

РАСКРЫТИЕ ПОТЕНЦИАЛА ДЕЛОВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ МАГИСТРАНТОВ НЕЯЗЫКОВЫХ НАПРАВЛЕНИЙ



Аннотация

В настоящее время магистр должен обладать не только знаниями в определенной науке, но и навыками преподавания, научными и управленческими навыками. Одна из способностей управленческих навыков – умение создавать команду при разработке проекта. Таким образом, целью данного исследования является найти подходящий метод, позволяющий создать на уроке иностранных языков условия, которые позволят сформировать умение строить команду. Был определен метод деловых игр – элемент студентоцентрированного обучения. На занятиях по иностранному языку проводятся деловые игры, поэтому магистранты получают теоретические знания и первые практические навыки управления уже в университете под руководством преподавателя. В заключении показаны преимущества использования деловых игр в процессе обучения иностранным языкам магистрантов на основе эксперимента.



Abstract

REVEALING THE POTENTIAL OF ICEBREAKERS IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES TO MASTER STUDENTS OF NON-LINGUISTIC MAJOR

Currently, a master degree student must have knowledge in a particular science as well as teaching, research and management skills. Among the management the ability to build up a team when collaborating on a project is essential. Thus, the purpose of this article is to present a suitable method that allows to create favorable conditions for creating a team at a foreign language lesson. Business games method is identified as an element of student-centered learning. While teaching a foreign language class, the use of business games allows master students to receive theoretical knowledge and first practical management skills at the university under the guidance of a teacher. In conclusion the advantages of business games application in teaching non-linguistic undergraduates are shown.



Ключевые слова

**методика высшей школы, иностранные языки,
магистратура, деловые игры, командная работа**



Keywords

**higher education methodology, foreign languages, master's
degree, business games / icebreakers, teamwork**

В эпоху глобального бизнеса совершенно естественным становится процесс взаимодействия между разными культурами, вовлеченными в командную работу. Работа в команде является востребованным на рынке труда умением для специалиста XXI века, в частности, магистра, поэтому формирование

такой универсальной компетенции как УК-3: «способность организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели» отражено в тексте федеральных государственных образовательных стандартов по программам магистратуры инженерных направлений [7–10].

В связи с этим профессиональная подготовка магистрантов в вузе предполагает изменения не только в содержании, но и в формах организации занятий для обучающихся в соответствии с требованиями новых ФГОС. Данные преобразования не могут не коснуться процесса обучения иностранным языкам в магистратуре неязыковых (инженерных) направлений. Таким образом, процесс обучения иностранным языкам претерпевает не только изменения в содержании – ввод новых актуальных разговорных тем, в том числе изучение правил коммуникации и сотрудничества в сфере международного бизнеса, но и в обновлении дидактического инструментария, включающего современные формы, методы и средства подготовки.

При поиске наиболее подходящей технологии преподавания основам командной работы на иностранном языке мы уделяли особое внимание тем методам, которые характеризуются высоким уровнем активности самих обучающихся, которые стимулируют познавательную деятельность студентов и реализуют их творческий потенциал [11, с. 251–252]. Удовлетворяют все вышеуказанные требования интерактивные технологии.

При использовании интерактивных технологий наблюдается непосредственное взаимодействие обучающихся с окружающей информационной средой через общение, где катализатором процесса познания служит опыт самого учащегося. В частности поэтому этот тип технологий особенно широко применяется в контексте иноязычного образования [11, с. 252].

В качестве одного из видов интерактивных технологий является моделирование аутентичной ситуации – деловая игра.

Данная технология представляет собой имитацию ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность через игру, но по заданным правилам. Ее цель – организация коллективной мыслительной деятельности по поиску решения профессиональных проблем. Данная технология направлена на раскрытие деловых и профессиональных качеств участников общения [11, с. 257].

Вследствие этого обучение иностранным языкам в магистратуре через применение метода деловых игр приобретает особую значимость. Именно языковая компетенция, то есть знание иностранных языков, умение и владение ими в реальных деловых ситуациях способствует формированию навыка работы в команде, воспитывает уважение и учитывает важность понимания культурных различий, что, в свою очередь, обеспечивает достижение нужных бизнес-результатов.

