

ОРГАНИЗАЦИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Работа представлена кафедрой иностранных языков по гуманитарным специальностям

Якутского государственного университета им. М. К. Аммосова.

Научный руководитель – доктор педагогических наук, профессор А. А. Григорьева

В статье проведен анализ педагогической и методической литературы, позволивший определить степень изученности данной темы и выделить направления, представляющие наибольший интерес для дальнейшего исследования, определено понятие деловой игры, представлена методика организации деловых игр на уроке иностранного языка.

Ключевые слова: деловая игра, имитационная модель.

L. Nikulina

ORGANISATION OF A BUSINESS GAME IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

The article presents the analysis of pedagogical and methodical literature, which defines the level of investigation of this theme and distinguishes the directions that are of the greatest interest for further research. The concept of a “business game” is defined in the article. The methods of organisation of business games at foreign language lessons are presented.

Key words: business game, imitational model.

Методическим стандартом сегодня, безусловно, является коммуникативно-ориентированное обучение иностранным языкам, при котором успешность овладения тем или иным языком во многом определяется степенью соответствия учебной коммуникации условиям естественного общения. Это требование наиболее полно воплощается в игре, которая обладает моделирующим потенциалом отно-

сительно реальной, в том числе коммуникативной, деятельности.

Обучение иностранному языку на завершающем этапе средней школы должно в соответствии с программой иметь целью развитие иноязычной коммуникативной компетенции, которая может обеспечить его использование в ситуациях общения в учебной, социально-бытовой, культурной и профессионально

ориентированной сферах коммуникативного взаимодействия.

Проблема профессиональной направленности обучения иностранным языкам в школе являлась в разное время объектом специальных исследований (Г. Ф. Трубина, А. Н. Малышева), которые показали, что профориентированное обучение не только помогает выбору будущей профессии, но и способствует сохранению и развитию мотивации изучения иностранного языка, так как соответствует возрастным особенностям старшеклассников, их потребности в профессиональном самоопределении. Профессиональная направленность всего процесса обучения на старшем этапе в средней школе позволяет среди множества игр выделить деловую игру.

Большую роль в становлении и развитии этого метода сыграли работы М. М. Бирштейн, В. Н. Буркова, В. М. Ефимова, В. Ф. Комарова, Р. Ф. Жукова, В. И. Маршева, В. Я. Платова, И. Г. Абрамовой, М. В. Брагинского, Н. А. Даниличева, В. А. Ченобытова и др.

В последнее время деловые игры все большее распространение получили в сфере обучения языкам в высших учебных заведениях и на курсах повышения квалификации (см. работы Т. А. Гришенковой, Е. А. Маслыко, Л. Г. Вишняковой, И. Павловой, В. Л. Скалкина, Л. Б. Котляровой, Нин Чанин, Л. Л. Графовой, Е. Г. Кашиной, М. А. Демошировой, Ю. А. Васильевой). В большинстве случаев использование учебных деловых игр при обучении иностранному языку предполагает обучение профессиональному общению. В процессе проведения таких игр выявляется уровень профессиональных знаний играющих, умение применять эти знания в сложных ситуациях. Таким образом, главной дидактической целью этих игр будет перевод профессионально-теоретических знаний в действенные. Из этого следует, что для реализации деловых игр необходимы определенные профессиональные знания. Поэтому деловые игры, разрабатываемые для обучения иностранному языку, в большинстве своем направлены на высшее образование, на работу со взрослыми людьми.

Современные требования к среднему образованию, переход к вариативной системе

позволяют учащимся старших классов приобрести такие (профессиональные) знания, в широком смысле, и это служит основой и стимулом для разработки деловых игр. Свое широкое применение деловые игры получили в школах с углубленным изучением какого-либо предмета определенного профиля. Например, экономические классы, в которых проводятся курсы углубленного изучения иностранного языка или профильно-ориентированные курсы, предполагающие опору на определенную профессию [8; 16].

