

**ФОРМИРОВАНИЕ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ  
ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО МЕТОДА НА УРОКАХ  
ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА У ВЗРОСЛЫХ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Учебно-познавательная компетенция является важным компонентом коммуникативной компетенции обучающихся, изучающих иностранный язык, и этот компонент обеспечивает продуктивный характер обучения.

По мнению А. В. Хуторского, «учебно-познавательная компетенция – это совокупность компетенций в сфере самостоятельной познавательной деятельности, включающей элементы логической, методологической, общеучебной деятельности, соотнесенной с реальными познаваемыми объектами. Сюда входят знания и умения организации целеполагания, планирования, анализа, рефлексии, самооценки учебно-познавательной деятельности, также овладение креативными навыками продуктивной деятельности: добыванием знаний непосредственно из реальности, владением приемами действий в нестандартных ситуациях, эвристическими методами решения проблем».

Как отмечает И. А. Петрова, ведущими педагогическими условиями обеспечения процесса формирования учебно-познавательной компетенции обучающихся являются: активизация познавательной активности, самостоятельности обучающихся в учебном процессе; создание ситуации успеха; использование разнообразных форм и активных методов организации учебной деятельности обучающихся; поиск педагогом способов включения учебно-познавательного опыта каждого обучающегося в учебный процесс.

Одним из способов формирования учебно-познавательной компетенции является использование в процессе обучения игровых методов. Успешность овладения иностранным языком во многом определяется тем, насколько учебная коммуникация соответствует условиям естественного общения. Это требование наиболее полно воплощается в игре, которая обладает моделирующим потенциалом относительно реальной, в том числе коммуникативной, деятельности. В ней моделируются жизненные ситуации, закрепляются свойства, качества, состояния, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных и творческих функций.

Примером инновационных технологий можно назвать деловую игру. Деловая игра легко вписывается в урок, хорошо воспринимается обучающимися и особенно эффективна при обучении взрослых, так как они получают возможность показать свои умения, поделиться опытом, продемонстрировать глубину аналитического мышления и знания проблем, проявить креативность при необходимости выработать совместно с другими собственные решения.

О. Л. Лившиц выделяет следующие характерные признаки ролевой деловой игры:

а) имитационное моделирование, позволяющее воссоздать реальную обстановку, в которой обучающиеся предстают как носители конкретных социальных и профессиональных ролей;

б) наличие ситуаций и типов делового взаимодействия, которое обычно содержится в сценарии игры в ролевых заданиях, позволяющих совмещать обучение иностранному языку с профессиональной деятельностью;

в) реализация целей игры в цепочке взаимосвязанных решений;

г) проблемный характер ситуаций и их повторяемость;

д) многоальтернативность решений.

Использование деловых игр имеет ряд преимуществ.

1. Урок проходит на высоком эмоциональном уровне. Создается благоприятный психологический климат, комфортные условия обучения, при которых обучающиеся чувствуют свою успешность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

2. Моделируются реальные жизненные и производственные ситуации, расширяются знания о межкультурных различиях в международной деловой среде. В ходе игры тренируются модельные образцы поведения в конкретных ситуациях профессиональной деятельности, изученные выражения и фразы приобретают значимость.

3. Так как деловая игра позволяет приблизить учебный процесс к реальным условиям, повышается мотивация к обучению – оно становится личностно-значимым, интересным и приятным. Порождается потребность в знаниях и их практическом применении.

4. В процессе решения обучающимися определенных проблем не только активизируются знания, но и развиваются коллективные формы общения. Ведь выполнение предусмотренных условиями игры ролей предполагает обязательную совместную деятельность участников игры. В процессе деловой игры формируется осознание принадлежности ее участников к коллективу, сообща определяется степень участия каждого из них в работе, ощущается взаимосвязь участников при решении общих задач.

5. Участники игры вовлечены в самостоятельный поиск путей и вариантов решения поставленной учебной задачи. Это оказывается возможным благодаря такой существенной характеристике игры, как неопределенность, которая выражается в том, что игра не имеет однозначно предсказуемого развития или результата. Тем самым участники игры часто лишены возможности использовать при принятии решений готовые алгоритмы и вынуждены проявлять находчивость и инициативу, которые высоко ценятся в процессе профессиональной деятельности.

Таким образом, в деловых играх воспитываются дисциплина, взаимопомощь, активность, готовность включаться в различные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.

Технология деловой игры состоит из следующих этапов.

1. Этап подготовки. Подготовка деловой игры начинается с выбора темы и формулирования проблемы, разработки сценария. Затем составляется план проведения игры. Преподаватель должен иметь общее описание процедуры игры и четко представлять характерные особенности действующих лиц. Важную роль играют отбор и повторение необходимых языковых средств.

2. Этап объяснения. На данном этапе идет ввод в игру, ориентация участников, определение режима работы, формулировка главной цели урока, также необходимо обосновать учащимся постановку проблемы и выбор ситуации. Выдаются заранее подготовленные пакеты необходимых материалов, инструкций, правил. Если деловая игра требует от участников более глубокого знакомства с литературой и передовым опытом по ее теме, то еще на этапе подготовки обучающиеся самостоятельно находят и изучают необходимый материал.

3. Этап проведения – процесс игры. На этом этапе участники разыгрывают предложенную им ситуацию, выполняя определенные роли. Руководство преподавателя должно быть по возможности опосредованным. Это позволит обучающимся проявить самостоятельность, инициативу, почувствовать большую свободу действий, игра будет протекать более эффективно и целенаправленно.

4. Этап анализа и обобщения. По окончании игры преподаватель вместе с обучающимися проводит обобщение, происходит обмен мнениями о том, что получилось, а над чем еще стоит поработать. При анализе обращается внимание на соответствие использованной имитации и соответствующей области реальной ситуации. Послеигровое обсуждение способствует закреплению знаний, так как происходит разбор ошибок, которые преподаватель зафиксировал в ходе игры. Совместное обсуждение результатов игры необходимо для выработки навыков самооценки, что особенно важно для объективной оценки обучающимися своих способностей.

Таким образом, использование игрового метода на уроках иностранного языка у взрослых обучающихся направлено на становление учебно-познавательной компетенции, так как помогает сформировать специальные учебные умения при изучении предмета, способствует формированию положительного отношения к процессу учебной деятельности, дает обучающимся необходимый багаж знаний о способах ее выполнения, мотивирует на изучение иностранного языка, развивает самостоятельность и автономность обучающихся, которые учатся самостоятельно ставить познавательную задачу, находить способы ее решения, контролировать и оценивать результаты своей познавательной деятельности, а затем формулировать конкретные задачи, благодаря чему формируется способность к самообразованию и применению полученных знаний на практике.