

**USING GAME IN TEACHING BUSINESS ENGLISH****ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРЫ В ИЗУЧЕНИИ ДЕЛОВОГО ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА****Ihnatieva O.S. / Игнатъева О.С.****Tkachenko L.M. / Ланских Е.Б.****Lanskykh O.B. / Ткаченко Л.Н.***Cherkasy State Technological University**Черкасский государственный технологический университет*

Аннотация. *Статья посвящается рассмотрению проблемы оптимизации учебного процесса преподавания делового иностранного языка. Раскрыты возможности использования бизнес-игры в высших учебных заведениях Украины.*

Ключевые слова: *бизнес-игра, мотивация, оптимизация, деловое общение, моделирование.*

Введение.

Стремительный рост информатизации общества, быстрое развитие науки, техники и производства, которые происходят сейчас во всем мире и в Украине в частности, требуют качественного подъема интеллектуального потенциала подрастающего поколения. Обновления всех отраслей жизни в условиях рыночной экономики обуславливает значительное внимание к профессиональной подготовке будущих специалистов. С расширением экономических связей Украины с зарубежными партнерами все больше растет потребность в высококвалифицированных специалистах в экономике.

Одной из задач высших учебных заведений является подготовка специалистов экономических специальностей – менеджеров, маркетологов, специалистов в области финансов, учета и т.д. – которые могли бы участвовать в ситуациях делового общения на иностранном языке, связанных с общей предпринимательской деятельностью между украинской и иностранной фирмами, с участием в переговорах с представителями иностранных фирм, участием в торгах на бирже, обсуждением и заключением договоров, контрактов, соглашений. Это означает, что в определенных ситуациях делового общения специалист должен свободно владеть иностранным языком. Учитывая вышесказанное, важно уделить особенное внимание развитию устной деловой речи студентов высших учебных заведениях Украины.

Цель высшего образования – приобретение каждым студентом глубоких теоретических знаний и практических умений и навыков наиболее экономным путем с минимальными затратами времени и усилий со стороны студента и преподавателя. Итак, традиционному пассивному обучению надо противопоставить методы, которые активизировали бы познавательную деятельность студентов, что составляет одну из важнейших проблем оптимизации процесса обучения устной деловой речи.

Необходимо обратить внимание на то, что методы активного обучения, среди которых ведущую роль занимают игры, позволяют формировать знания, профессиональные умения и навыки будущих специалистов путем привлечения их к интенсивной познавательной деятельности.



В последнее время появился ряд работ, которые убедительно обосновывают целесообразность применения в учебном процессе различных игр и предлагают богатый игровой материал с решением задач и ситуаций в условиях, приближенных к реальным, что, во-первых, свидетельствует о ценности игры как метода активного обучения, а во-вторых, подтверждает тенденцию сближения процесса обучения с жизнью, потребность и предоставление студентам именно тех знаний, которые будут необходимы в будущей практической деятельности [10, с. 35].

В современной педагогике и методике пассивные методы обучения принято называть «традиционными», в которых студентам отведена роль лишь слушателей [10, с. 27]. Традиционное обучение, как и раньше, дает преимущественно только общие знания, тогда как студенты высшей школы должны приобретать умения и навыки в будущей профессиональной деятельности.

В классификации коллектива авторов под руководством профессора В. Рыбальского методы активного обучения отличаются основными особенностями, а именно активизацией мышления, непрерывностью учебного процесса и автономностью. Однако упомянутая классификация, по мнению П. Щербаня, одновременно имеет определенные противоречия из-за отсутствия конечной цели [11, с. 15].

Феномен игры привлекал к себе внимание мыслителей, философов, социологов, психологов, педагогов и методистов на протяжении всей истории человечества. Из перечня современных исследований творческой игровой деятельности как комплексного средства, что может побудить студентов к самоанализу и саморазвитию, ближайшие к исследуемой проблеме научно-методические разработки совершили отечественные ученые И. Иванов, Л. Коваль, Д. Любич, И. Колесникова, М. Стронин. Проанализировав исследования вышеупомянутых ученых, следует отметить, что игровое имитационное моделирование самых разных проблем и конкретных ситуаций – это идея американских ученых, которая в 1956 году получила название «деловые игры» [11, с. 6].

Итак, термин «деловые игры» стал общепринятым международным термином. В Украине деловые игры быстро распространяются с 70-х годов XX в., особенно в сфере экономики [10, с. 38].

Этот краткий исторический экскурс стоит завершить упоминанием о том, что, несмотря на значительное внимание, которое уделяется проблеме применения деловых игр в учебном процессе, высшие учебные заведения оказались консервативной отраслью и почти не используют учебные деловые игры для формирования знаний, умений и навыков студенческой молодежи.

Целью нашего исследования является анализ особенностей творческих деловых игр и возможностей применения их в высших учебных заведениях Украины.

