

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2021, №4, Том 9 / 2021, No 4, Vol 9 <https://mir-nauki.com/issue-4-2021.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/16PDMN421.pdf>

DOI: 10.15862/16PDMN421 (<https://doi.org/10.15862/16PDMN421>)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Баклагова Ю.В. Возможности интерактивных технологий для повышения самоактуализации студентов нелингвистических специальностей, изучающих иностранный язык (на примере деловой игры) // Мир науки. Педагогика и психология, 2021 №4, <https://mir-nauki.com/PDF/16PDMN421.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ. DOI: 10.15862/16PDMN421

For citation:

Baklagova Ju. V. (2021). The opportunities of interactive technologies for enhancing the self-actualization of non-linguistic students studying a foreign language (exemplified by business game). *World of Science. Pedagogy and psychology*, [online] 4(9). Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/16PDMN421.pdf> (in Russian) DOI: 10.15862/16PDMN421

Баклагова Юлия Викторовна

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет», Краснодар, Россия
Заведующий кафедрой «Английского языка в профессиональной сфере»

Кандидат филологических наук, доцент

E-mail: liliann@mail.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=267484

**Возможности интерактивных технологий
для повышения самоактуализации студентов
нелингвистических специальностей, изучающих
иностраный язык (на примере деловой игры)**

Аннотация. Статья посвящена изучению возможностей интерактивных технологий для повышения самоактуализации студентов нелингвистических специальностей, изучающих иностранный язык, на примере метода «деловая игра». Интерактивные технологии формируют учебную среду, в которой студент является субъектом многонаправленной интеракции «студент — преподаватель» / «студент — студент». Они способствуют формированию осознанной компетентности студента и реализации возможностей его творческого и духовного потенциала. Метод «деловой игры» призван совершенствовать навыки иноязычной коммуникации, повышать уровень владения иностранным языком не только как учебным предметом, но и как средством профессионального общения, развивать социальную компетентность. В статье рассматриваются основные аспекты деловой игры, которые формируют механизм повышения самоактуализации студентов нелингвистических специальностей, изучающих иностранный язык: индивидуальная составляющая, коллективная составляющая, обратная связь, эмоциональный фон. Индивидуальная составляющая — это внутренние условия, коллективная составляющая — внешне-активизирующие условия. Автор показывает, как правильное ранжирование ролей в деловой игре помогает стимулировать познавательный интерес студентов и их готовность к творческому нестандартному поиску решений проблемных ситуаций. Деловая игра активизирует в студентах механизмы межличностного восприятия — идентификацию и эмпатию. Обратная связь активизирует когнитивные, коммуникативные и личностно-смысловые аспекты обучения, актуализирует личностную и групповую формы рефлексии. Эмоциональное наполнение деловой игры — это та эмоциональная атмосфера учебно-творческого взаимодействия, которая через положительные переживания может способствовать повышению мотивации

учебно-творческой деятельности и познавательного интереса, развитию потребности студентов в личном самосовершенствовании и самореализации. Деловая игра служит мощным мотивационным ресурсом для повышения самоактуализации изучающих иностранный язык.

Ключевые слова: самоактуализация; интерактивные технологии; деловая игра; иноязычная коммуникативная компетенция; межпредметная интеграция

Введение

Фундаментальные изменения, которые в последние годы коснулись как глобального социума в целом, так и Российского общества в частности, не могут не отразиться на академической среде. В мировом сообществе обозначены ключевые тенденции развития сферы образования, часть которых уже сегодня занимает доминирующее положение, другие же с высокой вероятностью усилят свою значимость в ближайшие годы.

Непрерывное обучение (англ. lifelong learning) подразумевает непрекращающееся самообразование и самосовершенствование специалиста любой сферы деятельности на протяжении всей жизни. Цифровизация образования делает возможным предоставление доступа к качественному образованию для всех и каждого. Дифференцированное обучение учитывает потребности каждого отдельно взятого обучающегося. Интегрированный подход смешанного обучения (англ. hybrid learning) позволяет совместить онлайн и офлайн форматы, тем самым оптимизировать учебный процесс. Интерактивные технологии обеспечивают максимальную активность обучающихся за счет новой формы взаимодействия преподавателя и обучающихся с целью повышения продуктивности обучения и активизации средств мотивации обучающихся.

