

УДК 371.39

Наврузова Амина Маликовна

Студентка

Рабаданов Г.М ст.преподаватель

ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный университет»

Россия, Махачкала

РОЛЬ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В ПРОФИЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННОМ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация. В статье рассматриваются роль деловой игры в профильно-ориентированном обучении английскому языку. Освещена актуальность использования деловых игр на уроке английского языка. В практической части работы уделяется внимание реализации использования деловых игр на уроке английского языка

Ключевые слова: деловая игра, профильно-ориентированное обучение, английский язык, старшие классы, профессиональные компетенции, бизнес-переговоры, ролевые игры, педагогические технологии, имитационное моделирование, глобальные проблемы.

UDK 371.39

Navruzova Amina Malikovna.

Student

Rabadanov G.M. senior lecturer

Dagestan State University,

Makhachkala, Russia

THE ROLE OF THE BUSINESS GAME IN PROFILE-ORIENTED ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Abstract. The article examines the role of the business game in profile-oriented English language teaching. The relevance of using business games in English lessons is highlighted. In the practical part of the work, attention is paid to the implementation of the use of business games in English lessons.

Key words: business game, profile-oriented learning, English, high school, professional competencies, business negotiations, role-playing games, pedagogical technologies, simulation modeling, global problems.

В условиях глобализации владение английским языком стало неотъемлемой частью профессиональной компетентности. Для старшеклассников, выбирающих специализированные профили (экономический, технический, гуманитарный), важно не только освоить общий язык, но и научиться применять его в конкретных профессиональных контекстах. Профильно-ориентированное обучение (ПОО) решает эту задачу, а деловые игры выступают одним из ключевых инструментов между теорией и практикой.

История деловых игр уходит корнями в военную педагогику. Еще в XIX веке прусские военачальники активно использовали "военные игры" в подготовке офицерского состава. Как отмечают исследователи, этот инновационный для своего времени подход позволял решать две важные задачи: поддерживать высокий уровень вовлеченности курсантов и значительно облегчать процесс усвоения сложного стратегического материала. Особую веху в истории деловых игр ознаменовал 1957 год, когда на ежегодном семинаре в Саранак Лейк (США) впервые прозвучал сам термин "деловая игра". Стремительное распространение этой методики было впечатляющим – уже к середине 1960-х годов деловые игры стали

неотъемлемой частью учебного процесса в большинстве школ бизнеса [2, с. 7].

Что же такое деловая игра? На сегодняшний день существует большое количество определений. Так, Е. С. Полат и М. Ю. Бухаркина в книге «Современные педагогические и информационные технологии в системе образования» приводят следующее определение: «Деловая игра это средство развития творческого мышления, в том числе и профессионального, имитация деятельности руководителей и специалистов, работников и потребителей; достижение определенной познавательной цели; выполнение правил взаимодействия в рамках отведенной игровой роли» [3, с. 172].

Важным аспектом, на который обращают внимание исследователи является четкая целевая направленность деловой игры – достижение конкретных познавательных и профессиональных целей. При этом авторы акцентируют необходимость строгого соблюдения установленных правил взаимодействия между участниками в рамках отведенных им игровых ролей, что формирует навыки командной работы и профессиональной коммуникации. Такой многоаспектный подход к определению деловой игры позволяет рассматривать ее как комплексный педагогический инструмент, сочетающий в себе элементы творчества, практико-ориентированного обучения и ролевого моделирования профессиональных ситуаций.

В. П. Галушко в книге «Деловые игры» пишет: «Деловая игра — это своеобразная система воспроизведения управленческих процессов, имевших место в прошлом или возможных в будущем, в результате которой устанавливаются связь и закономерности воздействия существующих методов выработки решений на результаты производства в настоящее время и в перспективе» [1, с. 8].

Особое внимание Галушко акцентирует на аналитическом потенциале деловых игр, который проявляется в выявлении устойчивых взаимосвязей и закономерностей между применяемыми методами принятия управленческих

решений и их конечными результатами. При этом автор указывает на двойную временную перспективу такого анализа: деловые игры позволяют оценивать эффективность управленческих подходов как в текущей деятельности, так и с точки зрения долгосрочных перспектив развития производства. Такой взгляд на деловые игры позиционирует их не просто как учебный инструмент, а как мощное средство стратегического анализа и прогнозирования в сфере управления, соединяющее в себе элементы ретроспективного исследования и перспективного планирования.

Таким образом, благодаря сочетанию теоретической основы и практической направленности, деловая игра обеспечивает комплексное освоение профессиональных компетенций, развивая не только специальные знания, но и такие важные качества, как системное мышление, способность к анализу и прогнозированию, умение работать в команде. Именно эта многогранность делает деловую игру универсальным и высокоэффективным методом обучения, который находит широкое применение в различных сферах - от образовательных учреждений до корпоративных тренингов и программ повышения квалификации, позволяя участникам не только приобретать новые знания, но и отрабатывать их применение в условиях, максимально приближенных к реальной профессиональной деятельности.

Можно выделить следующие примеры деловых игр на уроке английского языка в старших профильных классах:

1. Международные бизнес-переговоры

Цель:

1. Развить навыки ведения переговоров, аргументации и использования экономической лексики.
2. Практиковать деловую коммуникацию на английском языке.

Подготовка:

Тема: Заключение контракта между компанией-производителем (например, техника) и иностранным дистрибьютором.

Участники:

1. 2 команды: «Производитель» (страна А) и «Дистрибьютор» (страна В).
2. Учитель выступает в роли модератора.

Материалы:

1. Шаблон контракта на английском.
2. Список ключевых терминов: *wholesale price, delivery terms, penalties, exclusivity agreement*.
3. Карточки с «секретными условиями» для каждой команды (например: производитель хочет повысить цену на 10%, дистрибьютор требует бесплатную доставку).

Языковые навыки:

Деловая лексика, условные предложения (If you agree to X, we will Y), вежливые формы запросов (Could you consider...?).

2. Дебаты по глобальным проблемам**Цель:**

1. Развить навыки публичных выступлений, критического мышления и политической лексики.
2. Научить отстаивать позицию, представляя интересы разных стран.

Подготовка:

Тема: Обсуждение глобальной проблемы (например, изменение климата, кибербезопасность).

Участники:

1. Каждый ученик представляет делегата от определенной страны.
2. Учитель — председатель ассамблеи.

Материалы:

1. Карточки с позицией страны (например, США: «Сократить выбросы на 50% к 2030», Индия: «Требуем финансовой помощи для перехода на ВИЭ»).

2. Глоссарий: *sanctions, sustainable development, resolution, bilateral agreement*.

Языковые навыки:

Формальный стиль, модальные глаголы для выражения обязанности (should, must), структура аргументации (Firstly, Secondly, In conclusion).

Таким образом, деловые игры превращают урок в мини-модель реального мира, где английский становится инструментом для достижения целей — именно так формируются компетенции XXI века.

Список использованной литературы

1. Галушко, Д. И. Деловые игры / Д. И. Галушко. – Киев: Урожай, 1989. – 272 с.
2. Маршев, В. И. Методы активного обучения управлению. Вопросы теории и практики: учебно-методическое пособие / В. И. Маршев, В. Ф. Комаров. — Москва: Издательство Москва, 1991. – 48 с.
3. Полат, Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие для студентов высших учебных заведений / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина. – Москва : Академия, 2007. – 368 с.