

УДК 37.035.6**Ролевые игры как средство формирования общекультурных компетенций в учебном процессе по иностранному языку в вузе****Родина Светлана Владимировна**

Кандидат психологических наук,
доцент,
кафедра иностранных языков,
Институт управления в экономических,
экологических и социальных системах,
Инженерно-технологическая академия,
Южный федеральный университет,
344038, Российская Федерация, Ростов-на-Дону, ул. Нагибина, 13;
e-mail: svetla-efimen@yandex.ru

Аннотация

В данной статье речь идет о ролевых играх как об одном из эффективных средств для формирования общекультурных компетенций в процессе обучения иностранному языку в вузе. Студенты, принимающие активное участие в ролевых играх на занятиях по немецкому языку, овладели определенными общекультурными компетенциями, такими как умение работать в группе в роли руководителя и подчиненного, умение отстаивать свою точку зрения, умение внимательно слушать собеседника и адекватно отвечать на его реплики и многими другими, которые будут студентам полезны, как в дальнейшей учебе в институте, так и в будущей профессиональной деятельности. Благодаря сформированным общекультурным компетенциям в процессе ролевых игр, студенты на занятиях по иностранному языку в вузе превратились в активных участников образовательного процесса. Ролевые игры позволяют студентам не только получить некий объем знаний, но и научиться самостоятельно мыслить и повышать свое самообразование. Следовательно, сочетание традиционных методик обучения и современных интерактивных методов является важным условием эффективного обучения иностранному языку в вузе.

Для цитирования в научных исследованиях

Родина С.В. Ролевые игры как средство формирования общекультурных компетенций в учебном процессе по иностранному языку в вузе // Педагогический журнал. 2017. Т. 7. № 5А. С. 108-116.

Ключевые слова

Ролевая игра, общекультурные компетенции, образовательный процесс по иностранному языку, интерактивное обучение, языковые компетенции.

Введение

Многие педагоги в последнее время констатируют низкий общекультурный уровень молодежи: функциональная и методологическая неграмотность, недостаточное владение родным языком, невысокий уровень общей эрудиции, отсутствие интереса к разным видам искусства, что в современных условиях резко снижает возможности будущей успешной профессиональной реализации [Ореховская, 2014]. В связи с вышесказанным в российской высшей школе в последние годы применяются образовательные стандарты компетентного формата, неотъемлемым элементом которых являются общекультурные компетенции. Однако традиционные технологии образования, практически не способствуют формированию общекультурных компетенций. Цель данной статьи: доказать эффективность использования ролевых игр на занятиях по иностранному языку в вузе на основе предложенного автором алгоритма, как средства развития коммуникативной компетенции в говорении на иностранном языке и общекультурных компетенций.

Понятие «общекультурная компетенция» в педагогической науке

Различными проблемами, связанными с формированием, развитием и совершенствованием общекультурных компетенций, в современной педагогической науке занимались многие ученые, такие как Ежова Т.В., Нигматзянова Г.Х., Хуторской А.В. и многие другие

По мнению Т.В. Ежовой, именно общекультурная компетентность определяет активную жизнедеятельность человека, его способность ориентироваться в различных сферах социальной и профессиональной жизни, гармонизирует внутренний мир и отношения с социумом [Ежова, 2003]. Г.Х. Нигматзянова определяет общекультурные компетенции как базовую компетентность личности, обеспечивающую вхождение в мировое пространство культуры и самоопределение в нем, овладение нормами речевого этикета и литературного языка, а также культурой межнационального общения и способностью ориентироваться в социуме [Нигматзянова, 2014]. Согласно классификации А.В. Хуторского, общекультурные компетенции относятся к ключевым компетенциям, которые включаются в метапредметный уровень содержания образования [Хуторской, 2004], который выполняет интегрирующую функцию, формирует теоретическое мышление и универсальные способы деятельности.

