

Люткене Галина Викторовна

канд. полит. наук, доцент

АНО ВО «Российский новый университет»

г. Москва

**ПРОВЕДЕНИЕ ФАКУЛЬТЕТСКОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ИГРЫ
(ВАРИАНТ КОММУНИКАТИВНОЙ СИТУАЦИИ)
В ВЫСШЕМ УЧЕБНОМ ЗАВЕДЕНИИ**

Аннотация: в статье рассматривается особенность проведения профессиональной игры (вариант коммуникативной ситуации) студентов в высшем учебном заведении, обучающихся по разным направлениям подготовки. Показана возможность формирования и совершенствования профессиональной подготовки студентов методами интерактивного обучения, а именно профессиональными играми (деловыми играми).

Ключевые слова: профессиональные игры, деловая игра, профессиональное самоопределение, волонтерство, профессиональные навыки, коммуникативные способности у студентов.

Общепрофессиональная подготовка специалистов всех направлений подготовки – это одна из важных задач высшей школы. Интенсивное оформление новой парадигмы высшего профессионального образования (ВПО), основные черты которой – гуманитаризация, коммуникация, личностная обращенность, фундаментализация, информатизация идет в настоящее время полным ходом.

Новые стандарты усиливают актуальность поиска эффективных средств для реализации компетентностного и деятельностного подхода. Данные средства должны предусматривать широкое применение в учебном процессе высшей школы активных и интерактивных форм проведения занятий таких как, компьютерные симуляции, деловые и ролевые игры, изучение конкретных ситуаций, психологические и другие тренинги. Сегодня деятельностный подход может рассматриваться, как методологическая основа в высшей школе. Деятельность здесь представлена, как образовательная деятельность студентов высшего учебного

заведения, а с другой стороны – это будущая профессиональная деятельность студентов по выбранной специальности. Деятельностный подход очень важен в обучении и в практико-ориентированной профессиональной подготовки студентов. Профессия, как род деятельности, заключается во владении конкретными знаниями и определенными умениями и навыками, а деловая игра в этой области занимает особое место.

Деловые игры полностью отвечают потребностям современного профессионального образования в высшей школе, обеспечивая гибкость, интерактивность, технологичность обучения и формирование профессиональных компетенций у студентов. Будущий специалист проходит стадии ознакомления, изучения, осознания и понимания специфики своей будущей специальности, знакомится с ее теоретическими и практическими основами – занимается профессиональным самоопределением. Важно то, что участие студентов в деловых играх может быть стимулирующим. Мотивирующим фактором при формировании профессиональных компетенций у студентов. А приобретение коммуникативных навыков в ходе факультетских игр должно быть целевым и это продиктовано профессиональным запросом. В качестве примера, рассмотрим факультетскую профессиональную игру (вариант коммуникативной ситуации), которую провели на факультете Гуманитарных технологий АНО ВО «Российского Нового университета» в мае 2018 года. На факультете осуществляется подготовка студентов по следующим направлениям:

1. «Перевод и переводование».
2. «Лингвистика».
3. «Реклама и связи с общественностью».
4. «Издательское дело».
5. «Социальная работа».

В проведении факультетской профессиональной игры (вариант коммуникативной ситуации) решено было задействовать студентов, обучающихся по всем направлениям подготовки, определив каждому направлению свои задачи, исходя из компетентностного, деятельностного и практико-ориентированного подхода.

Подготовка к факультетской профессиональной игре (вариант коммуникативной ситуации) АНО ВО «РосНОУ» состояла из нескольких этапов: первый подготовительный, на котором определяли учебные, организационные и воспитательные цели, а также задачи, направления проведения игры. Второй – организационный, корректирующая работа к проведению игры, с применением технологии игрового моделирования, что выполнялось через «погружение» в конкретную коммуникативную ситуацию для участников, смоделированную в учебных и воспитательных целях. Это, и предполагало максимально активную позицию самих обучающихся. Третий – проведение факультетской профессиональной игры (вариант коммуникативной ситуации).

Данные этапы мы условно обозначили как *первично-стартовый, промежуточно-корректирующий и итогово-формирующий*. По существу, все этапы, при подготовке факультетской профессиональной игры, представляют собой последовательные стадии внедрения технологии применения ситуативных (коммуникативных) заданий для студентов всех направлений подготовки факультета с использованием игрового моделирования.

