

УДК 37.091.3

УДК 811.111

**ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ ИНОЯЗЫЧНОМУ  
ОБЩЕНИЮ**

**BUSINESS ROLE-PLAYING GAME AS A METHOD OF TEACHING  
FOREIGN LANGUAGE INTERCOURSE**

*КОЛПАКОВА Е.А., преподаватель английского языка, Казанский  
национальный исследовательский технический университет им. А.Н. Туполева-  
КАИ*

*E-mail: [Kolpakovakatya@mail.ru](mailto:Kolpakovakatya@mail.ru)*

KOLPAKOVA E., English language teacher, Kazan Tupolev National Research  
Technical University

*E-mail: [Kolpakovakatya@mail.ru](mailto:Kolpakovakatya@mail.ru)*

**Аннотация**

Интеграция России в мировое сообщество, ее сотрудничество с другими государствами в социально-экономической сфере актуализируют потребность в специалистах, которые наряду с качественной профессиональной подготовкой хорошо владеют иностранным языком, знают и учитывают в процессе делового общения национально-культурные особенности стран-партнеров. Сделан вывод о том, что деловая игра как метод итогового контроля позволяет избежать банальной рутины обычного занятия, выявить языковой потенциал студентов, активизировать творческие способности студентов и педагогов и способствует активному формированию готовности студентов к деловому общению на английском языке.

**Abstract**

Integration of Russia into the international community, its cooperation with other countries in the social and economic sphere bring into focus the need in specialists, who, alongside with high-quality training, have good foreign language skills, know and take into account ethnic and cultural characteristics of partner countries in the process of business communication. The conclusion is made that a business role playing game at a stage of final tests makes it possible to avoid the everyday routine of regular activities, identify language potential of students, activate the creative ability of students and teachers, and facilitates the formation of the active student's readiness for business communication in English.

**Ключевые слова:** *игровой метод, деловая игра, проектная деятельность.*

**Key words:** *game method, role play, project activity.*

В настоящее время все большее число людей вовлекается в работу с зарубежными партнерами. Все большее значение в международном бизнесе придается начальному этапу сотрудничества с зарубежными партнерами. Переговоры - это острое экономики, именно здесь определяются и устанавливаются цены на товар. Успех переговоров, особенно с зарубежными партнерами, в условиях обостряющейся конкуренции сегодня нередко связывается со знанием иностранных языков, со стилем поведения. Вопросы освоения речевого и делового этикета все чаще становятся во главе стратегического развития и деятельности фирм. Умение общаться на иностранном языке, знание делового этикета способствуют успеху. Поэтому овладение иностранными языками будущими специалистами представляется особенно важным.

Многие ученые обращали внимание на эффективность использования в процессе обучения игрового метода. Научный подход к исследованию игры обусловлен ее пониманием как специального вида деятельности, тесно связанного с трудом, профессиональной деятельностью. Теория игры была разработана отечественными психологами Л.С. Выготским, А.Н. Леонтьевым, С.Л. Рубинштейном, Д.Б. Элькониним. Ими были сформулированы признаки, структурные части и определена роль игры в психическом развитии человека. По определению Л.С. Выготского, игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [2].

В педагогике высшего образования игру рассматривают как средство организации учебной деятельности для решения профессионально-ориентированных задач. Игра, применяемая в целях обучения, обладает, по мнению А.А. Вербицкого, Г.А. Китайгородской, А.Н. Леонтьева, рядом специфических признаков:

— Учебная игра применяется как форма организации деятельности, как условие и средство создания обстановки, наиболее приближенной к реальной. Целью игры является конкретная деятельность, например: овладение навыками и умениями иноязычного делового общения или их контроль.

— В учебной игре присутствует осознание необходимости решения проблемы или задачи в ходе совместной деятельности.

— Игра в целях обучения характеризуется творческим подходом, творческим отношением к своей роли.

Анализ исследований и трудов, посвященных проблеме использования игры в процессе обучения, показывает, что на начальном этапе обучения иностранному языку используются ролевые игры, которые на продвинутом этапе могут сочетаться с деловыми играми. С позиции контекстного обучения сущностью деловой игры является «воссоздание предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида труда». А.А. Вербицкий определяет

деловую игру как модельное замещение двух реальностей — процессов производства и процессов деятельности людей.

По мнению А.А. Вербицкого, деловая игра разрешает противоречия между учебной и профессиональной деятельностью, обеспечивает формирование необходимых личностных качеств, способностей к управленческой деятельности, умений и навыков социального взаимодействия. Мнения педагогов и психологов сходятся в том, что в искусственно воссоздаваемых ситуациях человек проигрывает разные служебные, производственные моменты общения, что является необходимым для его становления как специалиста, для формирования профессиональных интересов, навыков делового общения. Это достигается при имитационном моделировании определенных аспектов профессиональной деятельности. В нашем исследовании - это иноязычное деловое общение. Важно отметить, что обучаемый, оказываясь в условиях, близких к реальным профессиональным ситуациям, может объективно оценивать свои знания, убедиться в необходимости восполнять и совершенствовать их.

Согласно точке зрения психолингвиста А.А. Леонтьева, общение в деловой игре выполняет и дидактическую функцию, так как в тех или иных ситуациях студент ощущает неадекватность своих языковых знаний коммуникативной задаче. Вследствие этого возникают мотивы, которые побуждают обучаемых стремиться к более совершенному овладению общением [6].

