

**Вестник  
Пинского  
государственного  
высшего банковского  
колледжа**

Март 2006 г.

---



**5/2006**

СО Д Е Р Ж А Н И Е

**Актуальный вопрос**

*Лопух Ю.И.* Роль творческих заданий и игровых элементов в развитии профессиональных коммуникативных умений и навыков студентов ..... 4

*Семенюк Ж.П.* К вопросу о профессионально-ориентированном обучении иностранному языку будущих банковских специалистов ..... 12

*Лукашевич В.А.* О практическом обучении учащихся и студентов колледжа ..... 16

*Антимоник Е.В.* Педагогические условия активизации профессионального обучения ..... 21

*Веренич Н.К.* Современные педагогические технологии: обучающие игры ..... 25

*Андрейчук А.В.* Кейс-метод в обучении будущих экономистов ..... 29

**В помощь исследователю**

*Шавво Н.А.* Научно-исследовательская деятельность студентов: состояние, динамика, перспективы ..... 34

Положение о порядке организации научных и творческих стажировок в Республике Беларусь и за рубежом молодых ученых, преподавателей и иных специалистов ..... 38

Ю.И. Лопух

**РОЛЬ ТВОРЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ  
И ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ  
В РАЗВИТИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ  
КОММУНИКАТИВНЫХ УМЕНИЙ  
И НАВЫКОВ СТУДЕНТОВ**

В настоящее время проблема использования творческих заданий и ролевых игр как важных факторов формирования профессиональной коммуникативности студентов весьма актуальна, но недостаточно исследована. Имеются исследования по моделированию ситуаций в ролевых играх, научные работы, где игра рассматривается как средство формирования психологического климата в студенческой группе. Однако, до настоящего времени влияние профессионально-ориентированных творческих заданий и игр на формирование таких коммуникативных умений студентов, как информативно-интегрированные, коммуникативно-когнитивные, коммуникативно-коррекционные, не нашло достаточного отражения в научной литературе. Следует отметить, что творческие задания профессионально-коммуникативной направленности имеют свою специфику, так как включают в себя полнофункциональные виды речевой деятельности.

К числу обязательных требований при подготовке коммуникативно-творческих заданий относятся их интеллектуально-ситуативная обусловленность, разнонаправленность профессиональных речевых действий, композиционная завершенность.

Рассмотрим возможности творческих заданий по развитию профессиональной коммуникативности на конкретных примерах.

**Ситуативные рассказы «Представьте себе...»**

1) ... что вы экономист кредитного отдела в коммерческом банке. Вам необходимо объяснить потенциальному кредитополучателю (физическому лицу) порядок выдачи и погашения кредита. Постройте план ответа.

2) ... что вы специалист отдела по работе с банковскими пластиковыми карточками. Вам необходимо объяснить клиенту выгодность расчетов с использованием банковских пластиковых карточек. Постройте план ответа.

**Свободное эссе** составляет особую, пока еще недооцененную группу заданий творческого характера. В отличие от других форм оно содержит авторскую, иногда довольно парадоксальную точку зрения о каком-либо предмете или явлении, высказанную в произвольной, непринужденной форме.

---

Ценность данной формы работы на современном этапе видится не только в том, что учащиеся или студенты в свободной форме могут высказать самостоятельные суждения об экономических фактах, но и давать личностную трактовку, убедительно аргументировать свою позицию по той или иной научной проблеме. Это, в свою очередь, создает определенные предпосылки для перехода на более высокий – исследовательский уровень учебно-познавательной деятельности.

Достоинство свободного эссе состоит в том, что оно не предполагает использования жестких схем, инструкций или заранее заданного алгоритма действий. Это открытая форма сотрудничества педагога и учащегося, которая не требует каких-либо особых усилий со стороны преподавателя или высокой степени подготовленности студентов. Сначала необходимо объяснить смысл и сущность данной формы, а затем предложить примерную тематику, чтобы студенты могли самостоятельно осуществить выбор по желанию. При этом цель работы должна быть поставлена преподавателем четко и однозначно.

Использование свободного эссе позволяет в значительной степени индивидуализировать процесс обучения. Самые интересные эссе могут быть по предложению преподавателя зачитаны на научной конференции.

