

# СРЕДНЕЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Ежемесячный  
теоретический  
и научно-  
методический  
журнал

ЯНВАРЬ  
№ 1  
2011

**В НОМЕРЕ:**

Российская академия образования  
Союз директоров ссузов России

Факторы и  
предпосылки  
социально-  
педагогического  
сопровождения  
обучающихся

Организация  
уровневой  
дифференциации  
профессионального  
обучения

Физическая культура  
как фактор  
формирования  
телесности человека

Ретроспективный  
анализ понятия  
«педагогический  
контроль»

Использование  
мультимедийных  
технологий в  
профессиональном  
образовании





Затем были определены номенклатура структурных элементов вариативной части (дисциплин, профессиональных модулей), объем нагрузки по каждому структурному элементу вариативной части, последовательность изучения структурных элементов, согласно разработанному учебному плану и календарному графику учебного процесса.

Структурные элементы вариативной части ОПОП по профессии «Повар, кондитер»:

1. Разделы учебных дисциплин ФГОС НПО: «Основы микробиологии, санитарии и гигиены в пищевом производстве», «Техническое оснащение и организация рабочего места».
2. Разделы профессиональных модулей ФГОС НПО: ПМ.05 «Приготовление блюд из мяса и домашней птицы», ПМ.08 «Приготовление

хлебобулочных, мучных и кондитерских изделий».

3. Новые дополнительные профессиональные модули: ПМ.09 «Приготовление основных и холодных горячих десертов», ПМ.10 «Приготовление диетических (лечебных) блюд, блюд детского питания», ПМ.11 «Приготовление блюд из нерыбных продуктов моря», ПМ.12 «Приготовление блюд зарубежной кухни».

После определения структуры и места вариативной части ОПОП продолжена разработка содержания основной профессиональной образовательной программы и учебно-методического обеспечения по ее реализации.

#### ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ИНТЕРАКТИВНЫЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ РЕЧЕВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

*Н.И. Герасимова (Курский государственный университет)*

Психологическая теория деятельности в рамках воззрений *Л.С. Выготского* и *А.Н. Леонтьева* выделяет три основных вида человеческой деятельности: трудовую, игровую, учебную. Все эти виды тесно взаимосвязаны между собой. Рассмотрение понятия «деятельность» с лингводидактических позиций позволило определить строение деятельности: мотив / цель – задачи – условия – средства – способы – результат. Проблема соотношения языка (речи) и мышления находилась в центре внимания таких психологов, как *Л.С. Выготский*, *П.П. Блонский*. По словам *Л.С. Выготского*, она представляет собой один из труднейших, запутаннейших и сложнейших вопросов экспериментальной психологии [2, с. 6].

Заслугой *В.А. Артёмова*, *Б.В. Беллева* и других отечественных психологов является то, что они не только утвердили речь в качестве предмета обучения, но и дали психологическое обоснование необходимости обучения речи во всех ее формах [1, с. 25]. Речевая деятельность людей, предоставляя возможность общения друг с другом, в то же время реализует их социально-коммуникативную деятельность. Источником речевой деятельности во всех ее видах является коммуникативно-познавательная потребность. Речевая деятельность обслуживает игровую деятельность, которая социальна по содержанию, в ней учащийся познает правила поведения – социальные нормы, усваивает роли, учится жить и действовать [3, с. 160].

Основная функция педагогической деятельности состоит не просто в передаче знаний, а в создании проблемно-познавательных ситуаций и управлении процессом познавательной деятельности обучающихся с учетом их индивидуальных особенностей. Как считает *А.В. Коньшева*, в человеческой практике игровая деятельность выполняет следующие

функции [4, с. 11]: развлекательную (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес); коммуникативную (освоение диалектики общения); диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры); самореализации (проявление способностей и скрытых возможностей); межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей); социализации (включение в систему общественных отношений); эстетическую (наслаждение, которое испытывается от игры).

Игровая деятельность в процессе языкового образования переводчика выполняет следующие функции: обучающую, воспитательную, развлекательную, коммуникативную, релаксационную, психологическую, развивающую.

Для того чтобы выявить специфику деловой игры как интерактивного метода подготовки переводчика к коммуникации, рассмотрим подробнее такие понятия, как «игра» и «деловая игра». Философия обратилась к изучению феномена игры еще в период своего собственного зарождения. Современный «Новейший философский словарь» толкует игру как разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенной прямой практической целесообразности и представляющей индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных ролей [5, с. 280]. Одним из первых обратил внимание на проблему игры *Ф. Шиллер*. Он считал, что человек в игре и посредством игры творит себя и мир, в котором живет. Педагогический феномен игры учащихся истолкован в трудах *А.С. Макаренко*, *В.А. Сухомлинского*, *Д.Б. Эльконина* и др. Следует отметить, что *К.Д. Ушинский*, *Дж. Селли*, *К. Бюллер* рассматривали игру как



проявление воображения или фантазии, а *А.И. Сисорский* и *Дж. Дьюи* связывали игру с развитием мышления. Суммируя их взгляды, можно сказать, что игра – это сплав определенных способностей, которые можно представить следующим образом: восприятие + память + мышление + воображение.

