

10. Танашева О.Г. Інформаційно-аналітичне забезпечення управлінської діяльності [Електронний ресурс] / О.Г. Танашева - С. 77-79. - Режим доступу: http://www.lib.csu.ru/vch/8/2000_01/025.pdf

Сергей Мельник, Вікторія Пучкова
Одесский национальный политехнический университет
Одеса, Украина

**О ФОРМИРОВАНИИ КОММУНИКАТИВНОЙ
КОМПЕТЕНТНОСТИ БУДУЩЕГО СПЕЦИАЛИСТА
(на примере игровой коммуникации)**

В статье рассматривается личностно-ориентированная методика на примере игрового тренинга в формировании коммуникативной компетентности будущего специалиста. Так же установлены концепции коммуникативной компетентности, оказывающие влияние на высокую квалификацию специалиста: мотивационный, когнитивный, оценочный.

Ключевые слова: игровой тренинг, коммуникативная компетентность, мотивационная концепция, когнитивная концепция, оценочная концепция.

У статті розглядається особистісно-орієнтована методика на прикладі тренінгу у формуванні комунікативної компетентності майбутнього фахівця. Так само встановлені компоненти комунікативної компетентності, які впливають на високу кваліфікацію спеціаліста: мотиваційний, когнітивний, оцінний.

Ключові слова: ігровий тренінг, комунікативна компетентність, мотиваційний компонент, когнітивний компонент, оцінний компонент.

The article deals with student-oriented methodology for example gaming training in the formation of the communicative competence of the

future expert in the game means. Just installed the components of communicative competence, affecting highly qualified specialists: motivational, cognitive, evaluative.

Keywords: *gaming training, communicative competence, motivational component, cognitive component, evaluation component.*

Новые образовательные стандарты общего и высшего образования особое внимание уделяют формированию коммуникативной компетентности как у школьников, так и у студентов, поскольку именно на раннем этапе развития индивида закладываются основы для развития «коммуникативного ядра личности» и необходимый для него комплекс личностных факторов, что в совокупности и определяет качество взаимодействия в социуме и перцептивные способности, включающие в себя умение общаться с людьми, черты характера, эмоциональные способности и т.п. [1; 18]. А новейшие требования и условия жизнедеятельности человека информационного общества ставят проблему формирования коммуникативной компетентности будущего специалиста в разряд фундаментальных основ существования общества, т.к. практически для любого вида человеческой деятельности главным является приобретение навыков коммуникации – межличностного и публичного общения (в том числе и с точки зрения отсутствия или наличия опосредующего технического аппарата, пример, ПК, мобильного телефона, смартфона, планшета и т.п.).

Ввиду того, что процесс грамотного обучения коммуникативным способностям весьма сложный и трудоемкий, то относительно развития коммуникативной компетентности чаще всего используются тренинги общения, которые состоят из определенного набора игр (деловых, дидактических, компьютерных, развивающих и других). Задачами формирования коммуникативной компетентности у будущего специалиста в подобных тренингах – повышение навыков культуры общения людей с помощью игровой деятельности, поскольку она является социоориентирующей и коллективной,

предполагая необходимость взаимодействия с людьми разных возрастов, национальностей и профессий.

На сегодняшний день, так называемая личностно-ориентированная методика (игровой тренинг) является одной из самых эффективных. Она дает возможность не только оптимизировать и стимулировать процесс обучения, но и является важным аспектом психологического комфорта и снятия умственного перенапряжения учащихся. Одним из первым кто показал коммуникативное качество и значение игры, как детской, так и взрослой, был швейцарский ученый К. Гросс. Он рассматривал игру как важное средство формирования и тренировки навыков, необходимых для развития будущей деятельности специалиста. Научная концепция К. Кросса была настолько привлекательной и оригинальной, что ученые из других стран стали также проводить свои исследования в социокоммуникативном аспекте игры относительно педагогики. Например, Т. Пироженко разработала методику использования коммуникативных игр на воспитание культуры общения у детей старшего дошкольного возраста. Таким образом, понятие коммуникации как игры расширилось, что позволило увидеть смысл и содержание действий коммуникантов относительно друг друга.

