

**Современная наука и образование:
новые подходы и актуальные исследования**

Мулендейкина Татьяна Александровна,

кандидат педагогических наук, доцент,

Военная академия материально-технического обеспечения

им. генерала армии А.В. Хрулева,

Омский автобронетанковый инженерный институт,

г. Омск

**ИГРОВОЙ МЕТОД КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ
КУРСАНТОВ ВОЕННОГО ВУЗА**

Аннотация. В статье автором актуализируется проблема развития иноязычной профессиональной коммуникативной компетентности курсантов. Для решения проблемы предлагается использовать игру, как один из интерактивных методов обучения. Приводятся примеры различных форм игр, используемых на занятиях по иностранному языку.

Ключевые слова: интерактивный, курсанты военного вуза, формы игры, коммуникативная компетентность.

Возросшая потребность в офицерах владеющих иностранным языком актуализирует проблему формирования иноязычной профессиональной коммуникативной компетентности курсантов военного вуза. Одним из педагогических средств, способствующим развитию умения курсантов осуществлять иноязычную коммуникацию на профессиональные темы, по нашему мнению, является применение интерактивных методов обучения.

Новый словарь методических терминов определяет «интерактивный» как «основанный на взаимодействии. Применительно к процессу обучения означает наличие обратной связи между педагогом или средством обучения и учащимися» [1, с. 84].

По утверждению Н.А. Моревой, при интерактивном режиме работы информационные потоки носят двусторонний характер, так как построены на

Современная наука и образование: новые подходы и актуальные исследования

диалоговом взаимодействии субъектов педагогического процесса. При интерактивном взаимодействии преподаватель и студент автономны, но при внешней независимости и свободе субъекты педагогического процесса находятся в постоянном сотрудничестве [5, с 57].

Анализ исследований показал, что большинство авторов среди наиболее эффективных интерактивных методов обучения называют игру [2, с. 52].

Игра, по мнению Н.А. Моревой – это способ расширения опыта участников посредством предъявления им неожиданной ситуации, в которой предлагается принять позицию (роль) кого-либо из участников и затем выработать способ, который позволит привести эту ситуацию к достойному завершению [5,с.127].

Игры классифицируются по разным признакам: по целям, по числу участников, по характеру отражения действительности. Так, выделяются имитационные игры, которые ассоциируются с игровым моделированием той или иной сферы труда; символические, основанные на четких правилах и игровых символах; исследовательские игры, связанные с новыми знаниями и способами деятельности [4, с. 7]

Г.К. Селевко выделяет сюжетные, ролевые, деловые, имитационные игры и драматизацию [там же].

В.Г. Семенов среди интерактивных игр называет игры с опосредованным воздействием на обучающегося (ребусы, кроссворды); игры с непосредственным воздействием на обучающегося (сюжетно-ролевые игры) [там же].

З.И. Коннова, Г.В. Семенова среди игровых методов обучения иностранному языку предлагают задания с «информационным неравенством» участников (information gap), которые могут принимать различные формы: picture gap, text gap, knowledge gap, belief\opinion gap, reasoning gap[3, с. 51].

Придерживаясь форм и характеристик, предложенных З.И. Конновой и Г.В. Семеновой, представим примеры заданий, которые выполняются курсан-

Современная наука и образование: новые подходы и актуальные исследования

тами военного вуза, обучающимися по специальности «Транспортные средства специального назначения».

Задания в форме picture gap предполагают, что у обучаемых имеются почти одинаковые картинки, некоторые изображения отличаются, и различия нужно обнаружить при помощи вопросов, не видя картинки партнера.

Так, курсанты работают в паре. Курсант А получает карточку с изображением танка серии М1 «Абрамс», курсант В получает карточку с изображением танка серии М1А1 «Абрамс». Формулируя вопросы друг другу, курсанты выявляют отличия, на основе которых должны назвать серию танка собеседника.