Понятие интерактивности в обучении иностранным языкам

Проблема активизации познавательной деятельности студентов всегда была одной из наиболее актуальных в обучении иностранным языкам. Интерактивное обучение – это способ познания, осуществляемый в формах совместной деятельности обучающихся [Кулюкина, 2011; Панина, 2006]. Одним из самых эффективных методов интерактивного обучения является ролевая игра. Ролевая игра как игровой метод характеризуется наличием задачи и распределением ролей. В ролевых играх действия игроков стимулируются самим игровым комплексом [Астафурова, 1997]. Ролевая игра рассматривается как современная технология развития коммуникативных способностей в иноязычном общении. Ролевая игра является также одним из средств формирования сплоченного коллектива в группе. Этому способствуют совместное обсуждение задач и способов выполнения каждого этапа задания, а также итогов по окончанию ролевой игры. Важным аспектом при проведении ролевых игр является игнорирование грамматических и фонетических ошибок. Ошибки должны исправляться

преподавателем при выполнении последующих упражнений. Такая тактика способствует снятию эмоциональных барьеров у испытуемых во время проведения ролевых игр [Абульханова-Славская, 1999].

Реализация ролевой игры на занятиях по иностранному языку в вузе осуществляется на основе следующего алгоритма (рис.1).

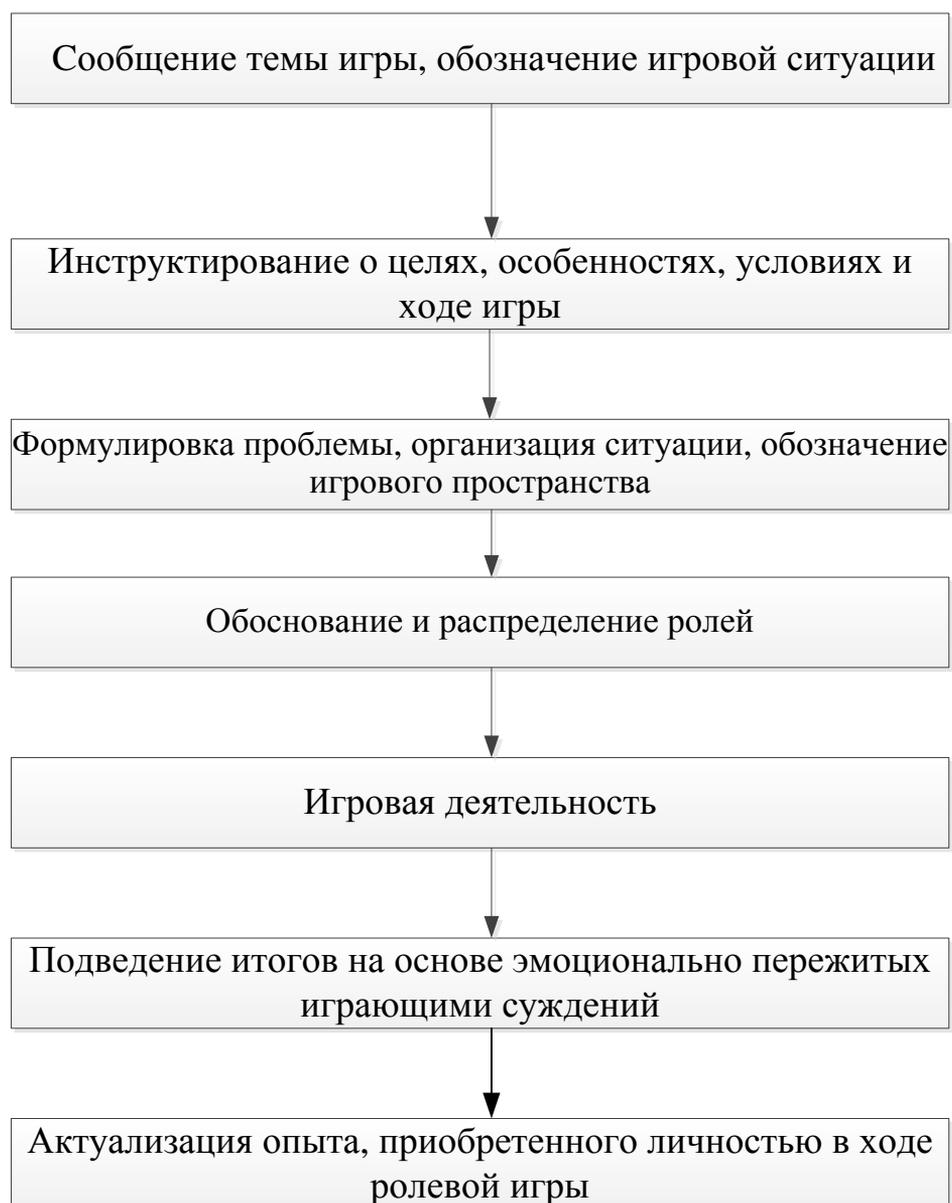


Рисунок 1 - Алгоритм проведения ролевой игры на занятиях по иностранному языку в вузе

