

УО «БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
МЕДИЦИНСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра белорусского и русского языков

**РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОЙ
КОММУНИКАЦИИ ИНОСТРАННЫХ
УЧАЩИХСЯ С ПОМОЩЬЮ ДЕЛОВЫХ ИГР
(СИМУЛЯЦИОННОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ)**

Н.Н.Бурханская,
доцент

Минск 2024

Деловая игра является формой воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности [1]. Чтобы обучить иностранных учащихся анализу ситуаций общения в целом и особенностей своего профессионального общения в частности, употреблению адекватных грамматических, синтаксических, интонационных конструкций применительно к целям коммуникации, используют приемы, позволяющие добиться хороших результатов в овладении коммуникативной компетенцией. Одним из таких приемов являются деловые игры.

Секрет эффективности учебной деловой игры кроется в тех психолого-педагогических принципах, на которых она основывается:

1) симуляционное (имитационное) моделирование условий профессиональной деятельности и игрового моделирования содержания этой деятельности;

2) проблемность содержания деловой игры;

3) совместная деятельность участников в условиях ролевого взаимодействия;

4) диалогическое общение участников игры как необходимое условие решения учебных задач;

5) двуплановость игровой учебной деятельности: достижение игровых целей служит средством реализации целей развития личности будущего специалиста.

Таким образом, деловая игра позволяет организовать речевую деятельность учащихся на русском языке как иностранном путем симуляции (имитации) условий, приближенных к реальным условиям из профессиональной деятельности врача, что резко повышает мотивацию. Кроме того, деловая игра воспитывает личностные, этические и профессиональные качества, необходимые специалисту медицинского профиля. В нашем случае деловая игра – это симуляция (имитация) реальной деятельности преподавателя и учащихся в тех или иных педагогических ситуациях общения.

Профессиональная цель достигается при имитационном моделировании определенных аспектов профессиональной деятельности. Учащиеся могут объективно оценить свои силы и знания, убедиться в необходимости восполнять и совершенствовать их. Симуляционное моделирование, кроме того, способствует укреплению интереса обучаемых к своей профессии, изучаемому предмету, так как обеспечить интерес к учебному предмету легче, когда обучение происходит в контексте жизни и действия, но становится трудным, когда обучение носит абстрактный характер.

Общая цель коммуникации реализуется через различные образцы диалогической и монологической речи. Участники деловой игры в каждой конкретной ситуации должны советоваться друг с другом, возражать, доказывать и аргументировать свою точку зрения, выслушивать собеседника и стараться его понять. Основная функция диалогической коммуникации в деловой игре –

коммуникативная, но она выполняет также и диагностическую функцию, которая заключается в том, что в условиях языковой среды, находясь в тех или иных коммуникативных ситуациях, учащийся ощущает неадекватность коммуникативной задаче своих языковых знаний (их недостаточность или несоответствие), вследствие чего возникает производная от диагностирующей и коммуникативной функций *мотивационная функция*, побуждающая стремиться к совершенствованию речевого общения. Когда участники деловой игры отстаивают свою точку зрения или выражают свою позицию и мотивируют ее, их речь приобретает монологический характер. Поэтому в систему предваряющих деловую игру упражнений включаются задания для монологических высказываний, коммуникативная цель которых – убедить оппонента в своей правоте, согласиться либо не согласиться с ним, обосновав свою точку зрения. Такими, например, будут монологические высказывания на тему «Экологические аспекты развития медицинских технологий», «Применение искусственного интеллекта в медицине», «Эвтаназия: за и против», «Медицина моей страны: за круглым столом». Общение в ходе обсуждения является в значительной мере неподготовленным и требует быстрой речевой реакции – включения в диалог или высказываний в монологической форме. Усвоенные ранее и подготовленные образцы должны гибко использоваться в новой ситуации. Таким образом, иностранные учащиеся расширяют сферу своей речевой деятельности.

В процессе деловых игр существенное значение приобретают следующие методические положения:

1. Наличие модели системы. Принятые учащимися решения не воздействуют на модель системы. Эти последствия рассматриваются гипотетически, как возможные.

2. Многовариантность решений. Этот фактор может порождаться неодинаковой компетентностью слушателей, различием их приоритетов.

3. Единая цель при выработке решений. Все участники рассматривают одну ситуацию, по которой в общем виде нужно принять решение.

