

УДК 378-057.87:004

Рябенко Н.Л.

ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ СОЦИАЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ СТУДЕНТОВ – ПОЛИТОЛОГОВ- МЕЖДУНАРОДНИКОВ СРЕДСТВАМИ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Ключевые слова: политолог-международник, компетенции социального взаимодействия, интерактивные технологии, социальное взаимодействие, межкультурная коммуникация, профессиональная языковая подготовка.

На сегодняшний день одной из приоритетных задач высшего профессионального образования в области обучения иностранным языкам является развитие способности к устному речевому взаимодействию средствами иностранного языка, который является инструментом будущей профессиональной деятельности. В частности, как отмечает Е.В. Воевода, – «необходимым средством для диалога культур, осуществления совместных научно-технических проектов с другими странами» (Воевода, 2009, с. 4). Особое значение приобретает такой тип взаимодействия, как межкультурная профессиональная коммуникация. Умение эффективного общения становится ключевыми для специальностей типа «человек – человек», к которым относятся специалисты-международники, в частности политологи-международники. Другими словами, современный специалист-международник – это человек, имеющий высокий уровень сформированности как коммуникативной компетенции, позволяющей вести профессионально ориентированное общение и решать поставленные задачи в рамках профессиональной деятельности, так и компетенций социального взаимодействия, предполагающих взаимодействие человека и социальной сферы, уважение и принятие точки зрения других людей, умение отстаивать свои интересы (Вербицкий, Ларионова, 2013, с. 112).

В рамках компетентного подхода И. А. Зимняя выделяет три основные группы компетенций, среди которых, помимо компетенций, относящихся к деятельности человека и к самому человеку как личности, выделяются и компетенции социального взаимодействия человека с социальной сферой, включающие в себя компетенции в общении и компетенции социального взаимодействия, подразумевающие «взаимоотношения индивида с обще-

ством, общностью, коллективом, партнерами, конфликты и их погашение, сотрудничество, толерантность, принятие другого» (Зимняя, <http://www.eidos.ru/journal/2006/0505/htm>). Таким образом, можно сделать вывод, что формирование компетенций социального взаимодействия приобретает особую значимость в процессе подготовки по иностранному языку, являясь неотъемлемой частью общей профессиональной компетентности выпускников.

Прежде всего, необходимо отметить, что различные виды игровых интерактивных технологий по своей сути имеют социальную направленность, а также способствуют расширению социального опыта участников. Проблема использования интерактивных технологий в образовательном процессе рассматривалась учеными (Н.П. Аникеева, П.П. Анисимов, Н.В. Борисова, В.П. Бугрин, А.А. Вербицкий, С.Ф. Занько, А.М. Князев, Ю.Н. Лапыгин, А.П. Панфилова, В.Я. Платов, Г.К. Селевко, А.М. Смолкин, Л.А. Турик, Л.И. Федорова, Е.А. Хруцкий, С.А. Шмаков), многие из которых отмечают социальное взаимодействие как неотъемлемую важную часть, способствующую формированию системы отношений человека к обществу.

Как отмечает А.П. Панфилова, интерактивное игровое обучение «позволяет соединить широкий охват проблем, глубину и многоаспектность их осмысления», а также игровые технологии «соответствуют логике деятельности и включают момент социального взаимодействия, готовят к конструктивному профессиональному общению» (Панфилова, 2012, с. 108). Л.И. Федорова также выделяет социальную функцию игры, где «постигаются правила общения с другими людьми, приобретается опыт нравственного поведения» (Федорова, 2014, с. 43). Важную гуманистическую и

социальную направленность игровых интерактивных технологий подчеркивает и А.М. Князев, который пишет, что «игровая деятельность порождается мотивами внутреннего порядка: впечатлениями, интересами, социальным опытом» (Князев, 2003, с. 64). А.А. Вербицкий в своих трудах отмечает, что «в процессе диалогического общения и межличностного взаимодействия у каждого студента складывается новый теоретический, технологический и социальный опыт» (Вербицкий, 2004, с. 78). В свою очередь, Дж. Хармер полагает, что «студенты извлекают пользу от проведения ролевых и деловых игр, которые помогают симулировать реальные ситуации общения, с которыми они могут столкнуться в реальных ситуациях общения» (Harmer, 2008, p. 352). Схожей позиции придерживается и К. Ливингстон: «Каждый студент получает определенную роль. Он должен выработать свое отношение к проблеме и свою стратегию ее решения» (Livingston, 1983).