Нам представляется, что эти, на первый взгляд, разные направления определяет один общий аспект — ориентация на высокую результативность обучения, которая невозможна без индивидуального гуманистического подхода к процессу обучения и к обучаемым как основным действующим лицам в этом процессе.

Гуманизация образования — это концептуальное положение о приоритете личности в образовании, формировании ее гуманного мировоззрения и творческого потенциала [1, с. 175]. Дифференциация и индивидуализация обучения, направленные на всестороннее развитие личности, становятся ключевыми звеньями в гуманизации образования, где упор делается на типологизацию учащихся и разработку оптимальных технологий обучения [2].

К одной из гуманистических теорий, которые в центр внимания ставят развитие человека, относится теория самоактуализации. Актуальность проведенного в данной работе исследования определяется трансформациями в академическом сообществе, которые требуют от нас поиска новых способов повышения самоактуализации обучающейся личности. Научная новизна исследования обусловлена тем, что вопрос об использовании интерактивных технологий как мотивационного ресурса для повышения самоактуализации студентов нелингвистических специальностей, изучающих иностранный язык, затрагивается впервые.

Цель исследования, представленного в данной работе, состоит в обосновании внедрения интерактивных технологий (на примере метода «деловая игра») для повышения самоактуализации студентов нелингвистических специальностей, изучающих иностранный язык. Гипотезой исследования является предположение, что деловая игра может служить мощным мотивационным ресурсом для повышения самоактуализации изучающих иностранный язык. Исходя из цели и гипотезы исследования, были поставлены следующие задачи: выявить основные аспекты деловой игры, которые формируют механизм повышения самоактуализации студентов; выявить условия, которые способствуют при проведении деловой

игры повышению самоактуализации студентов нелингвистических специальностей, изучающих иностранный язык.

Теоретическое обоснование проблемы исследования

Одним из основоположников теории самоактуализации был американский психолог Абрахам Маслоу. Самоактуализации по А. Маслоу — это «всеобъемлющее использование талантов, возможностей и потенциала ... стремление стать больше того, чем на данный период времени является человек, расширить свои возможности, реализовать свои способности» [3, с. 35]. Вслед за А. Маслоу те или иные аспекты актуализации рассматривали в своих трудах К. Хорни, Э. Фромм, Ф. Перлз, Д. Бьюджент, Л.А. Коростелев, Е.Е. Вахромов, Е.В. Коротаева, О.В. Немиринский, Н.В. Ковалева и др.

Ученые справедливо отмечают многомерность самоактуализации как явления, которое есть и процесс, и состояние, и особенность личности, и мотив развития индивидуальности [4, с. 30]. Это процесс познания субъектом самого себя, своего предназначения, своих ценностных установок, продолжающийся всю жизнь [5, с. 15].

В данном исследовании мы приняли за рабочее определение формулировку Е.Е. Вахромова: «самоактуализация — это концепция развития человека и общества, основывающаяся на идее опоры на саморазвитие и самоорганизацию, предполагающая максимально эффективное использование человеком всей совокупности своих сил, способностей, навыков и иных ресурсов (самости) в своей индивидуально неповторимой ситуации с целью достижения внешней и внутренней синергии» [6, с. 7].

Самоактуализация — это единство профессионального и личностного роста [7, с. 43]. Повышение самоактуализации — это первостепенная задача развития любой гармоничной личности. Если нас интересует личность человека, изучающего иностранный язык, то необходимо четко дифференцировать два типа — личность, изучающую иностранный язык самостоятельно и личность, изучающую иностранный язык в академическом сообществе. Самоактуализация человека в годы первой зрелости происходит главным образом в учебной деятельности, разворачивающейся в образовательном пространстве [8, с. 29].

