Мулендейкина Т. А.

Интерактивный метод обучения курсантов военного вуза иноязычному профессиональному общению

*Омский автобронетанковый инженерный институт (филиал ФГКВОУ ВПО «Военная академия материально-технического обеспечения им. Генерала армии А.В. Хрулёва»)
(Россия, Омск)*

doi: 10.18411/lj-07-2019-12

idsp: ljjournal-07-2019-12

Аннотация

В статье автором представлен образовательный потенциал интерактивной технологии, предложен проект учебного занятия для курсантов военного вуза с применением ролевой игры, способствующей развитию навыка иноязычной диалогической речи.

Ключевые слова: языковая подготовка офицеров, иноязычное профессиональное общение, диалогическая речь, ролевая игра, интерактивная технология.

Abstract

In the article the author identifies the potential of interactive technology, offers the project of a lesson with using of the role game, which promotes the development of foreign dialogical speech.

Key words: language training of officers, foreign professional communication, military education, dialogical speech, role game, interactive technology.

Вопросу языковой подготовки офицерских кадров, способных к иноязычному общению на межкультурном уровне уделяется достаточно большое внимание. Актуальность данного вопроса обуславливается активным взаимодействием российских военнослужащих с коллегами из разных стран, а также потребностью изучения современных достижений в области зарубежной науки и техники. В системе военного образования процесс обучения носит практико-ориентированный характер, следовательно, главной целью является обеспечение курсантов активным владением иностранным языком как в рамках повседневного общения, так и в профессиональной сфере.

Следует отметить ряд работ отечественных исследователей, в которых авторами уделяется внимание развитию иноязычной коммуникативной компетенции курсантов военных вузов. Так, из анализа доступных для нас источников, было выявлено, что данная проблема рассматривалась в работах К.Э. Безукладникова, О.В. Вахрушевой, Б.А. Круза, Г.С. Максимцевой, Ю.В. Тропкиной, М.В. Туровцевой, О.В. Фадейкиной. Все же следует отметить недостаточную проработку проблемы обучения курсантов военного вуза иноязычной диалогической речевой деятельности. Помимо этого анализ диссертационных исследований, научных статей, учебных пособий, методических разработок учебных занятий показал, что в практике обучения иноязычной диалогической речи педагогами достаточно редко используется ролевое взаимодействие курсантов, при этом ролевой репертуар однообразен. Таким образом возникает противоречие между высокими требованиями к уровню владения курсантом иноязычной диалогической речью и недостаточной разработанностью комплекса методов, способствующих развитию данного навыка. Указанное противоречие наталкивает педагогов на поиск таких методов обучения, которые бы способствовали решению указанной проблемы.

Одним из методов, способствующим развитию иноязычного профессионального общения, а именно развитию иноязычной диалогической речи, по нашему мнению, является применение интерактивных методов обучения.

По утверждению Н.А. Моревой при интерактивном режиме работы информационные потоки носят двусторонний характер, так как построены на диалоговом взаимодействии субъектов педагогического процесса. При интерактивном взаимодействии преподаватель и студент автономны, но при внешней независимости и свободе субъекты педагогического процесса находятся в постоянном сотрудничестве. Совместная деятельность рассматривается как деятельность диалоговая. Главное достоинство такого обучения, с точки зрения Н.А. Моревой, состоит в том, что опыт, полученный при решении учебных задач, личность может перенести на внешний мир, поскольку в процессе активного взаимодействия усваиваются еще и поведенческие функции. При интерактивном обучении происходит осознание студентами ценности других людей, формируется потребность оказывать поддержку другим людям (своим товарищам по учебной группе, преподавателям и т.д.) в ходе совместной деятельности. Учебное занятие, организованное как непосредственный диалог, предлагает студентам возможность критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа

обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения [2, с. 58].

Среди интерактивных технологии А.П. Панфиловой называются тренинги, ролевые игры, технологии работы с группой, имитационные игры, технологии обратной связи на игровых занятиях. В данной статье остановимся подробнее на игровых интерактивных технологиях, а именно ролевой игре.

По мнению А.П. Панфиловой, возможности игровых интерактивных технологий широки: они позволяют соединить широкий охват проблем, глубину и многоаспектность их осмысления; соответствуют логике деятельности, включают момент социального взаимодействия, готовят к конструктивному профессиональному общению; способствуют большей вовлеченности участников взаимодействия в процесс обучения, побуждают их к непроизвольной активности; насыщены обратной связью («здесь и сейчас»), причем более содержательной и многогранной по сравнению с применяемой в методах активизации учебного процесса; способствуют проявлению всех качеств личности, ее позитивных и негативных индивидуальных особенностей, стиля делового партнерства [3, с. 108]. С образовательной точки зрения игровые интерактивные технологии – это игры, построенные на групповом диалогичном и полилогичном исследовании возможностей действительности в контексте личностных интересов участников [3, с. 109].

Ролевая игра – это способ расширения опыта участников посредством предъявления им неожиданной ситуации, в которой предлагается принять позицию (роль) кого-либо из участников и затем выработать способ, который позволит привести эту ситуацию к достойному завершению [3, с. 127].

Ситуация определяется А.А. Леонтьевым как совокупность условий, речевых и неречевых, необходимых и достаточных для того, чтобы осуществлять речевое действие по намеченному плану – будь эти условия дадены в тексте или созданы учителем [цит. по 1, с. 33].