В общеобразовательных школах также возможно общее профильное деление (гуманитарный, естественнонаучный, математический профиль), однако нет четкой ориентации на определенную профессию. Для старшеклассников средней школы также разработаны деловые игры, обучающие правам человека [1], игры, направленные на экологическое образование [6], профориентационные игры [3; 8; 10], экономические игры [12; 10], риторические игры, игры для развития функции самореализации личности [2]. Однако эти игры не применяются при обучении иностранному языку. Существующие деловые игры применительно к условиям обучения иностранному языку в средней школе предполагают организацию речевого общения по искусственно воссозданным ситуациям производственно-профессионального (учебного) характера [13]. Таким образом, мы можем говорить о недостаточной разработанности вопросов использования деловых игр при обучении иностранному языку.

Что же понимается под деловой игрой? В настоящее время существует два подхода для определения деловой игры. Некоторые исследователи данной проблемы отмечают, что деловая игра является моделью процесса принятия решения [15], моделью взаимодействия людей в процессе достижения некоторых целей экономического, политического или престижного характера [4], моделью, которая воссоздает условия, содержание, отношения, динамику той или иной деятельности [17], моделью систем и опыта отношений, характерных для того или иного рода практики человека [14].

Другие исследователи деловой игры, имея в виду прежде всего учебную деловую игру, исходят из того, что учебная деловая игра сама по себе не является моделью, а выступает средством работы с моделью, заложенной в структуре деловой игры [5].

В данной статье мы рассматриваем деловую игру как модель. Деловая игра как модель представляет собой совокупность способов и приемов совместной согласованной деятельности преподавателя и учащихся, а также учащихся друг с другом, в процессе которой учащимися достигается определенный уровень владения иностранным языком.

Методика организации и успешное проведение деловой игры требуют подробного структурирования всех ее элементов. Структура деловой игры включает четыре блока.

1-й блок – организационно-методический.

Данный блок представляет собой работу учителя-организатора до игры и включает такие компоненты, как: а) цели; б) сценарий игры; в) лексико-грамматический материал; г) правила игры; д) рабочие материалы для участников игры.

Целевая направленность учебной деловой игры связана с системой мотиваций. Поскольку деловая игра по своей природе двупланова, то структура и технология игры должны обеспечивать реализацию двоякого рода мотивов – реальных и условных. В связи с этим в учебных деловых играх должны ставиться как учебные цели, так и игровые. Основной учебной (практической) целью применения деловых игр при обучении устной речи на иностранном языке является формирование и развитие речевых дискуссионных умений. С другой стороны, деловые игры для самих учащихся являются все же игрой и поэтому требуют наличия игровых целей (выиграть, набрать большее количество баллов). В каждом конкретном случае учитель, организующий игру, дополняет ее частными дидактическими целями по освоению, осмыслению задач, связанных с построением реальной действительности (планирование своего ближайшего и отдаленного будущего).

Основной задачей на этапе разработки деловой игры является подготовка *сценария игры*. В своей работе мы остановимся на следующем определении: сценарий – это описание действия участников игры, их отношения, взаимодействия. Сценарий сообщается руководителем перед игрой всем ее участникам. Рассмотрим возможные сценарии деловой игры для обучения устной речи (дискуссии) на иностранном языке.

Сценарий «Текст»

Класс делится на две группы – участников (У1, У2), а также выделяется группа экспертов. Каждая группа должна за ограниченное время (15–20 минут) написать текст по предложенным аргументам на определенную тему. Затем представители групп зачитывают свой текст оппонентам. Полученные тексты выносятся на общее обсуждение. Эксперты оценивают (по разработанной шкале) результаты выступления каждой группы, представитель экспертов сообщает результаты их оценки. Руководитель подводит общий итог игры.

Сценарий «Выбор»

Создается четное число команд игроков, деятельность которых взаимосвязана, например: А – родители, В – дети. Цель игры состоит в том, чтобы каждая группа могла выбрать себе партнера: родители – детей, дети – родителей. Победителем считается та команда, которая получила наибольшее количество выборов. Для этого руководитель готовит бланки, которые позволят по ходу игры оценивать взаимную привлекательность групп. Такие бланки раздаются всем участникам игры после распределения ролей и формулировки игровой задачи.

По истечении определенного времени каждая группа сообщает свое решение игровой задачи в форме обсуждения. Все участники реагируют на выступления (задают вопросы, соглашаются/не соглашаются с мнением выступающих). Эксперты оценивают решения каждой группы. Затем проходят взаимные выборы возможных партнеров, результаты которых заносятся в бланки и сдаются экспертам для обработки и подведения общих итогов. Игра завершается подведением итогов и их обсуждением.