Результаты и обсуждение

Личностное развитие студента — приоритетная задача образовательной деятельности современного высшего учебного заведения. Суть смещения фокуса образовательной парадигмы последнего десятилетия заключается в приоритетной значимости формирования компетенций с возможностью их дальнейшего применения в практической деятельности, а не механического усвоения знаний в той или иной учебной дисциплине. Цель обучения иностранному языку в неязыковом вузе — формирование иноязычной коммуникативной компетенции, которая позволит использовать иностранный язык как для осуществления коммуникативных задач повседневного, делового характера, так и для осуществления профессиональной деятельности.

Изучение иностранного языка — неотъемлемый компонент профессиональной подготовки будущего специалиста, независимо от ступени высшего образования. Поэтому эффективные методические решения по совершенствованию качества подготовки по иностранному языку студентов нелингвистических специальностей находятся в центре внимания исследований педагогической науки.

С одной стороны, процессы интеграции и глобализации привели к тому, что владение иностранным языком стало одним из факторов, отражающих как уровень образованности общества в целом, так и уровень компетентностного развития отдельно взятого специалиста в частности. Соответственно, это способствует повышению академической и профессиональной значимости дисциплины «Иностранный язык» как дисциплины базового гуманитарного цикла.

С другой стороны, обучение иностранному языку на неязыковых специальностях сопряжено с большим количеством сопутствующих препятствий, которые обусловлены непрофилирующим характером дисциплины «Иностранный язык».

Первая трудность заключается в разноуровневой довузовской подготовке. Если выпускники школ, поступающие на факультеты лингвистической направленности, обладают достаточно высоким уровнем иностранного языка (как правило, по европейской шкале языковой компетенции уровни B2–C1), то различия в уровнях подготовки по иностранному языку абитуриентов нелингвистических специальностей варьируются очень сильно (уровни A1–B2). В результате преподавателю иностранного языка в вузе приходится работать с группой студентов с разным уровнем иноязычной компетенции.

Вторая трудность — неравномерное распределение академических часов, большая часть которых приходится на самостоятельную работу и меньшая часть — не аудиторские занятия. Нехватка аудиторских часов не может в полном объеме компенсироваться часами, отведенными на внеаудиторную работу.

Следующая трудность — необходимость изучения иностранного языка при условии освоения его не только как лингвистической системы, но прежде всего как инструмента межкультурной коммуникации, инструмента познания инокультуры и самоидентификации через инокультуру.

Наличие всех перечисленных трудностей приводит к ситуации, когда низкий уровень мотивации студентов к изучению иностранного языка является одновременно и причиной, и следствием недостаточного уровня сформированности иноязычной коммуникативной компетенции. Неудовлетворенная потребность студентов неязыковых специальностей в коммуникативном и социокультурном саморазвитии является фактором, стимулирующим внедрение таких методов обучения, которые будут способствовать овладению навыками и умениями во всех видах речевой деятельности (говорение, аудирование, чтение, письмо), а также позволят студентам активизировать внутренние источники мотивации.

Много лет тому назад на смену пассивным методам обучения пришли активные методы, часть которых позже была успешно модифицирована в интерактивные методы. К интерактивным методам обучения относятся дискуссия, дебаты, метод «мозгового штурма», обучающая игра, деловая игра, метод проектов, кейс-технология и др.

Процесс формирования общекультурных и профессиональных компетенций, овладение которыми и является целью обучения в вузе, невозможен без максимальной вовлеченности студентов в процесс обучения. Механизмы формирования этих компетенций многообразны, но не существует ни одной компетенции, в ходе формирования которой интерактивные методы оказались бы не эффективными.

Основное отличие интерактивных методов обучения от пассивных и активных заключается в том, что формируется принципиально новая учебная среда, когда студент является не пассивным участником, и даже не просто активным участником учебного процесса, а субъектом многонаправленной интеракции «студент — преподаватель» / «студент — студент».

