

ПЕДАГОГИКА

УДК 378

**ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК КАК СРЕДСТВО ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ
БУДУЩЕГО ЭКОНОМИСТА***О. В. Жиронкина, Л. С. Жиронкина*

В условиях рыночных отношений, характеризующихся многообразием форм собственности, действием механизма конкуренции и государственным регулированием экономики, основным фактором стабильного получения прибыли является обеспечение конкурентоспособности выпускаемого объекта. В рамках системы высшего экономического образования таким объектом является выпускник, владеющий определенным объемом знаний и умений профессионального характера, а также обладающий высоким уровнем сформированности профессионально значимыми качествами. Уровень сформированности этих качеств, во многом влияющих на успешность будущей профессиональной деятельности, определяется качеством вузовской подготовки выпускника.

Формирование профессионально значимых качеств в экономическом вузе происходит при изучении не только профессиональных, но и общеобразовательных дисциплин, таких как история, политология, философия, иностранный язык и др. К профессионально значимым качествам, способствующим успешной профессиональной деятельности в области экономики и соответствующим современным требованиям профессии относятся следующие: креативность, ассоциативность мышления, аналитичность мышления, инициативность, ответственность, социальная активность, коммуникабельность, лидерство.

В рамках изучения иностранного языка, с целью повышения эффективности этого процесса на этапе вузовской подготовки, можно говорить о необходимости вариативного применения разнообразных методов обучения. Под методом понимается способ или совокупность приемов деятельности по достижению поставленной цели – формирования профессионально значимых качеств будущих экономистов и развития экономического мышления. Вариативность представляет собой применение или сочетание тех методов, которые необходимы для формирования определенного профессионально значимого качества. При этом все методы выбираются с учетом личностного и деятельностного подходов и направлены на активное взаимодействие студентов и преподавателей, с учетом их личностных особенностей.

При вариативном использовании разнообразных методов создается определенный эмоциональный настрой и стимулируется желание обучаемых участвовать в совместной творческой деятельности. Содержание создаваемых учебных ситуаций должно отражать специфику профессиональной деятельно-

сти экономистов. К таким методам, используемым в процессе изучения иностранного языка, можно отнести организационно-деятельностные, деловые, ролевые игры, мозговой штурм, индивидуальную исследовательскую работу студентов.

Говоря об игровых методах, следует разграничивать такие понятия как организационно-деятельностные, деловые и ролевые игры. Организационно-деятельностные игры имеют следующие характеристики:

- моделирование деятельности специалистов по решению сложных проблем управления социально-экономическими системами на основе реальной информации об их состоянии;
- обеспечение различия ролевых целей и их взаимодействия;
- наличие общей цели у игрового коллектива;
- использование коллективной деятельности по выработке решений;
- наличие альтернативных вариантов решения проблемы;
- обеспечение управления эмоциональным напряжением.

Организационно-деятельностная игра ориентирована прежде всего на получение конкретного результата обсуждения проблемы. Им может быть выработка концепции развития фирмы, разработка инвестиционного проекта, написание устава фирмы и др. В рамках ролевых игр отрабатываются навыки поведения участников в определенных ситуациях. С этой целью моделируется сложная и конфликтная ситуация, в ходе проигрывания и обсуждения которой важен сам процесс взаимодействия участников.

Деловая игра – это синтез метода анализа конкретных ситуации и ролевых игр. От других методов обучения она отличается тем, что основой деловой игры может быть модель фирмы или экономики страны, её отдельные элементы. Решения, принимаемые участниками игры на основе исходной информации, воздействуют на объект управления, вызывая изменения его исходного состояния. Деловая игра является формой воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования отношений, характерных для данной экономической специальности. Она позволяет смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста и его профессионально значимых качеств деятельности.

Деловая игра активизирует творческие особенности личности и позволяет видеть то, что не укладывается в рамки ранее усвоенных знаний, це-

лостно воспринимать ряд взаимосвязанных проблем, извлекать из памяти информацию в нужный момент, а также восполнять недостающую информацию интуитивным путём. Существует два вида целей игры: педагогические и игровые. Педагогические цели включают в себя вопросы обучения и воспитания, а игровые предназначены для создания мотива к игре и создания соответствующего эмоционального фона.

Предмет игры представляет собой деятельность ее участников, в специфической форме замещающую процесс реальной профессиональной деятельности. Он задаётся исходя из квалификационной характеристики специалиста и представляет собой перечень процессов или явлений, воссоздаваемых в деловой игре и требующих выполнения профессионально компетентных действий. Таким образом, предмет игры составляет воспроизведение в учебных условиях значимых моментов в профессиональной деятельности обучаемых, управление меняющимися условиями отношений между участниками игры.

