. Применение дидактических игр разных типов и направлений играет немалую роль как основа совершенствования современных игровых и компьютерных технологий, как фактор развития мыслительной и предметной профессиональной деятельности обучающихся и как мощное средство модернизации образования.

## **Г Л А В А 5**

### **ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНО-РОЛЕВЫХ ИГР ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

---

---

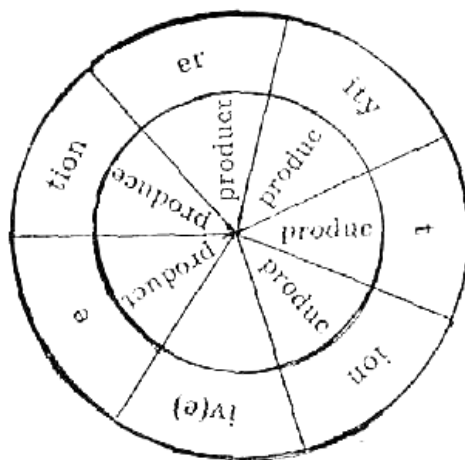
#### **5.1. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ЛУНОЧНЫХ ТРЕНИРОВОЧНЫХ ИГР РАЗНЫХ ТИПОВ КАК ЭЛЕМЕНТА МНОГОУРОВНЕВОГО КОМПЛЕКСА ПОУРИ**

Под комплексом понимается совокупность взаимосвязанных между собой различных типов учебно-ролевых игр, направленных на изучение конкретных программных тем по предмету. Комплексом может быть признана не любая совокупность игр, а только их система, все элементы которой связаны между собой логической последовательностью решаемых учебных задач, содержанием изучаемого материала и методологией. Как системный объект комплекс обладает определенной структурой и целостностью. Его элементы не повторяют друг друга, а усиливают педагогическое воздействие каждого из них. Разработанная нами обучающая функционирующая система ПОУРИ и является таким комплексом, включающим в себя совокупность учебно-ролевых игр четырех типов. Каждый тип игры представляет собой элемент системы, и каждая игра сама по себе системна по своему внутреннему структурно-смысловому содержанию, ибо имеет под собой твердую дидактическую основу – познавательную парадигму, разработанную нами. Познавательная парадигма представляет собой алгоритм (схему) последовательного ступенчатого развития как мыслительных, так и предметных действий в процессе моделирования постепенно развивающейся проблемной ситуации.

Реализация многоуровневого комплекса профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр разных типов, как показывает опыт, опирающийся на теорию применения игр, начинается по принципу "от простого к сложному", с игр первого типа, которые носят название луночных тренировочных игр. Это объясняется тем, что выбор того или иного средства обучения, входящего в состав комплекса, определяется методической задачей и изоморфностью данного средства обучения по отношению к данному объекту. Под изоморфностью здесь понимается "соответствие свойств, функций и отношений рассматриваемой образной модели с теми свойствами, функциями или отношениями объекта (процесса), которые подлежат изучению" [13, 61]. Опираясь на это положение, мы объясняем необходимость выбора именно учебно-ролевых тренировочных луночных игр.

#### **5.1.1. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ "СОБСТВЕННО" ЛУНОЧНЫХ ТРЕНИРОВОЧНЫХ ИГР НА ПРИМЕРЕ УЧЕБНОЙ ТЕМЫ "ЭКОНОМИКА КАК НАУКА"**

Луночная тренировочная игра может быть использована при изучении материала экономической направленности. При этом игровым полем могут служить как учебные схемы, карты, так и круги, прямоугольники и другие, наполненные содержанием экономического смысла (рис. 4).



**Рис. 4. Луночная игра № 1 лексической направленности**

Каждая пара или тройка обучаемых получает свой круг и свою фишку.

По команде преподавателя (или судьи) каждая команда бросает вверх фишку и отрабатывает свой номер (5).

### Задания

а) От данного корня слова с помощью суффиксов, расположенных в каждом сегменте, составить слово, подобрав нужный суффикс.

Например: *produc + tion = production*, правильно его произнести и перевести.

б) Составить одно предложение с данным словом.

в) Составить как можно больше слов с суффиксом *-ity*. Например: *activity, regularity, productivity, security, complexity, rapidity, etc.*

Время – 3 мин.

Критерий оценки: правильность словообразования и произнесения слова (суффикса); точность перевода, корректность структуры предложения; количество образованных слов с данным суффиксом.

### Луночная игра № 2 грамматической направленности

Условия игры те же, что под № 1 (рис. 5).

**Задание:** С доставшимся словом или словосочетанием составить вопросительное предложение и дать ответ. Время – 1 мин.

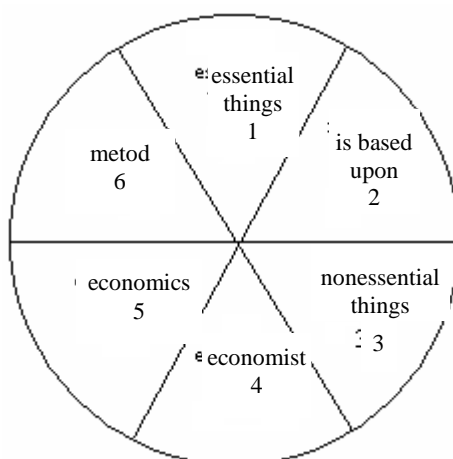


Рис. 5. Луночная игра № 2 грамматической направленности

### ЛУНОЧНАЯ ИГРА № 3 РЕЧЕВОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

Условия игры те же, что под № 1 (рис. 6).

**Задание:** Дать описание доставшейся модели по следующей схеме:

I. Вступление: *This model is produced by our firm.*

*Let me represent and advertise it.*

II. Описание модели: *This is ...*

*The thing is made of ...*

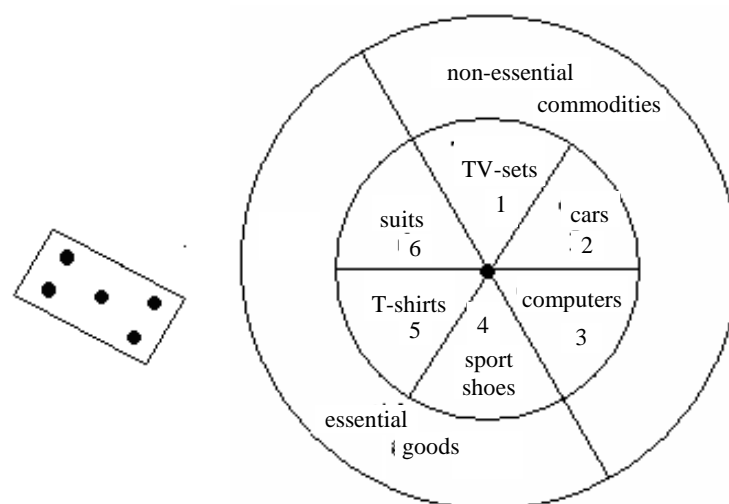
*It is green. It's colour is ...*

*It's size is 50.*

*It's price is 100 roubles.*

III. Заключение: *This thing is of tight quality, modern and nice.*

*I advice you to buy it.*



**РИС. 6. ЛУНОЧНАЯ ИГРА № 3 РЕЧЕВОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

### 5.1.2. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ЛУНОЧНОЙ ТРЕНИРОВОЧНОЙ ИГРЫ (ВОЕННО-ИНЖЕНЕРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ)

**Задания:** Повторите следующие слова и словосочетания (за диктором):

**А.** 1) West of; 2) to the North of; 3) on the right bank (of); 4) on the left bank (of); 5) in the Southern direction; 6) nearby; 7) in this inhabited locality; 8) in this area; 9) far from here; 10) not far from here.

**Б.** 1) западнее; 2) к северу от; 3) на правом берегу; 4) на левом берегу; 5) в южном направлении; 6) рядом; 7) в этом населенном пункте; 8) в этом районе; 9) далеко отсюда; 10) недалеко отсюда.

Найдите в правой колонке соответствия русским эквивалентам:

- |                             |                                   |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| 1) в этом населенном пункте | 1) near the village of №          |
| 2) на окраинах              | 2) not far from the X-river       |
| 3) на правом берегу         | 3) to the West of                 |
| 4) около деревни N          | 4) on the outskirts (of)          |
| 5) недалеко от реки X       | 5) on the right bank of the river |
| 6) к западу от              | 6) in this settlement             |

Прочитайте и переведите предложения, обращая внимание на стороны света. Посмотрите на топокарту. Согласитесь с данным утверждением или опровергните его.

Модели: That's right!

That's wrong!

1. There is a bridge East of Vasilevka.
2. There is no bridge East of Markovo.
3. There is a forest West of Vasilevka.
4. There is a river West of Vasilevka.
5. There are four lakes on the map.

Модель: What is (are) ...?

- А.** Каковы берега в районе брода?      **Б.** What are the banks of the river in the area of a ford?

### 5.1.3. Технология разработки и методика проведения "собственно" луночных тренировочных игр на примере темы "Характеристика местности" (военно-инженерная тематика)

Покажем реализацию данной модели игры № 1 на примере учебной темы "Характеристика местности" (военно-инженерная тематика). Источником познания является учебный

текст и игровое поле. Ведущими компонентами модели служат слово и образ (игровое поле).

И образная речь, и игровое поле представлены в тесном взаимодействии. Перед любым методом обучения, тем более перед составлением сценария учебно-ролевой игры, встает проблема отбора и организации речевого материала. Для того чтобы провести игру данного типа, было отобрано более 300 лексических единиц, в том числе 11 моделей опроса местного жителя с разным лексическим наполнением, а также разработано около 20 речевых ситуаций в целях автоматизации употребления лексики и развития необходимых речевых умений. В результате отбора языкового материала было разработано учебное пособие "Населенный пункт" (автор Артемьева О.А., 1988, 75 с.). Материал данного пособия включает основное содержание тем "Характеристика местности" и "Населенный пункт" в виде микротекстов, диалогов, фактов, понятий, фрагментов учебной топографической карты У-34-87-Вв (СНОВ), издания 1966 г., топографических знаков, рисунков, схем. Успех проведения луночных тренировочных игр зависит от объема и качества подготовительной работы по усвоению лексики, словосочетаний, отработки моделей двустороннего перевода, других заданий репродуктивного типа, предваряющих эти игры.

Например:

*Цель:*

- моделирование условий формирования речевой деятельности обучающихся в различных предлагаемых обстоятельствах;
- отработка языкового (речевого) материала по теме.

*Оснащение:* учебная топографическая карта У-34-37-Вв (СНОВ). Изд. 1966 г.

*Ролевая структура:* "командир", "местный житель", "переводчик" и судья (преподаватель).

Учебная группа делится на "пары" или "тройки". Каждая "пара" (или "тройка") получает индивидуальную топографическую карту, расчерченную на шесть квадратов, и фишку с шестью гранями и пометками на них, как в домино. По команде судьи "Внимание, начали!" каждая "пара" либо "тройка" одновременно бросает свою фишку вверх и отрабатывает доставшийся ей квадрат топографической карты (время – две минуты, но оно может быть откорректировано преподавателем).

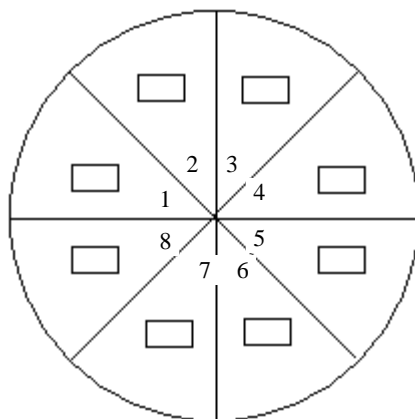
По истечении отведенного судьей времени ("Ваше время истекло!") судья бросает фишку вверх на предмет: чья команда ("тройка") выходит на контроль первой, чья – второй и т.д.

Данная игра может быть проиграна в другом варианте. Например, судья бросает фишку на предмет – какой квадрат топографической карты (например, 0966) предстоит отработать всем тройкам одновременно. Квадрат крупно записывается на доске. На подготовку дается две минуты. По истечении данного времени преподаватель снова бросает жребий – кому выходить на контроль. Заданный вариант оценивается только один раз. Бросается жребий на другой квадрат и т.д.

#### **5.1.4. Технология разработки и методика проведения луночных тренировочных игр (юридическая тематика)**

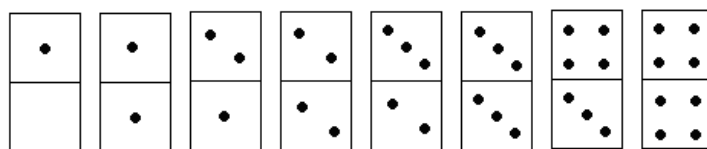
**Игры I типа** – "Домино", луночно-тренировочные игры предполагают отработку необходимого лексического, грамматического материала, разговорных клише, которые будут востребованы в играх II, III типов.

Остановимся подробнее на методике проведения игры "Домино". На большом листе картона предьявляется игровое поле, состоящее из любого количества сегментов (например, 8), рис. 7.



**Рис. 7. Луночная игра "Домино"**

Карточки с заданиями кладутся на игровое поле заданием вниз. Игру можно проводить тройками, четверками, пятерками (в зависимости от количества студентов в подгруппе). Рядом с игровым полем располагаются фишки домино числом 8 по количеству сегментов на игровом поле (рис. 8).



**Рис. 8. Фишки домино**

## 5.2. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОВЫХ ЭТЮДОВ КАК СРЕДСТВА ОТРАБОТКИ ОПОСРЕДОВАННЫХ ФРАГМЕНТОВ ПОУРИ РАЗНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

Проведение профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр так же, как и луночных тренировочных игр, требует тщательной подготовки. Средством такой подготовки является игровая этюд, "сцена" в "театре общения". Как показывает практика и эксперимент, этюд является основным средством, стимулирующим отработку опосредованных фрагментов сценарной ситуативной учебно-ролевой игры. Однако, в научно-методической литературе мало работ о том, как, каким образом следует готовить обучающихся к игре, ибо недостаточно изучен механизм подготовки к игре, не прослежена до конца динамика формирования игровых фрагментов и последовательность их введения в игру. Поэтому рассмотрим вначале ряд конкретных этюдов, разработанных нами в процессе подготовки сценарных профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр разных типов.

### 5.2.1. Содержание и методика проведения опосредованного подготовительного учебно-тренировочного этюда по теме "Market" к ситуативной учебно-ролевой игре II типа (экономическая тематика)

#### ЭТЮД № 1

**Задание:** Выгодно продать свой товар в заданное время.

The etude may be played with eight or more players. Copy one card for each member of the class. Distribute the cards and tell the students that they want to buy and sell the objects mentioned on the card. In addition, they each have 100 cash. Everyone is thus simultaneously a salesman and a consumer.



The object of the etude is a) to get rid of the goods you have to sell at the most advantageous prices (players may set their own prices) and b) to obtain the goods you need without overspending your budget. To do this, players must move around the class offering goods for sale, and buying others. At the end of the etude the player with most money in addition to the goods he/she needs is the winner.

## ЭТЮД № 2

**Задание:** В заданное время обменивать свой товар на нужный Вам.

This may be played with eight or more students. Copy one card for each student in the class and distribute them randomly.

The object of the game is for each student to obtain the animals he or she needs, by exchanging them directly or indirectly for the animals he or she has but doesn't need. To do this, students should move around the class, offering animals in exchange for others. They will find that, in most cases, it is not possible to make a direct exchange, and that they may need to make a number of intermediate transactions in order to get what they want in the end, for example, a student with three horses on offer may not be able to exchange them directly for the camel he/she needs, but may have to acquire five pigs in exchange for the horses, in order to barter the pigs for the camel.

Students don't need to exchange all their animals at any one time, for example, one student has eight pigs to exchange, it is possible to offer two pigs to one student, two to another and so on. Students may find it helpful to carry a pencil around with them to record transactions. Depending on numbers of students involved and how the transactions are made, some students may not be able to get what they want, and will come home from market disappointed. The etude is probably best played within a time-limit set by the teacher.

### 5.2.2. Содержание и методика проведения опосредованного учебно-тренировочного этюда по темам: "Ярмарка", "Рекламирование товаров" к ситуативной учебно-ролевой игре III типа (экономическая тематика)

#### Этюд № 1

**Задание:** В заданное время купить как можно больше товаров и грамотно отрекламировать их.

Группа разбивается на две команды: продавцы и покупатели. Продавцы оформляют свою лавку, придумывают себе костюмы. Покупатели готовят сумки, деньги, решают, что им необходимо приобрести на ярмарке. Шутки и юмор ценятся здесь выше всего. Продавцы заинтересовывают покупателей (рекламируют свой товар), стараются продать свой товар как можно быстрее и выгоднее. Покупатели прицениваются к товару, торгуются, совершая необходимые покупки. Возможен обмен купленных товаров как между покупателями, так и между покупателями и продавцами. Жюри должно оценить самого умелого продавца, обслужившего самого придирчивого покупателя, изысканно вежливого, предупредительного, продавшего все свои товары.

Далее каждый покупатель по очереди рассказывает о своих покупках. Для кого и что он купил. Жюри выбирает самого удачливого покупателя, кто за время работы ярмарки приобрел больше всего товаров и грамотно рассказал о своих покупках на английском языке.

### 5.2.3. Содержание и методика проведения примерного подготовительного учебно-тренировочного этюда на примере темы "Labour and Economic Growth" к инструментально-соревновательной игре IV типа (экономическая тематика)

### Этюд № 1 (рис. 9)

Fill in the gaps using<sup>1</sup> information from the graph:

Income tax \_\_\_\_\_ 30 % at the beginning of 1979.

Next year tax \_\_\_ to \_\_\_ %, and then it \_\_\_ to \_\_\_ % by the end of 1982. In 1984 it \_\_\_ to about \_\_\_ % and \_\_\_ at \_\_\_ % for two years. Since then it has gone up to \_\_\_.

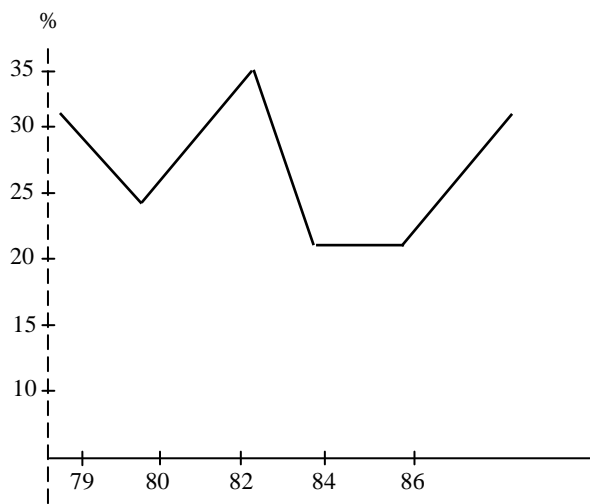


Рис. 9. Этюд № 1 (экономической направленности)

#### 5.2.4. Содержание и методика проведения опосредованных подготовительных учебно-тренировочных этюдов по теме "Характеристика местности" к ситуативной учебно-ролевой игре II типа (военно-инженерная тематика)

##### Этюд № 1

**Задание:** Каждому курсанту предстоит действовать на занятии в должности начальника артиллерийской разведывательной группы батареи, в обязанности которой входит изучение по карте маршрута движения и местности в районе огневых позиций, определение способа преодоления препятствий и т.д. Работа начинается с того, что курсанты – "командиры" наносят на свои рабочие карты общую тактическую обстановку, излагаемую преподавателем на английском языке "... батарею, находящейся юго-восточнее отметки 167.7 (7207) и выполняющей задачи по поражению объектов противника, поставлена задача выдвинуться по маршруту: отметка 144 Л (7207), железнодорожный переезд (7107), брод (7108), Демидово (7109), перекресток проселочной дороги и шоссе (7110), отметки 193.6 (7111), 173.4 (7112), Быково (7112), паромная переправа через реку Соть (7113), и к 17.00 занять огневую позицию на юго-восточной опушке леса (7213)" и т.д.

##### ЭТЮД № 2

Данный этюд направлен на развитие монологической речи. Курсанты дают оценку, например, главному препятствию на пути движения батареи – реке Соть, после чего принимается решение переправляться с помощью парома.

### ЭТЮД № 3

Следующей учебной задачей является развитие навыка диалогической речи на основе детализации маршрута за счет опроса местных жителей. Усложняется ролевая структура: в действие вступают переводчик и местные жители. После опроса двух местных жителей выясняется, что паромная переправа преднамеренно повреждена противником. Создается, таким образом, проблемная ситуация: "Как переправиться?"

### ЭТЮД № 4

Главной учебной и игровой задачей является активизация речемыслительной деятельности обучаемых. Суть этюда: "командиры" продолжают изучать местность по карте. Знание военной топографии помогает им принять новое решение: использовать запас леса и стройматериалов деревообрабатывающей фабрики, находящейся на берегу реки, для починки парома и сооружения плотов, что позволяет ускорить переправу.

В заключение делается вывод о возможности пользования данным маршрутом, обеспечивающим своевременное прибытие батареи в район огневых позиций. Так состоялся отклик на ранее принятое решение, что является, как и наличие проблемы, обязательным компонентом любой деловой профессионально-ориентированной учебно-ролевой игры. На творческом этапе обучения этюды становятся сложнее. Языковые возможности обучаемых позволяют проигрывать макроэтюды.

#### **5.2.5. Содержание и методика проведения опосредованных подготовительных учебно-тренировочных этюдов по теме "Боевые документы армии США" к военно-профессиональной игре III типа (военно-инженерная тематика)**

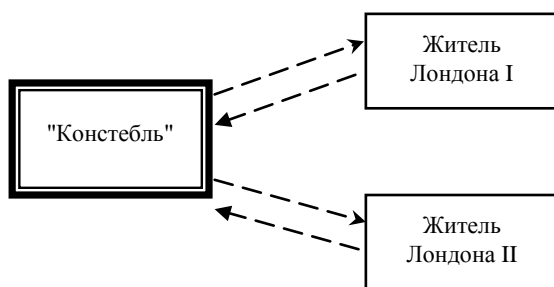
#### **Этюд № 1**

**Задание:** Изучить текст боевого приказа на наступление. Этюд отрабатывается с ТСО. На четыре кодограммы, выполненные цветной тушью на стеклянной основе, наносите в схемах содержание боевого документа на наступление. При поэтапном предъявлении накладывающихся друг на друга кодограмм, проецируемых на экран с помощью аппарата "Лектор-2000", курсанты должны найти фрагмент приказа, соответствующий предъявляемой кодограмме, прочитать его, перевести на русский язык (или доложить устно на английском языке) с опорой на схему ТСО.

#### **Этюд № 2**

**Задание:** Изучить фрагмент боевого приказа на оборону. После этого следует отразить понимание содержания боевого документа на своей индивидуальной топографической карте с контурами боевых подразделений. Это делается путем наложения на карту условных тактических знаков армии США соответственно содержанию приказа. Для отработки данного этюда силами курсантов было изготовлено 300 тактических знаков.

#### **5.2.6. Содержание и методика проведения опосредованных подготовительных учебно-тренировочных этюдов по теме "Полиция и порядок" к ситуативной учебно-ролевой игре по карте Лондона "Координатор" (юридическая тематика) (рис. 10)**



**Рис. 10. Этюд "Констебль" (юридической направленности)**

### ROLE CARD

You are the policeman. You should question two more witnesses and write down similar reports.

### ROLE CARD

You are Mrs. Raby, a housewife, 65 London Road. The windows of your flat look out on the playground. You saw Mrs. Ridley leave her son in the playground. The boy had been playing with other children for some minutes then he turned round the corner and disappeared.

### ROLE CARD

Mr. Brown, 65 London Road, an engineer. You live next door to the Ridleys. You were going home and saw Tom Ridley who was going to cross the street. It seemed to you very suspicious that the boy was alone. So you took the boy home.

Police Report from Witness	Missing Person Date:
Name of witness: Mrs. Jane Ridley	
Address: Leeds	65 London Road, Mother of missing
Relationship: Child	
Mrs. Ridley and her son left their flat at 2 p.m. They went to the playground where 2 other children were playing. Mrs. Ridley left Tom there and went to the baker's which is situated near their house. She was absent 15 minutes. When she returned to the playground the child was not there.	

### 5.3. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СИТУАТИВНОЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ УЧЕБНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ II ТИПА (экономическая тематика)

#### ЗАНЯТИЕ 1

#### ТЕМА: РЕКЛАМИРОВАНИЕ

*Вступление.* Цель предлагаемой ситуативной учебно-ролевой игры – научиться на английском языке представлять товар лицом, т.е. составлять рекламу и защищать проект. Студентам следует представить, что каждый из них является работником какой-либо фирмы, производящей определенную продукцию. Вид товара они могут выбрать сами. Следовательно, учебная группа разделяется на подгруппы по числу фирм.

Итак, первая проблема каждой группы – решить, что рекламировать. Вторая задача – принять участие в конкурсе рекламных проектов.

Для создания проекта каждой группе предстоит решить целый комплекс вопросов, начиная от идеи рекламы и вплоть до собственно рекламной работы: составления текста, подбора иллюстраций и др.

Первым этапом создания рекламы будет исследование каждой группой самостоятельно емкости рынка, анализ потенциальных потребителей в этом виде товара в зависимости от их дохода, возраста, социального положения и другие, т.е. на какую аудиторию необходимо направить рекламное воздействие.

Вторым этапом станет исследование средств массовой информации и предмет: какие средства рекламы являются наиболее эффективными.

Третий, самый главный этап подготовки – изучение эффективности рекламного сообщения, т.е. какова должна быть эффективность рекламного сообщения. Данный этап подготовки включает в себя анализ различных его элементов: заголовка, иллюстрации, текста, товарных марок и т.д.

Итак, основными вопросами, которые каждой группе предстоит исследовать при подготовке проекта, являются следующие:

1. На какую аудиторию направляется рекламное воздействие?
2. Какие средства рекламы являются наиболее эффективными?
3. Какова должна быть эффективность рекламного сообщения?
4. Как построить рекламное сообщение?
5. Как рассчитать оптимальный (наилучший) уровень затрат на рекламные мероприятия?

Далее следует решить ряд вопросов, связанных непосредственно с проведением конкурса:

- 1) разработать критерии оценки проекта;
- 2) установить систему оценки в баллах;
- 3) решить процедуру оценки проектов на конкурсе (кто будет оценивать проекты: жюри или сами участники?).

Итак, осталось назначить дату конкурса и время.

## *Занятие 2*

### **Т Е М А: РЕКЛАМИРОВАНИЕ ТОВАРА**

*Учебная задача:* Развитие иноязычных речевых навыков по теме: овладение профессиональной экономической терминологией.

*Развивающая цель:* Повышение уровня профессиональной компетентности.

*Игровая задача:* Защита проекта (рекламы).

*Ролевая структура:* Ведущий, "представители" фирм, жюри, игроки.

Время – 45 мин.

*Оснащение:* эмблемы фирм, проекты, набор иллюстраций и др.

***План проведения игры.***

1. Приветствие. Объявление о начале конкурса.
2. "Защита" проектов, их оценка.
3. Подведение итога конкурса, награждение победителей.

***Ход игры.*** Игра проводится на английском языке. Ведущий приветствует собравшихся, объявляет о начале конкурса – защите проектов реклам. Представляет "представителей" различных фирм, обращает внимание на эмблемы фирм, их названия, объявляет имена "представителей". Ведущий знакомит всех с правилами конкурса.

Защита одного проекта занимает пять минут. Оценка проекта жюри осуществляется путем поднятия оценок всеми членами жюри одновременно. Председатель жюри объявляет общий балл сразу же после защиты проекта. К защите приступает следующий.

В итоге ведущий называет три лучших проекта (из четырех), которые набрали большее число баллов и вышли в финал.

**Выводы.** Игра является соревновательной по природе и демонстрирует умение владения профессиональной экономической терминологией, способствует повышению качественного уровня профессиональной компетентности, профессионального общения, соединения и взаимопроникновения диалога культур.

#### **5.4. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СИТУАТИВНОЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ УЧЕБНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ II ТИПА (ВОЕННО-ИНЖЕНЕРНАЯ ТЕМАТИКА)**

*Вступление.* Известно, что "составной частью подготовки курсантов является обучение их переводу перехваченных боевых документов, приказов, донесений противника и умению провести допрос военнопленного и опрос местного жителя".

Кроме того, в будущей практической деятельности курсанту необходимо "знать структуру организации частей и подразделений потенциального противника, ТТХ его вооружения и техники, уметь получать сведения о местности: из боевого документа на иностранном языке, путем опроса местного жителя" и т.п. [67, с. 53].

