
ВНЕДРЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБУЧЕНИЯ КАК ИННОВАЦИОННЫЙ ПОИСК АКТУАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ СТУДЕНТОВ-ЭКОНОМИСТОВ

Т.Т. Черкашина

Государственный университет управления
Рязанский проспект, 99, Москва, Россия, 109542

А.А. Аббасова

Российский университет дружбы народов
ул. Миклухо-Маклая, 6, Москва, Россия, 117198

В статье анализируется инновационный потенциал игровых технологий формирования профессиональной диалогической компетентности студентов-экономистов, сделан исторический экскурс, помогающий в формате межпредметных научных интересов взглянуть на теорию игр, рассмотрена технологическая модель учебной деловой игры применительно к речеведческим дисциплинам, доказана образовательная привлекательность игровых технологий для современной высшей школы.

Ключевые слова: игровые технологии, учебная деловая игра, диалогическая компетентность, дискурс-анализ критериев измерения результатов обучения.

Инновационные поиски современной высшей школы, переживающей, по словам А.Г. Асмолова, «бунт против диктата рационального», расширяют рамки традиционных задач обучения, выделяя в качестве приоритетных такие, которые позволяют подготовить кадры для новой экономики, отвечающие следующим критериям владения профессиональными управленческими навыками и способностями:

- сформированность нравственных ценностей и принципов;
- наличие четких личных целей;
- стремление к постоянному саморазвитию;
- способность управлять собой;
- изобретательность, творческий подход к профессиональной деятельности;
- способность руководить;
- умение решать проблемы;
- знание современных управленческих подходов;
- высокая способность влиять на окружающих;
- умение обучать и развивать подчиненных;
- способность формировать и развивать эффективные рабочие группы.

Игра как форма компетентностной модели обучения становится инновационным средством реализации задач ФГОС ВПО третьего поколения. *Игровые технологии* (ИТ) можно представить как совокупность психолого-педагогических установок, специальный подбор и компоновку методов, приемов, средств и форм содержания, которые реализуются в последовательных поэтапных операционных процедурах «проб и ошибок», которые детерминированы методически оправданной цепочкой речемыслительных и поведенческих действий: *исследование — диалог — игра* [4]. Чтобы научиться эффективному общению, необходимо, во-первых, уметь ставить проблему, выделяя ее из огромного потока информации; во-вторых,

генерировать идеи по ее реализации; в-третьих, уметь взаимодействовать в рамках паритетного диалога, учитывая мнение оппонентов и партнеров по взаимодействию и при этом не забывая о своих приоритетных задачах; в-четвертых, иметь навык моделирования ситуации, импровизации, коррекции речевого поведения, т.е. иметь предметно-содержательный, социокультурный опыт «проигрывания» типичных управленческих ситуаций, а также навык действия в ситуациях неопределенности.

Игра как феномен культуры интересовала ученых с давних времен. Ж.Ж. Руссо, И. Кант, Ф. Шиллер, Й. Хейзинга, Дж. Мид, К. Берк, И. Гофман, Х. Данкен, В.С. Библер отмечали значимость игры в диалоге культур в процессе социализации личности. В. Штерн, К. Левин, С. Слюозберг, Ж. Пиаже, Э. Берн видели в игре возможности для психологического развития человека. А. Маслоу указывал на самоактуализацию личности в ходе игры. К. Роджерс свою концепцию обучения строил на принципах фасилитации. Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, В.В. Давыдов, Ш.А. Амонашвили в своих научных изысканиях по поводу зон актуального и ближайшего развития обосновали прогенеративную роль образования в становлении личности. В.П. Беспалько удалось актуализировать дидактические аспекты инновационных технологий. О.С. Газман, М.В. Кларин, Г.К. Селевко классифицировали и описали основные характеристики учебных игр, принципы их моделирования и организации. С.А. Шмаков предложил технологическую модель учебно-деловых игр (УДИ), которую мы расширили, включив в этап анализа и обобщения рефлексопрактику как специально организуемую преподавателем деятельность студентов по поводу их размышлений о степени оказанного/не оказанного им планируемого речевого воздействия на адресата речи и выявление степени продуктивности диалога [5] (таблица).