К заданиям, формирующим профессиональную коммуникативность, относится и проведение «круглого стола» с ориентацией на профессию банковского служащего. Для обсуждения выбирается конкретная тема, представляющая интерес для обучающихся (проблемная тема). Студенты заранее готовятся к выступлению. Часть студентов выступает в роли лекторов, часть дополняет основное выступление, остальные студенты задают вопросы, высказывают свое мнение о содержании.

Использование таких методов работы способствует совершенствованию умения монологического представления избранного материала типа: сообщение, объяснение, характеристика. Данные типы реализуют соответствующие коммуникативные установки: рассказ, объяснение, совет, убеждение, выражение собственного мнения.

Обращение к такой форме работы, как «круглый стол», позволяет реализовать важную целевую установку формирования профессиональной коммуникативности – повышение интереса к своей будущей профессии, повышение общей эрудиции студентов, что является основой эффективной профессиональной деятельности.

Такая форма обучения, как «круглый стол», может иметь множество вариантов проведения в зависимости от конкретной цели моделирования ситуаций профессионального общения. Высказывания студентов должны быть направлены на развитие и закрепление умений реализации ситуативно обусловленных коммуникативных установок: представление, комментарий, приглашение к взаимодействию на основе использования иллюстративного материала – схем, таблиц, графиков и т.д.

Повышению эффективности обучения профессиональной коммуникативности способствует и использование разнообразных ролевых игр, которым в последнее время уделяется достаточное внимание.

Ролевые игры как средство формирования профессиональной коммуникативности имеют ряд положительных моментов: достаточно высокая степень приближенности к реальной деятельности, концентрация определенных функций в той или иной роли, простор для внесения элементов творчества в игровое действие, развитие умений динамического взаимодействия общающихся сторон в процессе ролевой игры, возможность осознать себя банковским работником и определить степень своей готовности к решению возникающих проблем профессиональной направленности и др.

Такие игры, представляющие собой сценарии профессиональной деятельности, вызывают у студентов достаточный интерес.

**Учебные дебаты.** Дебаты определяются как прения, обмен мнениями на каком-либо собрании, заседании. В отличие от дискуссии, которая представляет собой спор, публичное обсуждение аудиторией какого-нибудь вопроса, дебаты не предполагают открытого столкновения участников, прямого спора, перерастающего иногда в полемику (стремление обязательно переубедить, победить противную сторону любыми способами и средствами).

В основе дебатов – свободное высказывание, обмен мнениями по предложенному тематическому тезису. Участники дебатов приводят примеры, факты, аргументируют, логично доказывают, поясняют, дают информацию и т.д. Процедура дебатов не допускает личностных оценок, эмоциональных проявлений. Обсуждается тема, а не отношение к ней отдельных участников. В этом смысле дебаты приучают студентов к культуре устного выступления, умению слушать и слышать других, оцениванию собственных возможностей и т.д.

Проведению самих дебатов должна предшествовать большая предварительная работа:

- распечатка материалов;
- знакомство участников с правилами организации и проведения дебатов;
- определение исходного тезиса дебатов;
- работа с непосредственными организаторами дебатов, распределение ролей и поручений;
- индивидуальный инструктаж о процедуре дебатов.

Кроме того, можно заранее подготовить несколько тезисов для дебатов. Тезис – это положение, кратко излагающее какую-либо идею, а также одну из основных мыслей лекции, доклада, выступления и т.д. Важно пояснить, что тезис формулируется в утвердительной форме, предполагающей антитезис. Однако лучше, если тезис предложат сами студенты. Для работы над тезисом можно создать несколько групп. После определения

нескольких тезисов все вместе выбирают (голосованием или по рейтингу) один понравившийся тезис для предстоящих дебатов. Рассмотрим более подробно процедуру проведения учебных дебатов.

Дебаты организует и проводит председатель. Он не имеет право участвовать в самой дискуссии, поскольку является незаинтересованным лицом. Председателю помогает секретарь, который информирует ораторов о времени, отведенном на выступлении, а также ведет документацию дебатов.