В связи с тем, что большинство графических документов иностранных армий обрабатывается на картах, а действия подразделений протекают на местности, возникает необходимость обучения курсантов работе с учебной топографической картой на иностранном языке.

Большие обучающие возможности мотивационно-побудительного плана содержит в себе ситуативная исследовательская учебно-ролевая игра.

#### **Т Е М А: ХАРАКТЕРИСТИКА МЕСТНОСТИ**

*Учебная задача:* Развитие речевых навыков по темам (аудирование, монологической (диалогической) речи; двустороннего перевода.

*Развивающая цель:* Воспитание командирских качеств. Усиление личной ответственности за выполнение поставленной задачи. Военно-прикладная направленность: Развитие умения работать с топографической картой на английском языке.

*Игровая задача (тактическая).* Разведка местности: маршрута движения батареи к месту огневых позиций.

*Ролевая структура:* Преподаватель, "командиры" артиллерийской разведывательной группы, местные жители, переводчики.

*Тактическая задача:* Преподаватель ставит перед курсантами задачу:

– каждому курсанту (за исключением переводчиков и местных жителей) на занятии предстоит действовать в должности начальника артиллерийской разведывательной группы батареи, в обязанности которого входит изучение по карте маршрута движения батареи и местности в районе огневых позиций, определение способа преодоления препятствий и т.д.

Время – 45 минут.

*Оснащение:*

1. Индивидуальные топографические карты У-34-37-Вв (СНОВ);
2. Карта-схема движения батареи к месту огневых позиций;
3. Реквизит: офицерские линейки, цветная паста и др.

*План проведения игры.*

1. Решение целей (задач) игры.
2. Работа с топокартой – нанесение на карту маршрута (с голоса преподавателя).
3. Сверка данных курсантов с данными карты-схемы увеличенного масштаба.
4. Повторение задачи, поставленной перед артиллерийской разведывательной группой, с показом на карте-схеме (на доске) маршрута движения.
5. Изучение маршрута движения и местности в районе огневых позиций на карте. Ха-

рактеристика элементов маршрута курсантов по карте (у доски) или на дисплее.

6. Опрос местных жителей в целях уточнения деталей маршрута. Сверка данных карты с информацией от местных жителей.

"Преодоление трудностей".

7. Подведение итога игры. Оценка деятельности "командиров".

**Ход игры.** Игра проводится методом группового занятия. В начале занятия повторяется фронтально изученная лексика по теме; дается характеристика некоторым элементам местности выборочно: мост, брод, река, населенный пункт, шоссе, паромная переправа; повторяются модели опроса местного жителя.

Преподаватель сообщает, что каждому курсанту предстоит действовать на занятии в должности начальника артиллерийской разведывательной группы батареи, в обязанности которого входит изучение по карте маршрута движения и местности в районе огневых позиций, определение способов преодоления препятствий и т.п.

Военно-ситуативная игра начинается с нанесения курсантами на индивидуальные топографические карты (I) тактической обстановки, сообщенной преподавателем на английском языке:

(I) Топографическая карта СНОВ У-34-36-Вв

Маршрут отмечен № 1–25.

### **Tactical Situation**

"The battery is located in the assembly area: forest "Green" 500 in the South of the mark 167,7 (7207). The battery is set the mission to follow the marchrout mark 144,1 (7207), railway-crossing (7107), ford (7108), the inhabited locality of Demidovo (7109), cross-road of a highway and a country-road (7110), the inhabited locality of Bykovo (7212), ferry (7113), the Sot-river and occupy the firing" position on the edge of the forest (mark 148,8) (7213)2.

При нанесении тактической обстановки и маршрута на карту каждый курсант пользуется индивидуальной топографической картой и приборами, необходимыми для работы с ней.

Правильность нанесения курсантами на карту тактической обстановки и маршрута проверяется путем сравнения их данных с данными на фрагменте карты-схемы увеличенного масштаба, которая может быть выполнена цветной тушью на ватмане или кодопозитиве, проецируемой на экран через аппарат "Лектор–2000".

После того как курсанты – "командиры" уяснили, а один четко повторил у доски с показом по карте-схеме маршрута задачу, поставленную перед артиллерийской разведывательной группой, "командиры" приступают к изучению маршрута движения и местности в районе огневых позиций, к характеристике элементов маршрута.

Курсанты поочередно выходят к доске и дают характеристику элементов местности, местных предметов от исходного пункта до района огневых позиций с опорой на карту-схему увеличенного масштаба.

*Преподаватель:*

a) Now, have a look at the area!

It is on the map!

Let's begin to study the rout on the map!

If it is necessary, we'll use the information of a resident.

b) Arty recon group is assigned for the recon of the area of the firing positions and the rout, of advance of the btry. Each of you will be a commander of the group.

What are you?

Repeat the mission! Show the rout on the map!

Показывается маршрут (курсант-командир).

*Преподаватель:* Let us characterize some (more important) elements of the rout (on the map)

Will you, comrade N....7

*Курсант:* The rout begins with the mark 144.1, goes along the country-road across the railwaycrossing through the inhabited locality of Novosyolky across the ford, etc.

*Преподаватель:* Characterize the ford!

*Курсант № 1:*

It is the ford across the Andoga river.

Продолжает:

The ford is 10m wide, 6m deep. The bottom is sandy.

*Преподаватель:* Does anybody want to add anything to that information?

Добавляет (или) нет.

*Преподаватель:* Let us sum up the information and come to the conclusion whether the area has obstacles for btry's rout of advance or not:

*Курсант № 2:*

There are no obstacles but the ford on this area, because the rout goes along the country – road; the ford is not deep, the bottom is sandy.

Здесь можно сделать беседу-вставку, как бы все обстояло, если берега были бы круты, вода холодная (+5), дно илистое (каменистое), течение быстрое (канаты, светомаскировка, дистанция, выручка и поддержка оступившегося и т.д.).

Вспомнить выдержку из Устава "В трудной ситуации думать не о себе, а о тех, кто рядом с тобой, в боевом строю..."

*Преподаватель:* Go on!

*Курсант № 3:*

– The next point of our rout is the inhabited locality.

It is called Demidovo. There are 45 houses in Demidovo.

It's territory is ...

It's population is ..., etc.

*Преподаватель:* Characterize the highway!

*Курсант № 4:* The highway is 17m wide. Its covering is asphalt.

*Преподаватель:* Continue, please!

*Курсант № 4* продолжает:

This country-road leads to the Sot-river.

The Sot-river flows in the South-Eastern direction.

The river is 285m wide, 4.8m deep.

The bottom is sandy. The speed of the stream is 0,1m/per second.

Курсанты – "командиры" все время внимательно слушают, участвуют в дополнении информации, задают вопросы типа:

Are there any hills on the ...?



Where can you see it from? Prove it!  
How far does the marshland stretch, etc?  
There is a ferry across the Sot-river in this area.

*Преподаватель*: Characterize the ferry!

*Курсант № 5*: The river in this area is 285m wide.  
The ferry is 5m long, 4m wide.  
Its carrying capacity is 5T.  
Sum up the information!

*Курсант № 6*: The main obstacle on the route is the Sot-river.  
The right bank of the river is high. The left bank is low and swampy. There is a ferry across the river. Its carrying capacity is 5T.

*Вопрос из аудитории*: If the carrying capacity of the ferry is only 5T in what way can we transport the material?

*Ответ*: Separately (объясняет, что гаубицу отдельно, тягач отдельно).  
*Преподаватель*: Let's go on!

*Курсант № 7*: Then the sector of the route goes through the forest. It's a thick forest. The distance between the trees is 5m. The trees are 20m high and 20 centimetres in diameter.

*Преподаватель*: As for the area of the firing positions, it is a plain which permits to deploy the battery (позволяет развернуть батарею).

So, we have already studied the area of our route on the map, but we don't know what the situation is like now. Let's use the information of the residents to get to know the situation now. There are 2 residents at our disposal.

Следуют вопросы первому местному жителю, типа:

- Есть ли брод через ... – Дайте характеристику брода.
- Какие берега в районе брода? и т.п.

Второму местному жителю:

- Действует ли паромная переправа через реку Соть?

(Is there a ...)

- Если нет, то что случилось?

(Is everything all right with the ferry?)

What's the matter with it?

- Вышла из строя ввиду бури.

It was broken because of the storm)

Тщательно сравниваются данные карты с информацией, полученной от местных жителей.

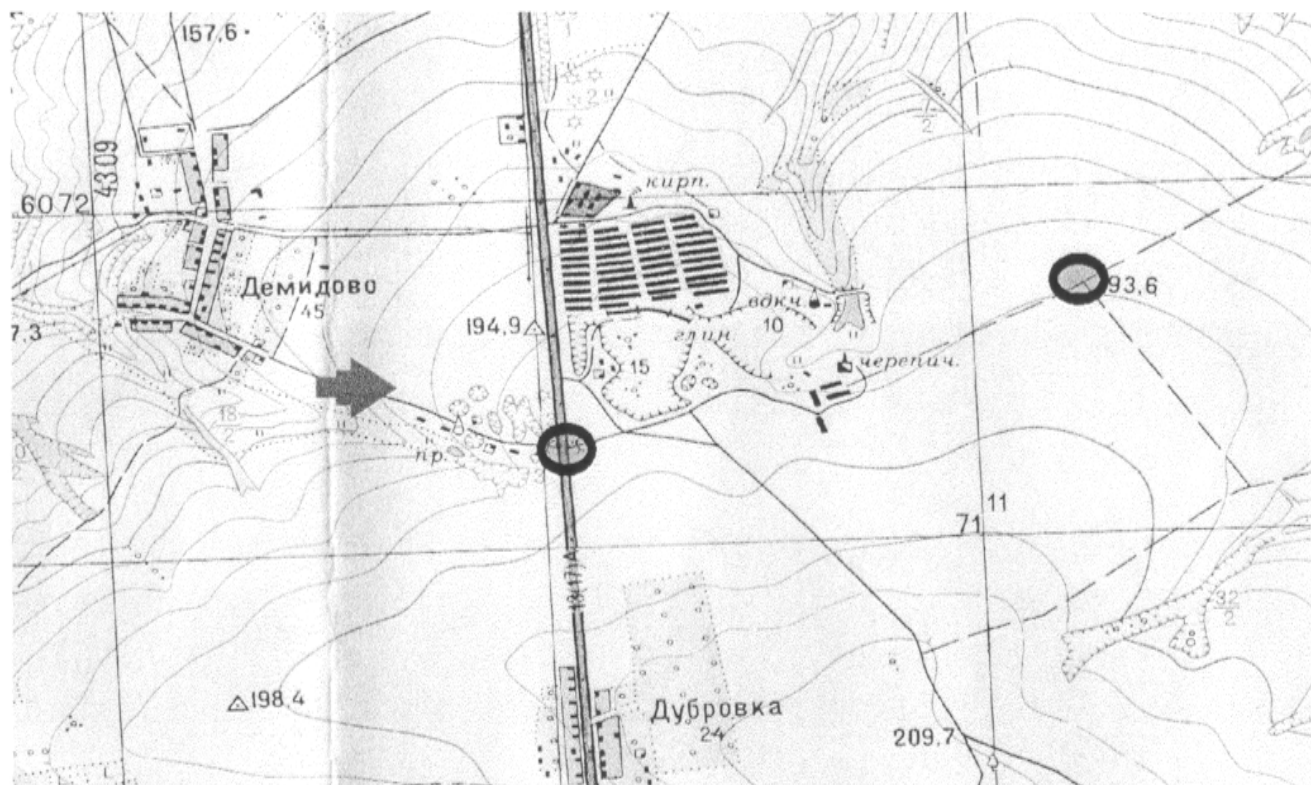
Из полученных сведений становится ясно, что паромная переправа была преднамеренно повреждена противником два дня назад. Наличие проблемной ситуации (Как переправиться?), трудности способствуют активизации мыслительной деятельности "командиров", а знание военной топографии помогает выйти из затруднительного положения.

"Командиры" выяснили, что наличие поблизости деревообрабатывающей фабрики способствует починке парома и сооружению плотов с целью ускорения переправы через реку Соть.

В заключение игры был сделан вывод о возможности пользования данным маршрутом, обеспечивающим своевременное прибытие батареи в район огневых позиций.

*Преподаватель:* So, studying the rout permits to come to a conclusion that the btry is capable to arrive in the area of the firing positions in time.

В заключение был подведен итог деятельности "командиров", оценка которой определялась не только знанием иностранного языка и военной топографии, но и наличием пронициательности, инициативности и наблюдательности: умением правильно оценить обстановку, своевременно преодолеть возникшие затруднения.



**Рис. 11. Пример компьютерной анимации по теме: "Характеристика местности"**

**Выводы.** Значимость военно-ситуативной игры на иностранном языке очевидна. Игра способствует:

- углублению военно-профессиональных знаний,
- вызывает у курсантов естественную потребность выражения мыслей на иностранном языке.

Пример компьютерной анимации по теме "Характеристика местности" (рис. 11).

### **5.5. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СИТУАТИВНОЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ УЧЕБНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ II ТИПА (юридическая тематика)**

**Task 1.** Read the dialogue.

*Policeman:* Police Station. How can I help you?

*Mrs. Ridley:* Well... It's about my little son, Tom. He was playing in the playground in front of the house. I left him there 15 minutes ago and went to the baker's which is near our house. When I returned he was not there.

*Policeman:* Just a moment, Mrs...?

*Mrs. Ridley:* Mrs. Ridley. Jane Ridley, 65 London Road.

*Policeman:* Thank you. Perhaps he went away with a friend of his? Have you asked other children in the playground about him?

*Mrs. Ridley.* Certainly, I have. There were only two of them there and they said they hadn't even noticed his disappearance.

*Policeman:* I see. Now I want some details about your son. How old is he?

*Mrs. Ridley:* He's 5.

*Policeman:* And what does he look like?

*Mrs. Ridley:* He has short fair hair and blue eyes. He is wearing a white shirt with a red pull-over, black shorts and brown boots.

*Policeman:* We'll try to find him. I think he is just playing somewhere.

*Mrs. Ridley:* Don't you think it's kidnapping?

*Policeman:* You should keep calm, I think we'll find him.

*Mrs. Ridley:* Oh, thank you very much. Good-bye.

*Policeman:* Good-bye. Mrs. Ridley.

**Task 2.** Fill in the following police form using the facts presented in the dialogue.

Police Station	Missing Person
Name:	
Sex:	
Age:	
Occupation:	
Address:	

**5.6. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННОЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ УЧЕБНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ III ТИПА (ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ТЕМАТИКА)**

**Т Е М А: ОТКРЫТИЕ ФИРМЫ (ПРИЕМ НА РАБОТУ)**

*Учебная цель:* Развитие иноязычных речевых навыков на материале темы.

*Развивающая цель:* Повышение уровня профессиональной компетентности.

*Учебно-ролевая ситуация:* "Прием на работу", заполнение анкет, собеседования, участие в конкурсе и др.

*Ролевая структура:* Ведущий, президент фирмы, сотрудники фирмы, члены "комиссии", представители зарубежных фирм, представители востребованных профессий.

*Реквизит:* Эмблемы фирм, анкеты, проекты реклам, бумага, фломастеры и др.

*Вступление.* Перед проведением игры преподаватель заранее выбирает на роль президента фирмы студента, способного в течение всей игры быть в центре внимания, быть языковым лидером. Остальные роли распределяются непосредственно перед проведением игры. Это роли секретаря и двух ответственных сотрудников фирмы.

Все остальные – это желающие устроиться на работу.

**План игры.**

1. Сообщение ведущего об открытии фирмы по рекламе.
2. Выступление главы фирмы о задачах фирмы.
3. Заполнение анкет всеми желающими получить работу в фирме.
4. Конкурс по защите проекта на лучшую рекламу.
5. Заключение жюри.

*Ход игры.* Игра проводится на английском языке.

Ведущий приветствует всех собравшихся, сообщает им, что открывается новая фирма по рекламе и предоставляет слово президенту фирмы.

Президент фирмы представляется присутствующим, рассказывает о фирме, ее задачах и представляет двух сотрудников, которые уже работают в фирме. В своем выступлении он говорит о том, что фирма нуждается в способных молодых кадрах. После выступления президента ведущий отмечает деловые качества президента и сообщает о

том, что сегодня будет работать несколько комиссий по приему на работу. Одну из них возглавляет сам президент. Но сначала все желающие работать на фирме должны заполнить анкеты (секретарь раздает анкеты). Ведущий дает инструкцию по заполнению анкеты: писать, "какую зарплату Вы хотели бы получать", "где Вы работали ранее" и другие сведения о себе. Просит сформулировать идею, которой каждый из желающих работать в фирме мог бы заинтересовать фирму. Затем комиссии занимают свои места и приглашают кандидатов на собеседование. Задача каждого претендента – убедить членов комиссии, что он принесет большую пользу фирме.

После собеседования (на английском языке) ведущий сообщает о том, что между претендентами (которые делятся на две команды, в каждую из которых входят представители всех затребованных профессий) будет проведен конкурс по защите проекта рекламы.

Глава фирмы хочет на деле проверить способности потенциальных сотрудников. Ибо, только открывшись, фирма уже успела подписать контракт на рекламу отечественных товаров за границей.

Первой команде предлагается рекламировать ..., второй ... . Итак, за 15 минут каждая команда должна придумать рекламу соответствующего товара, изобразить ее доступными средствами и выступить с защитой проекта. Команды выступают с защитой проектов своих реклам (по жребию).

Жюри оценивает проекты поднятием оценок (баллов). Предоставляется слово президенту фирмы. Следует награждение команды-победителя.

Игра заканчивается выступлением представителей зарубежных фирм с оценкой от рекламированных образцов и предложением заключить контракт. (Два представителя: эмблема – бык – символ покупки; эмблема – медведь – символ продажи). Глава фирмы приглашает всех присутствующих на коктейль (с показом мод сезона).

**Примечание.** Требования к командам перед профессионально-направленным конкурсом: каждая команда должна иметь название, эмблему и избрать капитана. Каждый капитан должен произнести клятву, положив руку на большой англо-русский словарь, что вся команда будет говорить только по-английски.

Каждая команда должна хором произнести приветствие Salute!, после которого по жребию выполнить разминку на проверку интеллекта (интеллектуальная разминка).

### **Задания.**

1. Бег на 20 слов за 1 мин – перевод слов с английского языка на русский.
2. Бег на 1 мин – перевод слов с русского языка на английский.
3. Тяжелая атлетика – произнести самую длинную пословицу. Время – 1 мин.
4. Борьба – к корню слова придумать производные слова. Время – 1 мин.
5. Метание копья – составить предложение из набора слов. Время – 1 мин.
6. Волейбол – вопрос (другой команде).

Ответ

Вопрос и т.д. (5 вопросов). Время – 1 мин.

7. Отгадать автора музыкального произведения.

Время – 1 мин.

После интеллектуальной разминки жюри подсчитывает очки, объявляет счет и команды приступают к основному профессионально-направленному конкурсу.

**Выводы.** Данная исследовательская профессионально-ориентированная учебно-ролевая игра выполняет несколько функций:

А. Обучающая функция – это развитие общенаучных умений и навыков, таких, как память, внимание, развитие навыков владения иностранным языком.

Б. Коммуникативно-исследовательская функция – это объединение обучаемых в совместных действиях, установление эмоциональных контактов.

В. Развлекательная функция – это превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение.

Г. Релаксационная функция – это снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении и др.

Игра данного типа является универсальной и может применяться в условиях различной профессиональной направленности обучения. Как было показано в главе 4 на примере учебно-ролевых игр I, II, III и IV типов, все игры могут быть использованы на полидисциплинарных курсах при обучении иностранным языкам: во время изучения военных предметов, бытового английского языка, экономических терминов.

### Т е м а: "Getting a job"

Subject: Post of Office Manager.

Situation:

IV. Filling in the application card (getting a job).

Name: *Susan Robertson*

Age: \_\_\_\_\_

Nationality: \_\_\_\_\_

Marital status: \_\_\_\_\_

Salary: \_\_\_\_\_

Company: \_\_\_\_\_

Present position: \_\_\_\_\_

Background: \_\_\_\_\_

Present responsibilities: \_\_\_\_\_



Name: *Giancarlo Peretto*

Age: 48

Nationality: Italian

Marital status: Married, 3 children

Salary: \$ 155.000 per annum

Company: The Milan Bank of Commerce

Present position: Chief Financial Officer Reports to the Managing Director

Background: Studied at the London School of Economics Joined the accounts department in 1978



## 5.7. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННОЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ УЧЕБНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ III ТИПА (военно-инженерная тематика)

*Вступление.* В соответствии с требованиями программы по английскому языку для военных училищ от обучаемых требуется владение английским языком на уровне профессиональных умений в реальных ситуациях, в том числе и в критических, когда синхронная работа всех речевых механизмов и личностных проявлений оказывается слитой воедино.

Так как ныне действующие учебники и учебные пособия по английскому языку для военных училищ не обеспечивают в полной мере взаимосвязанного развития указанных выше компонентов, мы предлагаем исследовательскую профессионально-ориентированную игру. Игра проводится на заключительном занятии по теме.

## Т Е М А: БОЕВЫЕ ДОКУМЕНТЫ АРМИИ США

*Учебная задача:* Развитие речевых навыков.

*Развивающая цель:* Развитие профессиональной компетенции.

*Военно-прикладная направленность:* Развитие умения работать с учебной топографической картой на английском языке.

*Игровая задача (тактическая):* Изучить и проанализировать карту боевых действий противника и, соответственно, текст боевого приказа, цели и задачи противника.

*Ролевая структура:* Преподаватель, "командиры" артиллерийской разведывательной роты, "военнопленные", "переводчики", представитель "штаба командования".

*Тактическая задача:* Профессионально-ориентированная учебно-ролевая игра начинается вводом обучаемых в тактическую обстановку, которую в роли старшего начальника доводит до курсантов преподаватель. Тактический фон и общая обстановка за противника заведомо сужены в своих аспектах, так как целью занятия как раз и становится их уточнение на основе изучения представленных дополнительных материалов.

Время – 90 мин.

*Оснащение:*

- 1) пакет с боевыми документами противника,
- 2) карта боевых действий противника,
- 3) приказ на оборону,
- 4) накладываемые тактические и топографические условные знаки армии США,
- 5) фрагмент карты-схемы увеличенного масштаба (выполнена на ватмане).

***План проведения игры.***

1. Сообщение целей (задач) игры.
2. Ввод обучаемых в тактическую обстановку.
3. Захват мотоциклиста. Вскрытие пакета.
4. Анализ боевых действий, изучение боевых документов противника с помощью "подвижных" тактических знаков армии США.
5. Уточнение (опровержение) сведений о противнике, допрос "военнопленных".
6. Отражение всей информации на карте-схеме увеличенного масштаба или на дисплее.
7. Доклад информации о противнике представителю штаба командования.
8. Обобщение выводов из оценки противника, о его намерениях и задачах своих войск.
9. Подведение итога игры. Оценка деятельности "командиров".

***Ход игры.*** Игра проводится на английском языке.

Тактическая обстановка. Соединения и части противника, потерпев поражение во встречных боях, отходят на заранее подготовленный рубеж с целью организации прочной обороны, выигрыша во времени и создания условий для последующего перехода в контрнаступление. По имеющимся данным, в полосе наступления 47-го мотострелкового полка к обороне переходят части и подразделения одной из дивизий противника. Предпринятыми действиями засланной в его тыл разведывательной группой был захвачен мотоциклист, у которого обнаружен и изъят пакет с картой полосы обороны 20-й мотопехотной дивизии и боевой приказ командиру одного из батальонов на организацию оборонительных действий. Перед курсантами – членами артиллерийской разведывательной группы ставится задача: изучить и проанализировать карту боевых действий противника в целях уточнения принадлежности и нумерации частей и извлечения до-

полнительных сведений о характере его обороны, изучить и проанализировать текст боевого приказа командиру батальона и цели, задачи противника.

Курсанты-"разведчики" на базе знаний организации, тактики действий батальона противника, взаимного расположения элементов построения боевого порядка его подразделений, с помощью тактических и топографических условных знаков отражают понимание приказа на своих индивидуальных картах с помощью накладываемых условных знаков, уточняют имеющиеся сведения о противнике или опровергают их как ложные, аргументируя свою точку зрения, допрашивают "пленных", анализируют их информацию. Наглядность полученных сведений отражается на фрагменте карты-схемы, выполненной на ватмане крупным планом с помощью накладываемых аппликаций – тактических знаков армии США (или на дисплее). Все полученные сведения докладываются тут же присутствующему "представителю штаба командования". В заключение дается обобщенный вывод из оценки противника, о его намерениях и задачах своих войск.

### **Выводы.**

Опыт показывает, что содержание подобных занятий близко к тематике военных дисциплин.

Постановочные вопросы носят проблемный характер, что отвечает задачам обучения, активизирует речемыслительную деятельность обучаемых, направленную на углубление военно-профессиональных знаний.

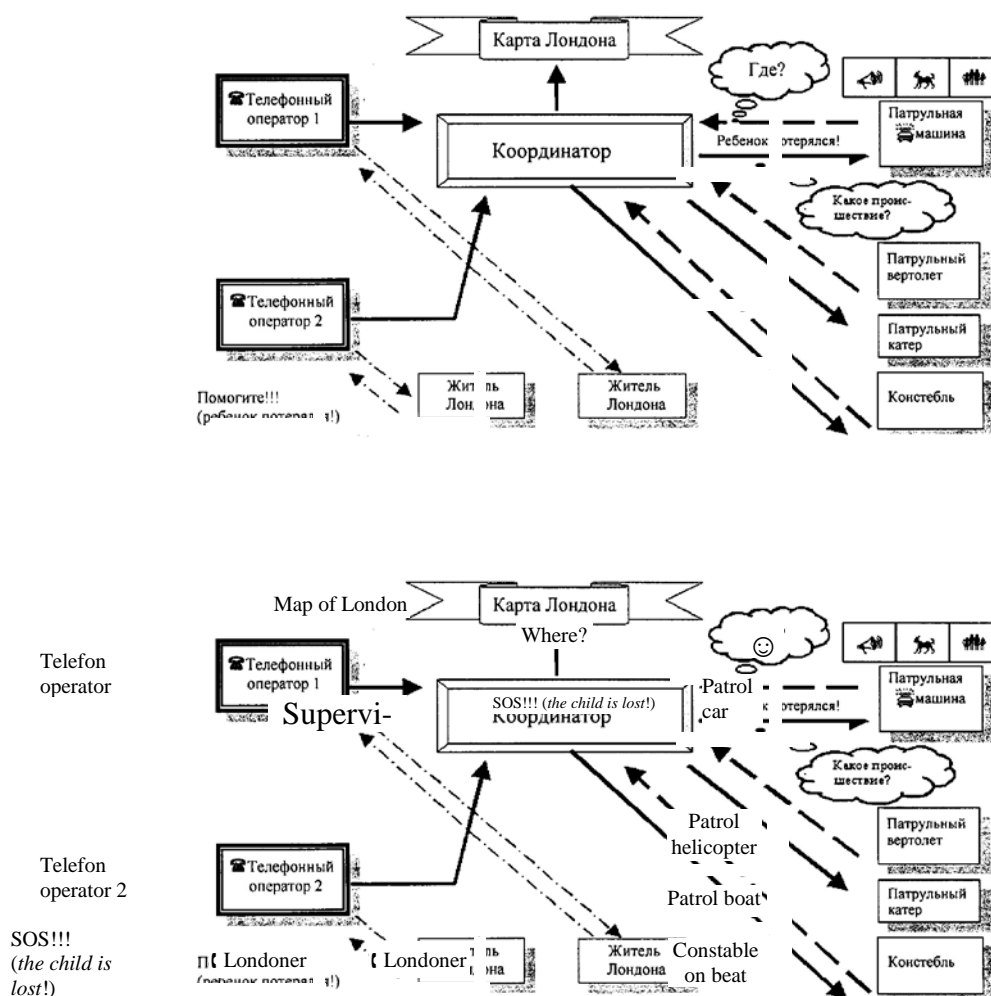
В результате игрового обучения у обучаемых развивается способность переноса новых представлений и навыков социального поведения из моделируемой действительности в реальную.

