З.М.МАГИЯРОВА, Л.З.РЯЗАПОВА
Казанский государственный технологический университет

РЕАЛИЗАЦИЯ ЛИНГВОДИДАКТИЧЕСКИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ОРГАНИЗАЦИОННО-ДЕЛОВЫХ ИГР В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ ВУЗА

Выдвижение на первый план профессионально-коммуникативной компетенции предполагает создание в лингводидактике вуза моделей обучения языкам как составляющих системы подготовки специалистов технологической сферы. Главный итог изысканий – это осуществление перехода к коммуникативному обучению русскому языку с профессионально-ориентированным содержанием.

Highlighting the professional-communicative competence assumes the creation of models of teaching languages in the area of higher school linguistic didactics. They are components of the system of training experts in the sphere of technology. The main result of these studies is realization of transition to communicative teaching the Russian language with the professional-focused content level.

Родной язык рассматривается как базис, определяющее средство формирования у будущего специалиста общечеловеческих и национальных духовных ценностей, которые предопределяют разностороннее развитие способностей, способствуют самостоятельному выбору видов деятельности и успешной самореализации в условиях выбора.

Введение курса «Русский язык и культура речи» в учебные планы технических вузов – существенный шаг к решению этой важной задачи.

В новой языковой ситуации специалист технологической сферы деятельности формируется в образовательной среде более активного использования сочетания традиционных, апробированных технологий с новыми, такими, как проектная технология, концентрированная технология с элементами модульной технологии обучения и других.

Игровые технологии обучения, представляющие собой одно из направлений развития лингводидактики, имеют перспективу широкого использования их в процессе изучения учебной дисциплины «Русский язык и культура речи».

Выполняя в воображаемых ситуациях функции будущего специалиста и сопоставляя их особенности с собственным реальным опытом, студент начинает различать внешнюю и внутреннюю стороны выбранной профессии. Он открывает у себя наличие необходимых знаний, умений, навыков (ЗУН) и начинает осмысленно ориентироваться в них, благодаря чему возникают новые отношения к самому себе, к будущей профессии. Эти переживания накапливаются, порождая эффекты обобщения. У студента, появляется своеобразная «логика чувств», неизбежно отражающаяся в поведении, в учебной деятельности. Здесь следует подчеркнуть особую роль игры, как средства выражения, внешнего проявления эмоциональной сферы межличностного общения.

В процессе игровой деятельности у студента формируется ряд психологических новообразований, прежде всего, воображение и символическая функция сознания, позволяющие ему производить в своих действиях перенос свойств одних предметов и явлений на другие. На этой основе формируется ориентация на общий смысл и характер отношений будущего специалиста к приобретаемой профессии. Игровая ситуация на занятии выделяет особую роль этих отношений, придает определенное значение тому или иному действию, составляющему основу формирования коммуникативных

навыков, влияющих на эффективное включение в индивидуальную и корпоративную деятельность.

Формула обучающей игры: учение с увлечением. Создание мотивации достижения успеха в интересной для каждого участника совместной учебной деятельности, является, пожалуй, основной целью применения игровых форм ведения занятий в системе обучения взрослых. Игровые технологии позволяют решать другую, практически не менее важную задачу, связанную с необходимостью компенсации информационной перегрузки, с организацией психологического и физиологического отдыха студента. Особое значение приобретают игры для профессиональной и учебной деятельности.

В ходе опытно-экспериментальной работы собраны игры, предназначенные для самых разных случаев использования. Опыт показывает, что такая обучающая технология, представляющая собой эффективное направление развития лингводидактики, позволяет в кратчайшие сроки обеспечить усвоение студентами знаний, умений и навыков по преподаваемой учебной дисциплине «Русский язык и культура речи инженера».

Игры, проводимые в процессе изучения курса «Русский язык и культура речи» представляют собой сценарии с элементами дикторского текста, фонограмм. Особенностью этих сценариев является построение устного текста в форме разговорной, устной речи и выполнения письменных упражнений. Простота и понятность правил, атмосфера дружелюбия и раскованности – требования, предъявляемые к учебным занятиям в игровой форме или с элементами игр. Создание такого занятия трудоемкая задача, причем наиболее ответственный ее этап – это завершающее испытание практикой. Основная часть таких занятий успешно прошли апробацию в учебных группах из разных факультетов КГТУ. Разрабатываемый нами сборник организационно-деловых игр по дисциплине «Русский язык и культура речи» представляет собой своеобразный «конструктор», из деталей которого преподаватель может составлять различные комбинации и сочетания, сравнивать их эффективность и отбирать наилучшие решения, а самое главное – разрабатывать новые, более совершенные его детали.

Организационно-деловые обучающие игры (ОДИ) достаточно хорошо адаптируются к разработке на их основе сценариев аудиовизуальных программ автоматизированного интенсивного обучения. Для планомерного проведения ОДИ необходим опыт руководителя. Некоторый предварительный, но весьма продуктивный опыт управления ими позволяет утверждать, что по мере приобретения студентами навыков действовать по правилам, прямые инструкции руководителя игры могут быть заменены дикторскими, звучащими с фонограмм. Пребывание в роли «начальника», «подчиненного», «заинтересованного», «равнодушного», «лидера», «звезды» заставляет участников прочувствовать, пережить своеобразие той или иной роли, выйти за рамки сложившихся личностных стереотипов, необходимых в практике профессиональной подготовки умелых руководителей и деловых партнеров.

Возможности игровых технологий обучения не исчерпываются повышением высокой информационной насыщенности занятий, а также оптимизации реализации содержания учебной дисциплины. Использование игр, их элементов в системе учета и контроля ЗУН повышает эффективность проведения традиционных контрольных работ, коллоквиумов, зачетов и экзаменов, успешно сочетается с рейтинговой технологией текущего и итогового контроля учебной деятельности.