Таблица

Технологическая схема деловой игры

| | | |
|---|-------------------------------|--|
| Этап подготовки | | Общее описание игры Содержание инструктажа Подготовка материального обеспечения |
| | Ввод в игру | Постановка проблемы, целей Условия, инструктаж Регламент, правила Распределение ролей Формирование групп Консультации |
| Этап проведения | Групповая работа над заданием | Работа с источниками — тренинг — мозговой штурм — работа под руководством преподавателя |
| | Межгрупповая дискуссия | Выступления групп — защита результатов — правила дискуссии — работа экспертов |
| Этап анализа и обобщения. Рефлексопрактика | | Вывод из игры Анализ, рефлексия Оценка и самооценка работы Выводы и обобщения Рекомендации |

Неоценимый вклад во внедрение УДИ в практику реального менеджмента внес П. Щедровицкий, которого по праву считают основоположником организационно-деятельностного подхода. Именно он в период перестройки, обучая российскую бизнес-элиту, разработал и воплотил на практике организационно-

деятельностные игры (ОДИ). На Западе ИТ давно и весьма успешно использовались и используются политиками в моделировании важнейших международных событий. Так, например, с помощью теории игр члены делегации США проигрывали возможные модели торговых переговоров с СССР, а потом с Россией. И нужно отметить, что результаты переговоров оказывались весьма благоприятными для США и крайне невыгодными для России. Таков результат отсутствия коммуникативного опыта ведения игр по правилам.

ИТ в системе высшего образования — это, на наш взгляд, так называемые игры разума (1) по правилам, которые направлены прежде всего на развитие у студентов профессионально значимой коммуникативной компетенции в диалоговом поле взаимодействия [3]. Сегодня УДИ активно используются в педагогике, экономике, менеджменте, маркетинге, социологии, психологии. Главное отличие УДИ от игр вообще состоит прежде всего в том, что это специально сконструированная модель реального процесса делового взаимодействия, имитирующая профессиональную деятельность и направленная на формирование системного мышления, развитие умения выделять главное, выступать в активных речевых позициях говорящего (автора), слушателя и эксперта [2]. УДИ разнообразны по дидактическим целям, организационной модели, возрастным возможностям их использования, особенностям предметного наполнения. Между тем в любом случае игра активизирует учебный процесс, усиливает мотивацию к обучению, актуализирует диалогический опыт студентов экономических вузов, которым предстоит научиться планировать деятельность организации, регулировать менеджерскую деятельность, контролировать ход выполнения поставленных перед организацией задач и т.д. [1].

Несомненно, сам процесс моделирования предполагает отказ преподавателя от привычного дидактизма и назидательного тона, и, хотя именно преподаватель остается главным организатором и режиссером игры, этот факт не только не отменяет право студентов на проявление активной коммуникативно-поведенческой реакции на ту или иную ситуацию общения, но и позволяет участникам имитационного действия самостоятельно выбирать ту или иную речевую стратегию и тактику взаимодействия при обязательном обосновании своего выбора. Как методически оправданный путь внедрения инновационных методов обучения игра состоит из следующих этапов:

1) игровые роли, их осознание и принятие на когнитивном, эмоциональном, поведенческом уровне;

2) игровые действия, заданные целями и задачами, представленными в сценарии в соответствии с «нормативными» документами или построенные по определенным правилам;

3) моделирование социокультурного контекста в соответствии с предложенными правилами и инструкциями, искусственно ограниченными временными масштабами (реальные ситуации менеджмента, которые могут протекать не один день, в игре проигрываются в соответствии с запланированным учебным временем);

4) система замера, контроля, функционально направленная на побуждение к активному участию в игре; готовность работать в группе и подчиняться ее ин-

тересам; объективная рефлексия и саморефлексия по поводу достигнутых результатов в ходе игры.