Интерактивные технологии являются мощным мотивационным ресурсом для повышения самоактуализации изучающих иностранный язык. Они усиливают заинтересованность студентов в освоении учебного материала, предоставляют возможность самостоятельного поиска путей решения поставленной учебной проблемы, прививают навыки работы в команде, учат толерантному отношению к иному мнению. Все это способствует формированию осознанной компетентности студента и, как следствие, реализации возможностей его творческого и духовного потенциала.

Ученые отмечают, что принципы интерактивного обучения в наибольшей степени соответствуют запросам поколения Z, которое является в настоящее время основной категорией обучающихся и основными отличительными характеристиками которого являются владение цифровыми технологиями, неспособность усваивать большой объем информации, умение работать в команде и потребность в общении в форме дискуссии [9, с. 193].

В данной работе мы рассмотрим возможности интерактивного метода обучения «деловая игра» для повышения самоактуализации студентов нелингвистических специальностей.

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 [10, с. 172].

В учебных целях под деловой игрой понимается практическое занятие, на котором участники моделируют определенный аспект своей профессиональной деятельности. С точки зрения классификации учебных деловых игр, рассматривают игры, отличающиеся по цели, т. е. ориентирована ли игра на отработку определенных языковых явлений или на осуществление коммуникативной задачи; по способу выполнения, т. е. проводится ли эта игра устно, письменно или это ролевая игра; по типу задач, выполняемых во время игры, при этом задачи могут быть оперативные, тактические или стратегические; по количеству участников, когда в игре участвует один обучающийся или группа студентов дискуссии [11].

Деловые игры отличаются принудительной мотивацией мышления (вынужденная активность), достаточно длительным временем вовлечения обучаемых в учебный процесс (практически на протяжении всего занятия), повышенной степенью мотивации и эмоциональности, постоянным взаимодействием обучаемых и преподавателей [12, с. 19].

Для осуществления деловой игры требуется комплексное использование предметных знаний в данной профессиональной области. На занятиях по иностранному языку деловая игра, в первую очередь, призвана формировать и совершенствовать навыки иноязычной коммуникации, повысить уровень владения иностранным языком не только как учебным предметом, но и как средством профессионального общения.

Однако, не менее важной нам представляется роль деловой игры в формировании социальной компетентности как способности к конструктивной деятельности путем активного деятельного взаимодействия с социальным окружением. Такое активное взаимодействие возможно только при наличии определенных социально-качественных характеристик личности, среди которых центральное место, по нашему мнению, занимает именно самоактуализация.

Понятие самоактуализации синтетично, оно включает в себя всестороннее и непрерывное развитие творческого и духовного потенциала человека, максимальную реализацию всех его возможностей, адекватное восприятие окружающих, мира и своего места в нем, богатство эмоциональной сферы и духовной жизни, высокий уровень психического здоровья и нравственности [13, с. 73]. Социальная активность в разы усиливается в тех случаях,

когда личность находится в процессе непрерывного развития, а академическая среда — социальная среда вуза — это то место, где самоактуализирующаяся личность может начать реализовывать свой потенциал, прежде чем погрузится в профессиональную жизнь после окончания вуза.

Деловая игра как метод обучения усиливает процесс межпредметной интеграции, которая способствует повышению теоретической и практической подготовки студентов в широком смысле этого слова. Поэтому межпредметная интеграция — это первоочередная глобальная цель применения деловой игры как интерактивного метода на учебных занятиях.

Деловая игра помогает сформировать профессиональные навыки, которые у студентов первых курсов обучения находятся только на стадии зарождения, а у студентов старших курсов — на стадии активного формирования. Максимально приблизить игровую ситуацию к будущей гипотетически возможной ситуации в профессиональной деятельности — это дидактическая цель применения деловой игры как интерактивного метода на занятиях по иностранному языку.