### **5.8. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ СИТУАТИВНОЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ УЧЕБНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ III ТИПА (юридическая тематика) (рис. 12)**



**Рис. 12. Координатор (юридическая направленность)**

**Игры III типа собственно сценарные ситуативные исследовательские учебно-ролевые игры юридической направленности (рис. 13)**



**Рис. 13. Игры III типа (юридическая направленность)**

**Focus on role plays**

**ROLE PLAY 1**

The child is lost in Green Park (the call of the worried mother to the police).

**ROLE CARD**

You are the worried mother of the lost child. You were walking with your little daughter Mary in Green Park. You used to walk there from 10 till 11 a.m. you met an old friend of yours and while you were talking your daughter has one. You are calling the Police for help. Don't forget to describe the pearance of your daughter (she is 4 years old, blue eyes, dark hair).

**ROLE PLAY 2**

An act of possible burglary in the neighbour's house. Mr. Black's call to he police. He noticed, a ladder against the wall of the neighbour's house and an open window upstairs. Mr. Black saw two unknown people a man and a woman who got into a van outside the house, and drove away. He decided to phone the police immediately and report the incident to them.

**ROLE CARD 3**



Imagine you have just walked past a neighbour's house. You know your neighbour is on holiday. There's a ladder against the wall and an upstairs window is open. As you came along the street, you saw a man and a woman get into a van outside the house, and drive away. Phone the police immediately and report the incident to them. Describe the suspects (let them be your group-mates).

#### Описание схемы (рис. 14)

Данная схема включает в себя шесть профессионально значимых сфер деятельности студентов юридических специальностей:

1. законодательную сферу;
2. полицию;
3. исполнительную власть;
4. уголовное право;
5. судебную систему;
6. гражданское право.

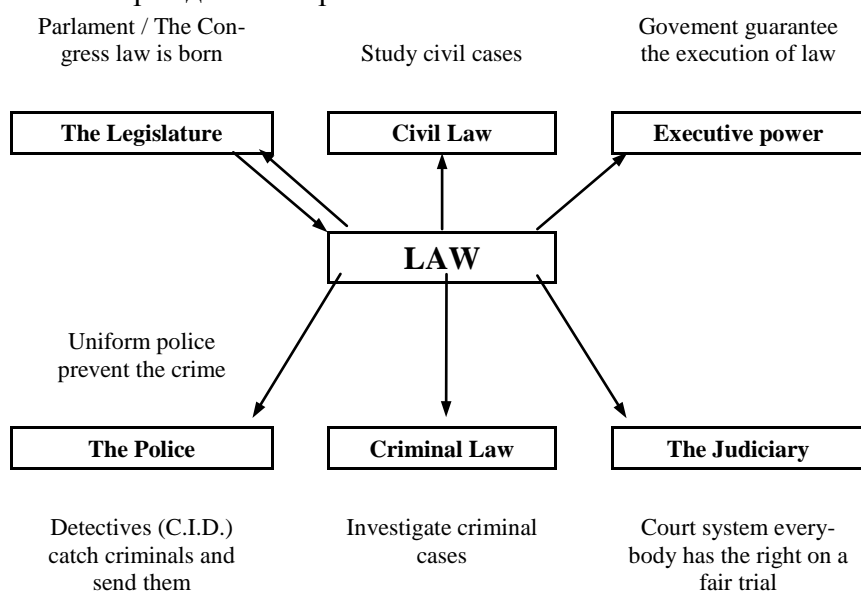


Рис. 14. Схема профессионально значимых сфер деятельности студентов юридических специальностей

### 5.9. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННОЙ УЧЕБНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ III ТИПА (бытовая тематика)

В данном параграфе мы не считаем необходимым приведение дословного текста игры, ибо все игры, представленные в монографии, – своеобразный "конструктор", из деталей которого преподаватель-практик может составить различные комбинации и сочетания и, самое главное, – разработать новые, более совершенные его детали. Все сценарии игр построены по единым принципам. Они включают в себя ролевые проблемные ситуации, ролевую структуру и соответствующий реквизит. Однако, если ядром сюжетной игры является к тому же и учебный проект и его защита, выраженная в конкретном предмете, то игра достойна называться эвристической, творческой. Так, данная учебно-ролевая игра по теме "На таможне" имеет ту же структуру, что и игра третьего типа экономической тематики с той разницей, что изменилась тема, роли и реквизит. Особенностью всех сценариев игр является построение текста в форме разговорной устной речи. Создание сценария для преподавателя – всегда трудоемкая задача.

Главным действующим лицом данной игры является офицер таможни. Он должен обладать всеми качествами лидера и уметь общаться с людьми, а также хорошо понимать

цель и содержание игры. На первых порах ведущим может быть преподаватель, но впоследствии им должен стать студент. Стержнем данной игры является текст таможенной Декларации, на фоне которой и совершаются игровые действия офицера (офицеров) таможни и туриста (туристов). Это может быть:

- 1) проверка паспортов;
- 2) проверка правильности заполнения Декларации;
- 3) беседа по Декларации (цель поездки и т.п.);
- 4) вопросы к туристу, связанные с наличием багажа, например:
  - Is this all your luggage?
  - Have you anything to declare?
  - Any presents for example?
  - Would you show them to me?
  - Have you any foreign currency? etc.

Проблемной игровой ситуация может стать неоднократно, например:

а) при обнаружении отклонений в содержании багажа и соответственно отсылке туриста к списку предметов, разрешенных к беспошлинному ввозу (Duty-free-quota-list), или к Списку предметов, ввоз и вывоз которых запрещен (Prohibited articles list),

б) при изъятии из багажа вещей, ввоз и вывоз которых запрещен,

в) при составлении акта нарушения таможенной Декларации (при попытке провоза оружия, наркотиков и др.). Далее:

A.

- You must weigh your luggage, please. Will you put it on the scales, sir?

It's all right!

- Here are your ticket and your boarding pass. Your luggage tag is attached to your ticket.

B.

- Thank you! Which way do I go now?

- Passport control is that way. Then the departure lounge is straight ahead!

A pleasant journey!

Игра оправдывает название эвристической (творческой). Она проходит живо, непринужденно. Формула: увлечение плюс развлечение. Осознание такого рода мотивации в совместной деятельности является, пожалуй, основной целью применения игровых форм ведения занятий и собственно игр в системе интенсивного обучения взрослых. Игра может быть рекомендована для работы "в парах", "в группах" и т.д. Она содержит в себе элементы театральной педагогики. Например, заполнение таможенной Декларации, беседа с офицером и др.

#### Текст Декларации

Keep for the duration of your stay in the USSR or abroad. Not renewable in case of loss.

Persons giving false information in the Customs Declaration, or to Customs officers shall render themselves liable under laws of the USSR.

Customs Declaration

Full name

Citizenship

Arriving from

Country of destination

Purpose of visit

(business, tourism, private, etc).

My luggage (including hand luggage) submitted for Customs inspection consists of pieces.

With me and in my luggage I have:

I. Weapons of all descriptions and ammunition

II. Narcotics and appliances for the use thereof

III. Antiques and objects of art (paintings, drawings, icons, sculptures, etc.),

IV. U.S.S.R. rubles, U.S.S.R. State Loan bonds, Soviet lottery tickets

V. Currency other than USSR rubles (bank notes, exchequer bills, coins), payment voucher (cheques, bills, letters of credit, etc.), securities (shares, bonds, etc.) in foreign currencies, precious metals (gold, silver, platinum, metals of platinum group) in any form or condition, crude and processed natural precious stones (diamonds, brilliants, rubies, emeralds, sapphires and pearls), jewelry and other articles made of precious metals and precious stones and scrap thereof, as well as property papers:

Description Amount/quantity

For official use

in figures in words

US Dollars

Pounds Sterling

French Francs

Deutschmarks

VI. USSR rubles, other currency, payment vouchers, valuables and any objects belonging to other persons.

I am aware that, in addition to the objects listed in the Customs Declaration, I must submit for inspection: printed matter, manuscripts, films, video – and sound recordings, postage stamps, pictorial matter etc, as well as items not for personal use. I also declare that my luggage sent separately consists of --- pieces.

(Date) \_\_\_\_\_ 199\_\_ Owner of luggage \_\_\_\_\_ (signed)

## **5.10. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ИНСТРУМЕНТАЛЬНО-СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ЭВРИСТИЧЕСКОЙ УЧЕБНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ IV ТИПА (экономическая тематика)**

*Вступление.* Необходимость формирования в процессе обучения смысловых, эмоциональных и когнитивных аспектов личности требует пересмотра принципов построения системы обучения и разработки более совершенных ее форм. Одной из таких форм является инструментально-соревновательная учебно-ролевая игра четвертого типа.

### **Т Е М А: ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СИСТЕМА**

*Учебная задача:* Развитие и углубление иноязычных навыков и умений на материале пройденной темы.

*Развивающая цель:* Совершенствование субъектно-субъектных отношений, искусства общения.

*Учебно-речевая ситуация:* Соревнование двух команд "Альфа" и "Браво".

*Ролевая структура:* Ведущий (преподаватель), "игроки" двух "команд", "судья", два его помощника.

Время – 90 мин.

*Оснащение:* Учебники, набор реквизита для луночных тренировочных игр, карточек с терминами, набор слов для построения предложений, набор анаграмм, situations, etc.

**План проведения игры.** Учебная группа выбирает ведущего, судью и двух ассистентов, затем она делится на две команды: "Альфа" и "Браво". Команды выбирают капитанов. Судья сообщает условия, ход и правила игры (См. § 4.3).

**Ход игры.** Игра проводится на английском языке.

**Task 1.** Read the text chosen by you. Text-book. Unit 1. Text "Economic system", p. 1, 3.

*Критерий оценки:* правильность в произношении слов, правильность интонации, синтагматического членения предложения.

**Task 2.** Guess: What words are ciphered in anagrams:

a) salbtln

b) iprnotamt

Выбор анаграммы (а, б) согласно жеребьевке.

*Критерий оценки:* правильность, время.

**Task 3.** Advertise the model of the commodity, produced by "your firm". Represent and advertise the thing, which you have chosen.

1	2	3
is made of	colour	size
4	5	6
price	guarantee	modern
	period	nice

Задание выполняется в форме учебной луночной игры с помощью фишки и игрового поля.

*Критерий оценки:* правильность речи и полнота информации; свобода и непринужденность поведения.

**Task 4.** Form sentences using separate words.

a) American the

is on enterprise

with means of

the based system

production private

private ownership

b) system the

based of

Russian production

upon public the

the means is

ownership of

*Критерий оценки:* правильность составления предложения, его чтения и перевода.

**Task 5.**

1. During one minute the leader of the game pronounces words in Russian. The team's goal: to translate each word into English as quickly as possible. Any member of the team may translate it.

A.	Б.
1) товар (commodity)	1) доход (income)
2) производить (manufacture)	2) средство (means)
3) совокупность (sum-total)	3) доверие (reliance)
4) распределять (distribute)	4) причина (cause)
5) учиться (study)	5) оклад (salary)
6) человечество (mankind)	6) зарплата (wage)
7) наука (science)	7) требовать (require)
8) скудный (scarce)	8) подчиняться закону (obey)
9) предмет изучения (study)	9) защищать (protect)
10) выбор (choice)	10) зависеть от (depend on)

2. During one minute the leader of the game pronounces words in English. The team's goal: to translate each word into Russian as quickly as possible, but this time each member of the team works independently.

- |   |  |
|---|--|
| <p>A.</p> <p>1) instability (неустойчивость)</p> <p>2) pay (платить)</p> <p>3) benefit (льгота)</p> <p>4) protect (защищать)</p> <p>5) set upon (устанавливать)</p> <p>6) unemployment (безработица)</p> <p>7) law (закон)</p> <p>8) as a rule (как правило)</p> <p>9) apparently (очевидно)</p> <p>10) nevertheless (тем не менее)</p> | <p>Б.</p> <p>1) permit (позволять)</p> <p>2) authority (власть, руководство)</p> <p>3) quality (качество)</p> <p>4) production (производство)</p> <p>5) differ from (отличаться от)</p> <p>6) surplus (излишек, прибыль)</p> <p>7) clothes (одежда)</p> <p>8) shelter (крыша)</p> <p>9) basic needs (основные потребности)</p> <p>10) call (звать, называть)</p> |
|---|--|

### Музыкальная пауза (рис. 15)

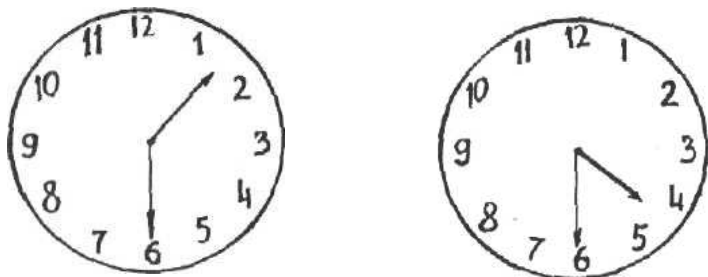


Рис. 15. Часы

**Task 6.** Make a dialogue on the basis of the watch.

**Task 7.** Call the derivatives from the stems:

- a) employ
- b) nation

*Критерий оценки:* полнота выполнения задания.

**Task 8.** Give the Russian equivalents of the following English proverbs:

- a) East or West-home is best.
- b) A friend in need is a friend indeed.

*Критерий оценки:* количество названных вариантов.

### Музыкальная пауза

**Task 9.** Say whom each aphorism belongs to.

- a) "If you don't think about the future, you cannot have one" (Голсуорси)
- b) "I came, I saw, I conquered" (Г.Ю.Цезарь)

**Task 10.** Answer the following questions:

- a) What rivers of Great Britain can you call?
- b) What cities of Great Britain can you call?

**Task 11.** Dramatize the situations:

- a) at the restaurant;

b) at the railway station.

### Музыкальная пауза

**Подведение итога.** По окончании игры судьи подсчитывают очки команд, подытоживают активность каждого игрока, определяют команду – победительницу. Игроки дают оценку работы судьи и его ассистентов. Преподаватель подводит итог, оценивает игроков. Примечание. Описанный вариант игры может рассматриваться как один из образцов. Количество вопросов-заданий и их содержание может быть изменено преподавателем по его усмотрению в зависимости от задач, которые преподаватель ставит перед данным заданием. Игра может быть рекомендована для заключительного занятия по материалам одной, двух и т.д. учебных тем.

**Выводы.** Соревновательная игра позволяет учиться играючи. Она способствует последовательному формированию таких ведущих видов деятельности, как:

- непосредственное эмоциональное общение,
- предметно-манипуляторная деятельность,
- игровая соревновательная деятельность,
- учебная деятельность,
- учебно-профессиональная деятельность.

Поставленная по-новому задача "Научить учиться" реализуется через возврат к генетически более ранним формам деятельности и, в первую очередь, к игровым, насыщая их новым содержанием.

#### 5.11. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ИНСТРУМЕНТАЛЬНО-СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ЭВРИСТИЧЕСКОЙ УЧЕБНО- РОЛЕВОЙ ИГРЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ IV ТИПА (ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ТЕМАТИКА)

**Учебная цель:** Развитие и углубление экономического кругозора обучающихся средствами иностранного языка на материале пройденной темы.

**Учебно-ролевая ситуация:** Соревнование двух команд "Coca-Cola" и "Pepsi-Cola".

**Ролевая структура:** Игроки двух команд, судья, два помощника, ведущий.

**Оснащение:** Дидактический материал, карточки личного лицевого счета, реквизит игрового поля.

Время – 90 мин.

**Условия и ход игры.** Учебная группа выбирает ведущего, судью и двух ассистентов, затем она делится на две команды "Coca-Cola" и "Pepsi-Cola". Команды выбирают капитанов. Судья сообщает условия, ход и правила игры.

Для организации возможности самостоятельно анализировать, сравнивать, производить расчеты, связанные с оплатой труда, всем участникам игры предлагается вести учет личных денежных средств (очков) в ходе игры, которые затем являются основанием для выявления команды победителя.

Для этого в начале игры каждый участник оформляет "личный лицевой счет" (Personal account). Источником поступления денежных средств является заработная плата участника за каждое задание

200 очков-рублей, премии, которые выдаются за правильный ответ в размере 50 % заработной платы; премии за активность в размере 25 % заработной платы.

Могут накладываться санкции или штраф в размере 50 % заработной платы за неправильный ответ; за подсказки накладывается штраф 25 % заработной платы. На коррекцию ошибки допускается одна попытка, после чего к ее исправлению допускается команда противника, за это она получает премию 5 % заработной платы.

После выполнения каждого задания (Task) игры участник подсчитывает подоходный налог 13 % от суммы, полученной за задание.

Пример оформления лицевого счета за одно задание:

**PERSONAL ACCOUNT**

Name Surname Ivanov						
Task	№	Receipts		Expenditures		Balance of account
		wages	bonus	fine	Income tax	
1	1	200	–	–	–	200
	2	–	100	–	–	300
	3	–	–	100	–	200
	4	–	–	–	26	176

Запись № 1 свидетельствует о том, что участник получил заработную плату (wages) за участие в *Task 1* в размере 200 рублей.

Запись № 2 отражает сумму премий (bonus) за правильный ответ.

Запись № 3 фиксирует штраф (fine) в размере 100 рублей.

Запись № 4 подтверждает снятие со счета подоходного налога (income tax) – 13 % от 200 рублей.

**Task 1.** Read the part of the text chosen by you. Text "The Launch of New Coke".

*Критерии оценки:* правильность произношения слов, правильность интонации, правильность синтаксического членения предложения.

**Task 2.** Guess! What words are ciphered in anagrams:

a	C	Y	M	P	O	N	A	?	I	P	R	E	C	b
	E	D	V	A	R	T	?	M	E	K	A	R	T	
	R	A	V	I	L	?	C	P	U	D	O	R	T	

Выбор анаграммы (a, b) согласно жеребьевке.

*Критерии оценки:* правильность, время.

Do you like Pepsi (Coca-Cola)? Lift it up! <b>1</b>	Taste this cola <b>2</b>	Which do you prefer? <b>3</b>
Choose the sweeter taste of Pepsi! Choose the traditional taste of Coke! <b>4</b>	Let's see which cola you have Chosen. <b>5</b>	Let your taste decide. <b>6</b>

Задание выполняется в форме учебной луночной игры с помощью фишки и игрового поля.

*Критерии оценки:* правильность речи и свобода и непринужденность поведения.

**Task 4.** Игра "Find a word". Участники выписывают термины по буквам в горизонтальные строчки, а затем по вертикали получают нужное слово.

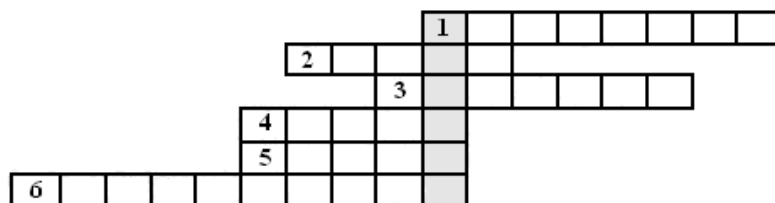


Рис. 16. Кроссворд

- 1 – a person who buys and sells good in large amounts
- 2 – a person with whom one competes
- 3 – something useful produced or made in a factory
- 4 – a liquid suitable for swallowing
- 5 – an amount of money that must be paid to buy something
- 6 – the art or practice of managing something

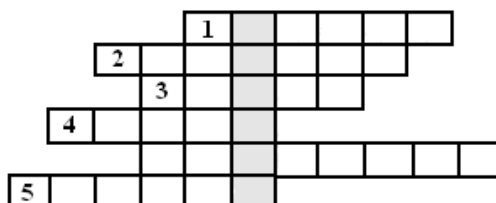


Рис. 17. Кроссворд

- 1 – a building or open place where people meet to buy and sell goods
- 2 – something useful produced or made in a factory
- 3 – a person with whom one competes
- 4 – an amount of money that must be paid to buy something
- 5 – a person who buys and sells goods in large amounts)
- 6 – the force of one object hitting another

*Критерии оценки:* знание терминов и их определений, время.

**Task 5.** During one minute the leader of the game pronounces words in Russian. The team's goal: to translate each word into English as quickly as possible. Any member of the team may translate it.

a)	b)
1 – запуск (launch )	1 – руководство (management)
2 – решение (decision)	2 – сравнивать (compare)
3 – перемена (change)	3 – реклама (advertisement)
4 – формула (formula)	4 – рекламировать (advertise)
5 – продавать (sell)	5 – приглашать (invite)
6 – напиток (drink)	6 – испытание (test)
7 – рецепт (recipe)	7 – рынок (market)
8 – безалкогольный напиток (soft drink)	8 – вкус (taste)
	9 – предпочтение (preference)



9 – товары (merchandise)	10 – потребитель (consumer)
10 – имитатор (imitator)	11 – исследование (research)
11 – лозунг (slogan)	12 – продукт (product)
12 – компания (company)	13 – проблема (problem)
13 – ценность (value )	14 – акционерный (corporate)
14 – конкурент (rival)	15 – главное правление (headquarters)
15 – образ (image)	16 – реакция (reaction)
16 – кампания (campaign)	

**Task 6.** During one minute the leader of the game pronounces words in English. The team's goal: to translate each word into Russian as quickly as possible, but this time each member of the team works independently.

a)	b)
1 – public (общественность)	1 – competition (конкуренция)
2 – sample (образец)	2 – competitor (конкурент)
3 – favour (благоклонность)	3 – staff (штат)
4 – favourable (благоприятный)	4 – brand (фабричная марка, сорт)
5 – glamour (очарование)	5 – expenses (расходы)
6 – cola (тропическое дерево)	6 – price (цена)
7 – response (реакция)	7 – withdraw (прекращать, изымать)
8 – initiative (инициатива)	8 – traditional (традиционный)
9 – stake (ставка)	9 – dream (мечта)
10 – raise (повышать)	10 – chairman (председатель)
11 – share (доля, акция)	11 – discovery (открытие)
12 – go up (повышаться)	12 – head (руководитель, начальник)
13 – drop (падать)	13 – project (проект, план)
14 – extension (расширение)	14 – superstar (супер-звезда)
15 – impact (влияние, воздействие)	15 – appeal (просьба)
16 – batch (партия товара)	16 – claim (требование)

**Task 7.** Answer the following questions.

- a) What do you know about the Coca-Cola Company? Do you know the story of:
1. "New Coke"?
  2. "Classic Coke"?
  3. it's rival "Pepsi-Cola"?
- b) What do know about the Pepsi-Cola Company? Do you know the history of:
1. Pepsi Challenge?
  2. Pepsi's Michael Jackson campaign?

3. It's rival "Coca-Cola"?

**Task 8.** Write the information in this table and present your company.

**Companies` Profiles**

Companies	Products & Services	Current projects /activities	Numbers

**Подведение итогов.** Заключительным этапом ролевой игры является завершение оформления лицевых счетов каждым участником и подсчет суммы рублей. Затем капитан каждой команды подсчитывает общую сумму рублей своей команды и передает сведения судье. Судья выявляет команду-победителя по сумме рублей, а также выявляет лучших участников по количеству рублей на лицевых счетах. Рекомендуется производить подсчет рублей в лицевых счетах с помощью калькуляторов.

**5.12. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА  
ПРОВЕДЕНИЯ ИНСТРУМЕНТАЛЬНО-СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ЭВРИСТИЧЕСКОЙ УЧЕБНО-  
РОЛЕВОЙ ИГРЫ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ IV ТИПА  
(ВОЕННО-ИНЖЕНЕРНАЯ ТЕМАТИКА)**

**Вступление.** Известно, что традиционный метод обучения страдает от недостатка эмоциональности обучения. Мы полагаем, что без эмоций, не имеющих, конечно, ничего общего с развлекательностью, не может быть полноценной игры. Учебно-ролевые соревновательные игры обеспечивают благоприятный эмоциональный климат обучения. На занятии, как отмечают обучаемые, главным является активная деятельность, исключая скуку и формализм в обучении. Активность игровой познавательной деятельности достигается посредством различных форм стимулирования.

**Т е м а: Организация и вооружение мотопехотного батальона.  
Тактико-технические характеристики вооружения**

**Учебная задача:** Развитие речевых навыков по теме.

**Развивающая цель:** Повышение уровня профессиональной компетенции.

**Военно-профессиональная задача:** Овладение структурой организации подразделений (частей) мотопехотного батальона и ТТХ его вооружения и техники средствами иностранного языка.

**Учебно-речевая ситуация:** Соревнование двух "команд".

**Ролевая структура:** Ведущий (преподаватель), "игроки" двух "команд", "судья", два помощника.

Время – 90 мин.

**Оснащение:**

- 1) два кодоскопа,
- 2) два набора динамических тактических знаков иностранных армий,
- 3) кодограммы,
- 4) световое табло,
- 5) учебные топографические карты.

**План проведения игры.** Учебная группа делится на две команды: А и В. Команды выбирают капитанов, судью и двух помощников. Судья сообщает условия и правила игры.

1. Количество очков за выполнение заданий 20; + – 1 очко за ошибку и ее исправление.

2. За допущенную ошибку команде не засчитывается штрафное очко, если ее успел исправить один из ее членов, а не команда противника.

3. На коррекцию ошибки команде дается одна попытка, после чего к ее исправлению допускается команда противника.

4. Обе команды предупреждаются о том, что очки снимаются за:

- ошибки в речи (конкретизируются);
- подсказки и подглядывания;
- спор с судьей (1 очко).

5. 10 очков снимается с команды за каждого не участвовавшего в игре. Помощники судьи фиксируют +++ активность игроков. Данные знаки активности определяют в итоге оценки каждого из проигравшей команды. Члены выигравшей команды получают медаль победителя в виде круглой пятерки (каждому). Исключение составляют не участвующие в игре. Они лишаются оценки. Судью и его ассистентов оценивают команды (за объективность, честность, внимательность, точность, гласность, справедливость и т.п.).

*Ход игры.* Игра проводится на английском языке. Итак, после традиционного приветствия команд капитаны приглашаются на жеребьевку и к выполнению заданий.

### ЗАДАНИЕ 1

Построить схему организации мотопехотного батальона (гаубичного дивизиона).

Судья кладет на кодограммы с нулевой информацией набор аппликаций – тактических условных знаков избранных подразделений (заведомо смешанных с другими знаками).

И кодограммы, и знаки выполняются курсантами на стеклянной основе цветной тушью.

Накладываемые аппликации на данном этапе являются источником информации, представляют содержание целого информационного блока.

После построения схем поочередно включаются кодоскопы. Обозримость схем позволяет командам просмотреть их, откорректировать неточности (+ – ... очков), высветить баллы на табло и приступить к следующему заданию.

### ЗАДАНИЕ 2

Рассказать по-английски организацию данных подразделений (частей). Команды решают сами, кто будет выполнять это задание.

Каждый курсант получает набор карточек с предполагаемыми ошибками. Это необходимо для обеспечения активности участников игры и их состязательности в быстроте обнаружения неточности и ее исправления поднятием карточки.

### ЗАДАНИЕ 3

Провести двусторонний перевод по теме на предмет вооружения и ТТХ единиц вооружения: автоматической винтовки М16А1, автомата М-60, ТОУ и др. (по усмотрению преподавателя).

Примерные вопросы:

- Назовите воинское звание и фамилию командира и начальника штаба вашего дивизиона.
- Боевые действия какой бригады поддерживает ваш дивизион?
- Укажите район расположения огневых позиций батарей (на карте).
- Что у вас имеется на вооружении в настоящее время?

### ЗАДАНИЕ 4

Описание "слепой" схемы. Можно сделать по "цепочке" или сделать его соревнованием капитанов команд.

### ЗАДАНИЕ 5

Команда "А" задает команде "В" вопросы на иностранном языке:

- Где находятся позиции 201-го разведполка?
- Чем вооружен 47-й гаубичный дивизион?

– Какие подразделения входят в состав первой бригады? Команда "В" должна ответить на вопросы на иностранном языке с опорой на учебную топографическую карту, где эти сведения имеются, нужно только уметь читать карту и говорить по-английски (по-немецки).

Аналогичные задания выполняет команда В.

- Сколько танков имеется на вооружении в танковой роте В?
- Сколько транспортных рот имеется во втором эшелоне?
- Где находятся позиции 47-го гаубичного дивизиона?

### ЗАДАНИЕ 6

На аудирование. Команде "А".

Преподаватель (с голоса или с ТСО) сообщает ТТХ какой-нибудь единицы вооружения, например, "basic TOW".

Its weight is 16,5 kg, speed is 210m.per second;  
range of fire is 3000m... What's this?

Команда отгадывает, о какой единице вооружения идет речь, а также отвечает на иностранном языке на вопросы:

- Когда эта установка была принята на вооружение?
- Какая разница в ТТХ между "basic TOW" и "TOW 2"?