В качестве критериев оценивания сформированности указанных компетенций выделим следующие:

1) в контексте какой управленческой ситуации разворачивается данный дискурс;

2) составьте парадигму лексических сигналов речевого события;

3) сформулируйте речевое намерение автора, его коммуникативную задачу;

4) смоделируйте личность автора и составьте «портрет» аудитории;

5) опишите речевые средства, поддерживающие обращенность автора к конкретной аудитории;

6) можно ли охарактеризовать отношения между оратором (автором того или иного текста, той или иной реплики в ходе игры) и аудиторией как гармоничные? Аргументируйте свой ответ;

7) оцените, являются ли риторические усилия адресанта речи достаточными для достижения цели высказывания;

8) выделите в тексте все предложения с местоимениями «я», «мы». Как смысл этих предложений характеризует говорящего? Из каких ролевых составляющих складывается образ *Автора*?

9) обозначена ли *Автором* задача и сверхзадача речи? С помощью каких речевых стратегий и тактик она реализуется?

10) выпишите опорные тезисы речи. Сколько их? Охарактеризуйте композиционную структуру речи. Оцените композицию с точки зрения авторского замысла;

11) найдите языковые «доказательства» того, что *Автор* ориентируется на реальную аудиторию;

12) какие виды аргументов использует *Автор*? Приведите примеры. Предложите свой вариант аргументации;

13) охарактеризуйте основную модальность речи *Автора*. Приведите примеры экспрессивных языковых единиц, с помощью которых формируется точка зрения *Автора*;

14) рассмотрите несколько правильных языковых вариантов решений данной коммуникативной задачи;

15) составьте вопросы адресанту речи, чтобы прояснить его коммуникативное намерение;

16) что сказал автор, что хотел сказать и что сказал ненамеренно?

17) оцените манеру общения оратора с аудиторией [1].

Несмотря на то, что деловая игра может проводиться в форме дебатов, дискуссий, конференций, заседаний правительства, делового совещания, заседания круглого стола, презентации и т.п., преподаватель преследует конкретные дидактические цели, например:

— развить орфоэпический слух;

— выработать умение оценивать свою и чужую речь;

— развивать навыки номинирования проблемы, умения составлять топос «имя», инициировать креативный подход к определению темы текста;

— научить соблюдать регламент, развить навык продуцирования текстов разной модальности в зависимости от цели и обстановки общения;

— сформировать навык этикетного делового взаимодействия с учетом гендерного фактора и др. [5].

Итак, активное внедрение ИТ в практику преподавания речеведческих дисциплин в высшей школе нацелено на формирование активного, деятельностного отношения языковой личности (ЯЛ) к усвоению профессионально значимых знаний и умению применить их в квазипрофессиональных ситуациях, имитирующих типичные ситуации будущей управленческой деятельности. ИТ позволяют включить студента в учебный процесс на трех уровнях:

- 1) интеллектуальном;
- 2) личностном;
- 3) социальном.

Игра позволяет развить у играющего процедурное удовольствие, поскольку она обусловлена желанием взаимодействовать играя. Это обучение ради удовольствия. Игра расширяет поле творчества, поскольку игровой процесс преимущественно импровизационный. Благодаря соперничеству, состязательности, конкуренции игра воздействует на чувства студентов, вызывая эмоциональное напряжение [4].

На наш взгляд, именно ИТ в полной мере отвечают требованиям современной образовательной парадигмы. И несмотря на то, что игра носит развлекательный характер, доставляя ее участникам радость, в ней реализуется задача социализации личности, игра повышает мотивацию, развивает интерес. Несомненно и то, что ИТ помогают усваивать диалогический коммуникативный опыт. А это бесценный профессиональный опыт будущего управленца. Кроме того, ИТ носят в том числе терапевтический характер, помогают преодолеть застенчивость, неуверенность, скованность, закрытость. ИТ — это своеобразная модель диагностики отклонения от социокультурных, языковых, речевых, коммуникативных, или поведенческих, норм. ИТ носят корректировочный характер: изменяют личность, ее отношение к себе, к сокурсникам. Игра выдвигает лидера в группе [1]. Игра — деятельность коммуникативная, хотя проводится по чисто игровым правилам, и конкретная. Она вводит студента в реальный контекст сложнейших межличностных деловых отношений. Благодаря дихотомии — вымышленная проблема и реальные усилия по ее разрешению — игра, позволяя моделировать социокультурный контекст и различные варианты поведения, развивает лидерские коммуникативные способности за счет «эмоционального соучастия» (по И.Ю. Шехтеру), формируя стремление к самоактуализации в соответствии с «мотивом роста» А. Маслоу. И, хотя А.Н. Леонтьев называл игру «иллюзорной реализацией нереализуемых интересов», внедрение ИТ расширяет образовательные возможности речеведческих дисциплин, актуализируя инновационный поиск моделей формирования профессионально значимой диалогической компетентности, предоставляя выпускнику экономического вуза с выгодной для работодателей стороны апробировать приобретенный в УДИ коммуникативный опыт в реальной профессиональной деятельности.