Сценарий «Диалог», «Ток-шоу»

Класс также делится на группы (две группы участников и группа экспертов). Группы участников берут на себя противоположные роли. Задача участников предложить решение игровой задачи (у каждой группы своя), используя уже готовые аргументы. Позиции в игре выбираются заведомо различные, чтобы все участники игры пережили существование различных точек зрения на одну проблему.

После решения игровой задачи представители групп защищают их. Группа оппонентов реагирует на выступления. Эксперты также могут принять участие в обсуждении (дискуссии). Эксперты также оценивают работу каждой группы, ориентируясь на доказательность и логичность высказываемых точек зрения. В конце руководитель подводит итоги игры, оценивает эмоциональную атмосферу, умение слушать друг друга, степень осознанности сложности проблемы.

Следующим компонентом в данном блоке является *лексико-грамматический материал* (тексты, грамматические структуры, слова, выражения, клише), которые составляют языковую базу той речевой деятельности, которая подразумевается в ходе деловой игры.

В качестве исходного материала для составления заданий, упражнений, игр используются аутентичные тексты из 1) учебно-методических пособий для обучения немецкому языку как иностранному (DaF); 2) учебников, предназначенных для обучения немецких детей; 3) молодежных журналов, издаваемых в немецкоговорящих странах; 4) интернет-ресурсов.

Определены следующие критерии отбора учебных аутентичных текстов: 1) объем текста; 2) соответствие интересам и коммуникативным потребностям учащихся старших классов; 3) соответствие уровня лингвистической сложности текста языковой подготовке учащихся; 4) наличие в тексте стимула для речевого общения; 5) наличие в тексте актуальной, современной, типичной, страноведческой, лингвострановедческой, социокультурной информации.

Так как отобранные тексты служат источником информации, но не всегда образцом,

типовой моделью дискуссии, отдельно отбираются и отрабатываются в подготовительных упражнениях и в самих деловых играх грамматические структуры, клише, обслуживающие дискуссионную речь. Основными критериями при отборе являются соответствие уровня сложности программным требованиям по иностранному языку в старших классах средней школы и соответствие жанру дискуссионного общения.

В правилах игры отражаются следующие моменты:

а) временная регламентация этапов игры – время, необходимое для выполнения конкретных заданий;

б) нормы поведения игроков во время выполнения игровых заданий и совместной игровой деятельности.

На этапе организации должны быть заранее продуманы и подготовлены рабочие материалы для участников игры. Это различные бланки, сводные таблицы для экспертов, задания в письменной форме для каждой группы участников.

2-й блок – подготовительный – включает: а) выполнение соответствующего комплекса упражнений; б) доигровой брифинг.

Комплекс упражнений предусматривает подготовку учащихся к участию в дискуссии (развитие навыков оперирования конкретным, тематически относящимся к данной игре языковым материалом (структуры, речевые образцы, слова)) и развитие у них соответствующих дискуссионных умений, которые им понадобятся в процессе игры. Цель упражнений, предваряющих игру, – психологическая, информационная и языковая подготовка участников игры к правильному выполнению своей роли, вживанию в нее, обдуманному, обоснованному ролевому и речевому поведению в игре и взаимодействию с другими участниками игры.

В процессе *доигрового брифинга* участникам игры разъясняются правила и ход деловой игры, они знакомятся со сценарием и с социально-психологическими характеристиками ролей. На этом этапе формируются игровые команды (группы). Число команд зависит от характера и содержания игры (соответственно сценарию).

При организации деловой игры для создания игровых групп ее руководитель может 1) использовать наличие в классе как формальных, так и неформальных отношений; 2) положиться на результаты случайного выбора учащимися друг друга; 3) провести экспериментальное исследование межличностных отношений (социометрический метод).

3-й блок – собственно деловая игра, которая разворачивается в групповое скоординированное действие.

