

**Левченко Виктория Викторовна,**  
к.п.н., заместитель декана Подготовительного факультета;  
**Долгалёва Екатерина Евгеньевна,**  
к.п.н., ст. преподаватель кафедры «Иностранные языки-1»;  
**Терёшина Ольга Юрьевна,**  
преподаватель кафедры «Иностранные языки-1»;  
**Яркова Анна Константиновна,**  
преподаватель кафедры «Иностранные языки-1»,  
Финансовый университет при Правительстве РФ,  
г. Москва, Россия

## **АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННОМУ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ЭКОНОМИЧЕСКОМ ВУЗЕ**

**Данные о носителе профессионального опыта.** Описываемая деловая игра была разработана и проведена преподавателям кафедры «Иностранные языки-1» Финансового университета при Правительстве Российской Федерации, г. Москва, со студентами 1 курса факультета международных экономических отношений (далее – ФМЭО).

**Тема опыта.** Разработка и создание модели студенческого бюджета.

**Аннотация.** Научно методическая статья описывает и обобщает опыт проведения деловых игр на первом курсе экономического вуза на примере игры, проведённой в рамках изучения темы «Деньги: история создания, функции, формы». В рамках изучаемой темы авторы разработали и провели деловую игру под названием «Студенческий бюджет», что является достаточно актуальным вопросом для студентов. Предлагаемая статья рассматривает как классические цели деловой игры, так и цели по методике SMART. Авторы также рассматривают формируемые компетенции, описывают комплект и функции игроков, разбирают ход игры и подготовку к ее проведению, предлагают критерии оценки финального продукта.

**Ключевые слова:** активные методы обучения, профессионально ориентированный иностранный язык, деловая игра, командная работа, публичное выступление.

**Актуальность.** Проблема профессионально ориентированного обучения иностранным языкам занимает основное положение в современной лингводидактике, в связи с тем, что иностранный язык в неязыковых вузах занимает несколько обособленное положение и на его изучение выделяется небольшое количество контактных часов. Помимо этого, в последнее время наметилась тенденция к уменьшению количества аудиторных часов на изучение иностранного языка студентами-нефилологами, что привело к тому, что преподаватели и методисты начали искать такие формы проведения занятий, которые бы способствовали лучшему формированию необходимых компетенций у студентов неязыковых вузов. Активные методы обучения представляют наибольший интерес в этом отношении, поскольку сами студенты становятся активными участниками учебного процесса. Активные методы обучения также позволяют эффективно организовать самостоятельную внеаудиторную работу обучаемых и способствуют формированию информационной компетенции. Из всего разнообразия активных методов обучения наибольший интерес для студентов неязыковых вузов представляет

деловая игра.

Деловая игра в профессионально ориентированном обучении иностранному языку используется достаточно часто, в силу того, что обучение иностранному языку в неязыковом вузе основано на специальных, профильных дисциплинах. Деловая игра – это педагогический прием моделирования различных управленческих и производственных ситуаций, имеющих целью обучение отдельных личностей и групп принятию решений. На занятиях по языку деловая игра используется при обучении профессиональному общению для создания различных ситуаций общения и стимулирования обучаемых к высказыванию в рамках заданных ситуаций [1]. В контексте подготовки и проведения деловой игры и сам преподаватель приобретает иную роль. Преподаватель рассматривается не только как специалист в предметной области, но и прежде всего как педагог-менеджер и режиссёр, который:

- а) рассматривает студентов как ресурс образовательного процесса;
- б) передает ответственность (значительную ее часть) за обучение и контроль студентам;
- в) должен верить в способности студентов справиться со всеми задачами самостоятельно;
- г) работает в команде, проектирующей образовательный процесс как целостную программу (чему учить, как, где; чем обеспечить, критерии оценки, траектория движения - общая и индивидуальная) [2].

Финансовый университет при Правительстве РФ, ранее Финансовая академия, всегда был известен своей сильной иноязычной подготовкой студентов ФМЭО. Причиной этому было раннее погружение и изучение профессионально ориентированного иностранного языка. С первых занятий студенты начинают изучать такие темы, как «Основные понятия науки «Экономика», «Деньги: история создания, формы, функции», «Инфляция и ее последствия для экономики страны» и т.д. В связи с тем, что основной целью обучения студентов на ФМЭО является подготовка банкира международного уровня, то тема «Деньги» является основополагающей компонентой профессионально ориентированного иностранного языка. На изучение этой темы отводится 24 часа, последнее занятие проводится в виде деловой игры «Студенческий бюджет», которая совмещает в себе весь теоретический материал, изученный ранее, в практическом применении, т.к. целью деловой игры является создание модели студенческого бюджета.