ПРИМЕЧАНИЕ

- (1) Название известного американского фильма «Игры разума», в основу сценария которого положена судьба нобелевского лауреата по экономике и ученого в области теории игр Д. Ньюша.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] *Бальхина Т.М., Черкашина Т.Т., Тартынских В.В., Паудяль Н.Ю., Филиндаш Л.В., Морозова А.В., Попова Н.С.* Игровые технологии коммуникативного лидерства: Учебное пособие по культуре речи, риторике, деловому общению и межкультурным коммуникациям. — М.: ГУУ, 2013. — 120 с. [*Balykhina T.M., Cherkashina T.T., Tartynskix V.V., Paudyal N.Yu., Filindash L.V., Morozova A.V., Popova N.S.* Igrovye tehnologii kommunikativnogo liderstva: Uchebnoe posobie po kulture rechi, ritorike, delovomu obshheniyu i mezhkulturnym kommunikacijam. — М.: GUU, 2013. — 120 s.]
- [2] *Морозова А.В.* Речевая избыточность и речевая недостаточность как одна из проблем культуры речи // *Русская словесность*. — 2004. — № 6. — С. 75. [*Morozova A.V.* Rechevaya izbytochnost i rechevaya nedostatochnost kak odna iz problem kultury rechi // *Russkaya slovesnost*. — 2004. — № 6. — S. 75.]
- [3] *Паудяль Н.Ю., Филиндаш Л.В.* Актуальные условия успешного сервиса в музее // *Сервис plus*. — 2013. — № 3. [*Paudyal N.Yu., Filindash L.V.* Aktualnye usloviya uspešnogo servisa v muzee // *Servis plus*. — 2013. — № 3.]
- [4] *Тартынских В.В.* Межкультурная коммуникация в процессе обучения иностранных студентов // *Вестник университета (ГУУ)*. — 2012. — № 16. [*Tartynskix V.V.* Mezhkulturnaya kommunikaciya v processe obucheniya inostrannyx studentov // *Vestnik universiteta (GUU)*. — 2012. — № 16.]
- [5] *Черкашина Т.Т., Тартынских В.В., Калитин П.В., Филиндаш Л.В., Паудяль Н.Ю.* Программа учебной дисциплины «Межкультурные коммуникации» для прикладного бакалавриата. — М.: ИНФРА-М, 2013. [*Cherkashina T.T., Tartynskix V.V., Kalitin P.V., Filindash L.V., Paudyal N.Yu.* Programma uchebnoj discipliny «Mezhkulturnye kommunikacii» dlya prikladnogo bakalavriata. — М.: INFRA-M, 2013.]

GAME TECHNOLOGY AS AN INNOVATIVE METHOD FOR ACTUALIZATION PROFESSIONAL DIALOGUE COMPETENCE OF STUDENTS-ECONOMISTS

T.T. Cherkashina

State Management University
Ryazanskiy Prospect, 99, Moscow, Russia, 109542

A.A. Abbasova

Peoples' Friendship University of Russia
Miklukho-Maclay str., 6, Moscow, Russia, 117198

The article analyzes the innovative potential of game technology to form professional dialogical competence of students-economists. The author makes a historical excursion, which helps to look at game theory in the format of intersubject scientific interests. The technological model of educational business game is considered. Educational appeal of game technologies to the modern higher school is proved.

Key words: game technologies, educational business game, dialogical competence, discourse analysis of the criteria for measuring the training results.