Предложенные сценарии деловых игр предусматривают постепенное усложнение задания. Сценарий «Тексты» направлен на обучение умению формулировать свою точку зрения и аргументировать ее, сценарий «Выбор» – умение аргументировать свою точку зрения + умение определить позицию собеседников, сценарий «Диалог» – умение аргументировать свою точку зрения + умение определить позицию собеседников + умение критиковать. Умение соотносить свое высказывание с предыдущим имеет «сквозной» характер и проходит через все виды сценариев. Все три типа сценариев деловой игры обыгрываются по одному дискуссионному вопросу, рассматривая его с разных сторон, следуют друг за другом, готовя учащихся для ведения полноценной дискуссии.

Деловая игра начинается вступительным словом учителя, в котором излагается цель всей игры и каждого ее этапа в соответствии со сценарием. Класс разбивается на группы действующих лиц. Руководитель пространственно организует игру, отводя место для каждой группы. Необходимо следить за тем, чтобы игроки, работающие в группах, не мешали друг другу. Затем каждой группе в письменной форме передается задание. На работу в группах отводится определенное время (примерно 20 минут). В процессе подготовки решения

происходит обмен мнениями, обсуждается и принимается коллективное решение.

Во время работы групп группа экспертов готовится к оценке ответов участников. Для этого им необходимо разработать шкалу оценки, которая должна быть обязательно одобрена большинством голосов участников группы экспертов. Возможна предварительная подготовка такой шкалы, при этом в ее разработке принимают участие все члены группы. Таким образом, этот процесс становится открытым (по типу общего собрания).

Далее группы по очереди сообщают свой ответ перед экспертами и другой группой. Члены противоположной группы реагируют на ответ (запрашивают дополнительную информацию, уточняют, возражают, отстаивают свою позицию и т. д. в зависимости от сценария игры). Учитель стимулирует и направляет дискуссию, уточняет условия, предлагает новые обстоятельства, стимулирует реакцию собеседников, поддерживает разные точки зрения, возражает, напоминает, просит что-то уточнить, подводит итоги дискуссии и т. д. После дискуссии группа экспертов обсуждают и оценивают работу групп и выявляют группу-победительницу.

4-й блок – постигровой брифинг, предусматривает разбор и анализ игры. После сообщения результатов все члены групп делятся своими впечатлениями об игре. Учитель отдельно анализирует иноязычное речевое поведение каждого участника, дает качественные и количественные характеристики иноязычной речи.

Таким образом, на основе проведенного анализа психолого-педагогической литературы мы можем говорить о недостаточной разработанности вопросов использования деловой игры на уроках иностранного языка. Нами разработана методика организации деловых игр, обучающих дискуссионному общению.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Абрамова Г. С., Степанович В. А.* Деловые игры (Теория и организация). – Екатеринбург: Деловая книга, 1999. 192 с.
2. *Борисова Н. В.* Педагогические условия развития функции самореализации личности старшеклассников в учебной деловой игре. Волгоград, 2001.
3. *Вербицкий А. А.* Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. М.: Высшая школа, 1991. 204 с.

4. *Емельянов С. В. и др.* Метод деловых игр. Обзор / Емельянов С. В., Бурков В. Н., Ивановский А. Г. М., 1976. 58 с.
5. *Змиевская Е. В.* Учебная деловая игра в организации самостоятельной работы студентов педагогических вузов: дис. на соис. учен. степ. канд. пед. наук. М., 2003. 169 с.
6. *Капустин В. Ф.* Специальная экологическая деловая игра // Методические разработки и рекомендации по деловым играм. 1984. Вып. 3. С. 4–10.
7. *Лернер И. Я.* Дидактические основы методов обучения. М., 1991. 186 с.
8. *Малышева А. Н.* Профессионально ориентированное преподавание иностранного языка в общеобразовательной школе: цель, задачи и организация обучения // Иностр. яз. в shk. 1992. № 1. С. 20–22.
9. *Милованова Л. А.* О профильно-ориентированном обучении английского языка в старших классах (экономика) // Иностр. яз. в shk. 1999. № 1. С. 65.
10. *Михайлова Н. Н.* Деловая игра как средство профориентации старшеклассников // Педагогика и психология игры. Новосибирск, 1985. С. 63–70.
11. Настольная книга преподавателя иностранного языка: справ. пособие / Е. А. Маслыко, П. К. Бабинская, А. Ф. Будько, С. И. Петрова. Мн.: Выш. shk., 1997. 552 с.
12. *Прутченков А. С.* Деловая игра «Введение в экономику» и «Основы экономики» // Народное образование Якутии. 1994. № 1.
13. *Скалкин В. Л.* Обучение диалогической речи (на материале английского языка). Киев: Рад. shk., 1989. 158 с.
14. Словарь практического психолога / сост. С. Ю. Головин. Минск, 1997.
15. *Сыроеждин И. М., Вербицкий А. А.* Методика разработки и использования деловых игр как формы активного обучения студентов. М.: НИИ ВШ, 1981. 36 с.
16. *Трубина Г. Ф.* Профильное обучение немецкому языку на старшем этапе полной средней школы: автореф. дис. ... канд. пед. наук. М., 2000. 22 с.
17. *Шмаков С. А.* Игры учащихся – феномен культуры. М.: Новая школа, 1994. 240 с.

