

2. Gumport P. J. Academic Restructuring: Organizational Change and Institutional Imperatives // Higher Education 39, pp. 67–91. 2000.
3. Nixon J., Ranson S. Theorising “Agreement”: the moral bases of the emergent professionalism within the “new” management of education. Discourse: studies in the cultural politics of education, Vol. 18, No. 2, 1997.
4. Nussbaum M. Women and Human Development. The Capabilities Approach. Cambridge Mass, Cambridge University Press. 2000.
5. Perma L., Hudgins C. The Graduate Assistantship: Facilitator of Graduate Students' Professional Socialization. ASHE Annual Meeting Paper. 1996.
6. Policy, People, and the New Professional. De-professionalisation and Re-professionalisation in Care and Welfare. /Eds.: J.-W. Duyvendak, T. Knijn, and M. Kremer. Amsterdam University Press. 2006.
7. Sen A. Development as Freedom. Oxford University Press, 1999.
8. The Postmodern University? Contested Visions of Higher Education in Society / Smith A. and Webster F. (eds.). Buckingham: The Society for Research into Higher Education and Open University Press. 1997.
9. Wiedman J., Twale D., Stein E. Socialization of Graduate and Professional Students in Higher Education: A Perilous Passage? ASHE-ERIC Higher Education Report, Volume 28, 2001.

## **ИМИТАЦИОННАЯ ИГРА КАК АКТИВНЫЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЮ СТРАНОВЕДЕНИЮ**

*Карнаухова В.В.*

*Кандидат филол. наук, доцент*

*Национальный НИУ «Белгородский государственный  
университет»*

*Россия, г.Белгород*

*e-mail: karnauchova@bsu.edu.ru*

Современная высшая школа требует от педагога новых, более эффективных форм преподнесения того или иного материала. Сейчас уже мало дать просто знания, необходимо сделать так, чтобы студенты желали, стремились их получить, чтобы они стали активными соучастниками этого процесса. Только в таком случае, по нашему глубокому убеждению, у них появляется сильнейшая мотивация к учению. Исходя из опыта работы, можно с уверенностью сказать, что самым действенным, самым эффективным (но и самым трудным) в этом плане является такой активный метод обучения, как имитационная игра (В настоящее время все большее признание завоевывает технология имитационных игр) [1]. Именно он дает необычайную, сверхвысокую активность, студент заведомо выходит за пределы того, что объективно требует от него игровая ситуация. Возникает эффект так называемой «надситуативной активности». Отличаясь избыточной мотивацией, игра активизирует мыслительную деятельность, так как в ней ярко проявляется поиск и открытие нового (что всегда особенно интересно для студентов).

«Проживание» игровых ситуаций, восприятие их как того, что есть личное, возможное, а значит реальное, дает очень высокий уровень запоминания. Так, по данным психологов, в памяти человека остается приблизительно 10% из того, что он слышит, 50% – из того, что он видит, 90 % – из того, что делает.

Имитационная (ситуативно-ролевая) игра – это исполнение роли по определенным, заложенным в ней правилам, а сами игры, используемые в обучении, это ролевые игры. Особое регулятивное значение в имитационной игре принадлежит игровой проблеме: именно она составляет ядро игровой роли и обуславливает обучающую и воспитательную ценность игры. В игре проблема выступает в роли источника развития, «приводит в движение» роль, создает проблемные ситуации. Имитационная игра раскрывает личностный потенциал обучающегося: каждый участник может продиагностировать

свои собственные возможности в отдельности и в совместной деятельности с другими участниками. Студенты становятся творцами не только профессиональных ситуаций, но и создателями собственной личности. Они решают задачи самоуправления, стремятся достичь наиболее оптимального, комфортного общения, выявляют свои недостатки и устраняют их. При подготовке игры преподаватель рекомендует им поставить себя на место персонажа, продумать свои действия, найти возможные варианты решения поставленной задачи, выбрать наиболее оптимальные. Обучающийся учится преодолевать трудности вербального и невербального общения.

Имитационная игра может быть рассмотрена и как технология игровой психотерапии, потому что на участника игры оказывает эффективное воздействие атмосфера группы, группового сотрудничества и поддержки. Он учится преодолевать психологические барьеры в общении с различными людьми, совершенствовать качества своей личности: устранять те из них, которые препятствуют эффективному взаимодействию с другими участниками, например, замкнутость, несдержанность и др. В процессе подготовки и проведения имитационной игры каждый студент должен иметь возможность для самоутверждения саморазвития. При умелой организации игры, раскрепощенной, доброжелательной обстановке студенты раскрываются, демонстрируют свои лучшие качества. Успех в имитируемой ролевой деятельности вызывает у исполнителей веру в свои силы, желание вновь пережить те или иные игровые ситуации. Анонимный опрос студентов выявил высочайший интерес к такой форме организации занятий. Так, из 28 опрошенных ни один не указал на то, что он остался равнодушен, 21 студент указал на высокую степень заинтересованности, и только 7 – на среднюю.

