

Ковтун Е.В. Игровые методы в обучении будущих пилотов и авиадиспетчеров профессиональной коммуникации / Е.В. Ковтун // Problemy miejscowego nowoczesne i szkolnictwa wyzszego zbior raportow naukowych (29.10.2014 – 30.10.2014, Lodz). – Warszawa: Wydawka: Sp. zo.o „Diamond trading tour”, 2014. – S. 120–121.

Ковтун Е.В.

доктор педагогических наук, доцент,

Национальный авиационный университет, Киев

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В ОБУЧЕНИИ БУДУЩИХ ПИЛОТОВ И АВИАДИСПЕТЧЕРОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ

Статья посвящена раскрытию сущности и механизмов применения игровых методик в профессионально-речевой подготовке будущих авиадиспетчеров и пилотов.

***Ключевые слова / Keywords:** игровые методы / gaming methods, профессионально-речевая подготовка / professional and speech training, ситуационные, деловые и ролевые игры / situational, business and role games.*

Одним из ведущих направлений профессиональной деятельности авиационных специалистов является профессиональная коммуникация. Современное видение проблемы речевой подготовки пилотов и авиадиспетчеров заключается в том, что в ее основе должно лежать формирование профессионально-речевых умений универсального характера.

Эффективным средством развития профессиональной речи будущих авиаторов являются игровые методы обучения. В образовательном процессе они выполняют как учебные функции, так и функции контроля и оценки учебных достижений студентов. Игры являются также эффективным средством самооценивания студентов, поскольку демонстрируют их реальный уровень владения профессиональной речью и готовность к осуществлению будущей профессионально-речевой деятельности.

Руководство игровыми занятиями, игровыми моделями – особый вид преподавательской деятельности, существенно отличающийся от проведения других видов учебных занятий. Руководитель игры должен не только знать проблемы в предметной области (в области авиации), но и уметь вести игру, контролировать игровой режим, реагировать на непредвиденные ситуации, возникающие на протяжении игры. Процесс моделирования игры охватывает ряд этапов, каждый из которых требует определенного круга исследований, разработок, экспериментов. Важным этапом в моделировании является выбор учебных целей и объекта игры, которые должны согласовываться с требованиями программы.

Особое внимание в процессе подготовки будущих авиаторов к профессионально-речевой деятельности необходимо уделять ситуационным, деловым и ролевым играм [2]. Игры целесообразно внедрять в учебный процесс после того, как с помощью других педагогических технологий и приемов предыдущих этапов обучения у студентов были сформированы комплексы предметных знаний, профессиональных и речевых умений, которые являются определенными «заготовками» для использования в игре. В процессе игры эти комплексы интегрируются в систему более сложных собственно предметных, межпредметных и надпредметных компетентностей, призванных составить основу профессионализма будущего авиатора.

Ситуационные, деловые и ролевые игры рассматриваются нами как форма воспроизведения в образовательном процессе предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования системы взаимоотношений, характерных для определенного вида трудовой деятельности. Структурно деловая игра представляет собой две «наложенные» друг на друга модели – имитационную и игровую, которые задают предметный и социальный контексты усваиваемой студентами реальной профессиональной деятельности. В имитационной модели, согласно А. Вербицкому [1], на научном языке представлена технология

целостной профессиональной деятельности либо ее крупных фрагментов, условия и пространственно-временная динамика производственного процесса (предметный контекст). В игровой модели отображены взаимоотношения людей, имеющие место на реальном производстве (социальный контекст): комплект ролей согласно штатному расписанию, должностные функции, обязанности и права специалистов; сценарий взаимодействия участников с указанием на временные параметры действий каждого, их профессиональные интересы и ответственность. Работая с имитационной моделью, участники выполняют квазипрофессиональную деятельность, содержащую черты как обучения, так и трудовой деятельности. В соответствии с требованиями контекстного обучения, предметной основой формирования профессиональной компетентности будущего авиатора, в которую органически входит речевой компонент, является включение учебной деятельности студента по овладению речевой компетенцией в аналог его будущей профессиональной деятельности. С этой целью целесообразно создавать интегративные игровые модели обучения, в которых отработка речевого компонента, развитие профессиональной речи происходит в смоделированных технологических процессах профессиональной деятельности авиационного специалиста. Таким образом, в игре реализуется совмещенная учебная деятельность, при которой студенты-будущие пилоты / авиадиспетчеры являются субъектом двух деятельностей – квазипрофессиональной (предметной) и речевой.

Наблюдения за учебной практикой свидетельствуют о целесообразности и эффективности применения игровых методик в профессионально-речевой подготовке будущих пилотов и авиадиспетчеров. В результате их внедрения в учебный процесс стимулируется активность мышления студентов, формируется готовность к самостоятельному принятию решений, способность к реализации речевых функций в будущей профессиональной деятельности.

Литература

1. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. – М. : Высшая школа, 1991. – 207 с.
2. Ковтун О.В. Формування професійного мовлення у майбутніх фахівців авіаційної галузі. – К. : Освіта України, 2012. – 448 с.