Перед дебатами участники занимают места в следующем порядке:

- справа от председателя – защитники тезиса (4 человека);
- слева от председателя – противники тезиса (4 человека);
- в конце зала посередине – лица, которые не имеют определенной точки зрения.

В дебатах выступают поочередно защитники и противники тезиса. Первым выступает тот, кто защищает тезис. После него выступает главный оратор оппозиции, который формулирует и защищает антитезис. Далее роли распределяются следующим образом:

- вторые номера обеих сторон по очереди приводят аргументы в пользу своего тезиса (антитезиса);
- третьи номера опровергают аргументы соперников;
- четвертые номера подытоживают то, что было сказано обеими сторонами во время дебатов. Последним выступает четвертый номер команды, который защищает антитезис.

После выступления главных ораторов начинаются дебаты в зале. Каждый из присутствующих имеет право голоса (в том числе и члены команд). Выступающие по очереди представляют стороны защитников и противников тезиса. Дебаты продолжаются до того времени, пока все желающие не выскажутся или до соответствующей команды председателя.

Выступающий подходит к соответствующей стороне кафедры и становится рядом с ней.

Участники на протяжении всего времени дебатов имеют право задавать вопросы и давать информацию. Выступающий и председатель могут в любой момент остановить человека, который задает вопрос или сообщает информацию. Выступающий должен придерживаться времени, выделенного на выступление: для первых номеров – 5 минут, вторых-четвертых – 3-4 минуты, участники дебатов – 2 минуты. Время, которое остается до конца выступления, показывает секретарь. Председатель имеет право прервать выступление в случае нарушения процедуры. Участники дебатов имеют право менять места и покидать зал только в перерывах между выступлениями.

После дебатов проводится голосование, в котором все высказываются в пользу выбранной позиции. При голосовании должен оцениваться не тезис, а аргументы, представленные сторонами.

Лица, которые не имели определенной позиции, присоединяются к защитникам или противникам тезиса, занимая соответствующие места рядом с ними.

**Олимпиада.** Использование данной игры стимулирует творческую деятельность путем умело организованного сравнения результатов совместной работы обучающихся.

Олимпиады проводятся обычно в 2-3 этапа: не выполнившие задания в первом туре не допускаются к участию в следующих этапах соревнования. Выполнившие задания первого этапа включаются в выполнение более сложных заданий второго тура. Выполнение задания обычно оценивает предварительно избранное жюри. Обязательным условием успешного проведения олимпиады является гласность на всех ее этапах. Это значит, что все участники должны хорошо знать условия соревнования, правила проведения, учета и оценки результатов.

Целью организации олимпиад является развитие творческой самостоятельности студентов и одновременно обучение их необходимым в будущем профессиональным умениям и навыкам. Это также хорошая возможность проверить качество теоретической и практической подготовки. При этом важно, чтобы участники понимали, что олимпиада – это не экзамен, а дружеская встреча для обмена знаниями, умениями и навыками.

К выполнению определенных заданий участники олимпиады готовятся заранее, вторая часть заданий объявляется во время встречи соперников. Задания для учащихся должны носить занимательный творческий характер.

В процессе организации олимпиады важная роль отводится составлению плана.

Для промежуточной и итоговой оценки качества ответов создается жюри. На основе оценок каждого конкурса выявляются команды-победители и личные победители.

Олимпиада – это такая форма учебно-познавательной деятельности, которая при правильной ее организации развивает творческое мышление и одновременно является соревнованием на лучшее выполнение разнообразных упражнений, задач и заданий.

**Учебные кроссворды.** Методически правильная построенная работа с учебными кроссвордами позволяет, прежде всего, в значительной степени ускорить и облегчить формирование новых теоретических понятий, а также обеспечить их закрепление и повторение. В этом плане использование учебных кроссвордов в качестве одного из видов самостоятельной работы учащихся играет большую роль в работе преподавателя. Помимо обучающей функции учебные кроссворды обладают еще широкими возможностями контроля знаний по определенным темам или всему курсу в целом. Самостоятельная работа с учебными кроссвордами может проводиться индивидуально, в микрогруппах, коллективно. Все зависит от поставленных целей и уровня подготовленности группы учащихся.