Описание конкретного опыта применения ролевых игр на занятиях по немецкому языку в вузе

На кафедре иностранных языков Инженерно-технологической академии Южного федерального университета на занятиях по немецкому языку активно используются ролевые

игры. Студентам предлагаются различные ролевые игры, которые модифицируются с учетом их интересов и возможностей. Дополнительная мотивация создается путем введения в игру ролей, которые связаны с их будущей профессиональной направленностью. Среди ролевых игр предлагаются: проведение конференций, «круглых столов», дискуссий и интервью с известными изобретателями или учеными, ведение деловых переговоров в разных странах, собеседование при приеме на работу в новую зарубежную компанию, создание рекламного ролика нового технического изобретения, совещание Совета директоров и другое. Результативность ролевых игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными упражнениями. Студенты в микрогруппах разрабатывают ролевые игры, затем выбирается лучший сценарий ролевой игры из всех предложенных, далее осуществляется подготовка к ее проведению.

Приведем пример ролевой деловой игры «Диспут – защита инноваций в области нанотехнологий». Каждой группе инженеров дается задание: ознакомиться с конкретным опытом применения нанотехнологий и их направлениями, состояниями, тенденциями развития и на диспуте в лаконичной форме (10-15 минут) изложить их идеи и особенности. Кроме того, группа выбирает из своего состава исполнителей следующих ролей:

-автор-новатор – носитель передовых идей, руководитель группы. Основная идея, которую будет защищать сторонник передовых идей в ролевой игре на немецком языке, будет следующей: *Die Nanotechnologie ist heute populärwissenschaftlich.*

-оптимисты-сподвижники новатора, защитники идей, их пропагандисты. Их позиция в ролевой игре: *Mit der Nanotechnologie ist die Forschung in vielen Gebieten der Menschenlebenstätigkeit möglich: Oberflächenphysik, Chemie, Maschinenbau und Lebensmitteltechnologie (Nano-Food).*

-пессимисты-консерваторы и скептики, противники идей. Они не согласны с тем, что у нанотехнологий великое будущее и пытаются это опровергнуть: *Wunderbare Eigenschaften der Nanoteilchen können sich in die Naturkatastrophe verwandeln und die Menschheit vernichten. Die Nanoteilchen besitzen eine sehr hohe durchdringende Fähigkeit. Das hängt nicht davon ab, von welcher Eigenschaft sie gemacht sind.*

-реалисты-аналитики, способные взвесить все «за» и «против» и сделать необходимые выводы: *Das Ziel der Entwicklung in der Nanotechnologie ist die digitale, programmierbare Manipulation der Materie auf atomarer Ebene. Es gibt natürlich Risiken, aber der Fortschritt geht weiter.*

В зависимости от количества участников и обсужденных направлений в области нанотехнологий возможно выделение групп не только по указанным, но и по другим ролевым направлениям (разработчики – производители – инвесторы – потребители и т.д.).

В результате делового обсуждения инноваций в области нанотехнологий на диспуте по ролям стороны приходят к тому или иному решению о целесообразности их применения в той или иной сфере человеческой жизнедеятельности.

Ролевая деловая игра «Диспут – защита инноваций в области нанотехнологий» используется в группах студентов института нанотехнологий и электронного приборостроения (ИНЭП) в конце IV курса. Цель использования данной игры: осуществить контроль усвоения изученных по теме «Нанотехнология как самая современная научная область» лексических единиц и грамматических структур и определить уровень сформированности коммуникативных навыков говорения по данной теме. Вторая цель, которая преследуется при проведении ролевых игр на занятиях по немецкому языку в вузе, является развитие общих, личностных, межпредметных

компетенций, таких как понимание сущности профессии инженера, осознание ответственности за инженерные решения, способность эффективно работать индивидуально и как член команды [Евстропова, Опарина, 2014].