Связывая игру с ориентировочной деятельностью, *Д.Б. Эльконин* [7, с. 304] определял ее как деятельность, в которой складывается и совершенствуется управление поведением. Общим признаком игры является то, что это добровольно и свободно выбранная деятельность, которая доставляет удовольствие и не имеет утилитарных целей, является непродуктивной.

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции и самореализации. Для получения эффективного результата при игровом обучении преподавателю необходимо обеспечить соблюдение групповых норм [6, с. 11].

По данным известных в игропрактике специалистов *В.И. Рыбалского* и *Н.Б. Миропосецкого*, введение и широкое использование деловых игр в профессиональных учебных заведениях позволяет уменьшить отводимое на изучение некоторых дисциплин время на 30–50% при большей эффективности усвоения учебного материала. Процесс обучения становится более творческим, увлекательным, а активность обучаемых – «вынужденной», так как сама обстановка интерактивного взаимодействия заставляет участников игрового процесса быть активными.

Педагогическая ценность деловой игры заключается в том, что в ее содержании находят отражение разнообразные виды человеческой деятельности, реализующие определенные способности личности. Деловая игра обладает большими образовательными возможностями.

Деловая игра как средство профессиональной подготовки переводчика – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности переводчика-лингвиста, моделирования систем отношений «переводчик – носитель языка», характерных для конкретной корпоративной культуры.

Педагогический потенциал деловой игры в профессиональной подготовке переводчика включает:

- социализирующие возможности, позволяющие студентам-переводчикам осознавать себя частью общества, постичь нормы и традиции той или иной корпоративной культуры;
- развивающие возможности деловой игры, активизирующие творческие, коммуникативные способности студентов;
- дидактические возможности деловой игры: вхождение в профессию, облегчающее переводчикам постижение ведения переговоров;
- психотерапевтические возможности деловой игры, создающие адаптивные условия для преодоления психологических барьеров в говорении

на публике, в умении четко и лаконично владеть навыками переводоведения.

В деловой игре моделируемая система рассматривается как динамическая, и поэтому для достижения конечного результата участникам игры нужно построить цепочку решений, наличие которой выделяет деловую игру как специфическую интерактивную технологию. Деловые игры по своим параметрам аналогичны методам анализа проблемных ситуаций, практически в любой деловой игре моделируется реальная профессиональная ситуация.

Деловые игры могут различаться по видам: производственные, исследовательские, квалификационные или аттестационные игры, дидактические (учебные) игры. Основная характеристика деловой игры, отличающая ее от других интерактивных обучающих технологий, следующая: моделирование процесса деятельности переводчика по выработке профессиональных решений. Способность осуществлять сознательные и интуитивные переводческие действия (переводческая компетенция) может развиваться в процессе деловой игры.

Использование деловых игр в процессе обучения и развития способствует тому, что повышается интерес к учебным занятиям и к тем проблемам, которые моделируются и разыгрываются на деловых играх; мотивация, интерес и эмоциональный статус участников деловой игры обуславливаются широкими возможностями для целеполагания и целеосуществления.

Деловая игра как интерактивный метод обучения приобретает особое значение в бизнес-образовании, она требует от студентов теоретической подготовки в области базовых дисциплин: лингвистики, межкультурной коммуникации, переводоведения, лингвострановедения, терминоведения, теории и практики перевода и т.п.

#### Литература

1. *Беляев Б.В.* Очерки по психологии обучения иностранным языкам. М.: Просвещение, 1965. С. 25.
2. *Выготский Л.С.* Мышление и речь: собр. соч. М.: Педагогика, 1982. Т. 2. С. 6.
3. *Зимина И.А.* Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке. 2-е изд. М.: Просвещение, 1985. С. 160.
4. *Копыцева А.В.* Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб.: КАРО; Минск: Четыре четверти, 2008. С. 11.
5. Новейший философский словарь // сост. А.А. Грицанов. М.: Изд-во В.М. Скакун, 1998. С. 704–705.
6. *Репринцева Е.А.* Игра как фактор формирования этнокультурной идентичности человека // Картина мира и способы ее репрезентации: сб. науч. докл. Воронеж: Воронеж. гос. ун-т, 2005. С. 309.
7. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М.: Педагогика, 1978. С. 304.