При этом, хотелось бы отметить, что одной из особенностей обучения студентов магистратуры является факт обучения уже взрослых людей, имеющих степень бакалавра в определенной сфере, а также опыт работы, и четкое представление о необходимых им в профессиональной деятельности компетенциях. Настоящая статья основана на результатах исследования, проведенного с целью выявления уровня мотивации и способов ее повышения у магистрантов неязыковых направлений при изучении иностранных языков

в магистратуре. Исследование показало, что успех процесса обучения иностранным языкам во многом зависит от внутренней мотивации самих обучающихся, что достижимо при открытом диалоге с преподавателями об образовательных потребностях студентов. Для данной цели был разработан опросник для анкетирования в начале, в середине и в конце каждого учебного года. Данный подход (студентоцентрированный) позволил внести необходимые изменения в содержание дисциплины «Иностранный язык в профессиональной деятельности», поскольку учебный материал был отобран не только в соответствии с требованиями к формируемым компетенциям обучающихся, но и с учетом их мнения о наличии или нехватке определенных знаний и навыков для решения профессиональных задач в сфере иностранных языков. Студентоцентрированное обучение – это формирование программ и технологий обучения не так, как может и хочет преподаватель и кафедра, а так, как этого требует будущая профессия и возможности студента [6].

Определив содержание дисциплины согласно образовательным стандартам, установив мнения и потребности магистрантов, было предложено внести изменения в формы, методы и средства обучения иностранным языкам в магистратуре неязыковых направлений, формирующие следующие навыки:

- навыки преподавания (планирование, организация и проведение уроков, теоретические знания дидактики и т.д., современные методики обучения и их практическое применение);
- научные навыки (написание статей под руководством, изучение научной литературы, подготовка докладов для конференций, участие в научных исследованиях, проектной и стипендиальной деятельности);
- управленческие навыки (планирование и работа над бизнес-проектом, тимбилдинг, подготовка отчетов и презентаций для встреч с деловыми партнерами).

Одна из способностей управленческих навыков – это умение создавать команду при разработке проекта. Таким образом, в данном исследовании была поставлена цель найти наиболее подходящую методику, которая позволит создать на уроке иностранных языков условия для формирования умения строить команду. Для освоения навыка организации командной работы изначально применялась технология формирования критического мышления. Данный подход имеет ряд преимуществ при работе с текстами по сравнению с традиционными видами упражнений. Однако, после несколько занятий проведенных настоящим способом, мы пришли к выводу, что обучающиеся усваивают правила организации командной работы, механизмы ее функционирования и т.д. лишь в теории, посредством эффективной обработки информации из текста и ее дальнейшего использования в устной или письменной речи. Практическое применение полученных знаний на иностранном языке при этом отсутствует. Обращаясь к идеям студентоцентрированного подхода, предпочтение было отдано методу деловых игр, который позволил достичь поставленной цели исследования.

Рабочее определение деловой игры было сформулировано на основе нескольких современных исследований [1; 5]. Деловая игра – это имитационное моделирование конкретной жизненной ситуации и главной задачей студентов становилось показать, как они будут вести себя в той или иной роли при решении конкретных производственных задач [5, с. 26].

Деловая игра позволяет значительно сократить время усвоения учебного материала; дает возможность для эксперимента, позволяет применять разные

варианты решений; события воспринимаются не абстрактно, а в реальном процессе, в динамике сюжета целостной деловой ситуации; способствует приобретению социального опыта [1].

Для подтверждения гипотезы о том, что применение метода деловых игр при обучении иностранным языкам магистрантов неязыковых направлений способствует формированию умения организации командной работы, был организован эксперимент. В качестве участников эксперимента были выбраны магистранты первого курса политехнического института Вятского государственного университета, поступившие в очную магистратуру в период с 2016 по 2020. Общее количество магистрантов составило 515 человек.

На протяжении эксперимента использовались различные деловые игры в соответствии с темами рабочих программ, по которым осуществлялась подготовка магистрантов в вузе. Обобщив материал и апробировав его на практических занятиях, было подготовлено учебно-методическое пособие «Деловые игры» [3] для использования в качестве дополнительного материала к основному пособию «Иностранный язык в профессиональной деятельности для магистрантов неязыковых направлений» [4]. В новом дополнительном пособии представлен широкий выбор различных деловых игр, которые преподаватель иностранных языков может использовать на своих занятиях в зависимости от цели введения определенной игры, а также тематики занятия. Именно поэтому для него были отобраны только те деловые игры, которые соответствовали изучаемым темам из основного пособия.