До того, как провести со студентами ролевую игру по теме «Диспут – защита инноваций в области нанотехнологий», со студентами проводится подготовительная работа, направленная на развитие коммуникативной компетенции в чтении и говорении по данной теме. Эта подготовительная работа включает в себя фонетические задания, которые помогают студентами справиться с трудностями произношения отдельных немецких слов и целых фраз. Далее следуют лексические задания, при выполнении которых обогащается словарный запас студентов и блок грамматических упражнений, который помогает снять грамматические трудности, встречающиеся в техническом тексте данной тематики. Работая с текстом, студенты учатся читать и понимать немецкоязычные тексты и строить монологическое высказывание и вести диалог по теме текста. Вашему вниманию предлагаются несколько лексических заданий и заданий к тексту о нанотехнологиях.

Примеры лексических заданий:

I. Finden Sie bitte den Oberbegriff.

1. die Clusterphysik, der Maschinenbau, die Oberflächenchemie, die Nanoforschungsgebiete;
2. das Nanometer, die Tonne, die Größen, das Millimeter.

II. Übersetzen Sie die Wörter in Klammern ins Deutsche und den ganzen Satz ins Russische.

1. Die Nanotechnologien gründen auf (исследовании) der Größenordnung vom Einzelatom bis zu einer Strukturgröße.
2. Die weitere (уменьшение) von Mikrometerstrukturen erfordert meist völlig ungewöhnliche neue Ansätze.

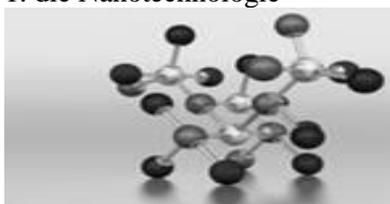
Примеры заданий к тексту „Nanotechnologien als das neueste Wissenschaftsgebiet“:

I. Stellen Sie die folgenden Stichworte in der richtigen Reihenfolge.

1. Die Nanotechnologien erfordern eine weitere Verkleinerung von Mikrometerstrukturen.
2. In der Chemie werden größere nanoskalige Molekülverbunde aufgebaut.
3. Die Größe und die Eigenschaften eines Objektes spielen im Funktionieren der Nanotechnologien eine große Rolle.

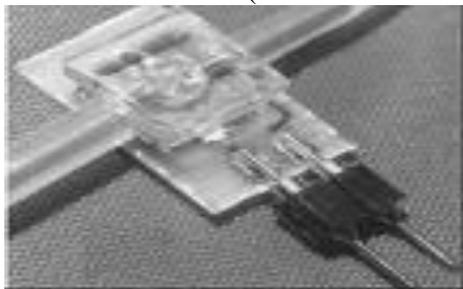
II. Finden Sie die Erklärungen von folgenden Begriffen.

1. die Nanotechnologie



a. befasst sich mit Verfahren, die zur Herstellung von Körpern und geometrischen Strukturen mit Dimensionen im Mikrometerbereich (0,1-1000 μm (Mikrometer)) angewandt werden. Bei Strukturgrößen unter 100 Nanometer redet man von Nanotechnik.

2. die Mikrotechnik (die Mikrostrukturtechnik)



b. ist das Forschungsgebiet vom Einzelatom bis zu einer Strukturgröße von 100 Nanometern (nm).

III. Erzählen Sie über die Nanotechnologien in der deutschen Sprache. Benutzen Sie dabei die folgende Gliederung.

Populärwissenschaftliche Forschungsgebiete mit der Nanotechnologie;
Teilchen, die durch Nanotechnologien erforscht werden, und ihre Größenordnung;
Wege und Methoden der Nanomaterialienherstellung.

Методология исследования полученных результатов при использовании ролевых игр

Ролевые игры систематически используются на занятиях по немецкому языку для студентов всех технических специальностей в конце изучения темы или раздела учебного пособия. В конце каждого полугодия студентам предлагается авторская анкета «Чему Вы научились на занятиях по немецкому языку в этом семестре?», которая позволяет выделить набор как языковых, так и общекультурных компетенций, сформированных в учебной группе в данном семестре. На основе анализа заполненных анкет в конце каждого семестра были сделаны определенные выводы. 75-80% студентов, как отмечают они сами, овладели следующими *коммуникативными компетенциями*: научились искать и приводить аргументы в дискуссии; научились убеждать собеседника или опровергать его мнение; научились делиться своими мыслями с собеседником. Эта же категория студентов овладела и другими языковыми компетенциями: *лингвистическая компетенция*: выучили новые словарные единицы; овладели определенными правилами для того, чтобы преобразовывать эти единицы в осмысленные высказывания; *социолингвистическая компетенция*: приобрели способность использовать язык в соответствии с ситуацией (кто ведет общение, с кем, о чем, где, с какой целью); *социокультурная компетенция*: познакомились с особенностями социокультурного контекста в немецкоговорящих странах (деловой этикет, традиции, нравы, обычаи); *стратегическая компетенция*: научились использовать вербальные и невербальные стратегии в общении на немецком языке.