Как отмечают ученые, в деловой игре реализуются информационно-познавательная, развивающая, воспитательная, мотивационно-рефлексивная, контрольная и профессионально-адаптационная функции. Эта многофункциональность деловой игры позволяет нам использовать ее в процессе подготовки студентов-менеджеров к иноязычному деловому общению. Опыт использования форм и методов интенсивного обучения (в том числе игровая методика) показывает, что с их помощью достаточно эффективно решается целый ряд труднодостижимых задач:

- Интенсификация процесса обучения.
- Придание процессу обучения творческого характера.
- Приобретение студентами опыта инновационной деятельности в контексте будущей профессии.
- Формирование не только познавательных, но и профессиональных мотивов и интересов.
- Обучение коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, индивидуального и совместного принятия решений.

Таким образом, именно интенсивная методика благодаря специальной деятельности и разнообразию ее видов, то есть работа с партнером, со сменным

партнером, работа в группе из 3-х и более человек, группы студентов с другой группой, позволяет многократно включать новый языковой материал в высказываниях студентов, трансформировать и комбинировать его с ранее усвоенным в разнообразных ситуациях общения. В ходе активного сотрудничества с членами группы при их помощи и поддержки, а также при целенаправленном управлении со стороны преподавателя увеличиваются скорость и интенсивность формирования иноязычного речевого опыта, уверенное и безошибочное выполнение речевых действий.

Интересен опыт по организации проведения итогового контроля знаний студентов нетрадиционным методом в виде деловой игры. Деловая итоговая игра (ДИИ) «Деловой английский язык» предназначена для итогового контроля знаний студентов. В содержание занятия включены все виды учебной и речевой деятельности, в том числе говорение, письмо, чтение, понимание на слух. Проведению деловой игры предшествует разработка ряда проектов:

- Getting acquainted with business partners.
- Presenting the company.
- Describing your company's product.
- Negotiating prices.
- Concluding a deal.

Каждый из проектов имеет подпроекты, которые способствуют более глубокому исследованию изучаемого материала. Так, проект «Getting acquainted with business partners» включает в себя подпроекты:

- My business partner's portrait.
- Making a resume.
- A tour round the town.
- Making a letter of application for a job.
- Discussing my future career.

Проект «Presenting the company» включает в себя подпроекты:

- Showing visitors around the company.
- Making a leaflet.

Проект «Describing your company's product» включает подпроекты:

- Learning advertising.
- Making an advertisement.

Проект «Negotiating prices» включает:

- Making a price reducing letter.
- An answer to a price reducing letter.

Проект «Concluding a deal» включает работу над подпроектами:

- Receiving visitors.
- Entertaining visitors.

В соответствии со сценарием общей ДИИ студенческая группа подразделяется на подгруппы, которым преподаватель дает конкретные

задания, при необходимости раздаточные материалы. Так при разработке подпроекта «My business partner's portrait» студенты получают следующие задания:

1. Split into business groups.
2. Find in the dictionary words and expressions describing professional qualities necessary for a modern businessman.
3. Describe your business partner orally (then in writing).
4. Choose the position in the board for your employee according to his education, ambitions, professional qualities, character traits, experience.

Подводя итог вышесказанному, необходимо отметить, что деловая игра как метод итогового контроля позволяет избежать банальной рутины обычного занятия, выявить языковой потенциал студентов, активизировать творческие способности студентов и педагогов и способствует активному формированию готовности студентов к деловому общению на английском языке. Оценивая уровень коммуникативной компетенции участников проекта, выявляем сформированное умение свободно оперировать в соответствии с речевой задачей соответствующими лексическими единицами, умение свободно использовать в речи страноведческие реалии, осуществлять выбор языковых форм в соответствии с контекстом высказывания, уметь вести диалог, полилог, высказывать свою точку зрения с учетом профессионального и социокультурного компонента.

#### Литература:

1. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения [Текст] / А.А. Вербицкая // Современная высшая школа. - 1982. - № 3. - С. 139-141.
2. Выготский Л.С. Мышление и речь [Текст] / Л.С. Выготский // Собр. соч.: В 6-ти т. - М.: Педагогика, 1982. - Т. 2. - С. 381-395.
3. Доможирова М.А. Деловая игра в обучении профессионально-ориентированному общению на иностранном языке студентов неязыковых вузов [Текст]: Дисс. ... канд. пед. наук / М.А. Доможирова. – СПб., 2002. – 164 с.
4. Каморджанова Н., Янковский К. Деловые итоговые игры // Высшее образование в России. - 2002. - № 2. - С. 119-125.
5. Копылова В.В. Проектная методика как эффективная технология воспитания учащихся средствами иностранного языка: Автореф. дисс. ... канд. пед. наук. - М., 2001. - 32 с.
6. Леонтьев Н.А. Язык и речевая деятельность в общей и педагогической психологии [Текст]: избранные психологические труды / А.А. Леонтьев. - М.: Московск. психолого-социальный инст., 2001. - 448 с.

#### References:

1. Verbitsky A. Role play as a method of active learning [Text] / Verbitskaya A. // Modern Higher School. - 1982. - № 3. - P. 139-141.
2. Vygotsky L. Thought and Language [Text] / Vygotsky L. // Coll. Op.: 6 volumes Volume 2. - M.: Education, 1982. - P. 381-395.
3. Domozhirova M. Role play in teaching vocationally oriented foreign language intercourse to student in language higher schools [Text] diss. ... Candidate. ped. sciences / M.Domozhirova. - St. Petersburg, 2002. – 164 p.
4. Kamordzhanova N., Jankowski K. Business final role-playing games // Higher Education in Russia. – 2002. - № 2. – P. 119-125.
5. Kopylova V. The project technique as an effective means of technology of educating students by means of foreign languages: Author. diss. ... candidate. ped. sciences. - M., 2001. – 32 p.
6. Leontiev N. Language and speech activity in general and educational psychology [Text]: Selected Psychological Works / Leontiev A. – M.: Moscow Psychological and Social Institute, 2001. – 448 p.