

УДК 159

РОЛЬ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ У СТУДЕНТОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ

КАРПЕНКО Г. М.

к. псих. наук, доцент кафедры иностранных языков
ДВНЗ «Прикарпатский национальный университет имени Василя Стефаника»
г. Ивано-Франковск, Украина

Аннотация: Игровая технология необходима в процессе обучения. Это огромная возможность участника общаться с другими субъектами. Она способствует повышению мотивации к общению, помогает студентам преодолевать коммуникативный барьер, ведет к обогащению профессиональной лексики и усиливает профессиональную коммуникативную компетентность студентов.

Ключевые слова: игра, общение, мотивация, профессиональная коммуникативная компетентность, процесс обучения.

THE ROLE OF THE GAME IN THE PROCESS OF FORMING STUDENTS' PROFESSIONAL COMMUNICATIVE COMPETENCE

Karpenko H.M.

Abstract: Game technology is necessary in the learning process. This is a great opportunity for a person to interact with other partners. It promotes motivation for communication, it helps students to overcome communication barrier, it leads to the enrichment of professional vocabulary and it enhances students' professional communicative competence.

Key words: game, communication, motivation, professional communicative competence, the learning process.

Ориентация процесса обучения в высшей школе на личность студента и его профессиональную коммуникативную компетентность как будущего специалиста требует внедрения в практическую деятельность преподавателя более интенсивных технологий и методов. Среди таких технологий главное место занимает игра. "Игра - это огромное, светлое окно, через которое в духовный мир человека вливается жизненный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, которая зажигает огонек любознательности. Без игры нет и не может быть полноценного развития", считал В. А. Сухомлинский [3]. С. А. Шмаков утверждает, что игра - это построение собственного мира, в котором можно установить комфортные для себя законы, избавиться от многих жизненных трудностей; это сфера сотрудничества и сотворчества

[6].

Сделав анализ научной литературы [2, 5, 7] можно утверждать, что игра помогает преподавателю сформировать у студентов определенную систему умений и навыков, способствующих повышению качества подготовки будущего специалиста. С практическим использованием игровой технологии происходит углубление и закрепление знаний студентов, совершенствуются умения применять их на практике. Игра позволяет ощутить значимость своего "я", проявить творчество, оригинальность, эрудицию, актерские таланты. Отметим, что в целом игровая деятельность выполняет такие функции: коммуникативную (усвоение диалектики общения), игротерапевтическую (победа трудностей, которые возникают в различных видах жизнедеятельности), диагностическую (содействие самопознанию), социализационную (включение в систему общественных отношений). Игра дает возможность студентам не бояться ошибок и активизировать собственный творческий потенциал. Участники игры становятся конкретными носителями производственных отношений, которые складываются в коллективе.

Таким образом, среди указанных функций, которые выполняет игровая технология, значительное место занимает развитие коммуникативной компетентности. Мы полностью разделяем мнение Л. В. Барановской в том, что «коммуникативная компетентность - это способность к эффективному общению, это такой уровень навыков взаимодействия с людьми, который позволяет индивиду в пределах своих способностей и социального статуса успешно функционировать в данном обществе» [2, с.146].

Как отмечает К. А. Абульханова-Славская [1], неразвитые вовремя коммуникативные умения сказываются на последующих этапах жизненного пути личности в ее коммуникативной деятельности, в неспособности гибко сочетать свою активность с активностью других людей. Поэтому, без овладения коммуникативными умениями никакая деятельность, а тем более профессиональная деятельность, не может быть эффективной.

Интересен анализ психологической природы игры, психологических особенностей ее участников.

Игра - это поведенческая коммуникация, это конечно взаимодействие двух или более субъектов, то есть коллективное, групповое взаимодействие. Это форма отражения предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений. Суть игры - это метод имитации (воспроизведение, подражание, отображение) принятия решений и решения сложных проблемных задач в различных ситуациях путем игры по данным или выработанным самими участниками правилам [8]. Участники игры в процессе имитационного моделирования занятий, решения проблем, совершенствуют знания о сущности своей деятельности [9].