Цели деловой игры могут быть рассмотрены как с классических позиций, так с использованием методики SMART.

Классические цели деловой игры выглядят следующим образом:

1) *игровая цель*: победить в конкурсе на лучшую модель студенческого бюджета;

2) *дидактические цели*:

- сформировать профессиональное представление о разработке экономических моделей на основе включения каждого студента в реальный процесс создания модели бюджета;

- обобщить и закрепить знания обучающихся по пройденной теме курса «Деньги»;

- активизировать использование профессиональной терминологии необходимой в профессиональном общении;

- развивать умения собирать и анализировать полученные данные, необходимые для расчета экономических показателей при построении модели бюджета;

- развивать умения анализировать результаты расчета и обосновывать полученные выводы;

- развивать умения работать с графической информацией и описывать тренды на иностранном языке;

- совершенствовать навыки использования современных технических средств и информационных технологий для решения аналитических и исследовательских задач;

- развивать умения публичного выступления с визуальным подкреплением;

- развивать логическое и критическое мышление;

- активизировать мыслительную деятельность обучающихся;

- развивать навыки самостоятельной работы в профессиональной сфере;

- развивать умения вести беседу, принимать и решать определенные коммуникативные задачи, необходимые в профессиональном общении;

- демонстрировать владение совокупностью знаний по комплексу специальных дисциплин при обсуждении профессиональных вопросов на иностранном языке;

*3) воспитательные цели:*

- обучить коллективной мыслительной и практической работе;

- сформировать умения и навыки социального взаимодействия и общения, навыки индивидуального и совместного принятия решений;

- проявить в процессе игры деловую активность и качества личности;

- сформировать устойчивый интерес к профессии экономиста;

- воспитать такие профессионально важные качества, как творческая активность, дисциплинированность, умение работать в команде, потребность в постоянном совершенствовании своих профессиональных знаний и умений;

- актуализировать в сознании студентов важность планирования личного/семейного бюджета как одного из ключевых условий финансового благополучия.

Целеполагание по методике SMART позволяет рассмотреть деловую игру с иного ракурса и повысить эффективность указанного активного метода обучения. Аббревиатура SMART имеет следующую расшифровку целей в приложении к описываемой деловой игре.

**S** (specific – конкретность) – разработать репрезентативную модель бюджета студентов Финансового университета с целью формирования не только профессиональных представлений о разработке экономических моделей,

но и навыков планирования личного/семейного бюджета как одного из ключевых условий финансового благополучия.

**М** (measurable – измеримость) – представить модель бюджета, характерную для студентов Финансового университета, с указанием основных статей расходов и доходов (в рублях) в виде графиков и схематических рисунков; получить экспертную оценку представленной модели.

**А** (achievable – достижимость) – провести опрос среди студентов Финансового университета с использованием опросного листа-анкеты; обработать и провести анализ полученных данных опроса; представить результаты в виде схем и графиков; оформить полученные результаты в виде презентаций.

**Р** (relevant – соотнесённость с возможностями, имеются в виду возможности обучающихся) – активизировать употребление профессиональных лексических единиц по теме «Деньги» в речи обучающихся, развить навыки публичного выступления и неподготовленной устной речи.

**Т** (timed – контролируемый по времени) – подготовить опросный лист, сбор, анализ данных; разработать и представить репрезентативную модель в течение 10-14 дней.

Деловая игра «Студенческий бюджет» способствует формированию целого ряда компетенций: общенаучных (ОНК), инструментальных (ИК), социально-личностных (СЛК), системных (СК), профессиональных компетенций направления «Экономика» (ПКН) [3].

ОНК-2 – владение культурой мышления, способность к восприятию, анализу и мировоззренческой оценке происходящих процессов и закономерностей.

ИК-4 – способность оформлять аналитические и отчётные материалы по результатам выполненной работы.

ИК-6 – способность применять знания иностранного языка на уровне, достаточном для межличностного общения и учебной деятельности.

СЛК-2 – готовность к индивидуальной и командной работе, соблюдению этических норм в межличностном профессиональном общении.

СК-2 – способность анализировать, обобщать и систематизировать информацию.

ПКН-1 – владение основными научными понятиями и категориальным аппаратом современной экономики и их применение.