Итак, первый этап (первично-стартовый) включал в себя: выбор темы, определение цели игры, постановку задач. Проводилась работа по разработке ситуационных заданий для всех направлений подготовки факультета гуманитарных технологий. Студенты направления подготовки «Социальная работа» были определены как организаторы проведения игры. В ходе игры для студентов направления подготовки «Социальная работа» предполагалось выполнение следующих действий:

Подбор, анализ, систематизация материалов по теме волонтерское движение в мире.

Информирование студентов всех направлений подготовки о целях и задачах факультетской профессиональной игры (вариант коммуникативной ситуации).

Распределение ролей между студентами: «делегат – переводчик», «организаторы – делегат – переводчик», «представитель прессы – делегат – переводчик», «пресс-служба – организаторы».

Организация информационного сопровождения.

Подготовка к интернет-трансляции с возможностью подключения в формате видеоконференции с Центром русского языка и культуры Russian Word/Center of Russian Language & Culture «Russian Word» / (Салоники, Греция).

Приглашение для выступлений с докладами и участия в дискуссии иностранных слушателей, изучающих русский язык в Центре образования иностранных граждан АНО ВО «РосНОУ».

Разработка анкеты для социологического опроса среди студентов всех направлений подготовки, проведение опроса и выступление с итогами уже обработанного опроса на форуме.

Подготовка резолюции форума.

Проведение и организация хода факультетской профессиональной игры (вариант коммуникативной ситуации).

В ходе игры для студентов направления подготовки «Перевод и переводование» предполагалось выполнение следующих действий:

выступления делегатов с докладами по теме форума на русском, английском, китайском, персидском, испанском языках;

отработка навыков последовательного и синхронного конференц-перевода;
имитация организации и перевод деловых переговоров по вопросам волонтерского движения;

интервьюирование участников и перевод интервью;

перевод информационных сообщений;

подготовка и перевод с листа на языки участников итогового документа (резолюция форума).

Задания для студентов направления подготовки «Реклама и связи с общественностью» были определены следующие:

сформировать две группы: Группа информационного обеспечения (Пресс-служба) и Группа представителей средств массовой информации (СМИ).

Группа информационного обеспечения (Пресс-служба):

– написание пресс-релиза о планируемом мероприятии;

- сбор и редактирование информационных материалов, статей по теме волонтерская деятельность, полученных от экспертной и аналитической групп для комплектования пресс-кита мероприятия;
- организация экспресс-интервью с участниками и гостями во время мероприятия;
- написание итогового пресс-релиза.

Группа представителей СМИ:

1. Организация фото- и видеосъемки на самом мероприятия.
2. Проведение интервью с участниками во время мероприятия.
3. Написание статей по итогам игры.
4. Подготовка репортажа об игре.
5. Подготовка фотоотчета о мероприятии в виде университетского информационного стенда.

После предварительной работы и обсуждения, студентами направления подготовки «Социальная работа» была сформулирована тема: «*Международный научно-практический форум «Волонтерство как вид общественной деятельности сквозь призму практик международной коммуникации*», формат содержит элементы игры, в ходе которой состоится имитация заседания международной секции по вопросам волонтерства в мире. На заседании студенты («делегаты») должны выступить в роли представителей разных стран и участвовать в обсуждении текущих актуальных вопросов, стоящих в повестке дня.

Второй этап мы определили, как промежуточно-корректирующий. В ходе него проводилась работа по поиску, подготовке, переводу материалов по актуальным вопросам волонтерского движения в мире и необходимая корректирующая работа.

При конструировании технологии применения заданий с использованием игрового моделирования были учтены следующие педагогические условия: личностно-ориентированная направленность образовательного процесса; опора на субъектный опыт студентов; самоанализ и самооценка студентами личной подготовленности и др.

Целью итогово-формирующего этапа было выявление изменений после проведения подготовительной и корректирующей работы со студентами. И, – это непосредственное проведение факультетской профессиональной игры (вариант коммуникативной ситуации) на тему: «*Международный научно-практический форум «Волонтерство как вид общественной деятельности сквозь призму практик международной коммуникации».*

В ходе факультетской профессиональной игры (вариант коммуникативной ситуации), его участники-делегаты выступили с докладами о волонтерской деятельности в США, Франции, Великобритании, Китае, Испании, Канаде, Азербайджане, Алжире и Греции. Доклады были представлены на русском, английском, испанском, французском, китайском, азербайджанском, греческом языках, и студенты-переводчики имели возможность отработать навыки последовательного и синхронного конференц-перевода.