REFERENCES

1. *Abramova G. S., Stepanovich V. A.* Delovye igry (Teoriya i organizatsiya). – Yekaterinburg.: Delovaya kniga, 1999. 192 s.
2. *Borisova N. V.* Pedagogicheskiye usloviya razvitiya funktsii samorealizatsii lichnosti starsheklassnikov v uchebnoy delovoy igre. Volgograd, 2001.
3. *Verbitsky A. A.* Aktivnoye obucheniye v vysshey shkole: kontekstny podkhod. M.: Vysshaya shkola, 1991. 204 s.
4. *Yemel'yanov S. V. i dr.* Metod delovykh igr. Obzor / Yemel'yanov S. V., Burkov V. N., Ivanovsky A. G. M., 1976. 58 s.
5. *Zmievskaya E. V.* Uchebnaya delovaya igra v organizatsii samostoyatel'noy raboty studentov pedagogicheskikh vuzov: dis. na sois. uchen. step. kand. pед. nauk. M., 2003. 169 s.
6. *Kapustin V. F.* Spetsial'naya ekologicheskaya delovaya igra // Metodicheskiye razrabotki i rekomendatsii po delovym igrám. 1984. Вып. 3. С. 4–10.
7. *Lerner I. Ya.* Didakticheskiye osnovy metodov obucheniya. M., 1991. 186 s.
8. *Malysheva A. N.* Professional'no oriyentirovannoye prepodavaniye inostrannogo yazyka v obshcheobrazovatel'noy shkole: tsel', zadachi i organizatsiya obucheniya // Inostr. yaz. v shk. 1992. N 1. S. 20–22.
9. *Milovanova L. A.* O profil'no-oriyentirovannom obuchenii angliyskogo yazyka v starshikh klassakh (ekonomika) // Inostr. yaz. v shk. 1999. N 1. S. 65.
10. *Mikhaylova N. N.* Delovaya igra kak sredstvo proforiyentatsii starsheklassnikov // Pedagogika i psikhologiya igry. Novosibirsk, 1985. S. 63–70.
11. Nastol'naya kniga prepodavatelya inostrannogo yazyka: sprav. posobiye / E. A. Maslyko, P. K. Babinskaya, A. F. Bud'ko, S. I. Petrova. Mн.: Vysh. shk., 1997. 552 s.
12. *Prutchenkov A. S.* Delovaya igra «Vvedeniye v ekonomiku» i «Osnovy ekonomiki» // Narodnoye obrazovaniye Yakutii. 1994. N 1.
13. *Skalkin V. L.* Obucheniye dialogicheskoy rechi (na materiale angliyskogo yazyka). Kiyev: Rad. shk., 1989. 158 s.
14. Slovar' prakticheskogo psikhologa / sost. S. Yu. Golovin. Minsk, 1997.

15. *Syroezhin I. M., Verbitsky A. A.* Metodika razrabotki i ispol'zovaniya delovykh igr kak formy aktivnogo obucheniya studentov. M.: NII VSh, 1981. 36 s.

16. *Trubina G. F.* Profil'noye obucheniye nemetskomu yazyku na starshem etape polnoy sredney shkoly: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk. M., 2000. 22 s.

17. *Shmakov S. A.* Igry uchashchikhsya – fenomen kul'tury. M.: Novaya shkola, 1994. 240 s.