В связи с этим в МГИМО (У) МИД РФ было проведено исследование по выявлению профессионально значимых компетенций социального взаимодействия для будущих специалистов-международников, а также по определению условий формирования данных компетенций в рамках дисциплины «Иностранный язык».

В ходе исследования на первоначальном этапе были рассмотрены требования к компетенциям профессионального социального взаимодействия, предъявляемые в различных международных организациях, выявленные в результате анализа находящихся в открытом доступе четырнадцати документов международных организаций, таких как Европейская комиссия, ОБСЕ, НАТО, ОЭСР, МВФ и ООН, определяющих и регламентирующих социальное взаимодействие сотрудников. В ре-

зультате количественного анализа данных, полученных из списка требований международных организаций, были выявлены и классифицированы наиболее востребованные компетенции социального взаимодействия, подразделяемые на личностные характеристики работника, оказывающие влияние на социальное взаимодействие, характеристики межличностного взаимодействия, характеристики профессионального взаимодействия, которые были систематизированы и изложены в работе И.А. Мазаевой и А.О. Блохиной (Мазаева, Блохина, 2017, с. 14–15).

На следующем этапе исследования были изучены и проанализированы возможности формирования данных компетенций и различные виды интерактивных технологий, применяемых на разных курсах обучения иностранному языку на факультете политологии МГИМО. Результаты анализа представлены в таблице.

Далее была дана характеристика каждому этапу формирования компетенций социального взаимодействия. Рабочая программа дисциплины «Английский язык» на факультете политологии МГИМО включает в себя применение различных видов интерактивных технологий, таких как парное ролевое задание, дискуссия, ролевая игра, деловая игра. Интерактивные технологии поэтапно используются на протяжении всего процесса обучения английскому языку студентов бакалавриата, начиная с первого курса, где уровень студентов определяется как В1.

Прежде всего, на формирование того или иного набора компетенций социального взаимодействия влияет уровень владения языком и тематика, характерная для данного курса. Так, на первом курсе рассматриваются темы, связанные со страной изучаемого языка, такие как «Культура Великобритании

и США», «Политическое устройство Великобритании и США», «Судебная система США и Великобритании», позволяющие студентам познакомиться с основными сферами жизни общества стран изучаемого языка. На втором курсе тематика носит социально ориентированный характер, здесь идет обсуждение таких проблем, как «Система образования», «Проблемы занятости населения», «Экологические проблемы общества». Программа третьего и четвертого курсов является более профессионально ориентированной и отражает основные сферы будущей профессиональной деятельности выпускников – политологов-международников, такие как «Проблемы международной безопасности», «Свобода слова», «Проблемы политкорректности в современном обществе», «Функционирование ТНК». Таким образом, учитывая возрастающую профессиональную ориентированность тематического наполнения, а также более высокий уровень сформированности лингвистической компетенции студентов, применяемые интерактивные технологии приобретают более комплексный характер, становятся более объемными по содержанию, а также более формальными по стилю общения на старших курсах, тем самым способствуя формированию большего количества компетенций социального взаимодействия.

В результате проведенного анализа можно выделить общую закономерность: на первом курсе, в силу тематики и уровня владения языком студентами, формируются более общие компетенции социального взаимодействия такие как взаимодействие на основе правил вежливости; готовность в общении проявлять уважение и толерантность к принципам равноправия. На втором курсе круг компетенций расширяется и включает в себя готов-