При условии правильной организации деловой игры эта технология направлена на поддержку творческой инициативы, а следовательно, она стимулирует самоактуализацию студентов. Для повышения самоактуализации требуется соответствующая среда, то есть условия, которые благоприятным образом будут обеспечивать реализацию творческого потенциала.

Доказано, что наличие развитых внутренних условий — определяющий фактор эффективности самоактуализации. Вместе с тем нельзя не учитывать и то, что в значительной степени способствуют самоактуализации соответствующие внешне-активизирующие условия [14, с. 915].

Итак, рассмотрим, каким образом можно задействовать внутренние резервы студентов в деловой игре. Условно мы можем обозначить этот аспект метода «деловая игра» как индивидуальную составляющую.

Тема деловой игры должна соответствовать учебной программе, профессиональным интересам и коммуникативным потребностям студентов с учетом лингвистического профиля их будущей специальности. Разработка сценария (сюжет или последовательность действий участников игры) подразумевает распределение ролей между участниками и последовательность исполнения этих ролей. Совокупность игровых ролей участников моделирует ролевую структуру профессиональной деятельности. Преподаватель наделяет каждого участника конкретной функцией, определяет характер межролевого взаимодействия участников и разбивает весь ход игры на этапы. Каждый этап включает не только обязательный алгоритм действий участников, но и их возможные действия. Все этапы деловой игры должны быть подчинены единой цели — решение проблемной ситуации или задачи профессионального характера средствами иноязычной коммуникации.

Эффективно задействовать внутренний резерв участников и повысить тем самым их самоактуализацию можно благодаря правильному ранжированию ролей, которое является решающим фактором в силу уже упомянутых нами трудностей, связанных с обучением иностранному языку на неязыковых специальностях.

Роли, которые требуют от участника в большей степени подготовительной работы и в меньшей степени спонтанных речевых реакций, должны быть предоставлены студентам с ограниченным диапазоном иноязычной речи. Вместе с тем, для повышения самоактуализации таких студентов необходимо предоставить им возможность, например, осуществить в ходе подготовки к деловой игре самостоятельную деятельность творческо-исследовательского характера. Такой вид деятельности обогатит профессиональные познания студента и одновременно расширит его словарный запас иноязычной лексики.

Роли, которые требуют не только большого объема подготовительной работы, но также существенного вклада в сам процесс деловой игры, целесообразно предоставить участникам с хорошим словарным запасом лексики общего и профессионального характера, в достаточной мере владеющими коммуникативными стратегиями иноязычной речи и навыками ведения дискуссии. Это не значит, что студенты с ограниченным диапазоном словарного запаса не должны участвовать в дискуссии игры. Преподаватель должен продумать для этих студентов такую форму участия в деловой игре, которая позволила бы им почувствовать значимость своего вклада в игру, несмотря на недостаточный объем коммуникативных навыков. Важно, чтобы коммуникативные неудачи не подавляли учебную активность студентов, а побуждали к самосовершенствованию.

Независимо от роли в деловой игре, она должна стимулировать познавательный интерес студентов и их готовность к творческому нестандартному поиску решений проблемных ситуаций/задач. Это важный аспект, поскольку деловая игра помогает сформировать профессиональные навыки, которые у студентов первых курсов обучения находятся только на стадии зарождения, а у студентов старших курсов — на стадии активного формирования.

Внешне-активизирующие условия — это среда, в которой проходит деловая игра, то есть коллективная составляющая. Овладение способами организации совместной деятельности вносит свой вклад в развитие самосознания студентов, их самоопределения в ситуациях взаимодействия. В результате межличностного взаимодействия в ходе деловой игры происходит эмоциональный обмен в процессе совместного творческого поиска решения проблемы. Деловое сотрудничество, которое лежит в основе моделирования профессиональной деятельности через деловую игру, является репетицией взаимодействия в профессиональном сообществе в будущем. Оно обеспечивает включение социальных ценностей в ценностные ориентации личности.