Студенты, принимающие активное участие в ролевых играх на занятиях по немецкому языку, овладели также определенными общекультурными компетенциями, такими как: стали более уверенными и активными в общении на родном языке; научились слаженно работать в коллективе, эффективно взаимодействовать с коллегами; научились самостоятельно принимать решения, ставить цели и конструировать пути их достижения; овладели культурой межнационального общения; научились постановке исследовательских задач профессиональной деятельности и выбору путей их достижения.

Опросник «Чему Вы научились на занятиях по немецкому языку в этом семестре?» был также предложен для заполнения преподавателям, которые работают в группах с систематическим использованием ролевых игр. Преподаватели отметили, что у 75-80% студентов на их занятиях были сформированы как языковые компетенции, так и общекультурные компетенции, которые являются частью профессиональных компетенций различных технических специальностей.

Заключение

На занятиях по немецкому языку с использованием ролевых игр современный студент из пассивного элемента образовательной системы превратился в активного участника образовательного процесса [Ефименко, 2011]. Ролевые игры позволяют студентам повышать уровень своего самообразования, так как учебный предмет «Иностранный язык», так же, как и

другие дисциплины гуманитарного цикла способствуют: развитию творческой активности студентов; формированию личностной готовности к применению технических знаний и умений; развитию коммуникативных и организаторских способностей; формированию общечеловеческих (гуманистических) ценностей.

Следовательно, одним из эффективных способов решения задач, стоящих перед преподавателями иностранного языка на современном этапе, является компетентностный подход в соединении с новейшими технологиями и методами, такими как интерактивные и активные методы обучения. В результате такого подхода в обучении у студентов технического вуза будет поэтапно формироваться как высокий уровень владения профессионально-ориентированным иностранным языком, так и будут созданы условия для формирования и закрепления профессиональных компетенций, к числу которых относятся общекультурные компетенции.

Библиография

1. Абульханова-Славская К.А. Психология и сознание личности: Избранные психологические труды. М., 1999. 224 с.
2. Астафурова Т.Н. Стратегии коммуникативного поведения в профессионально-значимых ситуациях межкультурного общения: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. М., 1997. 41 с.
3. Евстропова Н.С., Опарина К.С. Использование интерактивных методов обучения на занятиях по иностранному языку в техническом вузе (на примере технологии «командообразования») // Вестник Вятского государственного университета. 2014. № 6. С. 149-152.
4. Ежова Т.В. Формирование общекультурной компетентности студентов в образовательном процессе вуза: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Оренбург, 2003. 22 с.
5. Ефименко С.В. Психолого-педагогические особенности формирования ценностно-смысловых установок студентов в условиях иноязычной коммуникативной деятельности: автореф. дис. ... канд. психол. наук. Ростов-на-Дону, 2011. 24 с.
6. Кулюкина Е.С. Формирование компетенций бакалавров и магистров технических профилей с учетом международных стандартов: дис. ... канд. пед. наук. Томск, 2011. 213 с.
7. Нигматзянова Г.Х. Структура и содержание общекультурных компетенций студента // Гуманитарные научные исследования. 2014. № 2. С. 19-20.
8. Ореховская Н.А. Об общей культуре первокурсника технического вуза // Высшее образование в России. 2014. № 3. С. 135-139.
9. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения. М.: Академия, 2006. 176 с.
10. Хуторской А.В. Практикум по дидактике и современным методикам обучения. СПб.: Питер, 2004. 541 с.

