

КОММУНИКАТИВНАЯ ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ КУЛЬТУРЕ ОБЩЕНИЯ

Б.Г. Бобылев

*Орловский государственный технический университет
Россия, г. Орел*

Статья посвящена описанию сценария коммуникативной деловой игры «Пресс конференция»

The article is devoted for script of the description of the scenario of the communicative business date "A press- conference"

Современное образование отличается стремлением к предельной рационализации учебного процесса. Развитие логической способности учащихся выдвигается в качестве ведущей задачи обучения. Вместе с тем познание мира человеком не сводится к логике, к созданию рациональных моделей действительности. В познавательной деятельности людей большое значение имеют супралогические формы мышления и поведения. К числу этих форм, в частности, относят игру.

И. Хейзинга, глубоко исследовавший онтологию и гносеологию игры, отмечал: «Бытие игры всякий час подтверждает, причем в самом высшем смысле, супралогический характер нашего положения во Вселенной. Животные могут играть, значит, они уже нечто большее, чем просто механизмы. Мы играем, и мы знаем, что мы играем, значит, мы более чем просто разумные существа, ибо игра есть занятие неразумное» [1, с.13].

Игра включает в себе огромные эвристические возможности, способствуя раскрепощению участников, высвобождению их познавательной, аналитической деятельности. По замечанию С.Л.Рубинштейна, «суть человеческой игры – в способности, отображая, преобразовать действительность» [2, с.486].

Теоретическое осмысление игры как одной из форм познания приводит, в конечном счете, к практическому освоению ее в качестве социально-технологического средства. Возникает термин «деловая игра» ("Business game"), который определяется в современной литературе как «организованная специально кем-то деятельность для решения конкретных социальных проблем» [3, с.16]. Данное весьма широкое определение конкретизируется, в зависимости от характера социальных проблем, решаемых при помощи деловых игр.

Особой разновидностью деловых игр являются обучающие деловые игры, которые ставят своей задачей формирование моделей профессиональных действий, личностно-ориентированное освоение учебного материала.

О.Я. Гойхманом была впервые поставлена задача создания коммуникативных обучающих деловых игр, задачей которых является «овладение видами речевой деятельности, а через это – и профессией» [4, с.221]. На кафедре русского языка и педагогики Орловского