Необходимо выделить еще одну функцию кроссвордов – развивающую. Обладая ярко выраженным игровым элементом, учебные кроссворды вызывают интерес и увлекают практически всех обучаемых. Они позволяют человеку самостоятельно оценить уровень развития интеллекта и эрудиции.

Широко распространены в последнее время игры «Поле чудес» и «Брейн-ринг». Использование их в качестве нетрадиционных форм обучения и формирования профессиональной коммуникативности оправдано тем, что способствует развитию умений и навыков употребления в речи профессиональной лексики, необходимой для будущего специалиста, информации с опорой на интеграционные связи обучения, умений личного и межличностного взаимодействия.

Игра «Брейн-ринг» позволяет отработать и закрепить конкретные коммуникативные умения. Данную игру целесообразно проводить как итоговое занятие по той или иной теме. Остановимся подробнее на основных этапах ее проведения.

Студенты делятся на две команды – экспертов и болельщиков. Студент, выступающий в роли ведущего, читает задание для разминки, в котором нужно найти слова специальной, объяснить их значение и определить сферу применения.

После разминки ведущий объявляет задание конкурса. Затем ведущий и эксперты проверяют задания и оценивают их. После этого ведущий объявляет второе задание конкурса. После проверки и оценки задания проводится блиц-турнир, в ходе которого побеждает та команда, которая первая назовет правильный ответ.

Ведущий задает десять вопросов, направленных на формирование профессиональной коммуникативности. Ответы команд дополняют болельщики. После блиц-турнира идет игра с болельщиками. В конце игры в подведении ее итогов участвуют все студенты. Отмечается, какие умения профессиональной коммуникативности развиваются и закрепляются в процессе игры.

Игра «Подумай и установи...» направлена на развитие умений усатанавливать интеграционные связи в процессе обучения. Студенты делятся на две команды. Им предлагаются темы из различных учебных дисциплин. Студенты должны найти специальные и общенаучные термины в текстах и определить, в каких учебных дисциплинах они могут быть представлены. Затем они выделяют опорные моменты содержания, позволяющие найти точки соприкосновения между дисциплинами, и на их основе определяют характер интеграционных связей, условия и средства их реализации. Студенты, набравшие большее количество очков, становятся победителями.

Проведение данной игры отвечает целям и задачам формирования интегративно-коммуникативных умений у студентов, так как позволяет отработать формы, виды, приемы реализации интеграционных связей. Кроме того, игра «Подумай и установи...» направлена на формирование

вдумчивого отношения к обучающему материалу и повышение общей эрудиции у студентов.

Рассматривая проблему формирования профессиональной коммуникативности в аспекте развития исследовательских умений целесообразно повысить роль игровой формы в реализации данных умений.

**Игра «Мозговой штурм»** направлена на активизацию мыслительной деятельности студентов, их познавательной самостоятельности, исследовательского начала.

Перед студентами ставится определенная проблема, решение которой требует знания компонентов профессиональной коммуникативности в ситуациях профессионального общения, а также владения достаточным арсеналом речевых средств профессиональной направленности.

После этого студенты подразделяются на группу «генераторы идей» и группу «экспертов». Группа «генераторов идей» всесторонне прорабатывает проблему, а затем излагает возможные пути решения задачи. На этом этапе критика выдвинутых идей запрещена. Все идеи студентами фиксируются.

Затем слово предоставляется «группе экспертов». Они обсуждают предложенные идеи и пути решения проблемы, отсекают то, что было подвергнуто массивной критике. После этого выбирается наилучший вариант решения проблемы, который и проигрывается в ситуациях профессионального общения.

**Игра-шоу «Ассоциация».** Цель игры – развивать у студентов умения и навыки использования такого важного когнитивного компонента, как ассоциативность, направленность на повышение уровня самостоятельного мышления и познавательных способностей учащихся.

В процессе игры студенты распределяются на три группы. Первая группа – студенты-участники театрализованной презентации отдельных фрагментов обучающего материала разноуровневой направленности.

Вторая группа – студенты-зрители, демонстрирующие умения расшифровывать, аргументировать с опорой на ассоциативные связи основные положения представленных заданий.