Аналогичное задание получает команда "В".

"Its combat weight is 1,36 kg, length is 394 mm, muzzle (5 kg) velocity of the grenade is 7 m per second; caliber is 40 mm. What's this? (M203GL).

- Какая разница в ТТХ между М-203GL и М-79?
- Когда был принят на вооружение пулемет М-60?

### ЗАДАНИЕ 7

Команды А и В получают одно и то же задание одновременно в письменном виде на карточках.

1. How many 106,7 mm mortar is the mech inf bn equipped with?
2. How many TOW launchers ... ..?
3. How many Dragon launchers ... ..?
4. How many automatic rifles M-16AT...?
5. Если батальону будут приданы танки, то сколько их должно быть придано?

В установленное преподавателем время по сигналу судей команды отдают карточки судьям, и преподаватель зачитывает ответы, а судьи ставят баллы.

**Подведение итога игры.** Оценка деятельности каждого игрока судьями и игроками. Самооценка игроками своей деятельности. Коллективная оценка деятельности судей. Советы преподавателю как организатору игры.

**Вывод.** Инструментально-соревновательная игра позволяет:

- сделать интересным не очень занимательный предмет обсуждения (ТТХ, организацию МПБ и др.);
- освоить стратегические шаги группового общения;
- снять коммуникативные барьеры в общении;
- увеличить объем речевой практики и повысить качество знаний;
- основой деятельности обучаемых становится многообразие деятельности, требующей выдвижение новых задач, использование ранее приобретенных знаний.

**5.13. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА  
ПРОВЕДЕНИЯ ИНСТРУМЕНТАЛЬНО-СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ЭВРИСТИЧЕСКОЙ УЧЕБНО-  
РОЛЕВОЙ ИГРЫ IV ТИПА  
(СТРАНОВЕДЧЕСКАЯ ТЕМАТИКА)**

Игры данного типа по военной и экономической тематике уже были представлены. Данная игра представляет разновидность игры четвертого типа, но отличается от предыдущих тем, что разработана полностью на страноведческом материале. Материалом игры являются полученные страноведческие сведения по теме "Лондон – столица Великобритании". Игровым фоном является схема города Лондона. Сценарий игры построен по тем же принципам, что и двух предыдущих. Он имеет ту же структуру и соответствующий игре реквизит. Учебная группа выбирает себе ведущего, судью, двух его ассистентов и делится на две команды: "Alfa" и "Bravo". Судья сообщает условия, правила и ход игры (См. § 4.6). После традиционного приветствия команд: Ready! Go! – капитаны команд приглашаются на жеребьевку и к выполнению заданий. Выполнение каждого задания оценивается судьями, исходя из установленных критериев. Баллы незамедлительно высвечиваются на световом табло.

**Задание 1** (команде "Alfa").

Посмотрите на схему Лондона (высвеченную на экране рис. 18) и ответьте на вопрос:

1. Could you tell us how to get to the British Museum from the London's University?

*Критерии оценки:* обращенность речи, вежливость, правильность и полнота объяснения пути; правильное произношение и интонация.

(Аналогичный вопрос задается команде "Bravo").

**Задание 2** (команде "Alfa").

Предлагается на русском языке четыре названия достопримечательностей Лондона. Дайте их названия на английском языке.

- Собор святого Павла;
- Статуя Эроса;
- Колонна Нельсона;
- Вестминстерское аббатство.

### **Задание 3**

Ответьте на вопросы:

1. Whom was St'Paul's Cathedral designed by and when? (11<sup>th</sup> century).
2. Where is the Eros statue situated?
3. Where is Nelson Column situated and how high is it? (185 feet high; 1049).

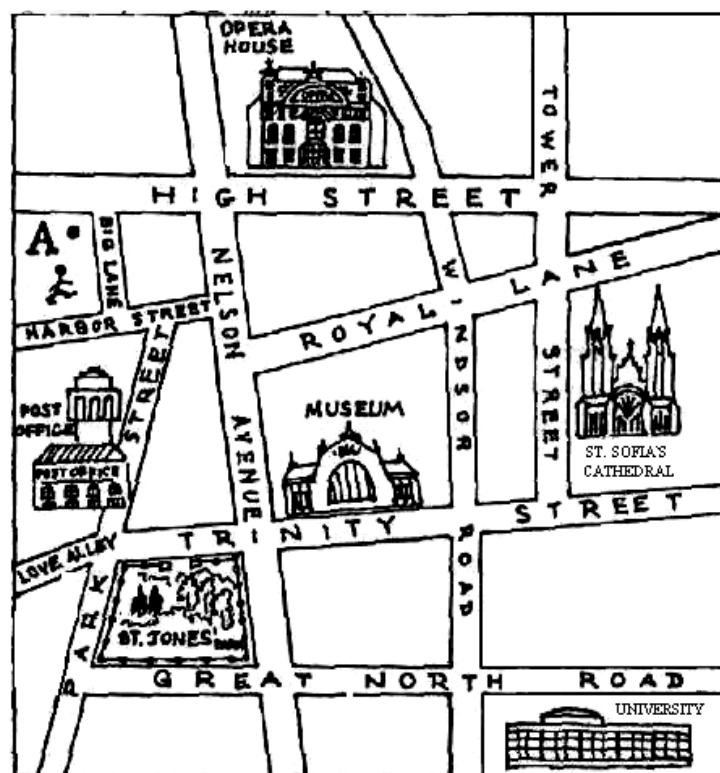


Рис. 18. Схема г. Лондона

#### Задание 4

Say, what thoughts and dreams impress you while seeing the ancient building of the British Museum? (photo).

(It is the richest treasure-house of antiquities and paintings, etc.).

#### Задание 5

Составьте предложение из разбросанных в беспорядке слов: to see, recommend, do, interest, of, places, me, you, what.

#### Задание 6

Дайте четыре варианта перевода на русский язык следующей английской пословицы: A friend in need is a friend indeed.

(Друзья познаются в беде. Друг в беде – настоящий друг. Конь узнается при горе, друзья при беде. На обеде все соседи, пришла беда, они прочь, как вода).

#### Задание 7

Найдите в тексте о Великобритании сведения о функциях и обязанностях премьер-министра Великобритании. Прочитайте грамотно и переведите на русский язык весь отрывок.

(Другой команде – то же, но о королеве Великобритании).

*Задание 8* (для капитанов команд).

Прочитайте наизусть английское стихотворение или спойте песню, сыграйте сценку и т.п.

Музыкальная пауза.

**Подведение итога.** Оценивают результаты игры, как правило, ее участники (судья, ассистенты). В играх подобного типа введен элемент состязательности за счет сравнения оценок результатов как индивидуальных достижений, так и соревнований команд. Надо заметить, что поздравление победителей может быть рекомендовано только в случае, когда появление лидера является специальной целью и не скажется негативно на дальнейшем функционировании группы. Заранее необходимо продумать призы и награды победителям. Лучше всего, если призы будут смешными, тогда проигравшим будет не так обидно – смех компенсирует разочарование от проигрыша. За правило надо принять то, что ведущий должен быть готов поощрять каждого участника, чтобы поднять мотивацию даже самых "малоуспевающих". При оценивании результатов игры преобладают качественные показатели, причем не только "кто лучше" и "кто быстрее", но и "кто остроумнее", "кто ярче", "кто увлекательнее". Принципы состязательности позволяют упростить подведение итогов игр и тем самым дают возможность широкого экспериментирования в практике организации их целостного курса.

#### **5.14. NEW APPROACHES IN THE ELT: ESP ROLE-PLAYS AND PROJECTS**

We see almost daily in our classroom a learner with high quantitative and analytical intelligence is not guaranteed success in language learning. Further, many of our brightest and fastest language learners may even show relatively low levels of ability in quantitative and analytical types of reasoning. Research by H. Gardner, based in part on previous findings by L.S. Vygotsky, has challenged the traditional notions regarding what aspects of personality make us "smart". Gardner proposes some types of personal capability that, he maintains, better define that complex cognitive, physical, and social interactions which define the intelligence and abilities of a human being. These categories are: verbal-linguistic intelligence, professional intelligence musical intelligence, logical intelligence, interpersonal /social intelligence and interpersonal/ selfknowledge intelligence/.

The article is designed to help foreign language teaching professionals the concept of intelligence in a new light in order to broaden its traditionally narrow definition, and to develop awareness of learner differences, with the goal of introducing classroom approaches and techniques that will better meet the needs of individuals within the learning collective.

Experienced language teachers know that individual learners have distinct sets of personality characteristics which determine their talents, abilities, and preferences in language learning: some learners are "quick", some are thoughtful, some love to work independently, others require explanations, guidance, and constant attention from the teacher. That's why we must use the most effective teaching methods and aids at our disposal. Role-plays, projects, video situations can greatly widen our horizons of creativity within the suggested methods. Nowadays the whole ELT community is entering a new stage of interactive learning by means of new technologies. We give the preference to using ESP educational role-plays and projects. The system of role-plays is a valuable approach because it is very motivating and integrates all the language skills. It encourages the students to work independently and together and involves genuine communication. It takes language learning out of the classroom into the real world. More over ESP games take an opportunity of using performances in the learning process. This method encourages cooperation and sharing of the ideas and skills with in the group. In the present article we attempt to seek answers to a number of questions relating to the role of role-play activities in the ELT classroom. They are: why are these activities useful? What goals are to be set and results obtained? What kinds of plays to choose? What hidden obstacles prevent a performance from being a success.

To begin with role-playing might be interesting from the point of view of a cross-cultural perspective. Second, it might be useful for practical and professional purposes as well as to draw a distinction along the lines of contrast between role-playing in process and role-playing as a product.

In brief our ultimate goal amounted to having no blank faces among the audience – it had become our motto, in a sense. The task set – thought not very difficult at first glance – entailed certain complications. Needless to say, that the text's complexity has to correlate with the language level of the students. We also must take into account the necessity of a preparatory phase to enable certain categories of potential spectators to get ready for role-play comprehension.

### Text ADVERTIZING

- A: What can you say about the role of advertizing in the marketing mix?  
B: Oh, it's a most powerful tool. It formulates demand, promotes sales and helps create a market.  
A: Can we speak of specific advertizing objectives?  
B: Of course we can. Both image advertizing and product advertizing first of all inform the buyer of the company's products and services. They create the company's image.  
A: But now that isn't enough to show the product at the exhibition in a shop or at a convention, is it?  
B: No. You've got to have active sales promotion efforts and provide pre- and post-sale service.  
A: Yes. Advertizing is a part of the marketing strategy. In fact it's a complex of activities.  
B: And a comprehensive one. An advertizing budget now comes to a very high figure.

Another step is to transform the text into a play. The plot of the performance should be captivating and at the same time as simple as possible to facilitate understanding. At that point we face real problems. "Transformations" – is a very important phase. Our final task being to make it understandable so that most of our ideas "went home".

Here the method of presentations and explanations, so common for classroom activities, is of much help. As for multi – media in the performances colourful and funny posters are also employed as an aid in grasping the meaning of unknown words. Slides and recordings are used as a mean of further explanations. The only thing is techniques has to be dealt with very carefully, not to overburden the plot. Music and songs, accompanying acting, help the audience to relax.

Before the role-play during several lessons certain skills or language structures have to be introduced and then further illustrated or drilled during performance (études). Suppose that there are some places in the text or in the coming play, say grammar structure, new words or speech patterns or something else which the teacher considers difficult for particular groups of students. Approached creatively, the problem might be solved by introducing and incorporating them into materials of a corresponding lesson – to facilitate their understanding during the performance.

On the other hand, the teacher might reverse the procedure and introduce some elements into a play to be drilled by actors during the preparatory period – unless those performances are considered as 4–6 minutes activities.

Next step is to choose the right kind of a play and to transform the text into a play, using two models (рис. 19 и 20).



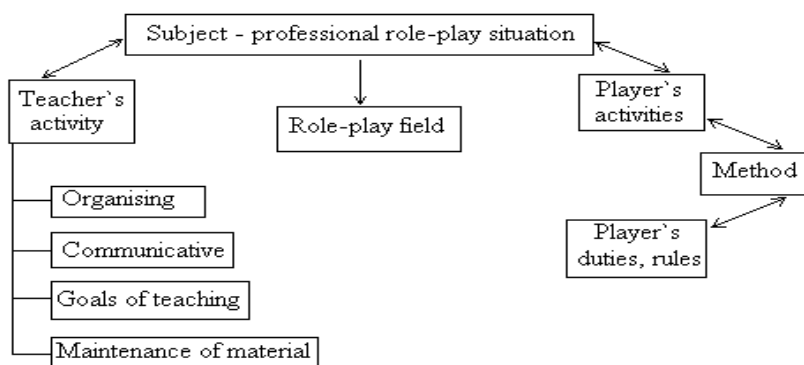


Рис. 19. Игровая модель активизации

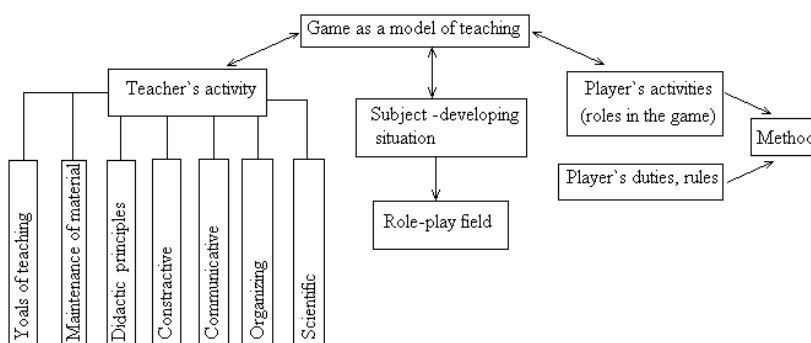


Рис. 20. Игровая модель обучения

Now we are going to present you the competition game on the subject "Advertising" (economic faculty). The plot of the game is: a new-opened firm on advertising is interested in highly-educated, talented young people, who would like to take a post in the firm. In order to define intelligence and abilities of the pretenders they were divided into two teams: "Alfa" and "Bravo", who would be ready to fulfil some tasks (fill in a card, dramatize the given situation, form sentences using separate words, guess the cross-word, etc.).

Culminating moment of the game will be the presentation of the projects by both teams

**THE PROCESS OF THE GAME "ADVERTIZING" (Рис. 21 – 38)**



Рис. 21

The teacher motivates learners, introduces the leaders of the game – representatives of the advertising firm.



Рис. 22

Chief representative of the firm gives much information to the audience about the advertising firm and about their necessity in young and talented specialists.



**Рис. 23**

The next representative tells the pretenders the competitional way of taking up vacant places by means of competitional tests. She also introduces the audience the referees.



**Рис. 24**

The main referee declares the rules of the competitional game and duties of the "players".



**Рис. 25**

The assistent of the leader passes the questionnaires to the pretenders and asks them to fill the forms in.



**Рис. 26**

Everybody is filling a form in English.



**Рис. 27**

All pretenders are divided into two teams with captains in them, who get tasks to fulfil. This is the task for grammer structure.



**Рис. 28**

This is the test for practice any language skills (letterwriting, work in pairs, interviews, etc) by means of lunochnaya game.



**Рис. 29**

Means of a role-play field



**Рис. 30**

Giving a task



Рис. 31

Pretenders collect the information, working in group (team). Prepare all the material they will need for the project.



Рис. 33

A member of the team "Alfa" makes the presentation in public.



Рис. 35

The referee sums up the points.



Рис. 37

Congratulations!

Рис. 32

Pretenders assemble the end-product. Put the project together, working in group (team), decide on the end-product.



Рис. 34

A member of the team "Bravo" makes the presentation in public.



Рис. 36

The leader of the game declares the result and welcome the winners with making up the posts in the firm.



Рис. 38

The end of the game!

We consider the educational project to be an active and research method, which takes much time to produce an end-product. Project work may be divided into some stages. They are:

1. **Motivate** the learners. It means that at the beginning stage of the project work the teacher explains the learners what the project is. He gives them necessary information about project. He tells them that a project is a group activity. He gets them excited about the idea, the topic and what they know already and what they will have to find out.

2. **Organize** class. It means that they decide on the size of group and divided the class up of 4-5 learners in each group.

3. **Practice**. It means that the project takes much time to produce. The learners cannot do a project in one lesson. It may take may be several lessons or the teacher may ask the learners to work on the project after lessons. It means that the learners have to practice any language skills they may need – perhaps question's forms (for questionnaires and interviews), letterwriting, using reported speech, etc.

4. **Design** the material. It means that each group should decide on the end-project. The end-project might be a wall display, drama, an advertisement, etc.

5. **Collect** the information. It means, that a project involves research. Learners will have to read books, ask questions, find out information, do questionnaires outside the room. This information will form the basis of the project.

6. **Collate** the information. In groups prepare all the material they will need for the project.

7. **Assemble** the end-project – put the project together (working in groups) and make the presentation in public.

Educational project as a method of English learning is closely connected with the problem of developing the teacher's project culture, concerning to the formulation of goals, selecting ESP materials and situations of professional profile, spheres of future specialist's activity and all the stages of project work. They are: motivate the learners, organize class, practice, design the materials, collect and collate information, assemble the end-product (presentation in public).

To begin with the teacher chooses the text necessary. Its complexity has to be correlated with the language level of the students to get ready for the performance comprehension. The plot must be problematic and professionalized to facilitate understanding and activities of the learners. The teacher must constantly remember that the ideas and creation of the project is the task of the learners and one of the key objectives of project work is to encourage the learners to work cooperatively as part of a group and independently of him. The teacher's role is to be the motivator, helper, adviser and to watch and see that the groups are working effectively together, that the tasks are being shared out equally, that class time is being used effectively.

---

---

#### КРАТКИЙ ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ ПО СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ И УЧЕБНЫМ ИГРАМ

---

---

#### А

**Автономия в образовании** – один из основных принципов государственной политики в области образования, предусматривающий самостоятельность образовательных учреждений в подборе и расстановке кадров, учебной, научной, финансово-хозяйственной и иной деятельности в соответствии с законодательством и их уставами, утвержденными в установленном законодательством порядке.

**Автор** – физическое лицо, творческим трудом которого создано произведение.

**Автореферат диссертации** – научное издание на правах рукописи, содержащее составленное автором краткое изложение проведенного им исследования, представленного на соискание ученой степени.

**Авторитет** – всеобщее признание коллективом, обществом личной профессиональности, компетенции, культуры, стиля управления работника, пользующегося уважением своих товарищей, обладающего качеством неформального лидера.

**Авторский лист** – единица объема письменного документа, принятая для учета труда авторов, переводчиков, редакторов и др., равная 40 тыс. печатных знаков (включая знаки препинания и пробелы между словами).

**Адаптация** – способность организма или системы, изменяясь, приспосабливаться к различным условиям внешней среды. В педагогике – оптимальное приспособление к условиям обучения и воспитания.

**Адаптивная модель** – модель, структура и параметры которой изменяются так, чтобы некоторое время погрешности между выходными, переменными модели и объекта были наименьшими.

**Адаптивная система** – технические средства, управленческие информационно-документационные системы, способные приспособливаться к определенным изменяющимся условиям.

**Академия** – высшее учебное заведение, которое реализует образовательные программы высшего и послевузовского профессионального образования; осуществляет подготовку, переподготовку и(или) повышение квалификации работников высшей квалификации для определенной области научной и научно-педагогической деятельности; выполняет фундаментальные и прикладные научные исследования преимущественно в одной из областей науки или культуры; является ведущим научным и методическим центром в области своей деятельности.

**Активизация** – интенсификация деятельности на основе увеличения творческого потенциала, труда личности и коллектива.

**Активность** – способность проявлять усилия, стремиться к достижению цели.

**Активные методы обучения** – методы, повышающие мотивацию слушателей и стимулирующие познавательную деятельность обучаемых. Активные методы обучения ориентированы на передачу инициативы по овладению новым содержанием самому слушателю. К числу наиболее характерных активных методов обучения относятся деловые игры, тренинги, тематические дискуссии, анализ конкретных ситуаций и др.

**Алгоритм** – установленная система последовательного выполнения процедуры, операции, действия поточному предписанию.

**Алгоритмизация** – использование в обучении алгоритмов – правил и предписаний, позволяющих гарантированно и наиболее рационально решать задачи определенного класса.

**Алгоритмический язык** – специальная система знаков, используемая при описании соответствующих процессов и задач для их решения с помощью ЭВМ.

**Анализ** – изучение каждого элемента или стороны явления как части целого, расчленение изучаемого предмета или явления на составные элементы, выделение в нем отдельных сторон, установление взаимосвязей между отдельными элементами.

**Аналогия** – вид умозаключения; выявление свойств одного предмета на основании его сходства с другими. Аналогия в обучении – педагогический прием, заключающийся в установлении сходства в каком-либо отношении между изучаемыми предметами и явлениями, различными в остальных отношениях; необходимый элемент процесса обучения, применяемый в случае, когда невозможно использовать другие приемы познания.

**АРМ** – автоматизированное рабочее место; комплекс технических и программных средств для автоматизации труда руководителя, специалиста.

**Аспирант** – лицо, имеющее высшее профессиональное образование, обучающееся в аспирантуре и готовящее диссертацию на соискание ученой степени кандидата наук.

**Ассистент, преподаватель** – младшая преподавательская должность в учебных заведениях высшего и дополнительного профессионального образования, а также лицо, занимающее эту должность. Согласно действующим тарифно-квалификационным характеристикам по должностям работников учреждений образования, ассистенту, преподавателю с высшим образованием без стажа работы присваивают 9 – 11-й разряд, имеющим ученую степень кандидата наук – 12-й разряд.

**Ассоциация (союз)** – объединение юридических лиц в системе высшего и дополнительного профессионального образования. Ассоциация является некоммерческой организацией, создается и действует в соответствии с Гражданским кодексом Российской Федерации. Наименование объединения юридических лиц должно содержать указание на характер деятельности его участников и включать слова "объединение", "ассоциация" или "союз".

**Аттестация итоговая (государственная)** – установление в порядке, определенном государством, соответствия освоенного выпускником образовательного учреждения содержания образовательной программы требованиям соответствующего государственного образовательного стандарта.

**Аттестация образовательных учреждений** (см. *государственная аттестация образовательных учреждений*).

## Б

**База данных** – единая система данных, организованная по определенным правилам, которые предусматривают общие принципы описания, хранения и обработки данных.

**База знаний** – формализованная система сведений о некоторой предметной области, содержащая данные о свойствах объектов, закономерностях процессов и правила использования в задаваемых ситуациях этих данных для принятия новых решений.

**Базовая подготовка** – обучение профессии или другим видам деятельности, которыми лицо не владело ранее. Достигнутые результаты рассматриваются как необходимая предпосылка (база) для дальнейшего обогащения установок, знаний и умений.

**Базовое образование** – совокупность установок, знаний и умений, служащих основой для их дальнейшего углубления и расширения.

**Балл (оценочный)** – условная цифровая оценка успеваемости обучающихся, выставаемая преподавателем по результатам контроля знаний.

**Барьер информационный** – препятствие, оказывающее влияние на восприятие, обработку и передачу информации.

**Барьер психологический** – возникающая отрицательная реакция на неожиданные резкие изменения окружающей среды.

**Безотметочное обучения** – обучение, предполагающее оценку деятельности учащихся без выставления отметок (баллов).

**Беседа (учебная)** – вопросно-ответный метод обучения, применяемый преподавателем в целях активизации обучения, закрепления полученных ранее знаний или их контроля.

**Блок-схема** – статическое или динамическое отображение какой-либо организационной структуры с помощью символов, стрелок, графов, соединительных линий, геометрических фигур, текста.

**Блок-схема алгоритма** – запись алгоритма в виде соединенных стрелками-связями блоков, представляющих собой вычислительные или логические операции.

**Быстродействие** – установленный отрезок времени функционирования системы для достижения определенной цели. Измерение может вестись в секундах, минутах, часах и т.д.

**Бюджет времени** – показатели, характеризующие распределение затрат времени по видам его использования.

## В

**Ведущий научный сотрудник** – должность научного работника, замещаемая по конкурсу лицами, имеющими ученую степень доктора или кандидата наук, научные труды или авторские свидетельства на изобретения, крупные проекты и разработки. Ведущий научный сотрудник осуществляет научное руководство научными исследованиями по отдельным проблемам науки и техники и возглавляет группу проводящих эти исследования работников или является ответственным исполнителем заданий научно-технических программ (см. также *научный сотрудник*).

**Вечерняя форма получения образования (очно-заочная)** – форма получения образования, при которой слушатели могут посещать организуемые после окончания рабочего дня аудиторные занятия, в установленные сроки сдавать зачеты и экзамены. Содержание учебных дисциплин при такой форме образования рассчитано на большой объем самостоятельной работы (см. также *заочная форма получения образования*).

**Взаимодействие** – деятельность многих звеньев какой-либо структуры в достижении определенных целей.

**Взаимодействие "человек – машина"** – обмен сообщениями между человеком и

компьютером по специально разработанной процедуре с помощью программных и технических средств (см. также *диалог "человек – машина"*).

**Внимание** – направленность и сосредоточенность сознания на определенных объектах или определенной деятельности.

**Воображение (фактация)** – психический процесс, заключающийся в создании новых представлений, мыслей и образов на основе имеющегося опыта или полученной информации.

**Воспитание** – целенаправленный организованный процесс создания усилий и стимулирования развития личности.

**Восприятие** – система приема и преобразования информации, обеспечивающая организму способность отражать объективную реальность и ориентироваться в окружающем мире.

**Выпускник образовательного учреждения** – физическое лицо, освоившее образовательную программу в образовательном учреждении и претендующее на получение документа государственного образца о соответствующем уровне полученного образования и(или) квалификации (см. также *аттестация итоговая*).

**Высшее профессиональное образование** – образование, имеющее целью подготовку и переподготовку специалистов соответствующего уровня, удовлетворение потребностей личности в углублении и расширении знаний на базе среднего (полного) общего, среднего профессионального образования и реализуемое в учреждениях высшего профессионального образования (высших учебных заведениях). В соответствии с установленными в Российской Федерации ступенями лицам, успешно прошедшим итоговую аттестацию, присваиваются квалификации (ступени) бакалавра (обучение не менее 4 лет); дипломированного специалиста (обучение не менее 5 лет); магистра (обучение не менее, чем 6 лет).

## Г

**Гармония** – соразмерность частей, их взаимодействие и взаимообогащение в едином целом; выступает как одно из условий и целей образования.

**Генерализация** – превращение отдельных актов поведения, ситуативно проявляемых черт поведения и отношений в общие черты личности.

**Гипотеза** – предположение, требующее научного доказательства, проверки, подтверждения.

**Голография** – метод полного отображения информации об облике и структуре объектов.

**Государственная аккредитация образовательного учреждения** – признание (подтверждение) отвечающих критериям и требованиям государства статуса и уровня деятельности образовательного учреждения, закрепленное свидетельством о государственной аккредитации. Свидетельство о государственной аккредитации устанавливает (подтверждает на очередной срок) государственный статус образовательного учреждения, уровень реализуемых образовательных программ, соответствие содержания и качества подготовки выпускников требованиям государственных стандартов, право на выдачу выпускникам документов государственного образца о полученном образовании.

**Государственная аттестация образовательных учреждений (государственная аттестация)** – установление соответствия содержания, уровня и качества подготовки выпускников образовательного учреждения требованиям государственных образовательных стандартов.

**Государственная служба в Российской Федерации** – один из центральных институтов административного права и отчасти (в более широком смысле) публичного (государственного) права. Государственная служба, будучи направлена на достижение общенациональных целей, выступает необходимой составляющей механизма практической реализации конституционных и законодательных норм, осуществления государственных

функций работниками государственного аппарата.

**Государственный заказ** – задание правительства Российской Федерации на очередной календарный год федеральным органам исполнительной власти (государственным заказчикам) на переподготовку и повышение квалификации государственных служащих в пределах средств, предусмотренных федеральным бюджетом на эти цели. Контроль за выполнением государственного заказа, распределенного между образовательными учреждениями на конкурсной основе, осуществляет Минтруда России совместно с Минфином России.

**Государственный образовательный стандарт** – документ, устанавливающий комплекс норм и требований к структуре, содержанию и уровню образования обучающихся; составляет качественную содержательную основу разнообразных программ.

Закон Российской Федерации "Об образовании" устанавливает государственные образовательные стандарты, включающие федеральный и региональный компоненты. Федеральные компоненты государственных стандартов определяют в обязательном порядке минимум содержания основных образовательных программ, максимальный объем учебной нагрузки на обучающихся, требования к уровню подготовки выпускников.

