
ТЕХНОЛОГИИ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ В ПРАКТИКЕ ФОРМИРОВАНИЯ У СТУДЕНТОВ ИНТЕРЕСА К ОСВОЕНИЮ ОПЫТА МЕЖКУЛЬТУРНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Е.И. Полякова

Кафедра лингвистики

Московский институт экономики, менеджмента и права
2-й Кожуховский проезд, 12, Москва, Россия, 115432

В статье описываются технологии активного обучения, стимулирующие у студентов интерес к овладению коммуникативными и социокультурными знаниями и умениями, необходимыми для эффективного взаимодействия с представителями различных культур в деловых и дружеских контактах.

Для эффективного развития у будущих специалистов интереса к освоению опыта межкультурного взаимодействия, как показывает педагогическая теория и практика, особое внимание требуется уделять включению студента в деятельность, стимулирующую у него активность, инициативу, самостоятельность. Технологии активного обучения активизируют творчество студенческой молодежи в овладении коммуникативными, социокультурными и социальными знаниями и умениями, позволяющими успешно осваивать опыт межкультурного взаимодействия.

Активными можно считать технологии, в которых существенно меняются роли педагога и студентов, а также роль информации. Так, преподаватель вместо роли информатора осуществляет роль менеджера, а будущий специалист вместо объекта воздействия становится субъектом взаимодействия, информация же выступает не как цель, а как средство для освоения действий и операций профессиональной и социокультурной деятельности.

К технологиям активного обучения, не предполагающим построения моделей изучаемого явления, можно отнести проблемную лекцию, семинар-дискуссию с «мозговой атакой» или без нее, выездное практическое занятие, программированное обучение, курсовую или дипломную работу. Активизация достигается здесь за счет отбора проблемного содержания обучения, использования особым образом организованной процедуры ведения занятия, применения технических средств и обеспечения диалогических взаимодействий преподавателя и студентов. Данные технологии создают возможности не только передавать определенную информацию студентам, но и создавать предпосылки для развития некоторых общих и профессиональных навыков и умений. Способствуют они и развитию навыков и умений коммуникативного и социального характера.

Немаловажной задачей преподавателя иностранного языка является формирование у студентов ценностного отношения к иностранному языку как фактору межкультурного взаимодействия. Эффективному взаимодействию способствует наличие фоновых знаний, представление о национально-специфических компонен-

тах культур. Основные сферы, передающие компоненты культуры, — это жизненные нормы и ценности, правила этикета, вербальное и невербальное поведение, одежда и внешний вид, блюда национальной кухни, приметы и суеверия, отношение к работе и взаимоотношения социальных групп. В качестве творческих проектов студентам дается задание подготовить сообщение или доклад по таким темам, как «Национальные праздники», «Система образования в Великобритании», «Старейшие университеты Англии», «Стереотипные представления о Британии и британцах» и другим. Подобная работа способствует расширению и углублению знаний студента в плане проникновения в культурное и историческое достояние страны изучаемого языка и является предпосылкой формирования опыта межкультурного взаимодействия. Студентам старших курсов предлагаются темы, которые представляют профессиональный интерес.

К активным методам обучения относится также имитационное моделирование, т.е. воспроизведение в условиях обучения с той или иной мерой адекватности процессов, происходящих в реальной системе. Построение моделей и организация работы студентов с ними дают возможность отразить в учебном процессе различные виды социального и профессионального контекста и формировать социальный и профессиональный опыт, включая опыт межкультурного взаимодействия. Все имитационные технологии можно разделить на игровые и неигровые. К игровым технологиям принято относить имитационный тренинг, разыгрывание ролей студентами, игровое проектирование, стажировку с выполнением должностной роли, деловую игру. К неигровым технологиям относятся разновидности анализа конкретных ситуаций.

Остановимся на некоторых из игровых технологий, которые были использованы нами в процессе формирования у студентов интереса к освоению опыта межкультурного взаимодействия.

Имитационный тренинг предполагает отработку определенных специализированных навыков и умений, например, коммуникативных, в стандартных ситуациях взаимодействия с людьми. В этом случае имитируется ситуация, социальная или профессиональная обстановка.