Компетенции, формируемые в результате использования интерактивных технологий

Уровень в соответствии с европейской шкалой оценивания	Виды интерактивных технологий	Формируемые компетенции социального взаимодействия
I курс		
B1	1. Парное ролевое задание. 2. Ролевая игра	Умение взаимодействовать на основе правил вежливости. Готовность в общении проявлять уважение и толерантность к принципам равноправия. Готовность быть честным и правдивым в профессиональном общении. Готовность уважать честь и достоинство человека
II курс		
B1–B2	1. Парное ролевое задание. 2. Ролевая игра. 3. Дискуссия, круглый стол	Умение взаимодействовать на основе правил вежливости. Готовность в общении проявлять уважение и толерантность к принципам равноправия. Способность снижать уровень конфликтности взаимоотношений, избегать конфликтного общения. Способность применять стратегии общения при соподчинении целей и интересов, принимая и понимая пропорциональность мер для достижения целей. Готовность совершенствовать профессиональную компетентность взаимодействия. Готовность в общении предотвращать возникновение стресса, тревоги, депрессии, а также избегать стратегий общения, содержащих насилие, домогательство и запугивание
III курс		
B2	1. Ролевая игра. 2. Дискуссия, круглый стол. 3. Деловая игра	Умение взаимодействовать на основе правил вежливости. Готовность в общении проявлять уважение и толерантность к принципам равноправия. Способность снижать уровень конфликтности взаимоотношений, избегать конфликтного общения. Способность проявлять устойчивость к давлению различных групп интересов при их несовпадении с целями организации. Способность справедливо давать оценку вклада каждого сотрудника в общее дело. Готовность противостоять коррупции и отказаться использовать ресурсы организации в собственных целях. Способность снижать уровень конфликтности взаимоотношений, избегать конфликтного общения. Умение различать сферы профессионального и непрофессионального общения
IV курс		
B2–C1	1. Дискуссия. 2. Ролевая игра. 3. Деловая игра	Умение взаимодействовать на основе правил вежливости. Готовность в общении проявлять уважение и толерантность к принципам равноправия. Способность снижать уровень конфликтности взаимоотношений, избегать конфликтного общения. Способность проявлять устойчивость к давлению различных групп интересов при их несовпадении с целями организации. Готовность противостоять коррупции и отказаться использовать ресурсы организации в собственных целях. Способность справедливо давать оценку вклада каждого сотрудника в общее дело. Способность уважать чужую личную жизнь. Умение различать сферы профессионального и непрофессионального общения

ность уважать честь и достоинство человека; готовность в общении предотвращать возникновение стресса, тревоги, депрессии, а также избегать стратегий общения, содержащих насилие, домогательства и запугивания; готовность сохранять конфиденциальность информации, полученной в ходе профессионального общения, что соотносится с социальной ориентированностью изучаемой проблематики. На старших курсах добавляются такие компетенции, как способность снижать уровень конфликтности взаимоотношений, избегать конфликтного общения; проявлять устойчивость к давлению различных групп интересов при их несовпадении с целями организации; готовность противостоять коррупции и отказаться использовать ресурсы организации в собственных целях; способность справедливо давать оценку вклада каждого сотрудника в общее дело, что обуславливается профессиональной ориентированностью изучения языка, а также максимальной приближенностью решаемых коммуникативных задач посредством интерактивных технологий к будущей профессиональной деятельности политологов-международников.

Следует отметить, что виды используемых интерактивных технологий, которые становятся более масштабными и разнообразными к старшим курсам, также влияют на формирование тех или иных компетенций социального взаимодействия. На первом курсе в первом семестре применяются в основном парные ролевые задания, рассчитанные на диалог между двумя студентами с целью решения одной проблемы, так как у учащихся еще мало опыта для разыгрывания более объемных ролевых игр с большим количеством участников и поставленных задач. В ходе выполнения парного ролевого задания

учащиеся приветствуют друг друга, обмениваются информацией, задают уточняющие вопросы, подтверждают информацию, решают совместно коммуникативную задачу. Подобное ролевое задание способствует формированию такой компетенции социального общения, как взаимодействие на основе правил вежливости, поскольку диалог между участниками предполагает конструктивное совместное действие, направленное на компромиссный поиск решений, что невозможно осуществить без следования нормам и правилам вежливости общения между людьми. Также предполагается использование различных форм вежливости, характерных для английского языка (приветствие/прощание, выражение согласия/несогласия, прерывание собеседника, выражение благодарности). Здесь формируется и такая компетенция, как готовность в общении проявлять уважение и толерантность к принципам равноправия, в связи с тем, что на протяжении всего диалога необходимо рассматривать друг друга как равных участников коммуникативной ситуации, которые на равных, проявляя уважение друг к другу, должны прийти к решению заданной проблемы. Обе вышеупомянутые компетенции формируются во время выполнения всего задания, так как являются основополагающими для любого общения.

Интерактивные игровые технологии на втором курсе имеют более социально ориентированный характер, что соответствует изучаемой тематике, и позволяют формировать помимо таких компетенций социального общения, как умение взаимодействовать на основе правил вежливости и готовность в общении проявлять уважение и толерантность к принципам равноправия, являющиеся неотъемлемой частью любого формального конструктивного об-

щения, еще и компетенции готовности уважать честь и достоинство человека и готовности в общении предотвращать возникновение стресса, тревоги, депрессии, а также избегать стратегий общения, содержащих насилие, домогательство и запугивание. Таким образом, применяемые интерактивные технологии становятся более комплексными в плане обсуждаемых проблем, их тематика является более социально ориентированной, и их основная цель – выработка совместного компромиссного решения в ходе конструктивного диалога, основывающегося на принципах вежливости, равноправия, уважения, а также избегания агрессии и деструктивных конфликтных ситуаций.