Ученые отмечают, что игра может стать средством самообновления, самосовершенствования, преодоления внутреннего конфликта. Игра, по мнению А. Леонтьева, является разновидностью человеческой деятельности,



всегда происходит как бы в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она дарит радость, удовлетворяет актуальные потребности, с другой - всегда направлена в будущее, поскольку в ней формируются и закрепляются умения и способности, необходимые для выполнения профессиональных функций в будущем [1, с. 17]. Б. Никитин акцентирует на том, что игра должна давать радость ребенку и взрослому, развивать творческие способности, самостоятельность и инициативу [4, с. 20]. Некоторые исследователи считают, что игра – это определенная форма общения людей. В то же время общения следует рассматривать как главный энергетический источник игры, который усиливает ее эмоциональную сторону [11, с. 30].

Отметим также, что игра – это творчество и одновременно труд. Она позволяет входить в контакт с игровыми партнерами, находить взаимопонимание и смело выражать свои эмоции. Игру, по мнению М. Ляховицкого и А. Вишневого «всегда легко приспособить к потребностям учебного процесса. При этом не следует считать лишним полное имитирование реальных условий ...» [2, с. 34].

Следовательно, при профессионально-ориентированном обучении на среднем и высшем этапах обучения студентам предлагаются деловые игры, которые В. Скалкин называет имитационно-деловыми [7; с. 19].

Таким образом, активно используя речевые образцы и модели, терминологическую лексику, лексико-грамматические структуры, студенты учатся выражать свои мысли и намерения относительно решения делового вопроса, а также конструировать и имитационно воспроизводить моменты профессиональной деятельности, такие, как разговор по телефону, деловая встреча, деловая поездка, установление контактов, презентация и тому подобное.

Процесс деловой игры или симуляции (имитации) деловой активности проходит в несколько этапов: начальный, собственно игра и завершающий. Как исходный, так и завершающий этап ролевой игры состоит из двух фаз: аудиторной и самостоятельной работы. По мнению Ю. Семенчука такая последовательность работы на начальном этапе целесообразна только при работе в группах с низким или средним уровнем знаний студентов [6; с. 147]. При организации и проведении ролевой игры или симуляции в группах с высоким уровнем подготовки целесообразно начинать с фазы самостоятельной (внеаудиторной) работы, а затем переходить к фазе коллективного закрепления материала (аудиторной), во время которой проводится также практическая подготовка к организации собственно имитации игры. На завершающем этапе считается целесообразным сначала провести фазу самостоятельной работы, а затем подвести итоги. При такой последовательности работы студенты смогут осмыслить ход и результаты проведенной накануне имитации игры, написать протоколы или отчеты.

Однако, возникает вопрос, почему, несмотря на многочисленные преимущества деловой игры, это средство редко используют преподаватели высших учебных заведений?



Причина этого, с одной стороны, – в соблюдении традиционного обучения, с другой – в полном отсутствии опыта использования данного вида работы. Первой проблемой является недостаточное количество учебных часов для проведения деловых игр. Следует отметить, что при условии отказа от некоторых устаревших компонентов, например, длительных скучных опросов и традиционных триад чтения-перевод-механическое заучивание наизусть игра органично впишется в структуру занятия. Второй проблемой является принцип отбора учебного материала для создания игры. Нет смысла строить игры на материале, который требует простого запоминания и воспроизведения. В них должны находить отражение только те действия, которые воспроизводят реальную профессиональную деятельность [9; с. 42]. В-третьих, следует учитывать также трудности перестройки мышления, как преподавателей, так и студентов для создания деловой игры. Также студентам сначала трудно психологически и интеллектуально настроиться на имеющуюся форму проведения занятий. В-четвертых, некоторые преподаватели университетов рассматривают игры как вид работы для детских учебных заведений. Таким образом, в сознании формируется жесткий стереотип игры как чего-то несерьезного и легкомысленного. А. Макаренко писал, что «между игрой и работой нет такой большой разницы, как некоторые думают ... В каждой хорошей игре есть, прежде всего, рабочее усилие и усилие мысли ...» [3, с. 367].

Особого внимания заслуживает проблема низкого уровня владения деловым иностранным языком для создания визуальных средств презентации и представление результатов проектных исследований.

Приведенные примеры позволяют сделать предварительный вывод о том, что использование творческих деловых игр на практических занятиях остается делом отдельных преподавателей-инициаторов. Но положительное значение и важность самих деловых игр при этом не уменьшается.

В последнее время существует мнение, что высокая мотивация для обучения студентов деловому иностранному языку появляется именно во время проведения творческой игры в бизнес. Такая игра, по мнению А. Тарнопольского, является основным, хотя и не единственным средством обеспечения мотивации. Необходимо подчеркнуть, что «игра в бизнес» в этом случае имеет более узкое значение, чем термин «деловая игра». Игра в бизнес – это тоже деловая игра, которая подчиняется всем её особенностям проведения [8; с. 5]. Но деловые игры при преподавании иностранных языков могут использоваться при обучении студентов различных специальностей – от технических до педагогических [8; с. 7].