Во время выступлений докладчиков, все участники форума составляли краткие письменные аннотации выступлений (3–5 предложений на английском, китайском или русском языках в блокнотах). Аннотации после игры проверяли преподаватели.

В начале форума студентки направления подготовки «Социальная работа» факультета представили итоговые данные социологического опроса студентов всех направлений подготовки факультета ГТ. После обработки анкет было видно, что 83% респондентов положительно относятся к волонтёрской деятельности. Основными мотивами ее осуществления были названы потребность помогать людям (46%), достаточное количество свободного времени (23%) и желание заявить о себе (17%). В числе препятствий были названы нехватка времени (25%), равнодушие к проблемам общества (18%) и отсутствие информации об организациях, осуществляющих волонтёрскую деятельность (14%). Студенты-участники форума готовили письменную аннотацию презентации итогового опроса на английском, китайском и для иностранных слушателей Центра образования иностранных граждан АНО ВО «РосНОУ» на русском языке. Аннотации после игры тоже проверяли преподаватели.

Во время проведения дискуссионной площадки «*Актуальные проблемы волонтерской деятельности*» обсуждение велось на нескольких языках с переводом на русский. Следует отметить активное участие в формате-видеоконференции (скайп) слушателей курсов Центра русского языка и культуры Russian Word/Center of Russian Language & Culture «Russian Word» / (Салоники, Греция), которые выступали с докладами о волонтерской деятельности и участвовали в дискуссии. Во время проведения дискуссии переводы осуществляли переводчики делегаций.

По итогам форума был подготовлен итоговый документ, который студенты перевели на английский и китайский языки.

Мы представили набор общих и специальных профессиональных способностей, который необходимо и важно было развить в ходе работы над подготовкой и проведением факультетской профессиональной игры (вариант коммуникативной ситуации).

Концептуальная основа профессиональной игры – это личностно-ориентированный, практико-ориентированный, деятельностный подходы в подготовке будущих специалистов всех направлений подготовки факультета, а именно – социальных работников, переводчиков, лингвистов, специалистов в области рекламы и связей с общественностью.

В качестве основной технологической процедуры было игровое моделирование, заключающееся в восприятии, анализе ситуации и установлении связей между ее компонентами, понимании и проектировании совместной деятельности студентов, решении проблемной задачи, заложенной в описании ситуации.

Содержательная основа подготовки и проведении профессиональной игры – это система заданий по развитию профессиональных навыков и коммуникативных способностей посредством игрового моделирования, которые предлагались студентам форме ролевых и скрытых ролевых игр, учебно-деловых и имитационных игр, тренинговых упражнений (импровизации) на основе несложных ситуативных игр и т. д.

Такой подход дает целый ряд преимуществ, так как позволяет:

1) сделать процесс развития профессиональных навыков и коммуникативных способностей у студентов целенаправленным, потому что дает возможность учитывать индивидуальные особенности студентов в учебном процессе;

2) установить отношения сотрудничества и взаимопонимания студентов и преподавателей, а также отношений студент – студент разных направлений подготовки всего факультета, что положительно влияет на взаимопомощь, дружбу, сплочение и учебный процесс в целом;

3) расширить круг образовательных и воспитательных задач всех направлений подготовки, легче преодолеть стереотипы, корректируется самооценка студентов;

4) прогнозировать своею будущую профессиональную деятельность с анализом возможных трудностей и сильных моментов и др.;

5) включить момент социального взаимодействия, подготовить к профессиональному общению;

б) преподавателям объективно определить студентов с недостаточно развитыми профессиональными способностями и осуществить соответствующую корректировочную работу.

Кроме того, в профессиональной игре для участника – не абстрактный процесс, а реальный; в игре происходит динамика развития сюжета деловой игры, идет формирование целостного образа профессиональной ситуации.

Проведение факультетских профессиональных игр, деловых игр и игрового моделирования в образовательном пространстве высшей школы способствует проявлению повышенного интереса у студентов к развитию своих профессиональных способностей. Выполнение заданий в профессиональных играх и игровое моделирование дает возможность самореализации студентов. Кроме того, анализируя результаты деятельности, можно непрерывно контролировать качественный рост студентов, игра используется как средство снятия эмоциональных мотивационных блокировок при неуверенности студента в своей деятельности. Тем самым, факультетская профессиональная игра выполняет значимую и

определяющую роль в обучении и в практико-ориентированной профессиональной подготовки студентов высшего учебного заведения.