Деловая игра проводится среди 3-4 групп студентов 1-го курса, обучающихся по программе бакалавриата по направлению подготовки 38.03.01. «Экономика» в рамках дисциплины «Иностранный язык». Каждая команда состоит из 4-5 обучающихся, которые занимаются разработкой модели студенческого бюджета. Группа имеет право представить запасных игроков в количестве не более двух студентов. Но в случае замены результативные баллы команды будут снижены. Для участия в деловой игре студентам необходимо оформить заявку (см. Таблицу 1).

Таблица 1 – ЗАЯВКА на участие в деловой игре «Студенческий бюджет»

№ п/п	ФИО студента	Группа	Контактный телефон
	Запасной игрок:		

Кроме самих игроков, в деловой игре участвуют:

- экспертная комиссия (6-8 человек) из числа студентов разных языковых подгрупп, непосредственно не участвующих в разработке модели студенческого бюджета, задача которых оценить работу команд и их представленные модели по заданным критериям и выбрать команду победителей;

- аудитория (студенты из языковых подгрупп, не задействованные ни в процессе разработки модели бюджета, ни в роли экспертов), которые участвуют в деловой игре в качестве слушателей и должны быть вовлечены в обсуждение представленных моделей после презентации каждой из команд (активно задавая вопросы, уточняя информацию);

- ведущие, которые произносят приветственное и заключительное слово, следят за исполнением регламента и осуществляют организационную поддержку при проведении деловой игры.

Наиболее сложным является подготовительный этап деловой игры, т.к. он предполагает предварительную совместную работу студентов и преподавателей в независимых языковых подгруппах. Со стороны преподавателя необходимо: ознакомить студентов с темой, целями, конечным результатом игры и общими правилами игры; уточнить параметры игровой ситуации: время проведения, количество участников и их ролевые характеристики; обсудить критерии оценивания.

Для самостоятельной подготовки к ролевой игре студентам предоставляется 10-14 дней для проведения опроса с последующим анализом и обработкой данных.

В процессе подготовки к участию в деловой игре студентам предлагаются различные тренировочные задания, как для самостоятельной работы, так и в рамках семинарских занятий, охватывающие различные аспекты будущей профессиональной деятельности на иностранном языке. К числу таких заданий относятся учебные задания на развитие диалогического общения на профессиональные темы с активным использованием профессиональной терминологии; развитие навыков публичной речи с визуальной поддержкой; развитие навыков описания графиков и схем на иностранном языке, а также аналитических навыков определения основных трендов и закономерностей. Также в рамках заданной темы игры необходимо актуализировать в создании студентов понятие модели бюджета, рассмотреть базовые модели построения бюджета и их основные характеристики.

Для разработки модели студенческого бюджета командам необходимо предварительно провести независимые опросы среди студентов Финансового университета (не менее 100 человек) с использованием опросного листа-анкеты (см. Таблицу 2) и на основании полученных данных разработать репрезентативную модель студенческого бюджета. Структура опросного листа определяется командами самостоятельно. При проведении опроса анкета может быть предъявлена на русском и английском языках, однако в презентации необходимо представить ее англоязычную версию.

Модель бюджета должна быть представлена с использованием технических средств и информационных технологий в виде презентаций, оформление полученных результатов предполагает широкое включение графиков и схем.

Таблица 2 – Примерный опросный лист-анкета

1.	Назовите Ваши основные источники дохода (например, стипендия, родители, работа, другое).	
2.	Назовите основные статьи расходов Вашего бюджета.	
3.	Оцените по 10 бальной шкале (1-совсем неважно, 10- жизненно необходимо) следующие статьи расходов: <ul style="list-style-type: none"><li>• проживание</li><li>• транспорт</li><li>• питание</li><li>• одежда</li><li>• развлечения</li><li>• хобби</li><li>• дополнительное образование (курсы, секции, семинары и т.д.)</li><li>• путешествия</li><li>• личные расходы</li><li>• другое</li></ul>	
4.	Назовите Ваши 3 основные статьи расходов.	
5.	Как Вы считаете, на каких вещах студент может сэкономить и тем самым, оптимизировать свой бюджет?	
6.	Какие альтернативные источники дохода Вы можете предложить студенту?	

Непосредственно сама деловая игра начинается с того, что участники игры занимают свои места, далее ведущие выступают с вступительным словом, в котором они определяют тему и цели деловой игры, основные правила и представляют участников. Порядок выступления команд определяется жеребьёвкой.