Третья группа студентов — эксперты. Задачей этой группы является не только определение правильных ответов, но и оптимальное использование соответствующих ассоциативных элементов (ранее изученный материал, догадка, интеграционное взаимодействие определенных дисциплин и т.д.). Кроме того, эксперты должны определять умения студентов-зрителей аргументировать проявляющиеся ассоциативные стимулы на предмет целесообразности их использования в качестве необходимых опор в процессе интеллектуального обучающего общения.

Первая группа студентов в театрализованной форме представляет порядок совершения тех или иных операций. Каждый из студентов включает в свое выступление определенное высказывание ученых-экономистов, поэтические строки и др. Однако все это дается не в завершенной форме, а

в форме точек отсчета, направленных на включение ассоциативной памяти у зрителей.

Задача выступления второй группы студентов – дать правильные, четкие, логически последовательные ответы на предложенные в завуалированной форме вопросы. Следует отметить, что важным моментом данной игры является умение студентов-зрителей акцентировать внимание на ассоциативных связях, способствующих нахождению правильного ответа (слова - опоры, напрашивающиеся выводы и др.).

В ходе игры студенты должны отметить, какая из предложенных форм презентации материалов вызывает более глубокие, обоснованные, взаимообусловленные ассоциации, позволяющие рассматривать их как необходимые условия в процессе интеллектуально-обучающего общения, повышающие качества знаний учащихся.

Победителями становятся те из участников, кому удастся представить фрагменты обучающего материала и изложить их в контексте требований когнитивной деятельности преподавателя, то есть указать определяющие функции такого когнитивного компонента, как ассоциативность.

Рассматривая задания как средство формирования профессиональной коммуникативности, в качестве их положительной стороны можно отметить возможность применения группового и индивидуального методов работы со студентами.

Групповой метод обеспечивает участие в работе каждого участника общения. Он включает в себя вариативность участия в работе студентов с различной степенью речевой активности и инициативности. Преимущество индивидуального метода, как известно, в раскрытии личностных возможностей общающихся: их качеств, уровня подготовки, умения самостоятельно включаться в процесс общения, управлять ситуацией общения.

Такой метод работы позволяет использовать индивидуальные коммуникативные знания, направленные на совершенствование личностных профессиональных качеств студентов. Выбор этих методов или их сочетание в работе рассматривается в связи с характером заданий или их целевой установкой.

Использование заданий с более эффективным результатом, на наш взгляд, возможно при использовании специальных обучающихся «опор», облегчающих профессиональное общение. К наиболее целесообразным можно отнести тематическую подборку терминов и терминологических словосочетаний, которая представляет собой специально организованный языковой комплекс. Он соотносится с конкретной профессиональной речевой ситуацией. В качестве опор могут выступать профессионально ориентированные содержательные блоки. В таких блоках в сжатой и концентрированной форме содержатся основные положения по изучаемым темам. Однако нецелесообразно, на наш взгляд, ограничиваться только целостными комплексами и блоками. Не менее важную роль может играть регламент стержневых лексических единиц, необходимых для выражения содержания задания.

---

Особого внимания заслуживают опоры, предполагающие по своему содержанию возможность реализации интеграционных связей. В них объединены элементы общепредметных понятий, законов, теорий, идей, комплексных проблем.

Использование выведенных опор в заданиях рассматривается в работе как вспомогательное средство формирования профессиональной коммуникативности и как необходимые клишированные образцы развития умений речевого оформления видов профессионального интеллектуального общения.

Таким образом, использование заданий творческого характера, заданий с элементами игры во многом способствуют развитию у студентов умений и навыков интеллектуального общения с адресной аудиторией, позволяет закрепить умения и навыки творческого подхода к профессиональному общению.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Пуйман С.А. Практикум по педагогике: пособие / С.А. Пуйман, В.В. Чет. Мн.: ТетраСистемс, 2003. – 176 с.
2. Колетвинова Н.Д. Роль творческих заданий и игровых элементов в развитии профессиональных коммуникативных умений и навыков студентов // Школьные технологии – №5. – 2004. – с. 208-213.