

*Т.Н. Лицманенко*

## ИГРОВОЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО НАПРАВЛЕННОМУ ИНОЯЗЫЧНОМУ ОБЩЕНИЮ

Социальный заказ общества на современного специалиста предполагает свободное владение английским языком в качестве второго, а не иностранного языка. В конце XX века в геолингвистической ситуации планеты, впервые после смешения языков появился язык, который имеет необычайное распространение. Мир вступил в эпоху глобального англо-национального билингвизма. Важность учета «политической вовлеченности» студентов Ф. Бенсон объясняет тем, что само изучение английского языка, который является международным, есть «глобальный экономический и политический заказ» общества [1].

Наиболее эффективными, по мнению большинства ученых и практиков, являются игровые методы обучения. Согласно М.Н. Скаткину: «Знания, добытые собственными усилиями мысли, сознательнее усваиваются и прочнее запечатлеваются в памяти» [2, с. 55]. И хотя игровое моделирование и проектирование иноязычной профессиональной деятельности идеально вписывается в личностно-ориентированную, коммуникативно-деятельностную и рефлексивно-творческую концепции обучения, на практике оно осуществляется крайне редко.

**Игровой метод** обучения профессионально направленному иноязычному общению:

– с педагогической точки зрения *является* творческой учебной деятельностью, проблемной по форме предъявления материала, практической по способу его применения, интеллектуально нагруженной по содержанию, самостоятельной по реализации;

– *позволяет* эффективно **моделировать** значимые профессионально ориентированные ситуации, проигрывая которые, студенты учатся не просто **общению**, что само по себе очень важно, но и конкретной **практической профессиональной деятельности, где цели познавательные дополняются целями поведенческими**;

– *формирует* КПДО (культуру профессионально делового общения), позволяет перейти от развития КПДО к саморазвитию КПДО, поскольку студент учится самоопределяться в ситуации, выбирать средства и методы общения, необходимый языковой (лексический, грамматический) и правовой материал;

– *создает* пространственно-временную координату развертывания содержания, сценарный план и ролевую инструментовку профессиональной деятельности. Профессиональное общение происходит в четко обозначенном социальном контексте, т.е. студент представляет, когда, где и с какой целью он проигрывает ту или иную роль;

– *позволяет развивать* коммуникативные и профессиональные навыки одновременно, *приобретать* коммуникативный и профессиональный опыт, формируя коммуникативные и поведенческие стратегии, так как студенты проживают предлагаемые роли, погружаясь в деятельность;

– *учит* рефлексии, приучает к самооценке и самокоррекции;

– *имеет* динамичный самосовершенствующийся характер, при котором все этапы игровой деятельности (подготовительный, собственно игровой, оценочно-корректировочный) взаимосвязаны и взаимозависимы, превращая учебный процесс из «конечного продукта» в систему постоянно развивающихся этапов или циклов обучения;

– *побуждает* обучаемых к активным действиям. «Именно из операционной стороны обучения, из активных действий, из оперирования знаниями поступают наиболее сильные импульсы, укрепляется интерес» [3];

– *провоцирует* эмоциональную реакцию обучаемых, создает творческое, раскрепощенное состояние личности, обеспечивает эмоциональную подзарядку, создает состояние интеллектуальной бодрости. «Эффективность любого коммуникативного действия в плане порождения и восприятия речи возрастает, если оно не только обдуманно (где? кому? как? и что? сказать), но и соотнесено с собственным **эмоциональным опытом**, подкреплено **эмоционально-эстетическим переживанием**.»;

– *переносит* общение из формального в личностный план. «Знания не могут быть ни усвоены, ни сохранены вне действий обучаемого. Знать – это всегда выполнять какую-нибудь деятельность или действия связанные с этими знаниями» [4];

– практически сразу *демонстрирует* результат обучения;

– *создает* условия для **индивидуального творчества**, которое реализуется через **коллективное творчество**;