На третьем курсе спектр применяемых интерактивных технологий значительно расширяется, здесь представлены как парные ролевые задания, более типичные для младших курсов, так и ролевые и деловые игры и дискуссии, которые становятся более профессионально ориентированными в плане тематики и многоаспектными с точки зрения поставленных задач и возможных путей их решения. На данном этапе интерактивные технологии позволяют формировать такие компетенции социального взаимодействия, как умение взаимодействовать на основе правил вежливости, готовность осуществлять общение на основе справедливости, объективности и беспристрастности и готовность в общении проявлять толерантность и уважение к принципам равноправия. Как уже упоминалось выше, никакое официальное общение невозможно без проявления вежливости, уважения к оппоненту, а также справедливого отношения к его позиции, так как это есть основа общения в цивилизованном обществе.

Также, учитывая комплексность и многоаспектность обсуждаемых в хо-

де игры проблем, особенно во время свободной дискуссии после представления основных позиций участников, каждому необходимо предоставить возможность высказаться, выразить свою позицию, что способствует формированию такой компетенции, как готовность обеспечивать свободу слова в профессиональном общении. Важно, что все участники дискуссии должны быть открытыми к позициям и мнению остальных, готовыми к обсуждению выдвигаемых аргументов, поэтому здесь можно говорить о формировании такой компетенции, как готовность к открытому профессиональному общению. Несмотря на имеющиеся игровые роли, студенты во многом сами развивают свои аргументы на основании общей базовой информации, прописанной в роли, что в значительной степени отличает ролевые игры на старших и младших курсах. На более продвинутом уровне студент сам выбирает направление для развития своих аргументов, изменяя их по ходу дискуссии, что дает возможность формировать такую компетенцию, как способность самостоятельно гибко планировать процессы и ситуации профессионального общения.

Любая дискуссия по выработке совместного решения или подходов является заведомо конфликтной, в ролевых интерактивных заданиях на старших курсах присутствует больший элемент конфликтности, учитывая многоаспектность обсуждаемой проблемы, поэтому для участников важно подойти к процессу выработки совместного подхода с конструктивной позицией, исключая агрессивный настрой. Даже если соглашение не достигнуто, стороны должны суметь аргументированно объяснить невозможность достигнуть согласия. Поэтому здесь формируются важные для бу-

дущих политологов-международников компетенции – способность снижать уровень конфликтности взаимоотношений, избегать конфликтного общения и готовность принимать меры по повышению уровня доверия между сотрудниками, без чего невозможно вести конструктивный диалог.

Формирование такой компетенции социального общения, как готовность противостоять коррупции и отказаться использовать ресурсы организации в собственных целях, напрямую затруднительно в учебной обстановке, однако на более продвинутом этапе обучения, обсуждая актуальные вопросы и политические проблемы, студенты осознают, что в реальной подобной ситуации может возникнуть лоббирование своих интересов некоторыми группами, попытки оказать давление в сторону принятия того или иного решения, что должно вызывать неприятие и готовность противостоять подобным способам решения вопросов.

Помимо компетенций социального взаимодействия, формируемых на младших курсах, здесь добавляются еще компетенции, отражающие необходимость вести диалог/переговоры с позиций честности, непредвзятости, справедливости, не поддаваясь давлению со стороны различных групп интересов, а также умение оценить вклад других в рабочий процесс. Все это говорит уже о достаточно высокой профессиональной ориентированности проводимых игр и дискуссий, так как сформированность вышеупомянутых компетенций социального взаимодействия проявляется во всех сферах профессиональной деятельности политологов-международников.

На четвертном курсе продолжается использование тех же видов интерактивных технологий, что и на предыдущих ступенях обучения. Однако от-

личительной чертой здесь является высокий уровень профессиональной ориентированности тематики как дискуссии, так и деловой игры. Студенты обсуждают темы, напрямую связанные с будущей профессиональной деятельностью, общение носит уже полностью формальный характер и основывается на вежливости и уважении к интересам других участников, особенно с учетом того, что некоторые деловые игры проводятся с иностранными студентами и необходимо соблюдать все формы вежливости и правила ведения дискуссии на английском языке. Поэтому здесь можно говорить о продолжении формирования компетенции взаимодействия на основе правил вежливости. Такая компетенция, как готовность в общении проявлять уважение и толерантность к принципам равноправия, приобрела новое значение с учетом мультикультурной среды проведения некоторых игр, которая предполагает равное и толерантное отношение ко всем участникам безотносительно их культурной или этнической принадлежности.