Рассмотрим более подробно деловые игры, которые формируют навыки командной работы для коллаборации в совместной или международной компании. Кроме термина «деловые игры» использовалось понятие «icebreaker», что является более правильным. Дело в том, что термином «business game» обозначаются действительно деловые игры, которые выступают в качестве инструмента для обучения в бизнес-школах, а непосредственно деловые игры, которые направлены на работу людей в коллективе, обозначаются термином «icebreakers» — ледоколы. По этой причине в проведенном исследовании использовались оба термина, однако в англоязычной литературе более правильным был бы термин «icebreakers».

Предлагаем рассмотреть несколько видов деловых игр (icebreakers) при изучении темы «Teamwork» [3]:

- 1) **«Icebreakers»** — вводные игры, направленные на организацию знакомства между участниками команды.

Примером является популярная среди магистрантов игра «Two Truths And A Tale», где каждый должен придумать три утверждения о себе, одно из которых не соответствует действительности. Остальные участники угадывают выдуманное высказывание, узнавая друг друга лучше и находя себе единомышленников в процессе. Время обдумывания утверждений и их запись зависит от уровня владения иностранным языком. В ходе данного задания осуществляется понимание и восприятие иноязычной речи на слух.

- 2) **«Leadership Icebreakers»** — игры для выявления лидера команды, используются перед занятиями, требующими разделение учебной группы на подгруппы для выполнения профессионально-ориентированных заданий на иностранном языке. Одна из таких игр — «Hosts And Guests», по правилам которой каждый участник придумывает вопросы, которые он задаст другим людям, и решает, какую информацию расскажет о себе. В течение следующих пяти минут каждый участник должен опросить пять человек. После

чего преподаватель спрашивает у аудитории: Сколько людей встретили более/менее пяти человек?

Сколько человек не ограничились вопросами (попросили визитки, номер телефона)? Какой интересный факт вы узнали об одном из людей?

Группа может оценить, как они действовали в ситуации необходимой инициативы при разговоре с другими: Были ли вы активны (пассивны)? Проявили ли вы инициативу, чтобы продолжить встречи с людьми? Испытывали ли вы дискомфорт и неуверенность и т. д.

Данное упражнение помогает выявить обучающихся с лидерскими качествами и преодолеть страх у застенчивых студентов, а также учит правильно задавать вопросы.

3) **«Business Games for Teambuilding»** – игры, направленные на командообразование с четкой структурой и определенными ролями исполнителей. Например, цель игры «Newspaper Towers» – построить самую большую башню из газет с помощью клейкой ленты в командах по 2–4 человека. По истечении заданного времени определяется самая высокая и качественно построенная башня. Далее обучающимся предлагается провести рефлексию и саморефлексию, обсудить положительные и отрицательные эпизоды работы. Следующий этап занятия – в подгруппах разработать рекомендации для дальнейшей командной работы, решения профессионально-ориентированных задач. Игра учит магистрантов организации командной проектной деятельности [2] на иностранном языке для достижения поставленной цели.

4) **«Effective Teamwork in the Workplace»** – игры, способствующие определению обучающимися навыков личной эффективности в командной работе. Одной из таких игр является симуляция профессиональных ситуаций с учетом типов темпераментов. Магистранты определяют тип своего темперамента (до занятия), далее преподаватель демонстрирует разные ситуации, в том числе, конфликтные и предлагает обсуждение/разбор поведения участников с целью решения конфликта. В качестве вывода, к которому приходят обучающиеся в конце занятия – в командной работе ответственность за подготовку проекта распределяется среди всех участников. Поэтому каждый, зная свои личные и профессиональные качества, должен работать над собой для достижения общей цели.

Ввиду студентоцентрированного подхода ставилась задача объяснить студентам, для чего используется метод деловых игр, потому что, если полученная информация будет магистрантами понята и принята, тогда данный метод будет эффективен, и поставленная цель будет достигнута. Таким образом достигалось понимание целесообразности использования ледоколов и их эффективность.