Разыгрывание ролей (инсценировки) представляет собой игровой способ анализа конкретных ситуаций, в основе которых лежат проблемы взаимоотношений между людьми — межличностные, в группе, коллективе; взаимодействие с людьми разных национальностей. Разыгрывание ролей предполагает введение определенных элементов театрализации, поскольку представление ситуации, ее анализ и принятие решений осуществляются в лицах. В качестве материала для разыгрывания ролей берутся типичные социальные и профессиональные ситуации, навыки и умения, то есть происходит отработка действий игроков в заданных предметно-социальных условиях. Например, при составлении диалогов на иностранном языке студенты проигрывают некие обобщенные роли и ситуации, подобные реальным: представитель торговой фирмы — заказчик, администратор гостиницы — приезжий, официант — посетитель ресторана, полицейский — турист, менеджер — секретарь, работник банка — клиент. Студенты юридического факультета инсценируют такие ситуации профессионального характера, как прием клиентов юрисконсультантом, оформление завеща-

ния в нотариальной конторе и подписание документов, юридическое оформление сделки, консультация потерпевшего в адвокатской конторе.

Разыгрывание ролей более простой, чем деловая игра, метод обучения по характеру имитируемой ситуации, количеству действующих лиц, однозначности принимаемых решений, контролю ситуации со стороны преподавателя, продолжительности занятия.

Игровое проектирование является практическим занятием, суть которого состоит в разработке различных проектов, например, межкультурного взаимодействия в игровых условиях, максимально воссоздающих реальность. Этот метод отличается высокой степенью сочетания индивидуальной и совместной работы студентов. Создание общего для группы проекта требует, с одной стороны, знания каждой технологии процесса проектирования, а с другой — умений вступать в общение и поддерживать межличностные отношения с целью решения социальных и профессиональных вопросов. Игровое проектирование может перейти в реальное проектирование, если его результатом будет решение конкретной практической проблемы, а сам процесс будет перенесен в условия действующих организаций и учреждений.

Деловая игра. Среди многообразия активных методов обучения особое место занимает учебно-познавательная деловая игра. Она представляет собой целенаправленную организацию учебно-игровых взаимодействий студентов в процессе моделирования ими целостной учебной, профессиональной или социокультурной деятельности. Деловая игра аккумулирует в себе элементы различных форм и методов обучения, таких как конкретная ситуация, разыгрывание ролей, дискуссия. Она, в отличие от других технологий активного обучения, обладает более гибкой структурой, не ограничивает выбор объекта имитации, предполагает введение спонтанно возникающих ситуаций.

Для реализации поставленной нами исследовательской цели формирования у студентов интереса к межкультурному взаимодействию деловая игра подходила оптимально. Она стимулировала познавательную активность и самостоятельность мышления студентов; у студентов развивались не только коммуникативный, но и социокультурный и социальный опыт взаимодействия.

В ходе деловой игры студенты выполняли действия, аналогичные тем, которые могли иметь место в процессе межкультурного общения в дружеской или деловой обстановке. Ответы на вопросы, к каким последствиям приводят предпринимаемые участником игры действия, в игровой ситуации давала модель действительности, а не сама действительность. Данная особенность и являлась основным достоинством деловой игры, так как позволяла, во-первых, не бояться отрицательных для социума последствий каких-либо неправильных действий студентов, а наоборот, обращала это на пользу, поскольку ими приобретался опыт межкультурного взаимодействия; во-вторых, намного ускоряла время протекания реальных процессов: то, что происходит в жизни в течение нескольких часов или месяцев, можно сжать до нескольких минут или часов; в-третьих, будущим специалистам предоставлялась возможность многократно повторять те или иные действия для закрепления навыков их выполнения, например, процесс вступления в контакт и развитие взаимодействия с представителем иной куль-

туры; в-четвертых, то, что действия выполнялись в обстановке «условной» (модельной) реальности, раскрепощало поведение студентов, стимулировало их на поиск наиболее эффективного решения. Благодаря тому, что студенты выступали от имени своего персонажа, они чувствовали себя раскованнее, что положительно сказывалось на их активности, изобретательности, коммуникабельности.

При подготовке к деловой игре мы соблюдали следующие методические требования: игра должна быть логическим продолжением и завершением конкретной теоретической темы по данной дисциплине или практическим дополнением к ней; максимальная приближенность к реальным социальным или профессиональным условиям; создание атмосферы непринужденности; четко сформулированные задачи, условия и правила игры; выявление вариантов возможных решений указанной проблемы; наличие необходимого оборудования.