Деловая игра активизирует в студентах такие механизмы межличностного восприятия как идентификация (понимание и интерпретация другого человека через отождествление себя с ним) и эмпатия (понимание другого человека путем эмоционального погружения в его переживания). Идентификация себя в коллективе — один из способов самопознания личности. Процесс идентификации происходит так же неосознанно, как на подсознательном уровне происходит самопознание. В условиях взаимоуважения идентификация себя в деловой игре служит мотиватором как для уверенных в себе студентов с высоким уровнем владения языком, так и для студентов с гораздо более скромными навыками иноязычной коммуникации. Студенты, которые осознанно стремятся к самоактуализации, в деловой игре выбирают для себя роли, требующие приложения максимума интеллектуальных и творческих усилий для решения проблемы. В этом смысле деловая игра активизирует как внешнюю, так и внутреннюю мотивацию.

В реализации деловой игры важную роль играет обратная связь, которая активизирует когнитивные, коммуникативные и личностно-смысловые аспекты обучения. Обратная связь должна работать не только в направлении «студент — преподаватель», но и во взаимоотношениях «студент — студент». Корректирующие действия преподавателя должны носить объективный, конструктивный и содержательный характер. Желательно не прибегать к критике и корректировке во время проведения деловой игры. Корректирующие действия приветствуются после завершения игры, желательно чтобы они принимали форму рекомендаций в индивидуальном порядке. Только тогда эти действия будут способствовать повышению самоактуализации студентов. Овладение способами организации совместной деятельности, готовность к сотрудничеству, конструктивному диалогу, и даже к критике оппонентов — это индикаторы, которые свидетельствуют о том, что обратная связь «студент

— студент» работает правильно. Обратная связь актуализирует личностную и групповую формы рефлексии.

Завершающий важный фактор, стимулирующий самоактуализацию — эмоциональное наполнение деловой игры. Все конкретные действия и поступки человека совершаются под воздействием тех внутренних, психологически действенных эмоциональных явлений, которые возникли, преломились и окрепли под влиянием окружающей обстановки [15, с. 114]. Эмоциональный фон — это та атмосфера учебно-творческого взаимодействия, которая через положительные переживания может способствовать повышению мотивации учебно-творческой деятельности и познавательного интереса, развитию потребности студентов в личном самосовершенствовании и самореализации. Только позитивный и дружелюбный эмоциональный фон может гарантировать удовлетворение от процесса деловой игры и ее результатов.

Заключение

Подведем итог исследования. Интерактивные технологии в целом и деловая игра в частности — мощный мотивационный ресурс для повышения самоактуализации изучающих иностранный язык, который способствует формированию осознанной профессиональной, коммуникативной и социальной компетентности студентов и реализации возможностей их творческого и духовного потенциала. Интерактивный метод «деловая игра» усиливает процесс межпредметной интеграции, помогает сформировать профессиональные навыки. Выявлены основные аспекты деловой игры, которые формируют механизм повышения самоактуализации студентов. Активизация внутренних резервов студентов становится возможной благодаря правильному ранжированию ролей в деловой игре. Внешне-активизирующие условия способствуют повышению самоактуализации через механизмы межличностного восприятия. Обратная связь «студент — преподаватель» / «студент — студент» актуализирует личностную и групповую формы рефлексии. Эмоциональное наполнение деловой игры способствует повышению мотивации учебно-творческой деятельности и познавательного интереса.

ЛИТЕРАТУРА

1. Колычева З.И. Ноосферная педагогика как новая образовательная парадигма. СПб.: Минитип. Тобольского гос. пед. ин-та им. Д.И. Менделеева, 2004. — 207 с.
2. Бондин В.И., Марченко М.В. Актуальные аспекты гуманизации современного образования // Интернет-журнал «Мир науки» 2017, Том 5, номер 4 <http://mir-nauki.com/PDF/14PDMN417.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ. (дата обращения: 10.06.2021).
3. Маслоу А. Мотивация и личность. СПб: Питер, 2008. — 352 с.
4. Баженова Н.И. Самоактуализация как психолого-педагогическое понятие: историко-логический обзор // Педагогическое образование в России. 2012. № 4. — С. 27–31.
5. Коротаяева Е.В. Педагогическое взаимодействие: опыт проблемного анализа. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т., 2007. — 276 с.
6. Вахромов Е.Е. Психологические концепции развития человека: теория самоактуализации. М.: Международная педагогическая академия, 2001. — 116 с.