Особую важность приобрела такая компетенция, как способность снижать уровень конфликтности взаимоотношений, избегать конфликтного общения, хотя формирование этой компетенции началось еще на младших курсах. Здесь студентам пришлось находить общий язык и снижать уровень конфликтности ситуации общения на протяжении всей игры со студентами-иностранцами, представляющими другую культуру.

Также важным в проведении деловых игр является формирование компетенции проявления устойчивости к давлению различных групп интересов при их несовпадении с целями организации, которая предполагает отстаивание своей позиции, приведение разумных доводов в поддержку своей точки зрения и устойчивость к оказы-

ваемому давлению со стороны других участников, особенно в процессе открытого обмена мнениями.

Студентам необходимо сосредоточиться только на решении вопросов, относящихся к деловой профессиональной сфере, не касаясь личностей участников и вопросов, как-либо выходящих за пределы профессиональной сферы. Здесь можно говорить о формировании компетенции, подразумевающей способность уважать чужую личную жизнь и умение различать сферы профессионального и непрофессионального общения.

На данном этапе по итогам проведения игр студентам со обеих сторон было предложено оценить проведенную игру и свое в ней участие, что может способствовать формированию такой компетенции, как способность справедливо давать оценку вклада каждого сотрудника в общее дело.

Следует отметить, что на четвертом курсе продолжается формирование компетенций социального взаимодействия, но уже на основе профессионально ориентированной тематики, а также с представителями других стран (культур), что помогает студентам в аудиторной обстановке ощутить то, как происходит процесс коммуникации, приближенный к будущему профессиональному общению с участием иностранных коллег, что и составляет профессиональную деятельность будущих международных.

Литература

1. Вербицкий А.А. Компетентностный подход и теория контекстного обучения. М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2004.
2. Вербицкий А.А., Ларионова О.Г. Личностный и компетентностный подходы в образовании. Проблемы интеграции. М.: Логос, 2013.
3. Воевода Е.В. Основные направления профессионально ориентированной языковой подготовки специалиста-международника. М.: Изд-во Моск. гос. обл. ун-та, 2009.

4. Зимняя И.А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата современного образования. URL: <http://www.eidos.ru/journal/2006/0505/htm>.
5. Князев А.М. Основы применения игровых технологий в профессиональной подготовке. М.: Ин-т повышения квалификации работников телевидения и радиовещания, 2003.
6. Мазаева И.А., Блохина А.О. Профессионально значимые компетенции социального взаимодействия в системе подготовки студентов по направлению «Международные отношения» и «Зарубежное регионоведение» // Гуманитарные науки и образование. 2017. № 1. С. 11–16.
7. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение. М.: Академия, 2012.
8. Федорова Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем. Москва: Форум, 2014.
9. Harmer, J., 2008. The Practice of English Language Teaching. NY: Pearson: Longman.
10. Livingston, C., 1983 Role Play in Language Learning. Harlow: Longman.

References

1. Verbitsky, A.A., 2004. Competence-based approach and theory of contextual teaching. Moscow: Research center of problems of quality of training experts. (rus)
2. Verbitsky, A.A. and O.G. Larionova, 2013. Learner-centered and competence-based approaches in education. Integration Problems. Moscow: Logos. (rus)
3. Voyevoda, E.V., 2009. The main directions of professionally focused language teaching of a specialist in foreign affairs. Moscow: Publishing house of Moscow State Regional University. (rus)
4. Zimnyaya, I.A. Key competences – a new paradigm of result of modern education. URL: <http://www.eidos.ru/journal/2006/0505/htm>. (rus)
5. Knyazev, A.M., 2003. Basics of using game technologies in vocational education. Moscow: Institute of Professional Development of Television and Broadcasting Staff. (rus)
6. Mazayeva, I.A. and A.O. Blochina, 2017. Professionally significant competences of social interaction in the system of teaching students who major in "International Relationships" and "Foreign Regional Studies". The Humanities and Education, 1: 11–16. (rus)
7. Panfilova, A.P., 2012. Innovative pedagogical technologies. Active teaching. Moscow: Academia. (rus)
8. Fedorova, L.I., 2014. A game: didactic, role-play, business. Solution of educational and professional problems. Moscow: Forum. (rus)
9. Harmer, J., 2008. The Practice of English Language Teaching. NY: Pearson: Longman.
10. Livingston, C., 1983. Role Play in Language Learning. Harlow: Longman.