Государственные образовательные стандарты служат основой объективной оценки уровня образования и квалификации выпускников независимо от форм получения образования, гарантом сохранения единого образовательного пространства Российской Федерации.

**Государственный служащий** – гражданин Российской Федерации, исполняющий в порядке, установленном федеральным законом, обязанности по государственной должности государственной службы за денежное вознаграждение, выплачиваемое за счет средств федерального бюджета.

**Гранты** – денежные и иные средства, передаваемые безвозмездно и безвозвратно гражданами и юридическими лицами, в том числе иностранными гражданами и юридическими лицами, а также международными организациями, получившими право на предоставление грантов на территории Российской Федерации в установленном правительством Российской Федерации порядке, на проведение конкретных научных исследований на условиях, предусмотренных грантодателями.

**Граф** – система объектов произвольной природы и связей, соединяющих некоторые пары этих объектов.

**График** – форма наглядного отображения информации, использующая системы теории графов и геометрических языков.

**Гуманитарное образование** – специальное образование в области общественных наук, экономики, истории, права, филологии, искусств и др. (в отличие от естественнонаучного и технического образования).

## Д

**Данные** – неорганизованный вид информации.

**Дедукция** – переход от общего знания о предметах данного класса к единичному (частному) знанию об отдельном предмете класса; один из методов познания.

**Декан** – выборная должность руководителя факультета образовательного учреждения, имеющего не менее пяти лет стажа научной или научно-практической работы. Порядок выборов определяется уставом образовательного учреждения.

**Деканат** – административное подразделение, осуществляющее управление учебно-воспитательной и научной работой на факультете образовательного учреждения.

**Декомпозиция** – разложение на составные части задач, процедур, систем, подсистем и т.д.

**Деловая игра** – активная форма обучения, задающая различные позиции и роли игрокам или правила действий. Можно выделить организационно-деятельностные и ролевые



игры.

**Демонстрация наглядных пособий (опытов и др.)** – наглядный метод обучения, использование которого обеспечивает направленность внимания обучаемых на существенные (а не случайно обнаруженные) характеристики изучаемых предметов, явлений, процессов. Применяется для доказательности словесного объяснения и является средством активизации учебной деятельности, развития наблюдательности; может служить источником новых знаний.

**Дерево целей** – одно из возможных представлений объекта в виде иерархической структуры – дерева уровней, целей, задач и средств их достижения.

**Детальное моделирование** – способ создания целого из частей, моделей, которые содержат в себе все связи и отношения изучаемого объекта.

**Деятельность** – целенаправленная и мотивированная система действий по преобразованию объектов.

**Деятельность научная** – деятельность, направленная на получение и применение новых знаний; в области фундаментальных научных исследований – экспериментальная или теоретическая деятельность, направленная на получение новых знаний об основных закономерностях строения, функционирования и развития человека, общества, окружающей природной среды; в области прикладных научных исследований – деятельность, направленная преимущественно на применение новых знаний для достижения практических целей и решения конкретных задач.

**Деятельность научно-техническая** – деятельность, направленная на получение и применение новых знаний для решения технологических, инженерных, экономических, социальных, гуманитарных и иных проблем, обеспечение функционирования науки, техники и производства как единой системы.

**Диалог "человек – машина"** – процесс работы, основанный на двусторонней связи в решении процедур, задач совместно с ЭВМ (см. также *взаимодействие "человек – машина"*).

**Диалог учебный** – устное общение, разговор, обмен информацией между педагогом и учащимися или учащимися друг с другом.

**Диалоговый режим** – метод взаимодействия человека с ЭВМ путем постановки вопроса и получения ответов.

**Дидактика** – общая теория и методика обучения, рассматривающая закономерности, принципы, содержание и методы учебного процесса; часть общей педагогики.

**Диплом** – официальный документ установленного образца об окончании высшего или среднего профессионального учебного заведения и о присвоении соответствующей квалификации; официальный документ установленного образца о присвоении ученой степени.

**Дипломная работа** – заключительная работа учебно-исследовательского характера, выполняемая оканчивающими образовательные учреждения начального, среднего и высшего профессионального образования.

**Дискуссия** – метод обучения, повышающий интенсивность и эффективность учебного процесса за счет активного включения обучаемых в коллективный поиск решения какой-либо проблемы.

**Диссертация (диссертационная работа)** – квалификационная научно-исследовательская работа, подготовленная к публичной защите на соискание ученой степени кандидата или доктора наук (см. также *докторская диссертация; кандидатская диссертация*).

**Дистанционное образование** – комплекс образовательных услуг, предоставляемых широким слоям населения в стране и за рубежом с помощью специализированной информационной образовательной среды; базируется на средствах обмена учебной информацией на расстоянии (спутниковое телевидение, радио, компьютерная связь и т.п.). Дистанционное образование является одной из форм непрерывного образования, которое призвано

реализовать права человека на образование и получение информации.

**Дистанционное обучение** – форма обучения на расстоянии, при которой "доставка" учебного материала и учебное взаимодействие педагога и обучающегося обеспечиваются с помощью современных технических средств (телевидение, радио, компьютерная сеть).

**Дисциплины специальности** – учебные дисциплины, изучение которых является обязательным для обучающихся по конкретной специальности (или специализирующихся в конкретной области) независимо от образовательного учреждения, в котором ведется подготовка.

**Догматическое обучение** – обучение, направленное на запоминание изучаемого материала без его обязательного осмысления.

**Докторант** – лицо, имеющее ученую степень кандидата наук и зачисленное в докторантуру для подготовки диссертации на соискание ученой степени доктора наук.

**Доктор наук** – ученая степень, присуждаемая лицам, публично защитившим докторскую диссертацию по соответствующей отрасли науки.

**Докторская диссертация (диссертация на соискание ученой степени доктора наук)** – самостоятельная научная работа, в которой на основании выполненных автором исследований сформулированы и обоснованы научные положения, совокупность которых может квалифицироваться как новое направление в соответствующей отрасли науки, или осуществлено теоретическое обобщение и решение крупной научной проблемы, имеющей важное народно-хозяйственное или социально-культурное значение.

**Дополнительное образование** – целенаправленный процесс воспитания и обучения посредством реализации дополнительных образовательных программ, оказания дополнительных образовательных услуг и информационно-образовательной деятельности за пределами основных образовательных программ в интересах человека, общества, государства. Основной задачей дополнительного образования является непрерывное повышение квалификации рабочего, служащего, специалиста, руководителя в связи с постоянным совершенствованием образовательных стандартов.

**Дополнительные образовательные программы и услуги** – программы и услуги, обеспечивающие удовлетворение образовательных потребностей личности, выходящих за пределы государственных образовательных программ и стандартов (например, обучение по дополнительным образовательным программам, преподавание специальных курсов и циклов дисциплин, репетиторство и др.).

**Доцент** – должность высококвалифицированного педагогического работника кафедры, имеющего, как правило, ученую степень кандидата наук и ведущего преподавательскую, научную и методическую работу.

### 3

**Заведующий кафедрой** – выборная должность руководителя кафедры, возглавляющего учебную, научную и методическую работу профессорско-преподавательского состава и научных сотрудников, входящих в штат кафедры. Заведующий кафедрой имеет, как правило, ученое звание профессора или доцента. Порядок выборов определяется уставом образовательных учреждений.

**Задание (учебное)** – вид поручения, в котором содержится требование выполнить какие-либо учебные (теоретические и практические) действия; систематическое выполнение задания обеспечивает усвоение учебного материала.

**Задача** – цель, которую стремятся достигнуть; отрезок цели.

**Задача дидактическая** – конкретная цель деятельности педагога по обучению знаниям, умениям и навыкам, воспитанию и развитию учащихся.

**Задача познавательная** – учебная конструкция, содержащая определенные условия и требования и стимулирующая познавательную деятельность учащихся.

**Закон педагогический** – необходимая, существенная, повторяющаяся связь между элементами и факторами педагогического процесса или явлениями.

**Замещение должностей научно-педагогических работников** – замещение на конкурсной основе всех должностей научно-педагогических работников (профессорско-преподавательский состав, научные работники) образовательных учреждений, за исключением должностей декана факультета и заведующего кафедрой; проводится по трудовому договору (контракту), заключаемому на срок до пяти лет. Положение о порядке замещения указанных должностей утверждается федеральным органом управления высшим профессиональным образованием.

**Заочная форма получения образования** – форма подготовки и повышения квалификации специалистов без отрыва от производства, в основе которой лежит самостоятельная работа (см. также *вечерняя форма получения образования*).

**Зачет** – вид проверки и контроля знаний по крупным разделам теоретического курса и по предметам, в изучении которых преобладают практические занятия. Зачет устанавливается как по предметам в целом, так и по отдельным его частям (с оценкой и без оценки).

**Знания** – достоверный результат познания действительности, адекватное отражение качеств и свойств объекта в сознании человека.

**Зона ближайшего развития** (Л.С. Выготский) – уровень знаний и развития, к овладению которым обучающийся уже подготовлен, но, для того чтобы овладеть им, он нуждается в педагогической помощи; отзывчивость на помощь – признак того, что педагог работает с учеником в зоне его ближайшего развития.

## И

**Идея** – форма развития мысли, отражающая связь прошлого, настоящего и будущего, предполагаемого преобразования объекта.

**Иерархия** – определенная система соподчинения понятий, качеств, реальных объектов.

**Императив** – общезначимое предписание, безусловный принцип поведения (например, нравственный, экологический и т.д.).

**Индивидуализация обучения** – способ организации обучения, позволяющий наиболее полно учитывать индивидуальные особенности каждого обучаемого.

**Индивидуальность** – неповторимое своеобразие отдельного человека, совокупность только ему присущих особенностей.

**Индивидуальность педагога** – совокупность самобытных, неповторимых, особенных качеств педагога, отличающих его от других и выражающихся в особом стиле деятельности.

**Индукция** – переход от единичного знания об отдельных предметах данного класса к общему выводу о всех предметах данного класса; один из методов познания.

**Инициатива** – почин, внутреннее побуждение к новым формам деятельности, руководящая роль в каком-либо действии.

**Инновации педагогические** – введение в практику образования новшеств, позволяющих эффективно решать назревающие проблемы.

**Инновация** – внедрение новых прогрессивных технологий, методов управления, видов деятельности и т.д.

**Инстанция** – последовательные иерархические уровни-звенья, ступени управления.

**Институт** – образовательное учреждение, которое реализует образовательные программы высшего и дополнительного профессионального образования; осуществляет подготовку и(или) повышение квалификации работников для определенной области профессиональной деятельности; ведет фундаментальные и(или) прикладные научные исследования.

**Институт повышения квалификации** – учебное заведение системы дополнительного профессионального образования, ведущее организационно-методическую, консультационную и учебную работу по повышению квалификации специалистов соответствующей отрасли или культуры, имеющих высшее или среднее профессиональное образование (см.

также курсы повышения квалификации).

**Инструктаж** – вид объяснения и предъявления задания преподавателем. Включает элементы беседы, показ приемов работы, порядка действий, а также продуктов труда (готовых изделий, деталей), наглядных пособий и др. Подразделяется на вводный, текущий, заключительный.

**Инструкция** – положение, содержащее нормы и правила, регламентирующие порядок и условия осуществления какой-либо деятельности.

**Интеграция** – понятие, означающее состояние связанности отдельных дифференцированных частей в целое, а также процесс, ведущий к такому состоянию.

**Интеграция в образовании** – объединение, органическое слияние образовательных учреждений, систем; содержания образовательных программ разных предметов или предметных областей.

**Интеграция и дифференциация** – противоположные по своему значению понятия, отражающие взаимосвязь и взаимодействие, с одной стороны, в разделении труда или отдельных его частей (дифференциация), а с другой – в их объединении (интеграция).

**Интенсификация** – повышение эффективности производства прежде всего путем внедрения современных достижений науки, техники, применения прогрессивных технологий, рационального использования природных, трудовых, материальных и финансовых ресурсов.

**Интерактивная программа** – компьютерная программа, работающая в режиме диалога с пользователем.

**Интерактивный режим** – режим функционирования "человекомашинной" системы, основанной на диалоге "человек – ЭВМ" и предусматривающий немедленный ответ системы на запрос пользователя.

**Интервьюирование** – целенаправленная беседа со специалистом для получения сведений о тех или иных процессах, явлениях. Используется как способ расширения имеющейся информации по формальным неучитываемым параметрам.

**Интерес** – стремление к познанию объекта или явления, к овладению тем или иным видом деятельности.

**Интериоризация** – переход внешних действий человека во внутренний план, усвоение личностных смыслов и ценностей, содержащихся в учебном материале, изучаемой действительности.

**Интернет** – всемирная компьютерная сеть, основное назначение которой – сбор и прием (передача) информации. Информационные ресурсы Интернета могут использоваться в науке и технике, системе образования, экономике и бизнесе, для общения и отдыха.

**Информативность** – насыщенность небольшого по объему документа, микрофильма, видеокассеты или других носителей информации данными, сведениями, знаниями.

**Информатика** – образовательная область, включающая учебные дисциплины и интегрированные курсы по изучению структуры и общих свойств информации, а также закономерностей и методов ее поиска, накопления, хранения, преобразования, передачи и использования в различных сферах человеческой деятельности.

**Информационная технология обучения** – педагогическая технология, использующая специальные способы, программные и технические средства (кино, аудио- и видеосредства, компьютеры, телекоммуникационные сети) для работы с информацией.

**Информационное обеспечение системы образования** – информирование и снабжение образовательных учреждений и органов управления сведениями и техническими средствами, обеспечивающими прямую и обратную связь учреждений образования с другими общественными системами.

**Информационно-поисковая система (ИПС)** – система языковых, алгоритмических и технических средств, предназначенных для хранения, поиска и выдачи необходимой информации.

**Информационные средства** – технические средства, предназначенные для передачи

информации.

**Информационный массив** – совокупность исходных данных, характеризующих объект управления.

**Информация** – совокупность различных данных, являющихся компонентами инноваций на данный отрезок времени.

**Информированность** – обладание достоверными сведениями для организации процесса управления.

**Исследовательский подход в обучении** – совокупность методов и приемов, направленных на воспитание у учащихся стремления к самостоятельному поиску истины, воспроизводящих в обучении научные методы познания.

## К

**Кандидат наук** – ученая степень, присуждаемая решением специализированного органа лицам, имеющим соответствующее высшее образование, успешно сдавшим кандидатские экзамены и публично защитившим кандидатскую диссертацию.

**Кандидатская диссертация (диссертация на соискание ученой степени кандидата наук)** – законченная научно-исследовательская работа, выполненная самостоятельно или под руководством доктора или кандидата наук, содержащая новые решения актуальной научной задачи, имеющей существенное значение для соответствующей отрасли знаний.

**Кафедра** – структурное учебно-научное подразделение образовательного учреждения (филиала, факультета) или института повышения квалификации, обеспечивающее проведение научных исследований, учебной и методической работы по одной или нескольким родственным дисциплинам, воспитательной работы со слушателями, а также подготовку научно-педагогических кадров и повышение их квалификации.

**Качество организации систем управления** – четкая взаимосвязь и взаимодействие всех звеньев совокупных элементов и ступеней организационной системы управления и эффективное воздействие на конечные результаты объекта управления.

**Квалиметрия** – направление в науке, связанное с комплексным количественным измерением качества.

**Квалификация** – уровень освоения профессии или специальности; характеризуется по степени готовности ее носителя к выполнению задач определенной сложности.

**Квалифицированный труд** – труд, требующий специальной высоко профессиональной подготовки в различных отраслях производства.

**Кейс-стади (case study)** – активный метод обучения, основанный на рассмотрении конкретных ситуаций из практики будущей деятельности слушателей и ориентирующий слушателей на формулирование проблемы и поиск вариантов ее решения.

**Класс** – совокупность предметов, удовлетворяющих каким-либо условиям или признакам.

**Классификация** – система соподчиненных понятий какой-либо области знаний или деятельности человека.

**Классно-урочная система обучения** – обоснованная в середине XVII в. Я.А. Коменским форма организации учебного процесса, когда педагог работает с постоянным составом примерно одинаковых по возрасту и подготовке учащихся ограниченное время (урок).

**Коллектив** – социальная общность людей, объединенных на основе общественно значимых целей, общих ценностных ориентаций, совместной деятельности и общения. В педагогике – организованные общности детей и взрослых.

**Коммуникация** – возможность оперативной связи между различными звеньями системы управления. Эффективное использование совокупности информационных каналов, распространение информации с помощью коммуникационных технических средств.

**Компетентность** – общий оценочный термин, обозначающий способность к деятельности "со знанием дела". Обычно употребляется применительно к лицам определенного

социально-профессионального статуса, характеризуя меру соответствия их понимания, знаний и умений реальному уровню сложности выполняемых ими задач и разрешаемых проблем. В отличие от термина *квалификация*, нейтрального в нравственно-этическом отношении, имеется в виду способность оплачиваемого работника принимать ответственные решения и действовать адекватно требованиям служебного и общественного долга. В этом контексте компетентность понимается как личностное качество субъекта специализированной деятельности в системе социального и технологического разделения труда.

**Компетентность педагогическая** – знание и опыт, дающие возможность профессионально, грамотно решать вопросы обучения и воспитания.

**Комплексное обучение** – изучение материала на основе межпредметного подхода, построенного по принципу выделения для изучения жизненно важных сфер деятельности или событий, представленных с разных точек зрения.

**Комплексный подход** – исследовательский метод, предусматривающий изучение системы образования взрослых как специфического социального института в единстве его социально-экономической, психологической и педагогической проблематики. Важное требование комплексного подхода – учет взаимодействия разнохарактерных факторов, обуславливающих эффективность образования взрослых.

**Компьютеризация** – использования средств электронно-вычислительной и микроэлектронной техники в различных сферах деятельности.

**Консорциум** – временное добровольное объединение предприятий для решения конкретных задач, реализации крупных целевых программ и проектов. В него могут входить, не меняя своей подчиненности, предприятия любой формы собственности.

**Конспектирование** – краткое письменное изложение содержания статьи, книги, лекции, включающее основные положения и их обоснование фактами, примерами.

**Конституционное право** – понятие, употребляемое в двух смыслах: нормативном как совокупность правовых норм, составляющих содержание конституции и истекающих из нее конституционных законов, и теоретическом, характеризующем отрасль юридического знания (науки), занимающуюся изучением конституционных процессов.

**Конституция** – основной учредительный закон государства, имеющий высшую юридическую силу на его территории, обязательный для всех граждан, государственных и общественных органов.

**Консультант** – 1) компетентное лицо, дающее рекомендации лицам, занимающимся самообразованием; 2) штатный работник, периодически оказывающий разностороннюю помощь слушателям в системе заочного образования; 3) специалист, хорошо знающий рынок образовательных услуг и дающий советы их потенциальным потребителям.

**Консультационный пункт** – действующий на постоянной основе филиал образовательного учреждения, осуществляющего заочное образование. В его задачи входит: профессиональная ориентация потенциального контингента; организация установочных лекций с приглашением специалистов центра; систематическое консультирование слушателей; подготовка и распространение методических материалов в целях оказания помощи в учебе.

**Консультация** – форма руководства учебной деятельностью, практикуемая при обучении, в том числе заочном. Как правило, осуществляется в ходе прямого контакта обучающего и обучаемого, когда даются разъяснения по наиболее сложным вопросам изучаемого материала.

**Контрольная работа** – одна из форм проверки и оценки усвоенных знаний.

**Концепция** – определенное понимание, трактовка группы явлений, ведущий принцип анализа деятельности.

**Коррекция** – совершенствование деятельности; исправление ошибок; уточняющие команды в кибернетической системе на основе обратной связи с регулируемым объектом.

**Критерий** – признак, который является основным для оценки, определения или классификации чего-либо; безмерная величина.

**Критерий оптимальности** – конкретный признак, мерило, с помощью которого отбирается наилучший из нескольких вариантов управленческого решения.

**"Круглый стол"** – активная форма обучения, при которой участники имеют равные возможности для высказывания при обсуждении одной или нескольких проблем.

**Кругозор** – пространство, видимое с определенной точки. Метафорическое выражение, характеризующее объем познаний человека, круг его интересов и представлений о жизни, диапазон ее восприятия, широту видения мира и глубину его понимания.

**Культура** – совокупность материальных, духовных, социальных ценностей, созданных человеческим обществом: 1) совокупность достижений человеческого общества в различных сферах его жизнедеятельности в технологии, экономике, политике, социальных отношениях, духовной области; 2) уровень развития личности, характеризуемый мерой освоения индивидом накопленного человечеством социального опыта и способностью к его обогащению.

**Культура поведения** – умение индивида соответствовать нравственно-этическим принципам, социальным нормам, правилам этикета.

**Культура речи** – владение нормами устного и письменного литературного языка (правилами произношения, ударения, грамматики, словоупотребления и др.), а также умение использовать выразительные языковые средства в разных условиях общения в соответствии с целями и содержанием речи.

**Куратор группы** – преподаватель, ответственный за организацию учебного процесса в группе слушателей учебных заведений, оказывающий помощь слушателям в самостоятельной работе, проведении культурно-массовых мероприятий.

**Курс обучения** – целостный цикл учебных дисциплин, предметов и тем, предусмотренных определенной образовательной программой. Прохождение курса завершается экзаменами или иными испытаниями для выявления объема и прочности усвоения учебного материала.

**Курсовая работа** – самостоятельная учебная научно-методическая работа, выполняемая по общенаучным и специальным дисциплинам в течение учебного периода (курса, семестра) слушателями образовательных учреждений под руководством преподавателей.

**Курсы повышения квалификации** – структурное подразделение образовательного учреждения высшего профессионального образования, в задачи которого входит: удовлетворение потребностей специалистов предприятий (объединений), организаций учебных учреждений в получении новых знаний о достижениях в соответствующих отраслях науки и техники, передовом отечественном и зарубежном опыте; повышение квалификации и профессиональной переподготовки специалистов, высвобождаемых работников, незанятого населения и безработных граждан, подготовка их к выполнению новых трудовых функций; консультационная деятельность (см. также *институт повышения квалификации*).

**Курсы (центры) профессиональной ориентации** – образовательные структуры, находящиеся в ведении образовательных учреждений дополнительного образования, в которых проводится работа, помогающая выбрать профессию, соответствующую желаниям и склонностям личности, а также потребностям общества (см. также *профессиональная ориентация*).

## Л

**Лабораторное занятие** – разновидность практического учебного занятия, проводимого преимущественно в учебных лабораториях в целях углубления теоретических знаний и приобретения навыков постановки и проведения эксперимента.

**Лекция** – устное изложение материала по определенной тематике.

**Лицензирование образовательного учреждения** – процедура, включающая проведение экспертизы, принятие решения, оформление и выдачу образовательному учрежде-

нию лицензии на право ведения образовательной деятельности по заявленным образовательным программам высшего и(или) дополнительного профессионального образования.

**Лицензия** – официальное разрешение на право ведения образовательной деятельности, выдаваемое государственным органом управления высшим профессиональным образованием или органом местного самоуправления образованием на основе заключения экспертной комиссии о готовности учреждения к выполнению заявленных образовательных программ.

**Личностно-ориентированное обучение** – тип обучения, предполагающий воспитание учащихся как инициативных, активных, способных к творчеству субъектов деятельности; обучение, основанное на учете социально-психологических характеристик личности.

**Личностные качества** – персонифицированная совокупность социально значимых качеств человека, характеризующая его как члена общества, гражданина, работника, как носителя социальных ролей, присущих взрослому члену общества, и как субъекта различных видов социальной деятельности. Личностные качества подразделяются на четыре категории: 1) общечеловеческие, или родовые, свойственные всем взрослым людям; 2) общесоциальные, характерные для членов данного общества; 3) специфические, определяемые принадлежностью к той или иной социальной общности и групп внутри нее; 4) индивидуальные, присущие только данному лицу.

**Личность** – человек как субъект общественных отношений и сознательной деятельности, член определенной человеческой общности, обладающий сознанием, самосознанием, ответственностью за свое поведение.

## М

**Маркетинг** – система ориентации производства продукции и сбытовой деятельности предприятий на требования рынка и конкретного потребителя для наиболее полного учета его запросов и получения максимально возможной прибыли.

**Мастерство педагогическое** – высокий уровень овладения педагогической деятельностью, обеспечивающий ее положительные результаты.

**Математическая модель** – система математических выражений, описывающих характеристики объекта моделирования.

**Математическое моделирование** – метод изучения процессов или явлений путем построения их математических моделей и их исследования.

**Матрица сетевая** – графическое отображение процесса структуризации, подготовки принятия решений, разработки технологических этапов процесса труда работников аппарата управления.

**Матрица функциональная** – инструмент организационного конструирования, позволяющий аналитически описывать процесс упорядочения параметров функциональных связей и взаимосвязей в системе управления.

**Межотраслевые региональные центры повышения квалификации и профессиональной переподготовки специалистов** – образовательные учреждения повышения квалификации, деятельность которых носит координирующий характер и направлена на удовлетворение потребностей региона в повышении квалификации кадров, научно-методическом и информационном обеспечении расположенных в регионе образовательных учреждений повышения квалификации независимо от их ведомственной подчиненности.

**Менеджер** – человек, организующий хозяйственную деятельность, руководствуясь современными методами управления.

**Менеджеризм** – наука или совокупность наук об управлении современным производством на уровне предприятия, компании, фирмы.

**Менеджмент** – 1) совокупность принципов, форм, методов, приемов и средств управления производством и производственным персоналом с использованием достижений



науки управления. Основная цель менеджмента – достижение высокой эффективности производства, лучшего использования потенциала предприятия, фирмы, компании; 2) руководство предприятием, фирмой.

**Метод коллективной экспертной оценки** – способ выявления и формирования обобщенного объективного мнения специалистов о том или ином явлении, объекте, событии путем обработки их: индивидуальных независимых решений.

**Метод мета-плана (модернизация)** – прием, используемый в активном обучении, при котором каждый слушатель фиксирует свое видение проблемы на карточках (каждое предположение, гипотеза, аспект – на отдельной карточке), которые затем вывешиваются на общее пространство и систематизируются. Полученная таким образом структура является общей для всей группы и используется в качестве инструмента понимания проблемы.

**Метод модульного построения** – способ изучения экономических и управленческих процессов с помощью построения и анализа соответствующих моделей и коэффициентов.

**Метод обучения** – конструируемая в целях реализации в конкретных формах учебной работы модель кооперированной деятельности преподавания и обучения, представленной в нормативном плане и направленной на передачу обучающимся определенной части содержания образования для ее усвоения.

**Метод параметрического моделирования** – способ аналитического определения тесноты параметрической связи во всех многобинарных явлениях.

**Метод проектов** – система обучения, при которой обучающиеся приобретают знания и умения в процессе планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий-проектов.

**Метод психоинтеллектуальной генерации идей** – способ индивидуальной экспертной оценки, при котором выявление и формирование мнения эксперта осуществляется с помощью программированного управления, включающего обращение к памяти человека или ЭВМ и поиск противоречий в рассматриваемой проблеме.

**Метод ситуаций** – один из активных методов обучения, предполагающий письменное или устное описание какого-либо события, случая, инцидента или ситуации в качестве исходного материала для анализа, изучения и обсуждения определенных теорий или концепций.

**Метод экспертных оценок** – процедура комплексной оценки решения системы задач на основе опыта специалистов.

**Методика** – система методов, выступающая как совокупность способов решения задачи, целесообразного проведения какой-либо работы.

**Методист образовательного учреждения** – педагогический работник, в чьи должностные обязанности входит: разработка предложений по повышению эффективности образовательного процесса и методической работы; систематизация методических и составление информационных материалов; разработка методов прогнозирования и планирования подготовки специалистов и учебных планов по конкретным специальностям.

**Методическая разработка** – методическое издание, содержащее конкретные материалы в помощь преподавателю. Включает примерное планирование материала по определенному курсу на полугодие, на год, а также конспекты отдельных тем. Разъясняет теоретические идеи и практические возможности, заложенные в учебниках.

**Методические рекомендации** – методическое издание, содержащее комплекс кратких и четко сформулированных предложений и указаний, способствующих внедрению в практику наиболее эффективных методов и форм обучения.

**Методическое обеспечение образовательного процесса** – набор учебных материалов для слушателей и преподавателей на бумажных, видео-, аудио- и компьютерных носителях.

**Методология** – учение о структуре, логической организации, методах и средствах

деятельности.