Цели и задачи деловой игры реализуются в действиях ее участников, в ходе исполнения ими своих функций. При определении конкретных целей игры учитываются ее учебные задачи, особенности профессиональной деятельности обучаемых, ролевая структура их деятельности и общения, типичные профессиональные действия. Кроме того, в правилах игры оговариваются нормы поведения ее участников. Базовым элементом игровой процедуры является сценарий. Он описывает в словесной или графической форме предметное содержание, выраженное в характере и последовательности действий игроков и ведущих.

Система оценивания представляет собой неотъемлемый элемент игровой методики. Она должна, с одной стороны, обеспечивать контроль качества принимаемых решений с позиции норм и требований профессиональной деятельности. С другой стороны, система оценивания должна способствовать развёртыванию игрового плана учебной деятельности. Такая система выполняет функцию не только контроля над деятельностью студентов со стороны преподавателя, но и самоконтроля, обеспечения формирования игровой, познавательной и профессиональной мотивации участников.

Цель игры определяет ее основное содержание, связанное с формированием профессионально значимых качеств и экономического мышления обучаемых. Так, проблемные ситуации деловых и ролевых игр для повышения мотивации изучения отражают специфические моменты экономической деятельности, поэтому их необходимо проводить при изучении как профессиональных, так и общеобразовательных дисциплин. Содержание деловой игры соотносится с конкретными учебными целями, особенностями моделируемой ситуации, профессиональной подготовкой будущих специалистов, степенью включенности игры в воспитательно-образовательный процесс. Все это позволяет определить условия экономической деятельности, кото-

рые будут моделироваться в игре, содержание учебного материала и характер заданий, используемых в ней.

Необходимо отметить, что игры должны быть основаны на моделировании ситуаций, приближенных к реальным условиям профессиональной деятельности, на обязательной совместной деятельности участников игры, на элементе состязательности. Исходя из этого, разработка деловой игры должна включать в себя следующие этапы:

1. Определение аспектов профессиональной деятельности обучаемых, подлежащих моделированию в игровой ситуации.
2. Постановка проблемной ситуации и учебной цели игры.
3. Выделение основных этапов деловой игры, типичных проблемных ситуаций, основных факторов, предопределяющих ее характер и динамику.
4. Определение конкретных целей, которые обучаемые должны достигнуть (выработка подходов к разрешению проблемной ситуации или поиск конкретных решений проблемы), определение характера взаимодействия обучаемых в рамках их ролей.
5. Подготовка сценария и определение правил игры.
6. Разработка критериев оценки результатов игры и анализа деятельности игроков.
7. Составление инструкций для организатора игры, арбитров, судей и игроков; разработка соответствующих общих и индивидуальных рабочих материалов для участников.

К основным факторам, определяющим характер и динамику игры, можно отнести прежде всего ситуации, в которых происходит обсуждение заданной проблемы. К прочим факторам следует отнести индивидуальные особенности участников игры, характер их межролевого и межличностного взаимодействия, профессиональные навыки, сформированные за период обучения в экономическом вузе. Роли в игре распределяются с учетом профессиональных и личных интересов обучаемых, с одной стороны, и их индивидуально-личностных особенностей – с другой.

Исходным моментом в моделировании игры является подготовка сценария. Сценарий игры представляет собой систему действий ее участников, их взаимодействие и распределение ролей. К основным правилам проведения ролевых игр относятся следующие:

- обучаемому необходимо поставить себя в ситуацию, которая может возникнуть в экономической деятельности, например: заседание совета директоров, деловые переговоры, конференция и т. д.;
- участникам игры необходимо адаптироваться к ролям. В одних случаях они могут играть самих себя, в других им придется взять на себя воображаемую роль;
- участникам ролевой игры необходимо вести себя так, как если бы все происходило в реальной жизни. Их поведение должно соответствовать исполняемой ими роли.

Задание, предваряющее организационно деятельностную, деловую и ролевую игру, дается для того, чтобы обучаемые могли заблаговременно подготовиться к деловой игре. Оно вручается участникам игры до ее начала. Это задание включает следующие компоненты. Одним из них является описание исходных позиций деловой игры (сведения, дающие возможность участникам игры войти в ситуацию и принять конкретные исходные решения по своим ролям). Другим выступают организационные указания (перечень ролей, указания о характере деятельности, которую играющие должны выполнить). Условия проведения игры должны максимально соответствовать заданной ситуации. Так, например, необходимо расставить столы таким образом, чтобы директор сидел во главе группы специалистов, а клиент – напротив менеджера и т. п. На завершающей стадии игры преподаватель производит ее анализ. В процессе обсуждения хода и результатов игры преподаватель может дать оценку выводов и мнений участников игры, при этом анализу подвергается поведение и работа каждого участника, его доводы и манера их изложения, объясняет значение игры для дальнейшей профессиональной деятельности.