4. Групповое оценивание деятельности обучаемых. Обычно оцениванию подлежит конечный результат, т.е. само решение.

5. Наличие управляемой эмоциональной напряженности участников. Возникновению ее способствуют неуправляемые формы деловой игры как метода обучения: а) нетрадиционный подход к обучению; б) условия для воздействия группы на отдельного участника (и отдельных участников друг на друга); в) возможность конфликтов между речевыми целями и личными интересами участников из-за несовпадений целей (функциональных и игровых) участников.

Средствами, обеспечивающими управление деловой игрой, являются: а) реализация ситуации выбора; б) наличие более одного варианта; в) возможность добавить вариант (альтернатива). Наличие альтернативы позволяет учащимся проявлять свои творческие способности. В деловых играх допускаются роли любого уровня – от специалиста, консультанта до руководителя. Речевое

общение эффективно в системе обучения лишь в постоянном взаимодействии с личностным общением. Причем переход от ролевого к личностному общению означает переход от учебно-коммуникативной к реально-коммуникативной деятельности. Деловые игры имеют 3 основные педагогические цели:

1. Обучение русскому языку, культуре речи и этике врача. Активизирует владение языком специальности, расширяет лексический запас, ведет к соблюдению грамматических и лексических норм языка. Снимает трудности перевода.

2. Обучение речевой коммуникации. Активизирует владение диалогической и монологической речью.

3. Профессиональная цель. Активизирует профессиональную заинтересованность.

Использование деловых игр предполагает 4 этапа:

1. Предыгровое обучение (выполнение заданий по нормам грамматики и синтаксиса, обработка этикетной, социальной лексики; подготовка и произнесение монологических высказываний; автоматизация навыков диалогической коммуникации; выработка умений составлять деловые медицинские документы).

2. Определение темы игры. Тема вытекает из содержания учебного материала, предусмотренного тематическим планом, и определяется преподавателем на основе критерия ее значимости и актуальности. Тематика игр – процесс целенаправленного и ориентированного на достижение результатов делового общения в форме диалога.

3. Осуществление основной учебной цели: обучение речевому диалогическому и монологическому общению, этике общения врача на русском языке.

4. Оценка действий участников деловой игры. Система оценивания относится к балльным. Может быть использована также система поощрительных баллов (за каждый использованный термин, синоним, сравнительный и фразеологический оборот, за четкость мотивации, приведение цитат, поговорок, пословиц и примеров из литературных источников). Можно оценивать отдельно фонетическую, грамматическую и лексическую корректность речи, степень речевой свободы, эмоциональность, логичность высказываний, юмор, учет реакции аудитории, соблюдение регламента, получение дополнительного времени по просьбе аудитории, качество исполнения роли. Для каждой игры создается своя система экспертных оценок с учетом того, какому параметру на данном этапе обучения преподаватель уделяет наибольшее внимание. Штрафные баллы присуждаются за несоблюдение речевого этикета, грамматические и лексические ошибки в речи, неубедительные аргументы и доводы, некорректные вопросы или реплики, переход на «личности». В конце игры представляется список ошибок с целью их исправления, классификации и разработки системы упражнений, направленных на их коррекцию

В заключение можно сделать вывод о том, что деловые игры – это активная коллективно-личностная форма учебной работы, в ходе которой формируются и

совершенствуются речевые умения и коммуникативная компетенция. Деловая игра как активный симулятивный метод обучения, позволяющий обеспечить участие всех членов группы в речевой деятельности, резко повышает ее мотивацию и тем самым развивает навыки монологической и диалогической речи, контроля и самоконтроля, самоорганизации и организации совместной работы, а также самостоятельной работы. Деловая игра способствует сплоченности коллектива иностранных учащихся, помогает осуществлять принципы индивидуализации и педагогизации в учебном процессе, координацию работы в условиях аспектного обучения.

Литература

1. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения. / А.А. Вербицкий // Основы педагогики и психологии высшей школы. – М., 1997.
2. Вишнякова Л.Г. Использование деловых игр в преподавании русского языка как иностранного / Л.Г. Вишнякова. – М., 2002.
3. Ефимов В.М., Пельман Г.Л., Чахоня В.А. Игровое имитационное моделирование расширенного воспроизводства / В.М. Ефимов, Г.Л. Пельман, В.А. Чахоня. – М., 2012.