Ледоколы – это вопросы для обсуждения или упражнения, которые помогают участникам команды (учебной группы) расслабиться, облегчить людям групповую встречу или учебную ситуацию. Они отлично подходят для получения личной или профессиональной информации, создают позитивную групповую атмосферу, разрушают социальные барьеры, заряжают энергией и мотивируют, помогают людям мыслить творчески.

Одним из важных аспектов применения метода деловых игр на занятиях по иностранному языку в магистратуре является тот факт, что приобретая опыт бизнес-симуляции определенных ситуаций, магистранты могут переносить данный опыт в свою настоящую и будущую профессиональную деятельность. Для занятий в вузе важно уметь создавать теплую и дружелюбную учебную среду, в которой участники общаются на иностранном языке, потому что метод деловой

игры способствует актуализации речевой деятельности, так как обучающиеся попадают в ситуацию, когда им необходимо общаться с собеседником.

Проведенный эксперимент доказал эффективность применения метода деловых игр при обучении иностранным языкам магистрантов неязыковых направлений. В качестве преимуществ данного метода можно назвать: повышение мотивации к выполнению упражнений в процессе деловых игр, потому что многим нравится играть в игры; улучшение умения вести беседу на иностранном языке, правильно задавать вопросы, лучше узнавать своих одноклассников (а часто и коллег по работе), что приводит к более эффективным результатам при выполнении заданий на занятиях и в сфере профессиональной деятельности; улучшение психологического климата в учебной среде.



Литература

1. **Алешина О. Г.** Деловая игра, как средство развития профессиональных компетенций студентов // Молодой ученый. – 2014. – № 4. – С. 908–910.
2. **Алмазова Н. И., Попова Н. В., Дашкина А. И.** Учебник по иностранному языку как лингводидактическая платформа актуализации проектной деятельности студентов неязыкового вуза // Иностран. языки в школе. – 2021. – № 7. – С. 64–71.
3. **Злобина Е. А.** Деловые игры. Материалы к учебно-методическому пособию «Иностранный язык в профессиональной деятельности» для магистрантов неязыковых направлений: учеб.-метод. пособие / сост. Е. А. Злобина. – Киров: ВятГУ, 2020. – 80 с.
4. **Злобина Е. А.** Иностранный язык в профессиональной деятельности для магистрантов неязыковых направлений: учеб.-метод. пособие / сост. Е. А. Злобина. – Киров: ВятГУ, 2019. – 160 с.
5. **Кадина И. В.** Игровые методы обучения в системе профессиональной подготовки специалистов агроинженерного профиля: монография / И. В. Кадина, Е. А. Комарова. – Волгоград: 2015. – 167 с.
6. **Носко И. В.** Студентоцентрированное образование как основополагающий принцип болонских реформ в высшей школе // Вектор науки ТГУ. – 2011. – № 1 (4). – С. 136–138.
7. Приказ Минобрнауки России от 31.05.2017 № 482 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 08.04.01 Строительство (уровень магистратуры)». – URL: <http://fgosvo.ru/fgosvo/152/150/25/36> (дата обращения: 22.04.2022).
8. Приказ Минобрнауки России от 28.02.2018 № 146 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 13.04.01 Теплоэнергетика и теплотехника (уровень магистратуры)». – URL: <http://fgosvo.ru/fgosvo/152/150/25/40> (дата обращения: 22.04.2022).
9. Приказ Минобрнауки России от 28.02.2018 № 147 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 13.04.02 Электроэнергетика и электротехника (уровень магистратуры)». – URL: <http://fgosvo.ru/fgosvo/152/150/25/40> (дата обращения: 22.04.2022).
10. Приказ Минобрнауки России от 25.05.2020 № 678 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 20.04.01 Техносферная безопасность (уровень магистратуры)». – URL: <http://fgosvo.ru/fgosvo/152/150/25/47> (дата обращения: 22.04.2022).
11. **Ручкина Е. М., Долгих Д. В.** Интерактивные технологии в иноязычном образовании // Гуманитарные и социальные науки. – 2021. – № 2. – С. 251–260.

Злобина Елена Александровна, канд. пед. наук, доцент кафедры иностранных языков неязыковых направлений Вятского государственного университета, г. Киров.

E-mail: alyona.zlobina@gmail.com



**Сведения
об авторе**