

## ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ОДИН ИЗ МЕТОДОВ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

**П**од задачей в психолого-педагогической науке понимается известная цель, достижение которой возможно с помощью определенных действий в столь же определенной ситуации. Таким образом, компонентами дидактической задачи являются цель, действия и ситуация. Соответственно и необходимый уровень деятельности преподавателя определяется вариантами представленных в дидактических задачах компонентов. Таких уровней может быть четыре:

1. В дидактической задаче заданы цель, ситуация и действия по ее решению, а от педагога требуется дать заключение о наличии всех трех компонентов в структуре задачи.

2. В задаче заданы цель и ситуация, а от преподавателя требуется применить ранее усвоенные действия по ее решению.

3. В задаче задана цель, но не ясна педагогическая ситуация, а преподавателю остается дополнить (уточнить) ситуацию и применить ранее усвоенные действия для решения данной нетиповой дидактической задачи.

4. В задаче известна лишь в общей форме цель деятельности, при этом поиску подвергаются и подходящая ситуация, и действия, ведущие к достижению цели.

Если цель обусловлена учебными планами и программами, то выбор способа решения дидактической задачи в учебной практике обычно предоставляется самому преподавателю. Но такая творческая задача посильна не каждому по ряду причин, например, из-за недостаточного уровня педагогической компетентности, так как данная дидактическая задача относится к педагогике третьего уровня.

Возникающие в практике управления процессом обучения задачи по своей сути являются либо функциональными, либо ситуационными. Функциональные (стабильные) задачи определяются психологической теорией усвоения, программой и планом дисциплины, планом учебного занятия, которые могут быть декларативно заданы начинающему преподавателю. Ситуационные (переменные) задачи являются следствием нарушений во взаимодействии обучающего и обучаемого. Очевидно, что результативность решения таких

задач прямо связана с «оперативной» подготовкой преподавателя, т.е., во-первых, его способностью наиболее точно определить отклонения фактических показателей курсанта от прогнозируемых, во-вторых, с максимальной скоростью отреагировать на возникающую ситуацию путем оказания на обучаемого психолого-педагогических воздействий (одного или в совокупности) и, в-третьих, объемом и качеством наполнения «базы» методических знаний о ситуационном управлении обучением. Таким образом, одной из задач подготовки к педагогической деятельности является обучение ситуационному управлению учебным процессом на занятиях. Путем решения данной задачи может быть создание «...стандартной технологии обучения относительно целей обучения, не отнимая, разумеется, у преподавателя права использовать более совершенные технологии». Стандартная технология должна обеспечивать безусловную реализацию целей обучения и быть посильной для осуществления любым преподавателем. Цель стандартной технологии в оказании помощи молодому педагогу в решении следующих проблем ситуационного управления обучением:

1) выявление возможного спектра педагогических ситуаций, которые могут возникнуть во время занятия;

2) прогнозирование появления педагогических ситуаций, их возможных причин и путей развития;

3) выбор стратегии и метода управления обучением, соответствующих возникшей ситуации, формирование и выдача управляющих психолого-педагогических воздействий.

Велика роль кафедр в психологической подготовке студентов к будущей деятельности специалиста. Для решения данной задачи обучаемым создаются сложные ситуации и экстремальные условия. Под сложной ситуацией понимается ситуация, при которой психика человека находится на пределе своих возможностей, но есть еще время для выбора из большого числа способов положительного решения задачи. Экстремальные условия – это условия, при которых достигаются крайние, т.е. минимальные или максимальные значения показателей, характеризующих качество

функционирования объекта (человека, корабля, техники). В данном случае единственное положительное решение задачи должно быть принято в минимальный промежуток времени.

Отличительными чертами сложной ситуации и экстремальных условий являются факторы, которые могут незамедлительно вызвать эмоциональную нагрузку, и факторы, ограничивающие профессиональные возможности человека. К числу факторов первой группы можно отнести внезапность событий, неопределенность обстановки (недостаточность или избыток информации), опасность последующего и т.п. Среди факторов второй группы оказываются: дефицит времени для оценки обстановки и принятия решения, значительное увеличение темпа действий, выполнение нескольких обязанностей и т.п. Обучаемый, попав в такие условия, в отличие от стандартной ситуации, должен переосмыслить и переоценить обстановку с учетом поступления новой информации и принять оптимальное решение.

Отсюда следует, что любой специалист должен иметь быструю реакцию, обладать крепкой волей и другими качествами, которые позволят ему мыслить, принимать решения и действовать в условиях лимита времени, опасности и огромных психических и физических нагрузок, под воздействием различных внешних факторов.

Охарактеризуем некоторые принципы организации учебно-ролевой игры по иностранному языку, опираясь на опыт ее проведения в высшей школе.

Психологи отмечают, что предрасположенность человека к игре заложена на уровне инстинкта. При организации учебно-ролевой игры первая задача преподавателя – вызвать интерес к игре, а затем направить игру в нужное русло, ведь игра не самоцель, а средство достичь конкретные цели обучения. В чем состоит методический смысл игры? При проецировании структуры игры на схему учебной деятельности имеет место перевод учебного процесса в процесс целевой коммуникации. Например, когда обучаемым предлагается в течение одной минуты определить и назвать различия между двумя рисунками, то перед ними ставится отвлекающая (внелингвистическая цель), а язык становится средством достижения этой цели. Игра позволяет создать между преподавателем и группой и между членами группы атмосферу сотрудничества и взаимопонимания. Чем разнообразнее игровые задания, тем шире возможности индивидуализировать учебный процесс с учетом уровня знаний и особенностей личности обучаемых. Если преподаватель планирует применять игровые задания не как систему, а эпизодически, то следует выработать для себя определенную так-

тику поведения, позволяющую в нужный момент перейти к игре.