– является **продуктивной развивающей технологией творческого решения профессиональных задач**, целенаправленно развивает и усиливает автономность и креативность обучающихся;

– *способствует* переориентации процесса обучения с репродуктивной позиции пассивного наблюдателя на позицию активного субъекта деятельности;

– *создает* условия, при которых формирование и совершенствование автономности личности осуществляется параллельно с формированием профессионально коммуникативной компетенции;

– *ориентирован* на развитие образного и оценочного сознания обучаемого, трех основных интеллектуальных и духовных способностей человека - познания, переживания и оценки;

– *способствует* становлению и воспитанию ПВК личности, формирует профессионализм личности;

– *предполагает* применение системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности, которая оптимально сочетает как репродуктивную так и продуктивно-творческую деятельность обучаемых в ходе решения профессионально направленных проблемных задач на занятиях по иностранному языку;

– кардинальным образом *меняет* роль педагога, который из **транслятора знаний** становится **соавтором профессионального становления личности студента**, помогает последнему разрабатывать инструментовку своих языковых, профессиональных и коммуникативных действий применительно к каждой конкретной профессиональной ситуации;

– *способствует* не только максимально эффективному изучению иностранного языка, но, что более важно, позволяет решать в активной игровой форме сложные профессиональные задачи, когда иностранный язык становится не целью изучения, а средством решения профессиональных задач;

– *способствует* прочному, заинтересованному овладению студентами профессионально значимой социокультурной информацией, профессиональными стратегиями поведения и профессиональной этикой общения, поскольку в природу игрового метода обучения заложено проектирование, моделирование и дискутирование;

– *способствует* развитию мышления;

– *задействует* все каналы ввода информации и работы с нею: визуально-зрительные, аудиально-слуховые, кинестически-мышечные;

– является оптимальной системой для тренировки и формирования языковых и речевых навыков иноязычной речевой деятельности, потому что включенность в игровую деятельность, вызывающую

интеллектуальное затруднение в условиях эмоциональной напряженности, стимулирующих содержательную сторону говорения/слушания, отвлекает внимание студентов от языковой формы высказывания. Возникают реальные условия для автоматизации речевых действий и перевод их на уровень операций;

– *создает* квазиреальный профессионально ориентированный фон общения, который окрашивает проблемную ситуацию и становится мощным фактором активизации резервных возможностей психики и личности обучающихся;

– *является* идеальным для проверки степени сформированности языковых (лексических, фонетических) и речевых навыков;

– **УЧИТ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМ ДЕЙСТВИЯМ В РАМКАХ РОЛЕВОГО ЗАДАНИЯ И ЯВЛЯЕТСЯ МОСТИКОМ В РЕАЛЬНУЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ;**

– *формирует* профессионализм деятельности, творческую готовность к будущей профессиональной деятельности через осознание своего будущего профессионального «Я»;

– *позволяет* студентам развивать мышление не просто воспроизводя усвоенные знания, но и используя их в практико-ориентированной профессиональной деятельности;

– *делает* обучаемого активным участником процесса обучения (максимально вовлекает студентов в процесс заинтересованного получения профессиональных знаний);

– *научает* экологии общения (гуманным отношениям между участниками ролевого профессионально направленного иноязычного общения);

– *является* продуктивной технологией творческого решения профессиональных задач;

– *обеспечивает* психологический комфорт, раскрепощает студента, позволяет ему скрыться за ролью-маской. Включает образное мышление, сферу интуитивного, бессознательного, импровизационного и являясь продуктивной речью, может рассматриваться мостиком к спонтанной неподготовленной речи.

### ***СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ***

1 **Autonomy and independence in language learning / Edited by Phil Benson and Peter Voller. London and New York: Longman, 1997. 270 p.**

2 Скаткин М.Н. Активная познавательная деятельность учащихся. М., 1996. С. 53 – 56.

3 Щукина Т.И. Проблемы познавательного интереса в педагогике. М., 1971. 240 с.

4 Талызина Н.Ф. Управление процессом усвоения знаний М., 1984. 43 с.