Сосредоточив внимание на высокомотивированной активной и творческой учебной деятельности студентов в рамках делового общения в нашем исследовании, мы разделяем точку зрения А. Тарнопольского, согласно которой это общение концентрируется вокруг непрерывной деловой игры и проектных задач, тогда как вся остальная учебная деятельность лишь подводит к ним и обеспечивает их успех.

Один из авторов предложенной методики рассматривает непрерывную



деловую игру (continuous simulation) как такую организацию курса делового английского языка, когда обучение происходит как непрерывное моделирование и разыгрывание деловой активности и коммуникаций в аудитории [8; с. 6]. Кроме этого, игра проводится в рамках почти настоящего функционирования вымышленной фирмы, которую студенты сами придумывают, «организуют» и «работают» в ней.

Интересно, что в отличие от традиционных деловых игр, которые являются лишь отдельными эпизодами в учебном процессе, непрерывная деловая игра создает единый сюжет с теми же персонажами, который постоянно развивается и в котором студенты от занятия к занятию учатся и бизнеса, и делового английского языка путем игры в бизнес [8; с. 4].

Необходимо отметить, что в непрерывной деловой игре сами студенты моделируют деловую среду, развивают сюжет игры в бизнес, что делает общение творческим. Кроме того, внедрение вымышленного среды в содержание обучения является не менее важным.

Итак, организуя непрерывную деловую игру на начале курса, преподаватель предлагает студентам открыть фирму, которую они «учреждают», в вымышленной стране. Чтобы стать автономными в непрерывной деловой игре, учащиеся должны почувствовать психологическую свободу в использовании фантазии. Это невозможно, если они ограничены реалиями экономики своей страны. Напротив, придуманная среда дает возможность отойти от реальности, общаться и составлять деловые документы. В результате создается среда, в которой студенты свободно играют в бизнес, проводя непрерывную деловую игру и выполняя проектную работу, что в свою очередь значительно повышает мотивацию.

Особое место в непрерывной деловой игре, как видим, занимают проектные задачи, требующие от студентов собрать материал для своего отчета и написать его тезисы перед тем, как собственно отчитываться. Более того написания тезисов проходит на основе дискуссий студентов в парах или микрогруппах, что также является важным для успеха деловой игры [8; с. 7].

Таким образом, обучение составлению деловых бумаг благодаря проектной работе становится творческим и непрерывным процессом, как и само обучение говорению в деловой игре. Этот процесс также касается чтения и аудирования, которые нужны как творческих видов деятельности, так как студенты читают или слушают информацию для ее использования в говорении в процессе непрерывной деловой игры, где эта информация творчески трансформируется. Это означает абсолютную взаимозависимость и взаимосвязь в развитии четырех видов речевой деятельности: говорение, слушание, чтение, письмо. Такой подход носит название «взаимосвязанного обучения видам речевой деятельности» [9; с. 43].

Выводы.

Делая выводы нашего исследования, следует отметить, что предложенные методики сочетание непрерывной деловой игры с выполнением проектных задач создают оптимальные возможности для развития у студентов профессионально-ориентированной иноязычной-речевой компетенции.



На основе проведенного исследования можно утверждать, что бизнес-игра является эффективным способом оптимизации процесса преподавания делового иностранного языка. Указанная проблема заслуживает на дальнейшее изучение и практическое внедрение в высших учебных заведениях Украины.

Литература:

1. Леонтьев, А. А. Педагогическое обучение.– М., 1986. – С. 17.
2. Ляховицкий, М.В., Вишневский Е.И. Структура речевой ситуации и ее реализация в учебно-воспитательном процессе // Иностранные языки в школе. – 1984. -№2 – С.18-23.
3. Макаренко, А.С. Гра. // твори: в 7 т.-К., 1954.- т.4. - С. 367-368.
4. Никитин, Б. П. Ступеньки творчества, или развивающие игры.- М.: Просвещение, 1990.- С. 20-21.
5. Методические указания по разработке и внедрению в учебный процесс деловых игр. / В.И. Рыбальский, И.П. Сытник. – К., 1982. – 56с.
6. Семенчик, Ю. Іноземна мова – для реального життя // Іноземні мови в навчальних закладах. – 2004. – №2. – С. 143-152.
7. Скалки, В. Л. Обучение диалогической речи: Пособие для учителей.-К.: Рад.шк., 1989.–158с.
8. Тарнопольський, О. Б., Кожушко, С. П. Концепція підручника для навчання ділової англійської мови // Іноземні мови. – 2002. – №1. – С. 3–7.
9. Теслина, О. В. Проектные формы работы на уроке английского языка // Иностранные языки в школе. – 2002. – №3. – С.41–46.
10. Федорова, Л. М., Рязанцева, Т. И. Современные теории методики обучения иностранным языкам. – М.: Издательство «Экзамен», 2004. –320с.
11. Щербань, П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навчальний посібник. – К.: Вища школа, 2004. – 207с.

***Annotation.** This article is devoted to the investigation of the problem of teaching Business foreign language and its optimization in the learning process. The ways of using business game in higher educational establishments of Ukraine are characterized.*

***Key words:** business game, motivation, optimization, business communication, modeling.*