**Методы процесса управления** – различные способы анализа и синтеза операций, процедур, блоков, представляющие собой в совокупности процесс управления.

**Методы управления** – система управленческих способов воздействия субъекта на объект.

**Механизм управления** – способы, формы и средства организации управления интеллектуальной и производственной сферами.

**Микрооргпроектирование** – проектирование отдельных задач, процедур, операций, блоков и целевых ситуаций внутри общих контуров производственно-хозяйственной системы.

**Мировоззрение** – система философских, научных, социально-политических, эстетических и иных взглядов и убеждений, а также морально-этических принципов, определяющих отношение человека к окружающей его действительности и общую направленность его поведения. Формирование мировоззрения – пожизненный процесс, не имеющий какой-либо заранее установленной меры. Система непрерывного образования наиболее адекватна его природе не только в силу возрастания объема учебной деятельности: она способна интегрировать учение и практическое действие в единый процесс поступательного развития творческого потенциала личности.

**Моделирование** – метод исследования объектов различной природы на их аналогах для определения или уточнения характеристик существующих или вновь конструируемых объектов.

**Модель** – искусственно созданный объект в виде схемы, чертежа, логико-математических знаковых формул, физической конструкции и т.п., который, будучи подобен исследуемому объекту, отображает и воспроизводит в упрощенном и уменьшенном виде структуру, свойства, взаимосвязи и отношения между элементами.

**Модификация** – преобразование, изменение некоторых частей, элементов, признаков, свойств предмета, предусматривающее его перевод в иное качественное состояние.

**Модуль учебный** – часть курса, крупный блок учебного материала, методически проработанный и предлагаемый учащимся для самостоятельного изучения.

**Модульный принцип построения** – порядок разложения системы на функционально законченные блоки, конструктивно выполненные в виде самостоятельных узлов-моделей.

**Мозговая атака (мозговой штурм)** – метод организации работы по определенным правилам (максимальная активность, отсутствие критики, выдвижение различных вариантов, творчество).

**Монография** – научное издание, содержащее полное и всестороннее исследование одной проблемы или темы и принадлежащее одному или нескольким авторам. Отличается от других форм научных сообщений глубиной и целостностью рассмотрения вопроса. Как правило, в монографии обосновывается актуальность избранной темы, раскрывается ее состояние в науке и практике, рассматриваются методы, которые необходимо использовать для решения поставленной проблемы.

**Мотивация** – осознанное побуждение, заинтересованность в определенных действиях, направленных на удовлетворение коллективных и индивидуальных потребностей.

**Мотивация учебной деятельности** – внутреннее побуждение к овладению знаниями и развитию.

**Мультимедиа технологии** (англ. *multimedia* – многокомпонентная среда) – программы, позволяющие использовать текст, графику, видео и мультимедиа в интерактивном режиме (общение, диалог).

**Муниципальное образовательное учреждение повышения квалификации** – образовательное учреждение дополнительного профессионального образования муниципального (местного) подчинения.

## Н

**Навык учебный** – действие, доведенное до автоматизма, или автоматическое действие, выполняемое без непосредственного контроля сознания.

**Научная и(или) научно-техническая продукция** – *научный и(или) научно-технический результат*, в том числе результат интеллектуальной деятельности, предназначенный для реализации.

**Научная информация** – информация, полученная в результате научных исследований.

**Научная организация** – юридическое лицо независимо от организационно-правовой формы и формы собственности, а также общественное объединение научных работников, осуществляющее в качестве основной научную и(или) научно-техническую деятельность, подготовку научных работников и действующее в соответствии с учредительными документами научной организации. Научные организации подразделяются на научно-исследовательские организации, научные организации образовательных учреждений высшего профессионального образования, опытно-конструкторские, проектно-конструкторские, проектно-технологические и иные организации, осуществляющие научную и(или) научно-техническую деятельность.

**Научное издание** – издание, предназначенное для исследовательской работы. Содержит описание или результаты теоретических и(или) экспериментальных исследований, публикуется в виде монографии, автореферата диссертации, тезисов докладов, сборников научных трудов, материалов научных конференций, документальных научных изданий.

**Научно-информационная деятельность** – область народнохозяйственной деятельности по удовлетворению потребностей в научно-технической (педагогической) информации.

**Научность управления** – умение использовать требования объективных законов управления в организации производства и решении социально-экономических задач в соответствующих условиях хозяйствования.

**Научно-техническая деятельность** – деятельность, направленная на получение и применение новых знаний для решения технологических, инженерных, экономических, социальных, гуманитарных и иных проблем, а также для обеспечения функционирования науки, техники и производства как единой системы.

**Научный и(или) научно-технический результат** – продукт научной и(или) научно-технической деятельности, содержащий новые знания или решения и зафиксированный на любом информационном носителе.

**Научный работник** – лицо, обладающее необходимой квалификацией и профессионально занимающееся научной и(или) научно-технической деятельностью. Правовые основы оценки квалификации научных работников и специалистов научной организации и критерии этой оценки определяются в порядке, устанавливаемом правительством Российской Федерации, и обеспечиваются государственной системой аттестации.

**Научный сотрудник** – должность научного работника, замещаемая по конкурсу лицами, имеющими высшее образование и опыт работы по соответствующей специальности не менее пяти лет, авторские свидетельства на изобретения и научные труды. Научный сотрудник проводит научные исследования и разработки по отдельным разделам (этапам, заданиям) темы в качестве ответственного исполнителя или совместно с научным руководителем осуществляет сложные эксперименты и наблюдения (см. также *ведущий научный сотрудник*).

**Начальное профессиональное образование** – подготовка работников квалифицированного труда (рабочих, служащих) по всем основным направлениям общественно полезной деятельности на базе основного общего образования. Начальное профессиональное образование может быть получено в образовательных учреждениях начального профессионального образования (профессионально-технических и иных училищах данного уровня).

**Негосударственное образовательное учреждение** – образовательное учреждение, созданное в организационно-правовых формах, предусмотренных гражданским законодательством Российской Федерации для некоммерческих организаций, управляемое своими учредителями и финансируемое главным образом из их бюджета.

**Непрерывное образование** – процесс роста образовательного (общего и профессионального) потенциала личности в течение жизни, организационно обеспеченный системой государственных и негосударственных (частных) образовательных учреждений и соответствующий потребностям личности и общества.

**Новаторство в образовании** – создание новых образовательных систем, новых подходов и способов решения образовательных задач, т.е. педагогических новшеств.

**Новация обновления** – прекращение обязательства по соглашению сторон путем замены его новым обязательством.

**Нововведение** – совершенствование механизма управления предприятием или экономикой в целом на основе качественного улучшения составляющих его элементов и звеньев в целях повышения эффективности управления.

**Номенклатура специальностей** – перечень наименований специальностей, по которым осуществляется подготовка специалистов с высшим или средним профессиональным образованием.

**Носитель информации** – объект, способный длительное время хранить нанесенную на него закодированную информацию, которая в нужный момент может быть использована потребителем с помощью различных технических средств.

**Нострификация (документов об образовании)** – признание диплома или другого документа о получении образования, о сдаче экзаменов, о присвоении ученой степени, осуществленных за рубежом высшим учебным заведением или научным учреждением.

## О

**Обмен опытом** – эффективный метод активного обучения, при котором осуществляется взаимная, под началом ведущего, передача (обмен) знаний между участниками, обладающими большой деловой компетенцией на базе многолетнего профессионального опыта.

**Образование** – система, процесс и результат воспитания, обучения и развития личности.

**Образовательная программа** – документ, определяющий содержание образования определенного уровня и направленности. Образовательные программы подразделяются на общеобразовательные (основные и дополнительные) и профессиональные (основные и дополнительные).

**Образовательное учреждение дополнительного образования (повышения квалификации специалистов)** – образовательное учреждение, задачей которого являются профессиональная переподготовка специалистов на базе имеющегося у них высшего или среднего профессионального образования, повышение профессиональных знаний специалистов (повышение квалификации), совершенствование их деловых качеств, подготовка их к выполнению новых трудовых функций. Образовательное учреждение дополнительного образования может быть государственным, муниципальным и негосударственным (созданным коммерческими или общественными организациями, частными лицами) (см. также *институт повышения квалификации*).

**Образовательный процесс** – целенаправленный и организованный процесс получения знаний, умений, навыков в соответствии с целями и задачами образования, развития личности.

**Образовательный ценз** – определенный уровень образования, без которого человек не считается дееспособным в определенной ситуации, достижение и подтверждение которого удостоверяется соответствующим документом.

**Обучаемость** – качества личности, обеспечивающие овладение знаниями и развитие; способность к научению.

**Обучение** – процесс, включающий преподавание и учение, его суть – вооружение учащихся систематическими научными знаниями, их воспитание и развитие, приобщение к ценностям и традициям отечественной и мировой культуры.

**Обучение без отрыва от производства (работы)** – форма обучения в образовательных учреждениях, при которой слушатели совмещают обучение с производственной деятельностью. Существуют вечерняя, заочная формы обучения без отрыва от производства (см. также *вечерняя форма получения образования; заочная форма получения образования*).

**Обучение по индивидуальному плану (индивидуальный план обучения)** – форма организации учебной деятельности для отдельного слушателя или группы слушателей на основе учебного плана по соответствующей специальности с учетом индивидуальных темпов усвоения материала; предназначается для определенной категории слушателей.

**Обученность** – уровень овладения знаниями, умениями, навыками, способами деятельности.

**Общая педагогика** – наука о воспитании и педагогическом процессе, раскрывающая их общие теоретические основы и принципы организации.

**Общение** – личный контакт, непосредственное взаимодействие, обмен информацией через устную или письменную речь и невербальные способы передачи информации.

**Обязательные дисциплины образовательного учреждения** – основная группа дисциплин, закладывающих научно-теоретическую основу подготовки специалистов, зафиксированная соответствующим *государственным образовательным стандартом*; создает в комплексе с практикой определенную систему знаний, умений и навыков, необходимых для овладения специальностью.

**Отметка** – качественное и количественное выражение по заданной матрице (шкале) учебной успешности школьников и студентов.

**Отсев** – отчисление из образовательного учреждения до завершения курса обучения; измеряется числом лиц, преждевременно прервавших учебу, или их процентным отношением к общему числу принятых.

**Оценка** – суждение о качестве выполнения работы, об успехах и недостатках в деятельности обучающихся.

**Оценка результатов обучения** – оценка эффективности процесса обучения; предполагает: 1) оценку процесса подготовки занятия; 2) оценку эффективности, т.е. уровня знаний, полученных слушателем в процессе занятий; 3) оценку трансфера, т.е. тех знаний, которые реально перенесены в практику.

**Очная форма получения образования** – форма подготовки, переподготовки и повышения квалификации специалистов с отрывом от производства (см. *заочная форма получения образования*).

## II

**Парадигма** – исходная концептуальная схема, ведущая идея, модель постановки и решения проблем.

**Параметр** – постоянная величина, сохраняющая свое значение лишь в условиях данной задачи; количественная и качественная характеристика явления, свойства или процесса.

**Параметры модели** – постоянные величины или заранее заданные функции, применение которых допускается только в процессе решения задач.

**Педагогическая деятельность** – обязанность преподавателя выполнить педагогическую работу в определенном объеме и временных рамках, выраженных в учебных часах за учебный год (месяц, неделю) (см. также *преподавание*).

**Переквалификация** – приобретение новой специальности в пределах той же или

иной профессии.

**Персонал** – основной и вспомогательный состав штатных работников предприятия (объединения), учреждения.

**Персонификация** – представление в лицах общих понятий; личная ответственность работников, определяемая должностными инструкциями и распоряжениями.

**Повышение квалификации (специалистов)** – вид дополнительного образования, направленного на регулярное обновление, углубление и пополнение знаний в соответствующей научной и профессиональной сфере деятельности. Повышение квалификации включает краткосрочное (72 – 100 ч) и длительное (свыше 100 ч) обучение (см. также *институт (курсы) повышения квалификации; образовательное учреждение дополнительного образования*).

**Подфункция** – определенная часть функции, осуществляющая отдельный вид функциональной деятельности в системе управления.

**Показатель качества** – характеристика некоторого свойства, имеющая определенную количественную либо качественную шкалу значений и оценивающая степень достижения определенной цели.

**Положение** – нормативный акт, имеющий свободный кодифицированный характер и определяющий функции и компетенцию органа или системы органов либо порядок их действий в определенных случаях.

**Попечительский совет государственного образовательного учреждения дополнительного профессионального образования (повышения квалификации специалистов)** – добровольная общественная некоммерческая организация, основной задачей которой является содействие в решении актуальных задач развития образовательного учреждения, в постановке учебно-научного процесса, экспертной и консультационной деятельности, внедрении новейших информационных и педагогических технологий, обеспечении конкурентоспособности на отечественном и международном рынках образовательных услуг. Попечительский совет создается его учредителем (учредителями) по представлению ученого совета (совета) образовательного учреждения или педагогического коллектива.

**Послевузовское профессиональное образование** – повышение уровня образования, научной, педагогической квалификации на базе высшего профессионального образования. Послевузовское профессиональное образование может быть получено в аспирантуре, ординатуре и адъюнктуре, создаваемых в образовательных учреждениях высшего профессионального образования и научных учреждениях (организациях).

**Постановление** – правительственное распоряжение, акт государственного управления.

**Правило** – положение, в котором отражена закономерность, постоянное соотношение каких-либо явлений, событий, поступков.

**Предвидение** – опережающее предсказание, основанное на познании законов природы, развития общества и мышления.

**Предпринимательская деятельность образовательного учреждения** – деятельность, помимо основной, направленная на приобретение доходов. К ней относятся: реализация и сдача в аренду основных фондов и имущества образовательного учреждения; торговля покупными товарами, оборудованием; оказание посреднических услуг; долевое участие в деятельности других учреждений (в том числе образовательных) и организаций; приобретение акций, облигаций, иных ценных бумаг и получение доходов (дивидендов, процентов) по ним; ведение приносящих доход иных внереализационных операций, непосредственно не связанных с собственным производством работ, услуг и с их реализацией.

**Презентация** – представление, предъявление (новой книги, фильма, проекта, выставки и др.); часть рекламной кампании в организации бизнеса.

**Преподавание** – обучающая, развивающая и воспитывающая деятельность педагога, включающая информирование, стимулирование, инструктирование, коррекцию и контроль (см. также *педагогическая деятельность*).

**Преподаватель** – педагогический работник, в задачи которого входят обучение на высоком научном и методическом уровне, индивидуальные занятия с обучающимися, организация и контроль их самостоятельной работы.

**Принципы дидактические** – обязательные требования к содержанию и организации педагогического процесса, отражающие его внутренние закономерности и противоречия.

**Проблема** – сложная теоретическая или практическая задача, для решения которой не существует разработанных общепринятых методов.

**Проблемное обучение** – обучение на основе выдвижения и поиска решения проблем и вытекающих из них задач, активизирующее интерес и мышление учащихся, способствующее развитию способностей.

**Программа учебная** – учебное издание, определяющее содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания какой-либо учебной дисциплины или ее раздела, части (см. также *учебные программы*).

**Программированное обучение** – обучение по программам, рассчитанным на порционную подачу учебного материала, пошаговый контроль усвоения и оперативную помощь обучающимся; особенно эффективно при использовании персональных компьютеров.

**Программное обеспечение** – совокупность программных средств управления работой вычислительной машины и инструментальных программных средств для создания новых программ, обеспечивающая целесообразное использование ЭВМ в интересах каждого пользователя. Различают внутреннее (системное) и внешнее (проблемное, прикладное) программное обеспечение ЭВМ. Системное программное обеспечение составляет часть базового программного обеспечения ЭВМ. Прикладное программное обеспечение представляет собой набор подпрограмм для решения задач определенного типа.

**Прогноз** – вероятностный вариант будущего состояния исследуемого объекта или его внешней среды на более или менее отдаленный период.

**Проект** – предварительный план какого-либо сооружения; документы, совокупность взаимоувязанных научно-технических разработок по созданию объекта.

**Проектирование** – процесс разработки реальных или условных проектов преобразований; выступает в качестве одного из активных методов обучения.

**Профессиональная ориентация** – совокупность воспитательных и обучающих воздействий, развивающих у человека умение осознанно принимать решения, относящиеся к профессиональному будущему, на основе учета своих склонностей, способностей и образования, а также потребностей различных отраслей и тенденций их развития (см. также *курсы профессиональной ориентации*).

**Профессиональная переподготовка (переподготовка)** – вид дополнительного профессионального образования, направленного на получение специалистами, имеющими высшее или среднее профессиональное образование, знаний, умений и навыков по образовательным программам, предусматривающим изучение отдельных дисциплин, разделов науки, техники и технологии, необходимых для выполнения нового вида профессиональной деятельности. Профессиональная переподготовка не обеспечивает получение обучающимся нового уровня образования в соответствии с *государственным образовательным стандартом*. Программа профессиональной переподготовки требует более 500 ч обучения.

**Профессиональное образование** – система знаний, практических умений и навыков в определенной области трудовой деятельности.

**Профессиональное образовательное учреждение** – образовательное учреждение, имеющее лицензию и реализующее профессиональные образовательные программы в целях подготовки работников квалифицированного труда (рабочих и служащих) и специалистов соответствующего уровня согласно перечням профессий и специальностей, устанавливаемым правительством РФ и определяемым Законом РФ "Об образовании".

**Профессор** – должность квалифицированного педагогического работника образовательного учреждения, предусматривающая обязательное чтение курса лекций на высоком

научном и методическом уровне, руководство учебно-воспитательной и научно-исследовательской работой; ученое звание, присваиваемое докторам наук (в отдельных случаях – кандидатам наук), имеющим соответствующий стаж научно-педагогической работы, печатные научные и учебно-методические труды.

**Профессорско-преподавательский состав** – преподавательский коллектив высшего образовательного учебного заведения. К профессорско-преподавательскому составу относятся лица, занимающие должности ассистента, преподавателя, старшего преподавателя, доцента, профессора, заведующего кафедрой, декана факультета.

**Процесс обучения** – то же, что и *учебный процесс*, а также деятельность педагога в этом процессе (*преподавание*).

## Р

**Развивающее обучения** – обучение, в котором развитие личности не является попутным и стихийным продуктом деятельности, а служит непосредственно целью и результатом всего процесса.

**Развитие личности в обучении** – духовное и физическое становление человека, реализация его природных задатков на основе усвоения всех элементов культуры и социального опыта, включенных в содержание образования.

**Расписание учебных занятий** – документ, регулирующий учебную работу образовательного учреждения в точном соответствии с *учебным планом* и определяющий последовательность учебных занятий в течение каждого дня учебной недели. Расписание учебных занятий составляется на семестр. В *институтах повышения квалификации* – на одну неделю и более.

**Распоряжение (приказ, постановление)** – акт управления, издаваемый в установленном законом порядке.

**Региональная система образования** – структурированная совокупность образовательных учреждений, находящихся на территории региона и ориентирующих свою деятельность на его кадровые потребности, а также на удовлетворение разнообразных образовательных потребностей его жителей (см. также *система образования*).

**Регламентация** – установление подробных правил, определяющих порядок деятельности организации, учреждения и т.п.

**Регламентирование** – установление правил, порядка деятельности какого-либо органа, звена, подразделения.

**Результаты обучения** – итог процесса обучения. Результаты могут выражаться (по мере усложнения их получения): в увеличении объема знаний; в формировании определенного отношения к рассматриваемому вопросу; в приобретении навыков группового поведения, т.е. создании определенной организационной культуры (представления о целях, правилах, нормах и способах поведения), общей для всей группы обучаемых.

**Реклама** – информация о потребительских свойствах товара и услуг в целях формирования спроса на них; распространение о чем-либо сведений для создания популярности.

**Рекламация** – документ, направляемый органом государственной аттестационной службы в аккредитованное образовательное учреждение, фиксирующий низкое качество даваемого этим учреждением образования или несоответствие образования требованиям того или иного государственного образовательного стандарта.

**Ректор** – лицо, осуществляющее непосредственное управление образовательным учреждением высшего и дополнительного профессионального образования. Избирается тайным голосованием на общем собрании (конференции) на срок до пяти лет и утверждается в должности органом управления образованием, в ведении которого находится образовательное учреждение.

**Ректорат** – административный орган при ректоре, осуществляющий управление образовательным учреждением высшего и дополнительного профессионального образования.



**Рекуррентное образование** – возобновленное образование. Термин имеет два значения: 1) возвращение к систематической учебной деятельности после перерыва; 2) система учреждений, предназначенных для лиц, имеющих длительный перерыв в учебе.

**Релаксопедия** – обучение в расслабленном состоянии, снимающим барьеры общения, неуверенность, боязнь неудачи.

**Реорганизация** – организационная перестройка системы управления в связи с изменениями ее целей, функций.

**Реферат** – краткое изложение содержания документа или его части, включающее основные фактические сведения и выводы, необходимые для первоначального ознакомления с документом и определения целесообразности обращения к нему.

**Рефлексия** – сосредоточенность человека на себе самом, анализ и оценка собственной деятельности.

**Рецентрализация** – процесс перехода от децентрализованного управления к централизации управления.

**Руководитель** – лицо, наделенное правами и полномочиями по руководству коллективом и отвечающее за результаты его деятельности.

**Руководство** – направляющая деятельность основного звена управления.

## С

**Самовоспитание** – самоуправляемое воздействие на свою волю, основанное на настойчивости, упорстве; умение выстроить свою линию жизни.

**Самообразование** – форма получения образования физическим лицом при минимуме или полном отсутствии внешнего руководства образовательным процессом.

**Самоорганизация** – умение самостоятельно, без внешних воздействий упорядочить собственную систему.

**Самоуправление коллектива** – самостоятельная, целенаправленная управленческая деятельность, осуществляемая трудовым коллективом для решения его производственных и социальных задач.

**Свидетельство о государственной аккредитации** – документ, подтверждающий статус образовательного учреждения, уровень реализуемых им образовательных программ, соответствие содержания и качества подготовки выпускников требованиям государственных образовательных стандартов, право на выдачу выпускникам документов государственного образца о соответствующем уровне образования.

**Свидетельство о повышении квалификации** – государственный документ установленного образца, выдаваемый лицам, прошедшим обучение по программе профессиональной сферы деятельности в объеме 100 – 500 ч.

**Семейное образование** – форма организации обучения в условиях семьи.

**Семинарское занятие (семинар)** – учебное занятие, организуемое в форме беседы, дискуссии, обсуждения докладов, рефератов под руководством преподавателя, имеющее целью углубленное изучение слушателями *учебной дисциплины* и приобретение навыков проведения научных исследований; помимо познавательной и воспитательной. Семинарское занятие выполняет и контролирующую функцию.

**Сертификация** – установление соответствия качественного уровня персонала предприятий и организаций требованиям, предъявляемым международным рынком труда, гармонизация национальной системы сертификации с международными требованиями.

**Система** – множество элементов во взаимоотношениях и связях друг с другом, образующих определенную целостность, единство.

**Система автоматизированного проектирования (САПР)** – организационно-техническая система, основанная на применении современных математических методов и средств вычислительной техники; выполняет главную функцию в деятельности конструктора, технолога, любого разработчика для принятия проектных решений.

**Система образования** – совокупность системы преемственных *образовательных про-*

*грамм и государственных образовательных стандартов* различного уровня и направленности; сеть реализующих их образовательных учреждений различных организационно-правовых форм, типов и видов; система органов управления образованием и подведомственными им учреждениями и предприятиями.

**Система повышения квалификации** – действующие на регулярной основе учреждения, предназначенные для периодической профессиональной учебы работников различных специальностей и квалификационных рангов. Подразделяются на две основные категории: 1) для *дополнительного профессионального образования* – отраслевые *институты повышения квалификации*, факультеты при вузах, региональные курсы; 2) для повышения квалификационного разряда или классности представителей рабочих профессий – региональные учебно-производственные комбинаты и учебные центры, курсы на крупных предприятиях и при их объединениях. По существующему законодательству каждый дипломированный специалист должен проходить курс обучения по *повышению квалификации* не реже одного раза в пять лет, рабочий – не реже одного раза в три года.

**Система управления** – система, в которой реализуются процессы и функции управления.

**Систематизация** – приведение в порядок, расположение или установление определенной последовательности.

**Системный подход** – направление методологии научного познания и социальной практики, в основе которого лежит исследование объектов как систем. Системный подход ориентирует исследование на раскрытие целостности объекта и обеспечивающих его механизмов, на выявление многообразных связей объекта и сведение их к единой теоретической позиции.

**Ситуация** – временное состояние или сложившиеся обстоятельства вокруг наблюдаемой или исследуемой системы, ее внешней среды и их взаимодействие.

**Слушатель** – лицо, обучающееся на подготовительном отделении образовательного учреждения, в системе *повышения квалификации* дипломированных специалистов, в военных академиях.

**Смысл личностный** (А.Н. Леонтьев) – значение, которое определенное знание или событие приобретает для данного человека, преломляясь через его опыт и систему оценок.

**Собеседование** – специально организованная беседа с целью выявить предрасположенность и подготовленность лица к определенному виду деятельности или обучению по избранной специальности.

**Совет** – совокупность звеньев управления, обычно структурных подразделений, интегрированных в функциональную систему управления.

**Сознание** – отражение человеком явлений внешнего мира, его собственных отношений и ценностей в виде понятий, образов, чувств.

**Соискатель** – лицо с высшим профессиональным образованием, прикрепленное к организации или учреждению, имеющему аспирантуру и(или) докторантуру, и подготавливающее диссертацию на соискание *ученой степени* кандидата наук без обучения в аспирантуре, либо лицо, имеющее ученую степень *кандидата наук* и подготавливающее диссертацию на соискание *ученой степени* доктора наук.

**Сообщающее (информационное) обучение** – обучение, в котором информация передается в готовой, удобной для усвоения форме.

**Сотрудничество в обучении** – стремление и умение педагога и учащихся работать совместно, помогая и поддерживая друг друга.

**Социально-ориентированное обучение** – система обучения, ориентированная на социальные и общественно значимые цели и ценности.

**Социальный заказ образования** – требование со стороны общества и государства к содержанию образования и качествам формируемой образовательной системой личности.

**Специализация** – углубление знаний и умений в рамках специальности или приобретение знаний и профессиональных навыков в новой специальности.

**Специалист** – лицо, компетентное в определенной области профессиональных знаний или в каком-то отдельно взятом вопросе. В более узком смысле – обладатель диплома о высшем или среднем профессиональном образовании. Близкий по значению термин "профессионал".

**Специальность** – функционально обособленная область трудовой деятельности в рамках определенной профессии. Специальность указывается в дипломе об окончании учебного заведения.

**Способность** – качественное состояние умений и возможностей, позволяющее индивиду успешно действовать в той или иной области знаний.

**Среднее профессиональное образование** – подготовка специалистов среднего звена, удовлетворение потребностей личности в углублении и расширении образования на базе основного общего, среднего (полного) общего или *начального профессионального образования*. Среднее профессиональное образование может быть получено в образовательных учреждениях среднего профессионального образования (средних специальных учебных заведений) или на первой ступени образовательных учреждений высшего профессионального образования.

**Средства обучения** – все объекты и процессы (материальные и материализованные), которые служат источником учебной информации и инструментами (собственно средствами), способствующими усвоению содержания учебного материала, совершенствованию процесса.

**Стажировка** – форма *повышения квалификации* и(или) переподготовки путем непосредственного участия обучающегося в соответствующей трудовой деятельности. Стажировка может осуществляться без предварительного обучения.

**Стандартизация образования** – установление единых требований к результатам образовательной деятельности в однотипных учебных заведениях, не исключающих многообразия способов их достижения.

**Стандарты образования** – правила, требования, принципы для всеобщего и многократного использования в сфере образования. Закон РФ "Об образовании" устанавливает *государственные образовательные стандарты*, включающие федеральный и национально-региональный компоненты.

**Старший преподаватель** – штатная должность педагогического работника образовательного учреждения, как правило, имеющего ученую степень *кандидата наук*, предусматривающая выполнение учебной, методической и научно-исследовательской работы, соответствующей обычно функциям *доцента*, а также стаж научно-педагогической работы не менее трех лет (14-й разряд), при отсутствии *ученой степени* – 13-й разряд.

**Стиль обучения** – персонифицированная, личностно окрашенная система форм, методов, приемов, используемых *преподавателем* в процессе своей деятельности; оригинальная технология передачи знаний и опыта. Включает также манеру поведения, характер общения с обучаемыми и другие индивидуальные особенности, влияющие на успешность выполнения задач и полноту достижения поставленных целей.