На занятиях по иностранному языку (английский) в Кемеровском институте (филиале) Российского государственного торгово-экономического университета был использован ряд игр, направленных на формирование профессионально значимых качеств. В качестве примера можно привести игру «Проект Ла-Манш», целью которой, наряду с закреплением навыков устного общения на английском языке, было формирование коммуникбельности, креативности, ответственности (формируется при подготовке к игре) и аналитичности мышления. Игра проводилась со студентами второго курса факультета внешнеэкономической деятельности на заключительном этапе изучения темы «Выход на зарубежные рынки, создание международных проектов». Согласно сценарию, группа разделилась на представителей компаний двух стран, которые намеревались подписать договор о строительстве туннеля под проливом Ла-Манш. В ходе переговоров студенты играли роли финансистов, маркетологов, специалистов по рекламе и других участников переговоров, которые должны были убедить друг друга в обоюдной целесообразности и рентабельности подобного проекта. В хронологическом плане эта игра замыкала цикл вариативного использования методов обучения направленного на активизацию познавательной активности студентов, поэтому они были готовы к целенаправленному формированию профессионально значимых качеств. Имитируя переговоры с партнерами по бизнесу, они старались проявить инициативу, проанализировать возникающие проблемы и творчески подойти к их решению, принимать ответственные решения от имени фирмы.

Анализ игр на иностранном языке показал, что студенты, войдя в роль, преодолевали барьер общения на иностранном языке, затруднения в выражении собственных мыслей. Несмотря на присут-

ствии языковых ошибок, общение носило живой и непринужденный характер. Это продемонстрировало студентам значимость иностранного языка в процессе вузовской подготовки экономистов, а также дало дополнительные возможности формирования коммуникбельности, креативности и самостоятельности мышления.

Результаты не только самих игр, но и их последующего анализа, проводимого преподавателем вместе со студентами, позволили подвести обучаемых к тому, что, во-первых, значительное место в успешности их профессиональной деятельности занимают не только знания и навыки по своей специальности, но и реализация своих профессионально значимых качеств и экономического мышления. В ходе игр студенты получили тому наглядное подтверждение. Во-вторых, они смогли убедиться, что эффективность делового общения как такового, зависит от отдельных его аспектов – умения слушать собеседника, сопереживать ему, анализировать, проявлять инициативу и т. п. С другой стороны, получая комплименты не только от своих товарищей, ведущего, но и от преподавателей, студенты столкнулись с проблемой принятия похвалы от других людей. Возможность увидеть, насколько их предложения и выводы оказались полезными для решения проблемы, позволила студентам значительно повысить самооценку.

Показательным в плане возможности формирования профессионально значимых качеств на общеобразовательных дисциплинах является самостоятельная работа студентов в процессе изучения иностранного языка. Она подразумевает активизацию внеаудиторной работы студентов по сбору экономической информации по заданным темам и ее анализу. Самостоятельная работа помогает формировать такие профессионально значимые качества, как инициативность, креативность, ассоциативность и аналитичность мышления. Результат индивидуальной работы представляет собой создание проектов развития фирм, банков, продвижения товаров на рынок и др., а также презентацию этих проектов. Индивидуальная работа дает студентам возможность не только проявить себя в роли исследователя, но и реализовать свои профессионально значимые качества в процессе презентации и обсуждения проектов, докладов, рефератов. Например, при изучении студентами на занятиях по иностранному языку темы «Маркетинг» им было предложено разделиться на рабочие группы по интересам. Каждая группа представляла фирмы, производящие различные товары или услуги. Задача студентов заключалась в том, чтобы провести анализ сегментации рынка, выбрать поставщиков и покупателей, найти рыночную нишу, сделать и разместить рекламу. В заключение на занятиях была организована презентация проектов на английском языке.

Не менее интересным методом, используемым в процессе формирования профессионально значимых качеств и развития экономического мышления на занятиях по иностранному языку, является мозговой штурм (или брейнсторминг). Это метод,

который позволяет за короткий срок получить большое количество идей, так или иначе относящихся к поставленной задаче. Затем, после тщательного анализа выдвинутых предложений, определяется нужное решение. В основе данного метода лежит принцип «отложенного обсуждения», который направлен на то, чтобы помочь обучаемому думать «вслух» и позволить другим ознакомиться с ходом и результатами его мышления. Одним из преимуществ такого метода обсуждения учебной проблемы является то, что обучаемые, обладающие различной информацией, могут следить за развитием обсуждения, сообщая дополнительные сведения и предлагать новые, дополнительные варианты решения проблемы.