Сложность такого метода обучения состоит в организации и управлении игрой. С одной стороны, преподаватель должен предоставить студентам достаточную свободу, позволить им экспериментировать, а с другой – контролировать ход игры. Если игра проходит по плану, он

может не вмешиваться, а лишь наблюдать и оценивать игровую деятельность студентов. Нельзя не отметить той высокой и сложной роли преподавателя, который должен пользоваться доверием студентов, вызывать у них симпатию, быть для них авторитетом. В противном случае никакой игры не получится. Для ее успешного проведения педагог должен обладать широким кругозором, эрудицией, тактом, быстрой реакцией, способностью к экспромту; он должен чутко улавливать любые изменения в ходе игры и в настроении участников, быстро реагировать на реплики с мест, тактично управляя ею, «гасить» излишнюю, мешающую игре активность некоторых участников, поощряя «молчунов». В этом отношении руководителя игры можно сравнить с дирижером оркестра.

Преподавателю при подготовке к игре следует соблюдать ряд методических требований:

- игра должна быть органично включена в изучаемую тему;

- ее следует максимально приблизить к реальным учебным условиям;

- для игры необходимо создать непринужденную атмосферу;

- нужна тщательная подготовка к игре, что предполагает четко сформулировать задачи, цели, условия и правила игры;

- надо предусмотреть заранее варианты возможных решений поставленных в игре задач;

- педагогическая проблема должна быть выделена заранее;

- необходимо заранее подготовить краткий сценарий игры;

- общие правила игры должны быть четко определены, как и функции каждого участника;

- в завершении игры необходима аргументированная оценка ее результатов.

Опыт использования имитационной игры при изучении не только практического курса русского языка, но и страноведения позволяет утверждать, что любая тема может

быть переведена в игровую плоскость, вопрос в том, есть ли в этом необходимость. Наш опыт показывает, что особое место в проведении занятий по страноведению занимает именно имитационная игра. Так, исключительно в игровой форме проходят занятия по темам «Москва», «Главная площадь страны», «Московский кремль», «Санкт-Петербург – окно в Европу», «Путешествия по Золотому кольцу». В ходе подготовки к занятиям студенты заранее определяют маршрут «очно-заочного» путешествия. Учитывая, что на факультете во время зимних каникул и в весенние праздничные дни часть студентов совершает экскурсии в Москву, Санкт-Петербург, преподаватель заранее готовит этих студентов. После столичных путешествий у студентов накапливаются фотографии друзей на фоне тех или иных достопримечательностей, которые широко используются на учебных занятиях.

Мы не ставим целью полное, подробное описание методических разработок по указанным темам. Ограничимся лишь фрагментами, которые могут убедить в целесообразности выбора метода имитационной игры как одного из самых эффективных.

*Задание. Вы вернулись из путешествия по Золотому кольцу. Расскажите своим друзьям о том, что вы увидели. Чем вам запомнился каждый из городов? Чтобы вы посоветовали посмотреть своему другу и почему?*

Выполнение этого задания предполагает индивидуальную работу преподавателя со студентами, которым предлагается заранее выбрать один из городов указанного маршрута. Свое выступление студенты сопровождают презентацией видов тех или иных достопримечательностей города.

*Задание. Вы работаете в туристическом агентстве экскурсоводом. Вам нужно познакомить группу туристов с Красной Площадью.*

При подготовке этого задания студенты используют целый ряд мини-текстов о храме Василия Блаженного, о Спасской башне, о памятнике К.Минину и Д.Пожарскому, о Государственном историческом музее, о Казанском соборе.

По каждому тексту студенты готовят вопросы, которые потом используются ими, когда они выступают в роли экскурсантов.

*Задание.* Вы живете и учитесь в Москве. К Вам приезжают друзья, которым вы хотели бы показать город. Расскажите им:

- о Третьяковской галерее,
- о Кремле,
- о храме Христа Спасителя.

*Задание.* Вы работаете туроператором в туристическом агентстве. К вам обращается клиент, которого интересует экскурсия по Санкт-Петербургу. Вы должны ему рассказать о маршруте экскурсии.

### **Литература**

1. Пучков, П.В. Имитационная игра как активный метод обучения гуманитарным дисциплинам : дис. ... канд. пед. наук / П.В. Пучков. - Саратов, 1998. - 157 с.

## **РЕФЕРИРОВАНИЕ КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫХ СТУДЕНТОВ ЯЗЫКУ СПЕЦИАЛЬНОСТИ**

*Кулик С.С.*

*Доцент*

*Карасева В.Х.*

*Кандидат пед. наук, доцент*

*Национальный НИУ «Белгородский государственный  
университет»*

*Россия, г.Белгород*

*e-mail: kulik\_s@bsu.edu.ru*

Перед преподавателями вуза стоит задача – подготовить высококвалифицированных специалистов, владеющих умением работать с оригинальной литературой по специальности с непосредственным извлечением