В методической литературе широко обсуждаются способы эмоционального и интеллектуального стимулирования в процессе обучения. При этом отмечается необходимость учитывать такое важное наблюдение: игра начинается не тогда, когда учащиеся получают задание, а тогда, когда им становится интересно.

Формы эмоционального стимулирования таковы:

1) игровое задание давать как отдых («Упражнение мы сделали, а теперь отдохнем, сыграем в такую игру...»). Этот прием особенно удобен, если игровые задания используются эпизодически;

2) логически увязывать игровое задание с конкретной ситуацией;

3) создавать максимально доброжелательную обстановку на занятии, а если надо исправить ошибки, то делать это как добавление при анализе игры («Вы справились с заданием, но теперь посмотрите, как сказал бы иностранец в этой ситуации...»).

4) разнообразить роли в играх, следуя принципу индивидуального подхода;

5) победителей игр обязательно отмечать, их можно привлекать в качестве экспертов в других играх.

Формы интеллектуального стимулирования:

1) с точки зрения целей конкретного занятия, переход от привычных форм учебной деятельности к игровым должен быть мотивирован, а для обучаемых – неожиданным;

2) игра всегда проблемна; задачи, которые преподаватель ставит перед учащимися, должны быть посильны, а языковое задание целесообразно подготовить предварительной тренировочной работой, иначе учебно-ролевая игра может превратиться в комедию ошибок;

3) стимулированию интеллектуальной деятельности способствуют вопросы типа: как бы Вы поступили в такой ситуации? Давайте подумаем: что если...? и т.п.

Опыт показывает, что существуют определённые ситуации-помехи, которые могут возникнуть в ходе выполнения игрового задания:

1) группа вступает в игру формально, не проявляя интереса к ней. Методисты отмечают, что эта трудность нередко возникает на начальном этапе работы с коммуникативными играми или при недостаточной подготовке преподавателя к проведению игрового задания. Игра должна быть необходимым реквизитом (карточки со словами или списки слов на доске, на экране телевизора, диалоги-образцы, иллюстрации и т.п.);

2) взаимодействия между членами группы налаживаются с трудом, разговор отклоняется от темы, затягивается: преподавателю следует остановить игру и уточнить ролевые функции исполнителей;

3) члены группы упрощают игру и заканчивают ее слишком быстро, не достигая поставленной учебной цели: преподаватель может поставить дополнительные условия, которые бы заставили активнее пользоваться речью;

4) выполнение задания превращается в конфликт: надо уточнить позиции участников игры или ввести новых участников ситуации;

5) участники игры пытаются выполнить задание не с помощью речи, а с помощью экстралингвистических средств или подменяют реплики на иностранном языке спонтанной русской речью: преподавателю следует активизировать использование наглядных средств в виде иллюстраций, табличек, карточек-подсказок, направляющих выполнение учащимися их действий.

Для того чтобы каждый преподаватель мог уверенно вводить игровые фрагменты на своих занятиях, в его распоряжении должны быть разнообразные методические материалы в виде комплектов (по темам и по языкам) или картотеки игр. Например, в них целесообразно включать диалого-образцы, иллюстрации для воссоздания обстановки игры, лексический минимум по каждому игровому заданию, словари интенций, характерных для каждого конкретного языка. Как видно, выполнению заданий творческого характера должны предшествовать, по крайней мере, два этапа: освоение диалогов-образцов и соответствующие лексико-грамматические упражнения.

Раскрывая особенности и специфику деловой игры в системе воспитания студентов, необходимо уяснить некоторые весьма существенные

положения: деловая игра – сугубо серьезное занятие, помогающее принять правила и смоделировать поведение студентов в возможной реальной жизненной ситуации. Игра – самый древний способ проверки отношения человека к окружающим условиям и обстоятельствам. Кроме этого, она – сильный стимул инициативы, ответственности, активности. Деловые игры сегодня – явление повседневное среди управленцев, хозяйственников, экономистов. Не случайно игровой метод познания получает все большее признание как в профессионально-технической педагогике, так и в педагогике высшей школы. Игровые ситуации позволяют значительно активизировать познавательную деятельность курсантов.

Обратимся к иллюстрации опыта, когда ролевые игры при обучении устной иноязычной речи становятся способом педагогического взаимодействия преподавателя и студентов.

Среди ряда проблем, над которыми в последнее время работает кафедра иностранных языков, на первый план следует выдвинуть проблему развития творческих возможностей студентов. При решении заданных преподавателем проблем как раз и можно развивать мышление студентов в ролевых играх средствами иностранного языка.

В условиях высшего учебного заведения целесообразно использовать учебные роли. Это вообразимое ролевое действие на основе учебно-речевой ситуации. Учебные роли обычно управляют преподавателем, который предлагает ситуации, ставит проблемную задачу. Предлагая учебную роль студентам, преподаватель задает определенную программу речевых действий. В игровой ситуации, пусть даже воображаемой, благодаря моменту условности легко воспроизвести, имитировать факторы коммуникации.