Важной особенностью игры является изображение проблемы в динамике, возможность участников пережить сжатую по времени и событиями профессиональную реальность [8, 9]. Важно отметить, что игра не является инструментом получения готовых решений. Прежде всего, она выступает средством анализа решений. Анализ результатов всегда приводит к выводу о необходимости поиска какой-либо новой альтернативы, модификации каких-либо элементов выбранной стратегии, которые

сравнивались и оценивались в игре или прогнозировались посредничеством ее проведения. Поэтому игра не исчерпывает соответствующей игровой ситуации, а только приводит к тому, чтобы вновь модифицировать игру.

Участники игры анализируют свои действия, взвешивают все "за" и "против" каждого выбора, представляют возможные реакции партнеров. То есть происходит оценка ситуации с учетом перспектив ее развития, главный акцент делается на анализе неопределенности, что обусловлено действиями других участников, выбор которых не всегда заранее известен. Здесь игровая модель выступает как инструмент, используемый в процессе принятия решения, а именно: принятие решения не выступает результатом, который получен из модели, а своеобразная стратегия, выработанная на основе анализа игры [8].

Важным моментом в использовании игры в учебном процессе относится к педагогическому мастерству преподавателя, его общекультурного уровня, который зависит от его эстетической, художественно-эстетической культуры, формируется в процессе ознакомления с различными видами искусства в общественной жизни, а также социально-психологической, интеллектуальной, профессиональной культуры. Эта концепция нашла свое развитие в многочисленных трудах И. Зязюна, его коллег и учеников. Так, в книге "Красота педагогического воздействия" И. Зязюн и Г. Сагач отстаивают положение о том, что педагогическое общение содержит эстетический компонент, так как в процессе общения преподаватель должен обогащать студентов интеллектуально, морально, эстетически, деятельно [4].

Использование игры в процессе обучения студентов создает целый ряд положительных моментов: повышает интерес к обучению; студенты приобретают навыки принятия конструктивных решений; повышает самооценку студентов; развивает положительное отношение к учебному процессу; активизирует познавательную деятельность.

Игра в процессе обучения обеспечивает: активность студентов; обогащения лексического запаса профессионально-ориентированной лексикой; взаимодействие и сотрудничество субъектов учебного процесса; психологический комфорт, который обеспечивает самораскрытие личности; совершенствование коммуникативных навыков студентов (могут больше высказываться); развитие общих и профессиональных компетенций; развитие мышления (воспроизводят усвоенные знания при решении проблем, максимально приближенных к профессиональным).

Итак, оптимальность процесса формирования у студентов профессиональной коммуникативной компетентности в значительной степени обеспечивается за счет использования игры в учебном процессе. Она играет важную роль и способствует повышению у студентов мотивации к общению. Игра помогает студентам преодолеть коммуникативный барьер. С помощью игры можно смоделировать практически любой аспект профессиональной деятельности и усилить у студентов мастерство их профессиональной коммуникативной компетентности.

Список литературы

1. Абульханова-Славська К.А. Деятельность и психология личности. – М.: Изд-во “Наука”, 1980. – 335с.
2. Барановська Л.В. Комунікативна компетентність викладача вузу /Творча особистість учителя: проблеми теорії і практики: Збірник наукових праць / Ред. кол. Гузій Н.В. та інші. – К., НПУ, 1999. – С. 146 – 149.
3. Геллер Е.М. Наш друг – игра. Минск,1979. – С. 3.
4. Зязюн І.А., Сагач Г.М. Краса педагогічної дії. – К.: Українсько-фінський інститут менеджменту і бізнесу, 1997. – 302с.
5. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования игры и дискуссии. – Рига, «Эксперимент», 2007. – 327с.
6. Коротков И.М. Подвижные игры в школе. М., 1979.
7. Курлянд З.Н. Педагогіка вищої школи: Навч. посіб. / З.Н.Курлянд. – К.: Знання, 2005. – 399с.
8. Хруцький Е.А. Организация проведения деловых игр:Учебное пособие. – М.: Высш. Школа, 1991. – 320с.
9. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навчальний посібник. – К.: Вища школа, 2004. – 200с.