**Стиль учебной деятельности** – индивидуализированная система восприятия учебного материала, а также практикуемых способов и приемов его освоения, обусловленная особенностями мышления, учебным опытом, уровнем развития познавательных способностей. Стиль учебной деятельности индивидуализируется по мере обогащения творческого потенциала личности.

**Субстрат** – материально-вещественный элемент, ресурс, процесс, носитель информации, целенаправленное установление, поддержание и изменение характеристик которого обеспечивает эффективное функционирование проектируемой системы или процесса.

**Суггестопедия** – обучение, включающее значительный элемент внушения, неосознанное влияние одного человека на другого, способное вызвать изменения в психике и поведении человека.

**Супер-ЭВМ** – компьютеры, которые на данный период обладают максимальной производительностью и вычислительной мощностью.

**Схематичный вид моделирования** – рассмотрение или анализ внешних общих признаков объектов изучения, их связей и отношений.

## Т

**Творческий потенциал личности** – целостный комплекс деятельных способностей и иных *личностных качеств*, необходимых для активного и компетентного участия в деятельности по обогащению имеющегося социального опыта. Основными элементами в структуре творческого потенциала *личности* являются: 1) мировоззрение, определяющее направленность разума, воли и чувств на поиск новых подходов и решений; 2) понимание сути выполняемого дела, высокий уровень *компетентности*; 3) умение использовать потенциал научного знания с учетом конкретных обстоятельств проблемной ситуации.

**Тезаурус** – фонд действенных знаний.

**Тезис** – 1) положение, утверждение, требующее доказательства; 2) краткое изложение основных положений научной статьи, доклада, сочинения или практической идеи.

**Тезисы докладов научной конференции** – научный непериодический сборник, содержащий опубликованные до начала конференции материалы предварительного характера (аннотации, рефераты или сообщения).

**Текущий контроль успеваемости** – проверка усвоения текущего учебного материала.

**Телекоммуникационная сеть** – сеть обмена и обработки информации, образованная совокупностью взаимосвязанных компьютеров и средств связи и предназначенная для коллективного использования технических и информационных ресурсов.

**Тест** – задания, дающие возможность быстро выявить и оценить степень развития определенных психологических качеств, а также уровень знаний, умений, навыков.

**Тестирование** – метод психологической диагностики, использующий стандартизированные вопросы и задачи (*тесты*), имеющие определенную шкалу значений. Применяется для выявления индивидуальных различий.

**Технические средства обучения** – технические устройства, используемые в педагогическом процессе и *самообразовании* для передачи и хранения учебной информации, контроля за ходом ее усвоения, формирования и закрепления знаний, умений и навыков.

**Технологический процесс** – последовательность операций, направленных на создание объекта или выполнение заданных действий.

**Технология** – совокупность процессов, правил, применяемых при реализации задач, процедур в любой сфере деятельности.

**Технология управления** – совокупность формализованных и неформализованных последовательностей параллельно применяемым приемам управленческой деятельности.

**Тип образовательного учреждения** – группа образовательных учреждений, имеющих общую специфику. Определяется реализуемыми основными и(или) дополнительными программами. К ним относятся: дошкольные; общеобразовательные (начального общего, основного общего, среднего (полного) общего образования); *начального профессионального образования*; специальные (для обучающихся с отклонением в развитии); *дополнительного профессионального образования* и другие, осуществляющие образовательный процесс.

**Типизация** – способ упорядочения организационных решений, документов, содержащих общие характеристики для ряда процессов.

**Типовое положение о статусе образовательного учреждения** – свод правил, регламентирующих деятельность образовательного учреждения и не противоречащих Закону РФ "Об образовании".

**Типовой договор** – договор между федеральным органом исполнительной власти (учредителем) и *образовательным учреждением дополнительного профессионального*

*образования* (повышения квалификации) специалистов. Заключается с целью разграничить компетенцию и ответственность учредителя и образовательного учреждения в области *профессиональной переподготовки и повышения квалификации* специалистов, регулирования в рамках установленной компетенции вопросов их взаимоотношений.

**Топография** – графическое изображение расположения предметов, их комплексов в пространстве.

**Трансфертный контроль** – один из видов итоговой проверки знаний, заключающийся в определении умения *слушателей* применять полученные знания в практической работе.

**Тренажер** – дидактический прибор или иное моделирующее устройство, используемое в процессе обучения для отработки практических умений и навыков обращения с техническими и иными системами в реальной деятельности, где находят применение результаты обучения.

**Тренинг** – обучение по заранее отработанной методике, сконцентрированное на формировании и совершенствовании определенных умений и их комбинаций.

**Тьютор** (англ. – преподаватель-консультант) – лицо, облегчающее процесс обучения, чья роль – быть знающим партнером своих слушателей.

## У

**Удостоверение о краткосрочном повышении квалификации** – государственный документ установленного образца, выдаваемый лицам, прошедшим обучение по программе в объеме от 72 до 100 ч.

**Уровни образования** – *образовательные цензы*, устанавливаемые в Российской Федерации, к которым относятся: основное общее образование; среднее (полное) общее образование; *начальное профессиональное образование*; *среднее профессиональное образование*; *высшее профессиональное образование*; *дополнительное профессиональное образование*.

**Устав образовательного учреждения** – документ, в котором в обязательном порядке указываются наименование, местонахождение (юридический, фактический адрес), статус образовательного учреждения; *учредитель образовательного учреждения*; организационно-правовая форма; цели образовательного процесса; типы и виды реализуемых программ; основные характеристики организации образовательного процесса; порядок приема обучающихся; продолжительность обучения на каждом этапе; порядок и основания отчисления обучающихся; система оценок при промежуточной аттестации, формы и порядок ее проведения; режим занятий обучающихся; наличие платных образовательных услуг и порядок их предоставления (на договорной основе); порядок регламентации и оформления отношений образовательного учреждения и обучающихся; структура финансовой и хозяйственной деятельности образовательного учреждения; порядок управления образовательным учреждением; права и обязанности участников образовательного процесса; перечень видов локальных актов (приказов, распоряжений и др.), регламентирующих деятельность образовательного учреждения.

**Учебная дисциплина** – дидактически обоснованная система знаний, умений и навыков, отобранных из соответствующей отрасли науки, техники, искусства, производственной деятельности для изучения в образовательном учреждении. Различают учебные дисциплины общеобразовательные (общенаучные) и специальные, фундаментальные и прикладные, обязательные, факультативные и др.

**Учебник** – книга для школьников и студентов, содержащая систематическое изложение учебного материала в соответствии с образовательным стандартами и программами.

**Учебно-вспомогательный персонал** – персонал, обеспечивающий нормальное проведение учебно-воспитательного процесса в учреждениях образования.

**Учебное издание** – непериодическое издание, которое включает систематизирован-

ные сведения научного или прикладного характера, изложенные в форме, удобной для преподавания и изучения. К ним относятся *учебные программы, учебно-методические и учебные наглядные пособия*, практикумы, различного рода *учебники*, дидактический материал и т.п.

**Учебное наглядное пособие** – учебное изобразительное или текстовое издание, содержащее материалы в помощь изучению, преподаванию, воспитанию, представленные в наглядной форме.

**Учебное пособие** – официально утвержденное *учебное издание*, выпускаемое в дополнение к основному *учебнику* по изучаемой дисциплине, раскрывающее содержание его отдельных разделов.

**Учебно-методическое пособие** – авторское печатное издание, выпускаемое в качестве методического материала к изучаемой дисциплине или ее разделам.

**Учебно-тематический план** – учебно-методический документ, раскрывающий содержание *учебного плана*, определяющий виды и формы учебных занятий с указанием преподавателя по конкретной тематике.

**Учебные программы** – документ, раскрывающий тематику и содержание изучаемого предмета по каждой теме (см. также *программа учебная*).

**Учебный отпуск** – освобождение от работы с полным или частичным сохранением среднего заработка, предоставляемое для прохождения курса *повышения квалификации*, переподготовки или другого вида учебы, обычно профессионального характера.

**Учебный план** – официальный документ, в котором фиксируется состав учебных предметов, изучаемых в данном типе учебных заведений, определяется количество часов по предметам, годам обучения, полугодиям (семестрам), годовая и недельная нагрузка на обучающихся.

**Учебный процесс** – взаимодействие педагога и обучающегося, ориентированное на овладение обучающимся учебным материалом, приобщение его к *культуре*, способствующее его развитию и саморазвитию.

**Ученая степень** – научная квалификация в определенной отрасли знаний: 1) ученая степень *кандидата наук* присуждается диссертационным советом лицам, имеющим высшее или послевузовское профессиональное образование и успешно сдавшим кандидатские экзамены, на основе публичной защиты диссертации *соискателем*; 2) ученая степень *доктора наук* присуждается Министерством образования России, по ходатайству диссертационного совета, принятому на основе публичной защиты соискателем *докторской диссертации*. Решение принимается с учетом заключения экспертного совета министерства.

**Ученый совет** – выборный представительный орган, осуществляющий общее руководство государственным или муниципальным образовательным учреждением высшего и дополнительного профессионального образования. В состав ученого совета входят *ректор*, который является председателем ученого совета, и проректоры. Другие члены ученого совета избираются общим собранием (конференцией) тайным голосованием. Состав, полномочия, порядок выборов и деятельность ученого совета определяются уставом образовательного учреждения.

**Учредитель** – организация или предприятие, выступающее в качестве гаранта и инициатора создания (учреждения) новой ассоциации, организации, фонда, производственно-экономической структуры и т.д.

**Учредитель образовательного учреждения** – орган (органы) государственной власти и управления, органы местного самоуправления, предприятия (отечественные и зарубежные), организации (общественные и религиозные), выступающие в качестве организаторов какого-либо образовательного учреждения и зарегистрированные на территории Российской Федерации; граждане Российской Федерации и других государств. Допускается совместное учредительство образовательных учреждений.

**Учреждение** – вид государственной, муниципальной, негосударственной организации, образуемой для выполнения определенного рода деятельности.

**Учреждение дополнительного профессионального образования** – образовательное учреждение, в функции которого входит обеспечение условий для углубления, дополнения гражданами ранее полученного образования, получения новых знаний, умений, квалификации в целях индивидуального развития, укрепления здоровья, профессионального самоопределения и творческого труда, адаптация к жизни в обществе, формирования общей культуры, организации содержательного досуга. Образовательные учреждения дополнительного профессионального образования в зависимости от уровня и направленности реализуемых ими дополнительных образовательных программ делятся на: 1) образовательные учреждения дополнительного *высшего профессионального образования*; 2) образовательные учреждения дополнительного *среднего профессионального образования*; 3) образовательные учреждения *дополнительного образования*; 4) образовательные учреждения дополнительного общего образования.

## Ф

**Факультативная дисциплина (курс)** – учебный предмет, который читается, как правило, по наиболее актуальным вопросам науки и техники, но изучение которого не является обязательным для всех *слушателей*, обучающихся по данной специальности; выбор факультативного курса предоставляется слушателю в соответствии с его научными интересами.

**Факультет повышения квалификации (ФПК)** – учебное подразделение, организуемое при высшем учебном заведении и осуществляющее учебную и научно-методическую работу по *повышению квалификации* руководящих работников и специалистов соответствующей отрасли, имеющих высшее образование (см. также *институт повышения квалификации*; *курсы повышения квалификации*).

**Филиал образовательного учреждения** – структурное подразделение образовательного учреждения, которое может по его доверенности осуществлять полностью или частично полномочия юридического лица, в том числе иметь самостоятельный баланс и собственные счета в банковских и других кредитных учреждениях.

**Форма обучения (подготовки специалистов)** – способ организации обучения в целях подготовки и *повышения квалификации* специалистов, характеризующийся различной продолжительностью обучения, степенью обязательности посещения, временем и местом проведения учебных занятий. Различают обучение с отрывом (очное) и без отрыва от производства (вечернее, заочное).

## Э

**ЭВМ персональная (ПЭВМ)** – электронно-вычислительная машина, выполненная в настольном, портативном и даже карманном варианте.

**Экзамен** – форма итоговой проверки и оценки знаний. Различают устный, письменный и "практический" (проверка умений) экзамен.

**Экзаменационная ведомость** – основной первичный документ по учету успеваемости, в который заносятся оценки, полученные на экзамене (зачете) и заверенные подписью экзаменатора.

**Экзаменационная сессия** – период времени, в течение которого проводятся экзамены в образовательных учреждениях; как правило, организуется после окончания каждого семестра или в конце учебного года.

**Экспериментирование** – проверка новых идей, подходов, методик, технологий в реальных или специально создаваемых, контролируемых и нередко варьируемых условиях.

**Эксперт** – квалифицированный специалист по конкретной проблеме, привлеченный для оценки решения поставленной задачи в той или иной сфере деятельности.

**Экспертиза** – исследование специалистами какого-либо вопроса, процесса, явления,

не поддающихся непосредственному измерению.

**Экспертная оценка** – суждение эксперта относительно поставленной задачи, процесса, явления, события.

**Экспертная система** – программная система, использующая знания специалиста-эксперта для эффективного решения задач в узкой предметной области.

**Экстернат** – самостоятельное изучение обучающимися дисциплин по основной образовательной программе *высшего профессионального образования* по избранному направлению подготовки (специальности) с последующей аттестацией (текущей и итоговой) в образовательных учреждениях высшего профессионального образования.

**Электронные учебные пособия** – издания, выполненные на электронных носителях, использующие в комплексе различные информационные технологии.

**Элемент** – составная часть какого-либо сложного целого.

**Элементирование** – исключение из рассмотрения, расчета, анализа признаков, переменных факторов, казуально не связанных с изучаемым явлением, процессом.

**Эмерджентность** – наличие у системы свойства целостности, т.е. таких свойств, которыми не обладают составляющие ее элементы.

**Энтропия** – мера неопределенности состояния или поведения системы в данных условиях.

**Эргономика** – дисциплина, комплексно изучающая человека, группу людей в конкретных условиях деятельности, связанной с использованием технических средств.

**Эталон** – точный образец установленной единицы измерения; нормативная конфигурация будущей деятельности; идеальная система и т.п.

**Этика руководителя** – система норм, определяющих профессиональное поведение руководителя в типичных повторяющихся *ситуациях*. Основными нормами этики руководителя являются точность, деловитость, тактичность, предприимчивость, правдивость, скромность, вежливость, простота.

**Эффективность науки** – показатель эффективности производства, полученный в результате внедрения или использования достижений научно-технического прогресса.

---

---

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Включение России в Болонский процесс актуализирует задачу обеспечения качества высшего образования. Обществу сегодня нужен специалист, не только имеющий функциональную готовность к профессиональной деятельности, но и сформированный как творческая и социально-активная личность, владеющая иностранным языком. Следовательно, современному вузу в условиях модернизации отечественного образования нужны новые технологии, одной из которых являются исследовательские учебно-ролевые игры профессиональной направленности, разработанные нами. Игры данного типа позволяют модернизировать вполне определенные фрагменты будущей профессиональной деятельности студентов.

В монографии представлены различные подходы к достижению оптимального уровня развития интеллектуальных умений, помогающих обучающимся овладеть эвристическими методами решения нестандартных задач и формирования социально-одобряемых качеств творческой личности студента вузов неязыковых специальностей средствами иностранного языка в условиях применения исследовательских учебно-ролевых игр профессиональной направленности.

Предлагаемое направление инновационно. Его новизна и актуальность за-



ключается в изменении концептуальных подходов, в переосмыслении ценностей обучения, в формировании способности личности будущего специалиста к самоорганизации в учебе, профессиональной деятельности и жизнедеятельности.

С развитием нового знания и инновационных технологий образовательный процесс должен стать захватывающим и глубоко научным. На выполнение названных задач и направлена интеграция академической науки и университетского образования. На выполнение этих задач направлена и данная монография, ибо с применением системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности данный подход приобретает дальнейшее развитие, особую ценность и новую трактовку вследствие интеграции системы учебно-ролевых игр и учебных проектов.

Сущность метода проектов – это игровое моделирование адекватных жизненных ситуаций. Главное отличие метода проектов от других игровых методов в том, что разработка и защита учебного проекта требует исследования, т.е. всестороннее изучение предмета – такова новая методическая концепция обучения иностранным языкам.

Включенный в сюжет учебно-ролевой игры учебный проект становится его ядром, смысловой основой, что требует проявления творчества, языковых и профессиональных умений. При этом учебно-ролевая игра приобретает статус "исследовательской".

Данный подход применительно к иностранному языку означает коренной поворот от отвлеченности иноязычного образования к конкретным реалиям жизни.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Архангельский, С.И. Учебный процесс в высшей школе, его закономерные основы и методы / С.И. Архангельский. – М. : Высшая школа, 1980. – С. 366.
2. Арстанов, М.Ж. Проблемное обучение в учебном процессе вуза / М.Ж. Арстанов, М.Г. Гарунов, Ж.С. Хайдаров. – Алма-Ата : МЕКТЕП, 1979. – С. 79.
3. Аргустянянц, Е.С. Различные подходы к классификации ролевых ситуаций / Е.С. Аргустянянц // Теоретические и экспериментальные исследования в области обучения иноязычной речевой деятельности : сборник трудов Московск. гос. пед. ин-та иностр. языков им. М. Тореза. – М., 1980. – Вып. 180. – С. 3 – 13.
4. Ахманова, О.С. Словарь лингвистических терминов / О.С. Ахманова. – М. : Советская энциклопедия, 1969. – 608 с.
5. Аппатова, Р.С. Учебно-ролевая игра как средство интенсификации обучения групповому общению / Р.С. Аппатова : автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 1987. – С. 16.
6. Ананьев, В.Г. Человек как предмет познания / В.Г. Ананьев. – Л. : ЛГУ, 1969. – 339 с.
7. Анисимов, О.С. Основы методологического мышления / О.С. Анисимов. – М. : Внешторгиздат. 1989. – 647 с.
8. Артемьева, О.А. Сборник текстов для чтения без словаря : учебное пособие / О.А. Артемьева. – Хмельницкий : Хмельницкое ВАКУ, 1980. – 136 с.
9. Артемьева, О.А. Военно-профессиональная игра на занятии по иностранному языку / О.А. Артемьева, Ю.Н. Шешин // Материалы межвузовской научно-методической конференции. – Хмельницкий : Хмельницкое ВАКУ, 1985. – С. 16.
10. Артемьева, О.А. Ситуативная игра на занятии / О.А. Артемьева, Ю.Н. Шешин // Военный вестник. – 1986. – № 8. – С. 35.

11. Артемьева, О.А. Кодограмма как средство интенсификации обучения иностранным языкам / О.А. Артемьева // Преподавание иностранных языков в школе. – Киев : Советская школа, 1987. – № 17. – С. 10.
12. Артемьева, О.А. Населенный пункт : пособие по английскому языку для I курса / О.А. Артемьева. – Хмельницк : Хмельницкое ВАКУ, 1988. – 80 с.
13. Артемьева, О.А. Игра – метод обучения / О.А. Артемьева, А.А. Рябов // Военный вестник. – 1988. – № 2. – С. 61.
14. Артемьева, О.А. Состязательный метод обучения / О.А. Артемьева, А.А. Рябов // Военный вестник. – 1989. – № 4. – С. 17.
15. Артемьева, О.А. Роль дидактических принципов игровой деятельности в проведении профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр / О.А. Артемьева // Материалы межвузовской научно-методической конференции. – Коломна : Коломенское ВАКУ. 1989. – С. 47.
16. Артемьева, О.А. От учебно-тренировочных этюдов к профессионально-ориентированным учебно-ролевым играм / О.А. Артемьева // Пути повышения военно-профессиональной направленности и интенсификации учебного процесса при обучении иностранным языкам в вузах сухопутных войск : сборник 4. – М. : МО СССР, 1990. – С. 10.
17. Артемьева, О.А. Интегративная модель ПОУРИ как функционирующая педагогическая система / О.А. Артемьева // Сборник тезисов докладов 15 научно-методической конференции. – М. : МО СССР, 1990. – С. 81.
18. Артемьева, О.А. Роль преподавателя на занятиях по иностранному языку с применением игрового метода / О.А. Артемьева // Современное состояние и проблемы развития экономической науки на Украине : сборник. – Тернополь : ТИНХ, 1993. – С. 63–64.
19. Артемьева, О.А. Ситуативно-ролевая учебная деятельность студентов-экономистов в процессе изучения дисциплины "Иностранный язык" / О.А. Артемьева // Современное состояние и проблемы развития экономической науки на Украине : сборник. – Тернополь : ТИНХ, 1993. – С. 60.
20. Артемьева, О.А. Релаксация при изучении иностранного языка / О.А. Артемьева // Лингвистические и методические основы преподавания языка как иностранного : материалы междунар. конф. – Полтава : ПМСИ, 1994. – С. 56.
21. Артемьева, О.А. Учебник по английскому языку для студентов экономических специальностей / О.А. Артемьева, Т.А. Кобринская. – Тамбов : Изд-во ТГУ им. Г.Р. Державина, 1995. – Ч. I. – 182 с.
22. Артемьева, О.А. Учебник по английскому языку для студентов экономических специальностей / О.А. Артемьева, Т.А. Кобринская. – Тамбов : Изд-во ТГУ им. Г.Р. Державина, 1996. – Ч. II. – 191 с.
23. Артемьева, О.А. Использование страноведческого материала при обучении английскому языку / О.А. Артемьева // Материалы научно-практической конференции ИОВ Российской академии образования. – СПб. : Санкт-Петербургская Акмеологическая академия, 1996. – С. 47.
24. Артемьева, О.А. Активизация познавательной деятельности на основе системы учебно-ролевых игр / О.А. Артемьева // Вестник Тамбовского государственного университета им. Г.Р. Державина. – Тамбов, 1996. – № 3–4. – С. 103 – 108.
25. Артемьева, О.А. Активизация познавательной деятельности студентов вуза при обучении иностранному языку на основе учебно-ролевых игр : монография / О.А. Артемьева. – Тамбов : Изд-во ТГУ им. Г.Р. Державина, 1997. – 192 с.
26. Артемьева, О.А. Игровая концепция обучения иностранным языкам на основе системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности : учебно-методическое пособие / О.А. Артемьева. – Тамбов : Изд-во ТГУ им. Г.Р. Державина, 2001. – 74 с.

27. Благодарная, Т.А. Профессиональная ориентация на уроках английского языка : учебное пособие / Т.А. Благодарная, О.А. Артемьева. – Тамбов : Изд-во ТГУ им. Г.Р. Державина, 2001. – 147 с.
28. Артемьева, О.А. Профессионально-ориентированное обучение на занятиях по английскому языку : учебник по англ. яз. / О.А. Артемьева, Т.Н. Лицманенко. – Тамбов : Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2002. – 183 с.
29. Артемьева, О.А. Проекты на уроках немецкого языка : учеб. метод. пособие / О.А. Артемьева, В.В. Черных. – Тамбов : Изд-во ТГУ им. Г.Р. Державина, 2003. – 104 с.
30. Артемьева, О.А. Педагогическое творчество как предпосылка инновационной исполнительской профессионально направленной деятельности в контексте требований новой познавательной парадигмы / О.А. Артемьева // Материалы VIII Российско-Американской научно-практической конференции – СПб. : Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2005. – 550 с.
31. Артемьева, О.А. Задачи модернизации профессионального образования в техническом вузе средствами иностранного языка / О.А. Артемьева // Вопросы современной лингвистики : междунар. сб. науч. ст. – Воронеж : Научная книга РГТЭУ, 2005. – 308 с.
32. Артемьева, О.А. Методология организации профессиональной подготовки специалиста на основе межкультурной коммуникации : монография / О.А. Артемьева, М.Н. Макеева, Р.П. Мильруд. – Тамбов : Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2005. – 160 с.
33. Артемьева, О.А. Применение компьютерных технологий в обучении ESP / О.А. Артемьева // Материалы IX Российско-Американской научно-практической конференции. – СПб. : Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2006. – 633 с.
34. Ахметов, Н.К. Игра как процесс обучения / Н.К. Ахметов // Вестник научно-педагогического центра. – Алма-Ата, 1995. – № 22. – С. 8 – 10.
35. Бим, И.Л. Проблема преемственности между школой и вузом / И.Л. Бим // Сборник статей Московского государственного лингвистического университета. – М. : Моск. гос. лингв. ун-т, 1991. – Вып. 386. – С. 28.
36. Бабанский, Ю.К. Педагогика / Ю.К. Бабанский, Т.А. Ильина, Н.А. Сорокин. – М. : Педагогика, 1983. – 256 с.
37. Бабанский, Ю.К. Принципы обучения в современной образовательной школе / Ю.К. Бабанский // Народное образование. – 1979. – № 2. – С. 101 – 110.
38. Барабанщиков, А.В. Психология и подготовка высшей военной школы / А.В. Барабанщиков. – М. : Воениздат, 1989. – 362 с.
39. Барабанщиков, А.В. Проблемы обучения: итоги подведены – проблемы остаются / А.В. Барабанщиков // Вестник высшей школы. – 1985. – № 11. – С. 29.
40. Большая советская энциклопедия. – 3-е изд. – М. : Советская энциклопедия, 1978. – Т. 42. – 666 с.
41. Вайсбурд, М.Н. Игра в учебном процессе / М.Н. Вайсбурд, Р.С. Аппатова // Народное образование. – 1986. – № 8. – С. 46 – 48.
42. Вергасов, Е.М. Активизация познавательной деятельности студентов в высшей школе / Е.М. Вергасов. – Киев : Вища школа, 1985. – С. 95.
43. Вербицкий, Л.А. Методические рекомендации по проведению деловых игр (для средних специальных учебных заведений) / Л.А. Вербицкий, Н.В. Борисова. – М. : Всесоюзный научно-методический центр профтехнического обучения молодежи, 1990. – 47 с.
44. Выготский, Л.С. Психология развития как феномен культуры / Л.С. Выготский. – М. : Тривола, 1996. – 167 с.
45. Виханский, О.С. Метод конкретных ситуаций в преподавании управленческих дисциплин / О.С. Виханский // Вестник высшей школы. – № 6. – 1997. – С. 45 – 48.
46. Гастев, Ю.А. О гносеологических аспектах моделирования // Логика и методология науки / Ю.А. Гастев. – М. : Наука, 1967. – С. 211– 212.
47. Гальперин, П.Я. Краткие замечания о произвольной и произвольной памяти / П.Я. Гальперин // Психологические механизмы памяти и ее закономерности в процессе

- обучения : материалы I Всесоюзного симпозиума по психологии памяти. – Харьков : ХГУ, 1970. – С. 258 – 262.
48. Горчев, А.Ю. О некоторых перспективных направлениях интенсификации обучения устной речи / А.Ю. Горчев // Иностранные языки в школе. – 1982. – № 3. – С. 78 – 82.
49. Гез, Н.И. Психология упражнений в организации обучения аудированию / Н.И. Гез // Иностранные языки в школе. – 1985. – № 6. – С. 21.
50. Гурвич, П.Б. К вопросу значения и содержания некоторых основных терминов, связанных с проблемой ситуации в обучении устной речи / П.Б. Гурвич, А. Имамов // Проблемное обучение иностранным языкам / под ред. П.Б. Гурвича. – Владимир, 1976. – Т. XII.
51. Грабарь, М.И. Применение математической статистики в педагогических исследованиях / М.И. Грабарь, К.А. Краснянская // Непараметрические методы. – М. : Педагогика, 1977. – 136 с.
52. Деркач, А.А. Основы общей и прикладной акмеологии / А.А. Деркач. – М. : С.Е.Т., 1995. – С. 90.
53. Деркач, А.А. Педагогическая эвристика. Искусство овладения иностранным языком / А.А. Деркач, С.Ф. Щербак. – М. : Педагогика, 1991. – 218 с.
54. Драгомирецкий, И.В. Ситуативно-имитационные игры в обучении английскому языку в морских учебных заведениях : автореф. дис. ... канд. пед. наук / И.В. Драгомирецкий. – М., 1988. – С. 16.
55. Дрижун, И.А. Теоретические основы применения технических средств в обучении химии / И.А. Дрижун. – Л. : ЛГПИ, 1986. – С. 28.
56. Дашевский, В.И. О некоторых факторах улучшения преподавания иностранного языка в военной школе / В.И. Дашевский // Пути повышения военно-профессиональной направленности и интенсификации учебного процесса. – М. : Педагогика, 1991. – С. 24.
57. Дегтярев, Б.И. Оптимальное использование различных форм организации процессов обучения / Б.И. Дегтярев // Проблемы оптимизации обучения и воспитания учащихся. – М., 1984. – С. 48 – 61.
58. Есипович, К.Б. Управление познавательной деятельностью учащихся при изучении иностранных языков в средней школе / К.Б. Есипович. – М. : Просвещение, 1988. – С. 79.
59. Ефимов, В.М. Введение в управленческие имитационные игры / В.М. Ефимов, В.Ф. Комаров. – М. : Наука, 1980. – 152 с.
60. Жинкин, Н.И. Механизм речи / Н.И. Жинкин. – М. : АПН СССР, 1958. – 370 с.
61. Жинкин, Н.И. Психологические особенности / Н.И. Жинкин // Иностранные языки в школе. – 1985. – № 4. – С. 2 – 11.
62. Журавлев, В.И. Педагогика сотрудничества: осмысление впереди / В.И. Журавлев // Учительская газета. – 1987, 24 дек.
63. Зазюна, И.А. Основы педагогического мастерства / И.А. Зазюна. – М. : Просвещение, 1989. – 300 с.
64. Зимняя, И.А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке / И.А. Зимняя. – М. : Просвещение, 1978. – 159 с.
65. Загвязинский, В.И. Методология и методика дидактического исследования / В.И. Загвязинский. – М. : Педагогика, 1982. – С. 18.
66. За коренное улучшение преподавания иностранных языков // Советская педагогика. – 1958. – № 3.
67. Зимняя, И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе / И.А. Зимняя. – М. : Просвещение, 1991. – С. 205.
68. Информация о совещании по иностранному языку // Иностранные языки в школе. – 1989. – № 6.