Стимулирующий эффект соперничества в ходе проведения мозгового штурма увеличивает продуктивность выдвижения предложений решения проблемы, воздействуя на определенные профессионально значимые качества. Главными из них являются: креативность и ассоциативность мышления, позволяющие выдвигать необычные идеи в ходе обсуждения, инициативность и ответственность, раскрывающиеся в ходе реализации личного мнения участника обсуждения.

Механизм проведения мозгового штурма в процессе изучения дисциплин гуманитарного цикла в экономическом вузе следующий:

1. Подготовка темы (формулирование проблемы, выносимой на обсуждение в группе студентов).
2. Выбор одного из студентов (им может быть и преподаватель) на роль ведущего мозгового штурма.
3. Инструктаж двух секретарей (также из числа студентов в группе).
4. Проведение сессии мозгового штурма.
5. Анализ результатов и выбор окончательного варианта решения исходной проблемы.

Необходимо отметить, что преподавателю следует проинструктировать ведущего, которому рекомендуется заготовить несколько рабочих реплик, помогающих ему при управлении ходом сессии, например: «Пожалуйста, теперь попробуйте Вы», «Кто еще хотел бы что-нибудь добавить? Определить, дополнить, изменить? Что здесь еще может быть предложено?» и т. п. При проведении сессии ведущий должен обеспечить прохождение трех основных стадий: вводный инструктаж (5-10 мин.), рабочая сессия (10 – 20 мин.), заключительная стадия – отбор и обсуждение окончательного варианта (10 – 15 мин.). В ходе инструктажа ведущий кратко знакомит участников с проблемной ситуацией, обосновывает ее актуальность, высказывает пожелания, чтобы каждый участник внес свои предложения. Далее ведущему необходимо разъяснить участникам порядок проведения сессии мозгового штурма, повторить формулировку задачи и предложить задавать ему вопросы с целью окончательного выяснения, что и как предстоит делать.

Практика обсуждения проблемных ситуаций в режиме мозгового штурма на занятиях по ино-

странному языку в Кемеровском институте (филиале) Российского государственного торгово-экономического университета показала, что каждая группа студентов выбирает наиболее удобный для нее темп работы. По окончании сессии мозгового штурма ее протокол, который вели секретари, обсуждался преподавателем с группой для выработки окончательных предложений по решению проблемы.

Следует выделить также особую разновидность обсуждения проблемы в виде мозгового штурма – синектику. Она представляет собой поиск творческих решений проблемы с акцентом на генерировании ассоциаций других решений, полученных в ходе мозгового штурма. Целью применения синектики является совершенствование креативности и ассоциативности мышления у студентов-экономистов, играющего значительную роль в их профессиональной деятельности. Это позволяет объединить в одну творческую группу людей общей специальности, но с разными индивидуально-личностными особенностями.

На первом этапе происходит решение проблемной ситуации с помощью мозгового штурма, «очищение» от очевидных решений. При этом остаются только неординарные, спорные варианты. На втором этапе происходит поиск аналогий оставленным решениям, позволяющим участникам такого обсуждения выразить проблему в терминах, известных всем членам группы. Затем участники формулируют проблему так, как они ее понимают, то есть выделяют главные трудности и противоречия, не позволяющие сразу принять однозначное ее решение.

На третьем – конечном этапе, под управлением ведущего осуществляется поиск решения проблемной ситуации, с углублением аналогий и детальной проработкой каждого варианта. При этом выделяются аналогии четырех видов: прямые аналогии (государство – фирма, рубль – доллар и т. п.), субъективные аналогии (например, «... что бы я чувствовал, если бы я был долларом, рублем и т. п.?»), символические, иначе говоря, абстрактные и фантастические аналогии. К символическим аналогиям можно отнести такие, как «президент фирмы – процессор в компьютере, менеджеры – клавиатура, финансисты – накопители информации и пр.), к фантастическим – «банкротство банка – война в стране, инфляция – эпидемия» и т. п.

Таким образом, учитывая все вышеизложенное, следует подчеркнуть, что профессиональная подготовка будущих экономистов в процессе изучения иностранного языка происходит наиболее эффективно при вариативном использовании разнообразных методов обучения, таких как организационно-деятельностные, деловые, ролевые игры, мозговой штурм и индивидуальная исследовательская работа студентов.