Поскольку в статье уделяется внимание развитию навыка иноязычной диалогической речи, то обратимся к определению данного вида речевой деятельности, сформулированным В.Л. Скалкиным. Диалогическая речь – объединенное ситуативно-тематической общностью и коммуникативными мотивами сочетание устных высказываний, последовательно порожденных двумя и более собеседниками в непосредственном акте общения» [цит. по 1, с. 47]. В исследовании С.А. Львовой приводится следующая классификация диалогов: диалог-расспрос (формирование способности получать и запрашивать информацию); диалог-договор, сбалансированный диалог (беседа равноправных партнеров, т.е. собеседники обсуждают общие планы и намерения); диалог-обмен впечатлениями, диалог-дискуссия (собеседники обсуждают какой-либо предмет, какое-либо событие, явление и при этом высказывают свое мнение, соглашаются с точкой зрения собеседника или опровергают ее); диалог-обсуждение (собеседники стремятся выработать определенное решение, прийти к определенным выводам) [цит. по 1, с. 48-49].

В качестве примера приведем проект занятия, в ходе которого планируется применение интерактивного метода, ролевой игры, в рамках которой будет реализовываться диалог-дискуссия. Данное занятие предполагается проводить с курсантами второго курса, обучающимися по специальности «Танкотехническое обеспечение ВДВ» в рамках темы «Боевые машины пехоты, бронетранспортеры и машины воздушно-десантных войск». Время на проведение ролевой игры – 2 академических часа.

Ролевая игра «Совещание» по теме: «Машины воздушно-десантных войск».

Цель совещания: в результате обсуждения участниками совещания достоинств и недостатков тактико-технических характеристик БМД-4М и БТР-МД «Ракушка» принять обоснованное решение о закупке машин для ВДВ.

Участники игры. На совещании присутствуют:

- 1) Командующий Воздушно-десантными войсками;
- 2) инженер-конструктор БМД-4М Курганского машиностроительного завода;
- 3) инженер-конструктор БТР-МД «Ракушка» Курганского машиностроительного завода;
- 4) водитель-испытатель БМД-4М;
- 5) водитель-испытатель БТР-МД «Ракушка»;
- 6) десантники.

Функционально-ролевые обязанности участников игры.

Командующий Воздушно-десантными войсками: приветствие; представление участников совещания; вступительное слово о необходимости данного мероприятия; требования к боевым машинам для воздушно-десантных войск, которые обуславливаются особенностями боя десантников; определение регламента и порядка выступления участников совещания; принятие обоснованного решения и завершение совещания.

Инженер-конструктор БМД 4М и инженер-конструктор БТР-МД «Ракушка» Курганского машиностроительного завода раскрывают основные тактико-технические характеристики машин: размеры, вооружение, бронирование. Отвечают на вопросы десантников, дают разъяснения по указанным водителями-испытателями недостаткам (если таковые имеются).

Водитель-испытатель БМД-4М и водитель-испытатель БТР-МД «Ракушка» дают характеристику машинам по следующим направлениям: подвижность, тип двигателя, максимальная скорость, запас хода, тип подвески, преодолеваемые препятствия, высказывают свое мнение о преимуществах и недостатках машин.

Десантники задают вопросы о размещении экипажа, оборудовании машины.

Итог игры для команды 1 – Командующий Воздушно-десантными войсками отдает предпочтение одному из двух видов машин, которые решает приобрести для ВДВ.

Итог игры для команды 2 – Командующий Воздушно-десантными войсками решает приобрести для ВДВ оба вида машин.

Подготовка к игре. Предмет обсуждения в диалоге должен быть хорошо известен курсанту, поэтому занятие, направленное на развитие диалогической речи, с применением метода ролевой игры будет проводиться после того, как курсант освоит лексический материал по теме и сможет использовать его на репродуктивно-продуктивном и продуктивном уровне. Кроме того предварительно следует повторить с курсантами клишированные фразы и выражения, с помощью которых они смогут выразить свое отношение к реплике партнера по иноязычной коммуникации. Преподавателю также следует подготовить карточки для курсантов с указанием роли и ключевых пунктов в виде плана, необходимых для раскрытия курсантом в его роли. Для курсантов с недостаточным уровнем языковой подготовки следует указать основной лексический материал в виде 10 слов, которые им обязательно нужно будет употребить в своем выступлении. Информацию о тактико-технических характеристиках машин следует представить на слайдах мультимедийной презентации. В целях повышения мотивации можно использовать видеосюжеты с обсуждаемой техникой.

Оценка ролевой игры. Оценка деятельности курсантов на занятии будет двухчастной, т.к. преподавателю надлежит оценивать содержательную часть ответов, т.е. насколько курсантам удалось справиться со своей коммуникативной задачей, а также грамматическую сторону ответа в соответствии с языковыми нормами английского языка.

1. Львова С.А. Обучение профессионально-ориентированному иноязычному общению студентов факультета управления: дис. ...канд.пед.наук: 13.00.02/ Львова Светлана Анатольевна. – Санкт-Петербург, 2005. – 140 с.
 2. Морева Н.А. Технологии профессионального образования: учеб. пособие для студ.высш.учеб.заведений/ Н.А. Морева. – 3-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 432с.
 3. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений/ А.П.Панфилова. – М.: Издательский центр «Академия», 2009. - 192 с.
-