Role-playing games as means of common cultural competences formation in the foreign language educational process in the higher institution

Svetlana V. Rodina

PhD in Psychology, Associate Professor,
Department of foreign languages,
Institute of Management in Economic, Ecological and Social Systems,
Engineering and Technological Academy,
Southern Federal University,
344038, 13 Nagibina st., Rostov-on-Don, Russian Federation;
e-mail: svetla-efimen@yandex.ru

Abstract

In this scientific article the author is talking about role-playing games as one of the effective tools for the formation of general cultural competencies in the process of teaching a foreign language at a university. The research showed that those students who take an active part in role-playing games in the German language classes have mastered certain general cultural competencies, such as the ability to work in a group as a leader and a subordinate, the ability to defend one's point of view, the ability to listen carefully to the interlocutor and respond adequately to his cues and many others, which will be useful for students, both in further studies at the institute, and in future professional activities. Thanks to the developed general cultural competences in the process of role-playing games, students in the foreign language classes at the university turned into active participants in the educational process. Role games allow students not only to gain a certain amount of knowledge, but also to learn how to independently think and improve their self-education. Therefore, the author comes to the conclusion that the combination of traditional teaching methods and modern interactive methods is an important condition for effective teaching of a foreign language at a university.

For citation

Rodina S.V. (2017) Rolevye igry kak sredstvo formirovaniya obshchekul'turnykh kompetentsii v uchebnom protsesse po inostrannomu yazyku v vuze [Role-playing games as means of common cultural competences formation in the foreign language educational process in the higher institution]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 7 (5A), pp. 108-116.

Keywords

Role-playing game, common cultural competences, educational process in a foreign language, modern higher institution, interactive training, natural motivation, language competences, pieces of the humanitarian block.

References

1. Abul'khanova-Slavskaya K.A. (1999) *Psikhologiya i soznanie lichnosti: Izbrannye psikhologicheskie trudy* [Psychology and consciousness of personality: Selected psychological works]. Moscow.
2. Astafurova T.N. (1997) *Strategii kommunikativnogo povedeniya v professional'no-znachimyykh situatsiyakh mezhkul'turnogo obshcheniya. Doct. Dis.* [Strategies of communicative behavior in professionally significant situations of intercultural communication. Doct. Dis.]. Moscow.
3. Efimenko S.V. (2011) *Psikhologo-pedagogicheskie osobennosti formirovaniya tsennostno-smyslovykh ustanovok studentov v usloviyakh inoyazychnoi kommunikativnoi deyatel'nosti. Doct. Dis.* [Psychological and pedagogical features of the formation of students' values and meanings in the context of a communicative activity in another language. Doct. Dis.]. Rostov-na-Donu.
4. Evstropova N.S., Oparina K.S. (2014) Ispol'zovanie interaktivnykh metodov obucheniya na zanyatiyakh po inostrannomu yazyku v tekhnicheskoy vuz (na primere tekhnologii «komandoobrazovaniya») [The use of interactive teaching methods in foreign language classes in a technical college (using the example of "command formation" technology)]. *Vestnik Vyatskogo gosudarstvennogo universiteta* [VyatSU Herald], 6, pp. 149-152.
5. Ezhova T.V. (2003) *Formirovanie obshchekul'turnoi kompetentnosti studentov v obrazovatel'nom protsesse vuza. Doct. Dis.* [Formation of general cultural competence of students in the educational process of the university]. Orenburg.
6. Khutorskoi A.V. (2004) *Praktikum po didaktike i sovremennym metodikam obucheniya* [Practice on didactics and modern teaching methods]. St. Petersburg: Piter Publ.
7. Kulyukina E.S. (2011) *Formirovanie kompetentsii bakalavrov i magistrów tekhnicheskikh profilei s uchetom mezhdunarodnykh standartov. Doct. Dis.* [Formation of competences of bachelors and masters of technical profiles taking into account international standards. Doct. Dis.]. Tomsk.
8. Nigmatzyanova G.Kh. (2014) *Struktura i sodержanie obshchekul'turnykh kompetentsii studenta* [Structure and content

-
- of the general cultural competences of the student]. *Gumanitarnye nauchnye issledovaniya* [Humanitarian scientific research], 2, pp. 19-20.
9. Orekhovskaya N.A. (2014) Ob obshchei kul'ture pervokursnika tekhnicheskogo vuza [About the general culture of a freshman at a technical college]. *Vysshee obrazovanie v Rossii* [Higher education in Russia], 3, pp. 135-139.
10. Panina T.S. (2006) *Sovremennye sposoby aktivizatsii obucheniya* [Modern ways of activating learning]. Moscow: Akademiya Publ.