7. Пахтусова Н.А. Самоактуализация в личностном и профессиональном развитии // Профессиональное образование. Столица. 2010. № 8. — С. 43–44.
8. Соловых О.В. О теоретических аспектах самоактуализации личности // Вестник Оренбургского государственного университета. 2011. № 6(125). — С. 25–31.
9. Воротникова И.В. Повышение интерактивных методов в обучении // Образование и право. 2019. № 4. — С. 191–198.
10. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования. М.: Академия, 2007. — 368 с.
11. Ляхова Е.Г., Душина И.В., Данилова В.И., Кунтина Е.И. Учебная деловая игра «Английский паб» как эффективный инструмент формирования профессионально-ориентированной межкультурной компетенции при обучении английскому языку будущих специалистов гостиничного и ресторанного бизнеса // Мир науки. Педагогика и психология, 2020 № 6, <https://mir-nauki.com/PDF/02PDMN620.pdf> (доступ свободный). Загл. с экрана. Яз. рус., англ. (дата обращения: 20.06.2021).
12. Напалкова М.В. Деловая игра как активный метод обучения // Интеграция образования. 2012. № 2. — С. 17–20.
13. Кусраева И.М. Самоактуализация студентов в условиях высшего профессионального образования // Научно-теоретический журнал «Ученые записки». 2009. № 8(54). — С. 72–75.
14. Рыбакова Н.А. Объективные источники и внешне-активизирующие условия самоактуализации педагога // Психология и Психотехника. 2016. № 11. — С. 913–920. DOI: 10.7256/2454-0722.2016.11.22760.
15. Французова О.Е. Эмоциональная компетентность личности как предмет исследования // Гаудеамус: психолого-педагогический журнал. Тамбов: ТГУ им. Г.Р. Державина, 2016. Т. 15. № 3. — С. 114–117.

Baklagova Julia Viktorovna

Kuban State University, Krasnodar, Russia

E-mail: liliann@mail.ru

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=267484

The opportunities of interactive technologies for enhancing the self-actualization of non-linguistic students studying a foreign language (exemplified by business game)

Abstract. The article is devoted to studying the opportunities of interactive technologies for enhancing the self-actualization of non-linguistic students studying a foreign language, exemplified by the method «business game». Interactive technologies form the learning environment where a student acts as a subject of multidirectional interaction «student — teacher» / «student — student». They contribute to forming the deliberate student's competency and to taking the full advantage of their creative and mental potentials. Business game is intended to improve the skills of foreign language communication, to develop the social competency, to raise the proficiency in the foreign language not only as a subject of study but also as a mean of professional communication. There are the main aspects of business game which form the mechanism of enhancing the self-actualization of non-linguistic students studying a foreign language: individual constituent, collective constituent, feedback, emotional background. Individual constituent is internal conditions, collective constituent is external stimulating conditions. The author demonstrates how the role ranking in business game helps activate the cognitive interest of students and their readiness to search for the creative non-typical solutions of problematic situations. Business game mobilizes the mechanisms of students' interpersonal perception — identification and empathy. Feedback makes cognitive, communicative and personal-conceptual aspects of study more active, actualizes the personal and group forms of reflexion. The emotional constituent of business game is the emotional atmosphere which by means of positive emotional experiences can contribute to enhancing the motivation for learning-creative activities and cognitive interest, to developing students' needs for personal growth and self-fulfilment. Business game is a powerful motivational resource for enhancing the self-actualization of students studying a foreign language.

Keywords: self-actualization; interactive technologies; business game; foreign language communicative competence; interdisciplinary integration