69. Искандарова, О.Ю. Проблема активизации учебной познавательной деятельности в вузе / О.Ю. Искандарова // Материалы межвузовской конференции БГМУ. – Уфа : БГМУ, 1997. – С. 45 – 49.
70. Исследование мотивации достижения : метод. пособие / под ред. проф. В.Н. Панферова. – СПб. : Образование, 1993. – 160 с.
71. Китайгородская, Г.А. Интенсивный курс : учеб. пособие по англ. яз. / Г.А. Китайгородская, А.А. Крашеников, М.А. Майорова. – М. : МГУ, 1978. – 128 с.
72. Кэй С.Э. Преподавание иностранных языков в Великобритании / С.Э. Кэй // Иностранные языки в школе. – 1996. – № 2. – С. 61 – 66.
73. Концепция знаково-контекстного обучения в вузе // Вопросы психологии. – 1977. – № 5.
74. Кириллова, Г.Д. Теория и практика урока в условиях развивающегося обучения / Г.Д. Кириллова. – М. : Просвещение, 1980. – 158 с.
75. Коростелев, Е.И. Принципы создания системы коммуникативного обучения иноязычной культуры / Е.И. Коростелев [и др.] // Иностранные языки в школе. – 1988. – № 2. – С. 40.
76. Кон, И.С. Личность и ее социальные роли / И.С. Кон // Социальная идеология. – М., 1969. – С. 248 – 261.
77. Краткий психологический словарь / под общ. ред. А.В. Петровского и М.Г. Ярошевского. – М. : Политиздат, 1985. – С. 309–310.
78. Крюков, М.М. Парадоксы игровых методов / М.М. Крюков // Вестник высшей школы. – 1988. – № 10. – С. 27.
79. Кузовлев, В.П. Проблема отбора и организации речевого материала в аспектах личностной индивидуальности / В.П. Кузовлев // Коммуникативный метод иноязычной речевой деятельности. – Воронеж, 1982. – Т. 221. – С. 29 – 31.
80. Ксенофонтова, Н.Г. Элементы театральной педагогики и обучении студентов : дис. ... канд. пед. наук / Н.Г. Ксенофонтова. – Л., 1979. – 196 с.
81. Краснянская, Е.Н. Активное обучение курсантов речевой деятельности на занятиях иностранного языка : сборник / Е.Н. Краснянская. – М. : МО СССР, 1988. – 100 с.
82. Китайгородская, Г.А. Система интенсивного краткосрочного обучения иностранным языкам : автореф. дис. ... д-ра пед. наук / Г.А. Китайгородская. – М., 1987. – 32 с.
83. Коровяковская, Е.П. К психологической характеристике эффективности учебно-ролевых игр / Е.П. Коровяковская, О.Н. Юдина // Вопросы психологии. – 1980. – № 1. – С. 192.
84. Коротков, Э.Н. Развитие творческого мышления офицера в процессе обучения / Э.Н. Коротков. – М. : ВПА, 1988. – 200 с.
85. Краевский, В.В. Нормативное представление о формировании содержания образования / В.В. Краевский // Теоретические основы содержания образования. – М. : Педагогика, 1983. – С. 208 – 211.
86. Кацнельсон, С.Д. Типология языка и речевое мышление / С.Д. Кацнельсон. – Л. : Наука, 1972.
87. Кулюткин, Ю.Н. Психология обучения взрослых / Ю.Н. Кулюткин. – М. : Просвещение, 1990. – С. 73.
88. Лепилина Л.И. Психолого-педагогические условия формирования качеств творческой личности средствами театра в условиях технического лица : автореф. дис. ... канд. пед. наук / Л.И. Лепилина. – М., 1996. – 21 с.
89. Леонтьев, А.Н. Потребность, мотивы и сознание / А.Н. Леонтьев // XVIII Международный психологический конгресс. Симпозиум 13. – М., 1966. – С. 5 – 12.
90. Лернер, И.Я. Поиск доказательств и познавательная самостоятельность учащихся / И.Я. Лернер // Советская педагогика. – 1974. – № 7. – С. 19 – 28.
91. Липский, И.А. Деловые игры как средство формирования у офицеров педагогической культуры / И.А. Липский. – Солнечногорск : ВПА, 1983. – 30 с.

92. Лозанов, Г. Суггестация при обучении иностранным языкам / Г. Лозанов // Методы интенсивного изучения иностранного языка : сб. науч. тр. МГУ. – М. : МГУ, 1973. – С. 61.
93. Леонтьев, А.Н. Деятельность. Сознание. Личность / А.Н. Леонтьев. – М. : Политиздат, 1975. – 304 с.
94. Леонтьев, А.А. Педагогическое общение / А.А. Леонтьев. – М. : Знание, 1979. – 47 с.
95. Леонтьев, А.Н. "Теория ролей" в психологии / А.Н. Леонтьев // Вопросы психологии. – 1969. – № 6. – С. 150 – 158.
96. Ляховицкий, М.В. Методика преподавания иностранных языков / М.В. Ляховицкий. – М. : Высшая школа, 1981. – С. 37.
97. Миролубов, А.А. Споры по основным вопросам российской методики / А.А. Миролубов // Иностранные языки в школе. – 1993. – № 3. – С. 11 – 19.
98. Макаренко, А.С. Проблемы школьного советского воспитания / А.С. Макаренко // Собр. соч. : в 7 т. – 2-е изд. – М., 1988. – Т. 5. – С. 190 – 224.
99. Маркова, О.Н. Гуманизация и гуманитаризация образования: планы и реальность / О.Н. Маркова // Вестник высшей школы. – 1990. – № 1. – С. 45.
100. Махмутов, М.И. Проблемное обучение: основные вопросы теории / М.И. Махмутов. – М. : Педагогика, 1975. – 367 с.
101. Маркс, К. Соч. / К. Маркс, Ф. Энгельс. – Т. 20. – С. 253.
102. Маркс, К. Соч. / К. Маркс, Ф. Энгельс. – Т. 20. – С. 20–21.
103. Муцынов, С.С. Активизация познавательной деятельности воинов в боевой педагогике : дис. ... канд. пед. наук / С.С. Муцынов. – М. : ВПА, 1971.
104. Маслыко, Е.А. Упражнения драматизации в обучении иноязычной речи ... в средней школе / Е.А. Маслыко // Обучение связной речи в средней школе. – Минск : БГУ, 1970. – С. 74 – 88.
105. Никандров, Н.Д. На пути к гуманной педагогике / Н.Д. Никандров // Советская педагогика. – 1990. – № 9. – С. 18 – 20.
106. Новые технологии обучения. Деловые игры : метод. пособие. – М. : ЦЦПКПС, 1991. – 115 с.
107. Новая техника и программные продукты // Известия. – 1996, 7 февр. – С. 2.
108. Никандров, Б.С. Педагогическая наука на новом этапе / Б.С. Никандров [и др.] // Процесс обучения в высшей школе. Современная высшая школа. – 1989. – № 4. – С. 201–202.
109. Низамов, Р.А. Дидактические основы активизации деятельности студентов / Р.А. Низамов. – Казань : КГУ, 1975. – 302 с.
110. Нелюбин, Л.Л. Перевод боевых документов армии США : пособие / Л.Л. Нелюбин. – М. : Военное изд-во, 1989. – 268 с.
111. Огурцов, А.П. Рефлексия в науке и обучении / А.П. Огурцов // Вопросы философии. – 1986. – № 2. – С. 160.
112. Олейник, Т.И. Интенсификация обучения диалогической речи с помощью ролевой игры в VII классе средней школы : дис. ... канд. пед. наук / Т.И. Олейник. – Киев, 1986. – 180 с.
113. Педагогика / под ред. Ю.К. Бабанского. – М. : Просвещение, 1988. – 480 с.
114. Петрусинский, В.В. Игры: обучение, тренинг, досуг / В.В. Петрусинский. – М. : Новая школа, 1997. – С. 5.
115. Педагогика / под ред. Ю.К. Бабанского – М. : Просвещение, 1988. – С. 340.
116. Педагогическая энциклопедия. – М. : Советская энциклопедия, 1964. – Т. I. – С. 61.
117. Перегудов, Ф. Системная деятельность и образование / Ф. Перегудов // Вестник высшей школы. – 1990. – № 2. – С. 15.
118. Платов, В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение : учебник / В.Я. Платов. – М. : Профиздат, 1991. – 192 с.

119. Пассов, Е.П. Коммуникативные методы обучения иноязычному говорению / Е.П. Пассов. – М. : Просвещение, 1985. – С. 86.
120. Пассов, Е.И. Цель обучения иностранному языку на современном этапе развития общества / Е.И. Пассов, В.П. Кузовлев, В.С. Коростелев // Иностранные языки в школе. – 1987. – № 6. – С. 29 – 33.
121. Павлова, К.Г. Специфика настоящего этапа в обучении иностранным языкам в неязыковом вузе / К.Г. Павлова // Сборник научных трудов МГУ – М. : МГУ, 1991. – Вып. 386. – С. 10.
122. Приказ Госкомитета по народному образованию № 852 от 16.02.87.
123. Перегудов, Ф.И. Задачи и опыт СССР в деле совершенствования высшего образования с перспективой его развития в 90-е годы / Ф.И. Перегудов // Современная высшая школа. – 1989. – № 2 (66). – С. 114.
124. Приложение к Приказу Госкомитета СССР по народному образованию № 236 от 27.07.1988.
125. Потеминский, О.В. О применении игровых ситуаций в обучении слушателей академии / О.В. Потеминский. – М., 1980. – 19 с.
126. Победоносцев, Г.А. Оптимальный выбор методов обучения в целях активизации умственной деятельности учащихся / Г.А. Победоносцев // Проблемы обучения и воспитания учащихся. – М. : НИИ ОП, 1984. – С. 40 – 48.
127. Программы общеобразовательных учреждений. Иностранные языки. – М., 1994. – С. 12.
128. Пассов, Е.И. Основы методики обучения иностранным языкам / Е.И. Пассов. – М. : Русский язык, 1996. – С. 35.
129. Программа образовательных учреждений. Иностранные языки. Английский, немецкий, французский, испанский. – М., 1994. – С. 132.
130. Российская педагогическая энциклопедия. – М. : Большая российская энциклопедия, 1993. – Т. 1. – С. 566.
131. Рогова, Г.В. Методика обучения иностранным языкам в средней школе / Г.В. Рогова [и др.] – М. : Просвещение, 1991. – 310 с.
132. Рыночная экономика. Деловые игры : учебник. – М. : Соминтек, 1992.
133. Рубинштейн, С.Л. О мышлении и путях его исследования / С.Л. Рубинштейн. – М. : АН СССР, 1958. – 146 с.
134. Рогова, Г.В. Роль учебной ситуации при обучении иностранному языку / Г.В. Рогова // Иностранные языки в школе. – 1984. – № 4. – С. 61.
135. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. – 2-е изд. – М. : Учпедгиз, 1946. – С. 192.
136. Рабинович, Ф.И. Ролевая игра – эффективный прием обучения говорению / Ф.И. Рабинович [и др.] // Иностранные языки в школе. – 1983. – № 6. – С. 68 – 74.
137. Советский энциклопедический словарь. – М. : Советская энциклопедия, 1987. – С. 1024, 1062.
138. Сыроежкин, И.М. Деловые игры в системе активных методов обучения / И.М. Сыроежкин // Методика разработки и использования деловых игр как формы активного обучения студентов. – М. : НИИ проблем высшей школы, 1982. – Вып. 6. – С. 38.
139. Сытина, И.К. Использование приемов ролевого проигрывания для совершенствования русской речи нерусских студентов технического вуза : дис. ... канд. пед. наук / И.К. Сытина. – М., 1987. – С. 80.
140. Сохор, А.М. Логическая структура учебного материала / А.М. Сохор. – М. : Педагогика, 1974. – С. 9.
141. Старков, А.П. Обучение английскому языку в средней школе : метод. пособие / А.П. Старков. – М. : Просвещение, 1978. – 97 с.

142. Сборник программ высшего артиллерийского командного училища. – М. : Воениздат, 1985. – С. 53.
143. Сыроежкин, И.М. Деловые игры / И.М. Сыроежкин // Известия. – 1970, 31 окт.
144. Словарь иностранных слов. – М. : Русский язык, 1980. – С. 325.
145. Стронин, И.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / И.Ф. Стронин. – М. : Просвещение, 1981. – 103 с.
146. Сафонов, А.И. О ходе перестройки в работе кафедр иностранных языков / А.И. Сафонов // Пути повышения военно-профессиональной направленности и интенсификации учебного процесса при обучении иностранным языкам : сборник МО. – М., 1988. – № 3. – С. 4 – 10.
147. Селецкая, Е.Э. Дидактические игры как средство активизации познавательной деятельности учащихся / Е.Э. Селецкая // Методы обучения в средней и общеобразовательной школе. – Л., 1985. – С. 106 – 114.
148. Советский энциклопедический словарь. – М. : Высшая школа, 1991.
149. Смолкин, А.М. Методы активного обучения / А.М. Смолкин. – М. : Высшая школа, 1991. – 79 с.
150. Степанова, Е.И. Психология взрослых – основа акмеологии / Е.И. Степанова. – СПб., 1995.
151. Сыроежкин, И.М. Деловые игры в системе активных методов обучения / И.М. Сыроежкин // Методика разработки и использования деловых игр как формы активного обучения студентов. – М. : НИИ проблем высшей школы, 1982. – С. 38.
152. Сысоев, П.В. Учебное пособие по культуроведению США / П.В. Сысоев. – М. : Еврошкола. – 2005. – 219 с.
153. Трайнев, В.А. Деловые игры в учебном процессе. Методология разработки и практика проведения / В.А. Трайнев. – М. : Издательский дом "Дашков и К<sup>о</sup>", 2002. – 360 с.
154. Турнер, Д. Ролевые игры. Эффективный тренинг : практическое руководство / Д. Турнер. – СПб. : Питер, 2002. – 352 с.
155. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. – М. : Российское педагогическое агентство, 1996. – 269 с.
156. Урманцева, В.А. О месте рефлексии / В.А. Урманцева // Вестник высшей школы. – 1988. – № 10. – С. 43.
157. Ушинский, К.Д. Человек как предмет воспитания: Опыт педагогической антропологии / К.Д. Ушинский // Собр. соч. – М. : АПН РСФСР. – Т. 8. – 776 с.
158. Федоров, Ю.Г. От школы знаний к школе научного мышления / Ю.Г. Федоров // Военный вестник. – 1988. – № 12. – С. 47.
159. Филатов, В.М. Обучение инициативной речи с использованием ситуативно-ролевых игр на первом курсе языкового педагогического вуза (нем. яз.) : автореф. дис. ... канд. пед. наук / В.М. Филатов. – М., 1984. – 16 с.
160. Фролова, Г.И. Использование ситуации ролевого общения для профессионально-методической подготовки студентов : автореф. дис. ... канд. пед. наук / Г.И. Фролова. – М., 1987. – С.2.
161. Хрипко, В.В. Игра – важное средство совершенствования военного обучения / В.В. Хрипко // Военная мысль. – 1988. – № 10. – С. 88.
162. Хлыбова, Г.Б. Реализация принципа активности в обучении французскому языку студентов неязыковых специальностей пед. вузов : автореф. дис. ... канд. пед. наук / Г.Б. Хлыбова. – М., 1988. – С. 1.
163. Хозяинов, Г.И. Педагогическое мастерство преподавателя / Дж. Шейлз. – М. : Высшая школа, 1988. – 166 с.
164. Хруцкий, Е.А. Организация проведения деловых игр / Е.А. Хруцкий. – М. : Высшая школа, 1991. – 190 с.



165. Шейлз, Дж. Коммуникативность в обучении современным языкам / Дж. Шейлз. – М. : Прогресс, 1995. – 174 с.
166. Шишкин, С.М. Отбор и организация материала для ролевых игр на начальной ступени коммуникативного обучения / С.М. Шишкин // Коммуникативный метод обучения иноязычной речевой деятельности. – Воронеж : ВГУ, 1982. – Т. 221. – С. 89 – 92.
167. Шатилов, С.Ф. Некоторые проблемы создания петербургского учебника иностранного (немецкого) языка на основе усовершенствованного варианта учебной программы / С.Ф. Шатилов, Л.И. Агафонова // Сборник материалов научно-практической конференции. – СПб. : РАО ИОВ, 1994. – С. 31 – 35.
168. Штоф, В.А. Моделирование в философии / В.А. Штоф. – Л. : Наука, 1966. – С. 19.
169. Щукина, Г.И. Социально-педагогические приоритеты современности / Г.И. Щукина // Советская педагогика. – 1991. – № 1. – С. 50 – 54.
170. Щукина, Г.И. Роль деятельности в учебном процессе / Г.И. Щукина. – М. : Просвещение, 1986. – С. 143.
171. Щербак, С.Ф. Учебная игра как средство формирования и развития интеллектуальных умений у студентов : автореф. дис. ... канд. пед. наук / С.Ф. Щербак. – М., 1989. – С. 8.
172. Эсаулов, А.Ф. Активизация учебно-познавательной деятельности студентов / А.Ф. Эсаулов. – М. : Высшая школа, 1982. – С. 54.
173. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – 2-е изд. – М. : Гуманитарный изд. центр "Владос", 1999. – 360 с.
174. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1978. – 304 с.
175. Юдин, Е.Г. Деятельность как объяснительный принцип и как предмет научного изучения / Е.Г. Юдин // Вопросы философии. – 1976. – № 5. – С. 72.
176. Яковлев, Н.М. Методика и техника урока в школе / Н.М. Яковлев. – М. : Просвещение, 1970. – С. 202.
177. Якунин, В.А. Психология педагогической деятельности / В.А. Якунин, Е.Н. Линон. – Л. : ЛГУ, 1990. – 208 с.
178. Artemyeva, O.A. New approaches in the English Language Teaching: English for Specific Purposes – role plays and projects / O.A. Artemyeva // Transactions of the Tambov State Technical University. Vestnic. – Tambov, 2005. – Vol. 11. – P. 1112.
179. Allright, K. L. The Importance of Interaction in Classroom Language Learning / K. L. Allright // Applied Linguistics. – Oxford : Oxford University Press, 1984. – Vol. 5. – N 2. – P. 156 – 171.
180. Allwood, J. Linguistic communication as action and cooperation / J. Allwood. – Gotebord, 1976. – 257 p.
181. Aidarova, L.I. Child development and education / L.I. Aidarova. – М. : Progress, 1982. – 200 p.
182. Anderson, J.R. Language, memory and thought / J.R. Anderson. – N.T., 1976. – 546 p.
183. Holec H.. Autonomy and Self-directed Learning / H. Holec. – Strasbourg, 1993.
184. Bibliography of Simulation and Games: Books Reviews // Simulation and Games. – 1985. – Vol. 16. – N 1. – P. 111 – 115.
185. Birnbaum, R. Games and Simulations in Higher Education Simulation and Games / R. Birnbaum. – 1982. Vol. 13. – N 1. – P. 3 – 11.
186. Dickinson, L. "Have you got Mr. Bun the baker?" Problems and Solutions in the Use of Games, Role-play and Simulations / L. Dickinson // English Language Teaching Journal. – 1981. – Vol. 35. – N 4. – P. 381.
187. Goethals, M. A description of the teaching strategy / M. Goethals // ITL. Review of applied Linguistics. – 1978. – N 41–42. – P. 87 – 117.
188. Hadfield, J. Advanced Communication Games / J. Hadfield. – Edinburgh, 1987. – 62 p.

189. Knight, M. Role-play. Zielprache English / M. Knight. – 1977. – N 2. – P. 6 – 12.
190. Kolomeitseva, E. The teacher`s behavior while conducting a role play / E. Kolomeitseva, M. Makeeva // Transactions of the Tambov State Tehnical University. Vestnic. – Tambov, 2005. – Vol. 11. – P. 518 – 523.
191. Livingstone, C. Role Play in Language Learning / C. Livingstone ; предисловие и приложение Н.И. Гез. – М. : Высшая школа, 1988. – 126 с.
192. Littlewood, W.G. Role-performance and Language Teaching / W.G. Littlewood // IR-AL. International Review of Applied Linguistics in Language Teaching. – 1975. – XIII. – N 3. – P. 199 – 208.
193. Logan, L.M. Creative communication // L.M. Logan, V.G. Logan, L. Paterson // Teaching the language arts. – Toronto, 1972. – 464 p.
194. Robinson, P.G. Role – Playing and Class Participator English Language / P.G Robinson // Teaching Journal. – 1981. – Vol. 35. – N 4. – P. 384 – 386.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ .....	3
ВВЕДЕНИЕ .....	5
<b>Глава 1. СОВРЕМЕННЫЕ КОНЦЕПЦИИ И МОДЕЛИ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ. ТРАДИЦИИ И СТРАТЕГИЯ МОДЕРНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ .....</b>	<b>13</b>
1.1. Понятие концепции, ее функции и основы .....	13
1.2. Традиции и стратегия обновления. Понятие, цель и содержание обучения .....	17
<b>Глава 2. ИГРОВОЕ ОБУЧЕНИЕ. ИГРОВАЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ. ЭВОЛЮЦИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР .....</b>	<b>25</b>
2.1. Дидактическая сущность и основные структурные компоненты игровой познавательной деятельности .....	25
2.2. Эволюция комплекса дидактических игр как фактор развития учебно-ролевых игр профессиональной направленности .....	34
2.3. Частные принципы игровой познавательной деятельности. Критерии и принципы учебно- ролевых игр .....	37
<b>Глава 3. ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ МОДЕРНИЗАЦИИ ДИДАКТИЧЕСКОЙ СИСТЕМЫ В УСЛОВИЯХ РАЗРАБОТКИ И ПРИМЕНЕНИЯ УЧЕБНО-РОЛЕВЫХ ИГР ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ .....</b>	<b>43</b>
3.1. Психолого-педагогическая сущность, дидактические возможности и функции учебно-ролевых игр профессиональной направленности как средство модернизации образования .....	43
3.2. Педагогические основы моделирования многоуровневой системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности .....	51
3.3. Педагогический статус функционирующей системы ПОУРИ как педагогической категории .....	57
<b>Глава 4. КЛАССИФИКАЦИЯ УЧЕБНО-РОЛЕВЫХ ИГР ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ. ФУНКЦИИ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ И МЕСТО ИГР В</b>	<b>65</b>

УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ .....	
4.1. Типология учебно-ролевых игр в системе ПОУРИ и их педагогическая научно-исследовательская сущность	65
4.2. ФУНКЦИИ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ В УСЛОВИЯХ ПРОЕКТНО-ИГРОВОЙ МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ НА ОСНОВЕ СИСТЕМЫ ПОУРИ .....	74
4.3. Место учебно-ролевых игр профессиональной направленности в учебном процессе как средство развития мышления и контроля. Игровой модуль. "Зачетные единицы" .....	85
<b>ГЛАВА 5. Технология разработки и методика проведения учебно-ролевых игр профессиональной направленности .....</b>	<b>90</b>
5.1. ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ И МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ЛУНОЧНЫХ ТРЕНИРОВОЧНЫХ ИГР РАЗНЫХ ТИПОВ КАК ЭЛЕМЕНТА МНОГОУРОВНЕВОГО КОМПЛЕКСА поури .....	90
5.1.1. Технология разработки и методика проведения "собственно" луночных тренировочных игр на примере учебной темы "Экономика как наука" .....	91
5.1.2. Технология разработки и методика проведения луночной тренировочной игры (военно-инженерной направленности) .....	93
5.1.3. Технология разработки и методика проведения "собственно" луночных тренировочных игр на примере темы "Характеристика местности" (военно-инженерная тематика) .....	94
5.1.4. Технология разработки и методика проведения луночных тренировочных игр (юридическая тематика) .....	95
<b>5.2. Технология разработки и методика проведения игровых этюдов как средства отработки опосредованных фрагментов ПОУРИ разной направленности .....</b>	<b>96</b>
5.2.1. Содержание и методика проведения опосредованного подготовительного учебно-тренировочного этюда по теме "Market" к ситуативной учебно-ролевой игре II типа (экономическая тематика) .....	96
5.2.2. Содержание и методика проведения опосредованного учебно-тренировочного этюда по темам: "Ярмарка", "Рекламирование товаров" к ситуативной учебно-ролевой игре III типа (экономическая тематика) .....	97
5.2.3. Содержание и методика проведения примерного подготовительного учебно-	98

тренировочного этюда на примере темы "Labour and Economik Growth" к инструментально-соревновательной игре IV типа (экономическая тематика) .....	
5.2.4. Содержание и методика проведения опосредованных подготовительных учебно-тренировочных этюдов по теме "Характеристика местности" к ситуативной учебно-ролевой игре II типа (военно-инженерная тематика) .....	99
5.2.5. Содержание и методика проведения опосредованных подготовительных учебно-тренировочных этюдов по теме "Боевые документы армии США" к военно-профессиональной игре III типа (военно-инженерная тематика) .....	100
5.2.6. Содержание и методика проведения опосредованных подготовительных учебно-тренировочных этюдов по теме "Полиция и порядок" к ситуативной учебно-ролевой игре по карте Лондона "Координатор" (юридическая тематика) .....	101
5.3. Технология разработки и методика проведения ситуативной исследовательской учебно-ролевой игры II типа (экономическая тематика) .....	102
5.4. Технология разработки и методика проведения ситуативной исследовательской учебно-ролевой игры II типа (военно-инженерная тематика) .....	103
5.5. Технология разработки и методика проведения ситуативной исследовательской учебно-ролевой игры профессиональной направленности II типа (юридическая тематика) .....	110
5.6. Технология разработки и методика проведения профессионально-ориентированной исследовательской учебно-ролевой игры III типа (экономическая тематика) .....	111
5.7. Технология разработки и методика проведения профессионально-ориентированной исследовательской учебно-ролевой игры III типа (военно-инженерная тематика) .....	114
5.8. Технология разработки и методика проведения ситуативной исследовательской учебно-ролевой игры профессиональной направленности III типа (юридическая тематика) .....	117
5.9. Технология разработки и методика проведения профессионально-ориентированной учебно-ролевой игры III типа (бытовая тематика) .....	120
5.10. Технология разработки и методика проведения инструментально-соревновательной эвристической учебно-ролевой игры профессиональной направленности IV типа (экономическая тематика) .	123

5.11. Технология разработки и методика проведения инструментально-соревновательной эвристической учебно-ролевой игры профессиональной направленности IV типа (экономическая тематика) .	127
5.12. Технология разработки и методика проведения инструментально-соревновательной эвристической учебно-ролевой игры профессиональной направленности IV типа (экономическая тематика)	132
5.13. Технология разработки и методика проведения инструментально-соревновательной эвристической учебно-ролевой игры IV типа (страноведческая тематика) .....	136
5.14. New approaches in the elt: ESP role-plays and projects .	138
КРАТКИЙ ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ ПО СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ И УЧЕБНЫМ ИГРАМ .....	146
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	188
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....	190