Далее, команды по очереди представляют свои модели студенческого бюджета (представление графиков и схем, обоснование предложенной модели бюджета, общие выводы) (10 мин). Ответы на вопросы от экспертов и аудитории (7 мин). Время для презентации не более 15 минут. После выступления всех команд, ведущие благодарят команды за выступления и предоставляют группе экспертов время для закрытого обсуждения и выбора победителя игры. Критерии оценки команд экспертной группой представлены в Таблице 3. Победившей считается команда, набравшая наибольшее количество

баллов. Время на обсуждение – 10 минут. В то время, пока экспертная комиссия определяет победителя, ведущие работают с аудиторией и узнают предпочтения аудитории относительно команды-победителя. Экспертная комиссия называет команду-победителя и обосновывает свое решение. Ведущий подводит итоги игры: две команды могут стать победителями по результатам оценки экспертной комиссии и аудитории, благодарит команды-участницы, экспертную комиссию и аудиторию за работу.

Таблица 3 – Критерии оценки команд экспертной комиссией

№	Критерий	Описание	Балл
1	Структура и логичность презентации	Оценивается структурно-логическое оформление подачи результатов исследования: введение, основная часть, заключение, вывод; использование специальных языковых средств	1-10
2	Наглядность	Оценивается качество слайдов: отсутствие опечаток, грамотное оформление графиков и схем, наличие заголовков, адекватный дизайн и т.п.	1-10
3	Содержательная наполненность и научность презентации	Оценивается соответствие представленной модели задачам и условиям игровой деятельности	1-10
4	Лексика, грамматика, произношение	Оценивается объем словарного запаса, терминологическая насыщенность, грамматическая и фонетическая корректность	1-10
5	Убедительность авторской позиции изложения	Аргументированность, логичность и обоснованность выводов; уверенность в манере передачи информации	1-10
6	Эмоциональность и артистизм	Оценивается манера подачи материала: выразительность, свободное владение материалом (без опоры на записи), зрительный контакт с аудиторией, мимика, жесты, интонирование и т.п.	1-10
7	Креативность участников	Творческое и оригинальное воплощение идеи	1-10
8	Уровень межличностных отношений	Умение участников команды вести диалог/полилог, отвечать на вопросы, реагировать на замечания, работать в команде и т.п.	1-10
9	Качество ответов на вопросы	Оценивается быстрота реакции, полнота ответа, уровень владения материалом	1-10
10	Соблюдение регламента по времени	Общее время для представления результатов 15 мин (10 мин презентация + 5 мин ответы на вопросы)	1-10
		<b>Итого:</b>	100

Заключительный этап деловой игры не менее важен, т.к. он позволяет провести рефлексию. Мы рекомендуем после завершения игры в каждой отдельной языковой группе провести обсуждение хода игры, выслушать мнения и предложения студентов по методике проведения игры, а также обсудить впечатления о взаимоотношениях участников в ходе игры. Данный этап предполагает также разбор ошибок (языкового, речевого и социокультурного характера), допущенных студентами во время выступления;

выявление действий и ситуаций, которые вызвали наибольшие трудности у студентов в процессе подготовки и выступления.

В заключение, несколько слов о возможных трудностях, которые могут возникнуть во время проведения деловой игры. Во время проведения описываемой деловой игры, авторы столкнулись с такими проблемами, как:

- неумение студентов работать в команде и выработать командные решения,
- отсутствие навыков публичного выступления,
- незаинтересованность аудитории в представляемых проектах и, как следствие, отсутствие интересных вопросов.

Все эти трудности можно преодолеть, если приучать студентов к выполнению подобных заданий с самого начала обучения в высшем учебном заведении. Например, вызывать их к доске на каждом занятии и как можно чаще просить их готовить небольшие публичные выступления: с одной стороны, выступающие будут учиться этому важному навыку, с другой стороны аудитория получит возможность научиться слушать друг друга внимательно и научиться задавать вопросы.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. *Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам)*. – М.: Издательство «Икар», 2009 – 448 с.
2. Борисова Н.В., Кузов В.Б. *Деловая игра в реализации компетентностного подхода (разработка и проведение): Сб. метод. материалов по результатам повышения квалификации ППС ГУ по землеустройству*. – М.: ГУЗ, 2013. – С. 22-33.
3. *Об утверждении «Образовательного стандарта высшего образования федерального государственного образовательного бюджетного учреждения высшего профессионального образования «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»» [Текст]: приказ № 1588/о от 08.09.2014.*