При выполнении задания типа text gap у курсантов имеются аналогичные тексты или фрагменты одного и того же текста, где подробности, присутствующие в тексте одного обучающегося, отсутствуют в тексте другого, и недостаток информации нужно восполнить.

Работа при выполнении задания данного типа осуществляется в паре. Курсанты читают текст о характеристике и применении боевой машины пехоты. Детали информации, присутствующие в тексте курсанта А, отсутствуют в тексте курсанта В. Задача курсанта В – запрашивая информацию у своего собеседника, восполнить недостаток данных.

Под заданием knowledge gap понимается наличие информации у одного собеседника и ее отсутствие у другого.

Так, для курсантов предлагается следующая ситуация: Вы являетесь офицером вооруженных сил Российской Федерации и присутствуете на международной выставке бронетанковой техники. Ваше внимание привлек один из новейших образцов танка. Вы по телефонной связи сообщаете своему коллеге о тактико-технических характеристиках данного образца. Курсант А, посетитель выставки, получает изображение танка и таблицу с его полными тактико-техническими характеристиками. Курсант В получает незаполненную таблицу. Задача курсанта В – сделать запрос информации и заполнить таблицу тактико-

Современная наука и образование: новые подходы и актуальные исследования

технических характеристик образца танка на основе данных, полученных от курсанта А.

В заданиях типа *belief/opinion gap* у обучаемых имеются разные убеждения, а нужно выработать единое мнение.

Курсанты получают следующую ситуацию: Вы являетесь разведчиком. Возвращаясь с задания, сообщаете командиру о расположении военной техники неприятеля, а также даете ее краткую характеристику. Курсанту А, выполняющему роль разведчика, выдается карта местности с расположением бронетехники неприятеля. Курсант В, выполняющий роль командира, получает карту местности. Задача командира – на основе данных разведчика, передающихся в устной форме, нанести на карту размещение военной техники неприятеля.

Задания в форме *reasoning gap* предполагают, что у обучающихся имеются разные доказательства, которые важно собрать вместе и сопоставить.

Так, трое курсантов выполняют задание в рамках следующей ситуации: Вы начальник штаба, владеющий общей оперативной обстановкой. В течение дня получаете данные о расположении военной техники неприятеля. Курсант А, выполняющий роль командира разведывательного взвода, имеет карту с информацией и устно сообщает начальнику штаба данные обстановки. Курсант В, командир разведывательной роты, имеющий аналогичную карту, но с некоторыми дополнительными сведениями также сообщает начальнику штаба информацию. Задача командира – на основе сопоставления двух устных сообщений от разведчиков нанести на карту расположение военной техники противника.

Опыт практической деятельности показывает, что игра является тем педагогическим средством, которое снижает языковой барьер курсанта, делает его активным участником иноязычной коммуникации, стимулирует его к применению полученных знаний, умений и навыков. Применение, описанных форм игр, актуализирует знание курсантами лексических единиц по изучаемой теме, грамматических аспектов изучаемого языка (умение запрашивать информацию,

Современная наука и образование: новые подходы и актуальные исследования

используя разные типы вопросов; умение давать полные и краткие ответы на вопросы), обогащает знания курсантов о предмете обсуждения, способствует развитию коммуникативного умения, а также учит сотрудничеству.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Азимов, Э. Г. Щукин, А. Н. *Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам)*. – М.: Издательство ИКАР, 2009. – 449 с.
2. Гайдунко Ю. А. *Сравнительный педагогический анализ дискуссионных и игровых методов обучения с целью применения их в процессе подготовки специалистов учебных заведений высшего образования // Проблемы современного педагогического образования*. – 2019. – № 62-3. – С. 50-54.
3. Коннова З. И., Семенова Г. В. *Игровые методы в развитии профессиональной иноязычной компетенции в неязыковом вузе // Известия Тульского государственного университета // Педагогика*. – 2019. – № 4. – С. 47-56.
4. *Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории / М. В. Короткова*. - М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. – 252 с.
5. Морева Н.А. *Технологии профессионального образования: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Н.А. Морева*. – 3-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 432 с.