Деловая игра, обучающая принципам межкультурной коммуникации, стимулирует у будущих специалистов самостоятельность, потребность в самосовершенствовании, интерес к приобретению знаний и умений, необходимых для общения с представителями различных культур в деловых и дружеских контактах, а также позволяет преодолевать психологические барьеры в общении с различными людьми, совершенствовать качества своей личности.

Решение практических задач. Студенту приходится ежедневно решать множество практических задач, что является для него работой творческой, подчас исследовательской. Чтобы успешно решить практическую задачу, студенты должны обладать общекультурными знаниями, владеть методами выбора оптимальных процедур и вариантов ее решения. Результат решенной задачи нередко представляет большую значимость не только для самого студента, но и для всего студенческого коллектива. Мы стремились не только научить будущих специалистов решать практические задачи по проблеме межкультурного взаимодействия, но прежде всего вооружить их знаниями и умениями, позволяющими студентам искать, анализировать, разрабатывать и обосновывать способы планирования и организации взаимодействия с представителями иных культур, развития у студентов положительной мотивации к межкультурному взаимодействию.

Решение практических коммуникативных задач позволяло будущему специалисту устанавливать принципы, закономерности, правила, процедуры, средства и способы межкультурного взаимодействия в социуме. Практические задачи охватывали широкий спектр вопросов, с которыми студенты сталкивались в процессе планирования и организации межкультурного взаимодействия, мотивации и контроля в ходе данного процесса. Например, студенты определяли возможности различных способов взаимодействия с представителями различных культур разного возраста, пола, профессии, конфессии; рассчитывали собственные интеллектуальные и эмоциональные ресурсы для организации и осуществления различных вариантов межкультурного общения; определяли возможности и способы групповых и коллективных форм взаимодействия в условиях профессиональной деятельности или дружеских встреч.

Метод анализа конкретных ситуаций. В профессиональной и социокультурной деятельности ситуацию можно рассматривать как совокупность взаимосвязанных факторов, явлений и проблем, характеризующих конкретный период

или событие в деятельности человека или группы людей, требующих от них соответствующих решений и других активных действий. Данный метод состоит в изучении, анализе и принятии решений по ситуации, которая возникла в результате происшедших событий или может возникнуть при определенных обстоятельствах в тот или иной момент.

Анализ конкретных ситуаций можно считать глубоким и детальным исследованием реальной или искусственной обстановки, выполняемым для того, чтобы выявить ее характерные свойства. Рассматриваемый метод позволяет развивать аналитическое мышление студентов, системный подход к решению проблемы, позволяет выделить варианты правильных и ошибочных решений, выбирать критерии нахождения оптимального решения, учиться устанавливать дружеские и деловые контакты, принимать коллективные решения, устранять конфликты.

По характеру изложения и целям различаются следующие виды конкретных ситуаций: классическая ситуация, «живая» ситуация, инцидент, разбор деловой корреспонденции, действия по инструкции. Выбор вида конкретной ситуации зависит от многих факторов, таких как характер целей изучения темы, уровень подготовки студентов, наличие иллюстративного материала и технических средств обучения, индивидуальный стиль преподавателя и другие. Творчество преподавателя не ограничивается здесь какой-либо жесткой методической регламентацией в выборе той или иной разновидности ситуации и способов ее анализа.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] *Абрамова Г.С., Степанович В.А.* Деловые игры: теория и организация. — Екатеринбург: Деловая книга, 1999.
- [2] *Вербицкий А.А.* Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. — М.: Академия, 1991.
- [3] *Казаренков В.И., Казаренкова Т.Б.* Творчество педагога высшей школы // Вестник РУДН. — 2003. — № 1. — С. 175—182.

INTERACTIVE LEARNING TECHNOLOGIES TO BUILD STUDENTS' INTEREST IN CROSS-CULTURAL COMMUNICATION

Ye.I. Polyakova

Linguistics Chair

Moscow Institute of Economics, Management and Law
2nd Kozhukhovsky proezd, 12, Moscow, Russia, 115432

The article is devoted to the use of case-studies, group discussions, role-plays, imitative modeling and other interactive methods of teaching to build up students' interest in having communicative skills and socio-cultural knowledge necessary for effective cross-cultural communication.