Подход к коммуникации с позиции теории ролей наибольшую известность получили благодаря Э. Берну и его теории трансакции, т.е. единицы общения. В своей теории он выделяет три состояния личности: *Взрослый, Ребенок, Родитель*. По мнению Э. Берна, человек в том или ином коммуникативном контакте находится в одном из состояний [2; 5]. Последователем теории ролей в коммуникации Берна стал Т. Эклер. Он разработал модель процесса коммуникации, которая эффективно применяется в сфере образования, управления, профессиональной деятельности, а также во время работы в команде и оценки прогнозирования личных и профессиональных качеств. С помощью этой модели можно формировать коммуникативную компетентность – осуществлять реализацию определенной

совокупности коммуникативных знаний, навыков, общепринятых норм, умений, реализации в профессиональной деятельности. Иными словами, это как таковая база для личности, которая готова учиться и саморазвиваться, и ее можно рассматривать как толчок в успешное будущее, т.к. она оказывает мощное воздействие на умы людей. Сам Т. Кэлер утверждал, что «процесс коммуникации используется успешно в компаниях, главным образом, как средство управления, а средство повышения продаж, как мощный маркетинговый инструмент для обследования, как политический избирательный инструмент, как динамический инструмент для более эффективного создания речи» [3].

По мнению британского ученого Д. Винникотта, детский психоанализ любой школы направления базируется на детской игре, из чего Д. Винникотт исходил, что коммуникативная компетентность закладывается уже непосредственно в совсем раннем детском возрасте, что и дает крепкий фундамент для развития в дальнейшем. Он полагал, что игра детей, на самом деле относится и ко взрослым играм, только там все намного сложнее, поскольку основной материал поступающий от пациента – это речевые сообщения. Он считал, что работая со взрослыми, необходимо быть готовым увидеть игру так же явно, как это происходит в работе с детьми. Она проявляется, например, в подборе слов, интонации голоса и, конечно же, в чувстве юмора [4; 33]. Согласно Д. Винникотту, все способности коммуницировать у человека закладываются задолго до вступления во взрослую жизнь. Таким образом, можно предположить, что наиболее эффективным средством воспитания культуры общения и формирования речевого этикета является игра как особый вид общения. В таком процессе осуществляется как коммуникативное, так и речевое взаимодействие. При этом игровая ситуация направлена на формирование собственной позиции по тому или иному вопросу. Она позволяет донести «правильность» своего мнения. С помощью вербальной и невербальной коммуникации доказать свою правоту и логику суждений.

Данная идея находит подтверждение в научных трудах Г. Лэндрета (и в частности в его основополагающей работе «Игровая терапия», где рассказывается о всех видах и подходах игровой терапии с ребенком). Профессор Лэнгрет настаивает на том, что необходимо уделять особое внимание игровому тренингу детско-родительских отношений, на котором следует сделать акцент, поскольку природа детско-родительских отношений имеет первостепенное значение для психического здоровья детей в настоящем и будущем [5; 151]. Этот фактор становится значительным в формировании коммуникативной компетентности уже с малых лет, потому как динамика отношений между родителями и ребенком влияет на развитие взаимоотношений индивида с социумом в более зрелом возрасте.

Ввиду вышеизложенного можно считать, что основой формирования коммуникативной компетентности могут послужить личностно-ориентированные методики – игровые тренинги (деловые игры, квесты (ролевые, интеллектуальные, экстремальные, салонные детективные игры и т.п.). Благодаря играм подобного рода каждый учащийся с большим успехом приобретает те или иные навыки, т.к. лучше понимает, распознает более конкретно свою модель взаимодействия, общения в коллективе. С помощью такого игрового комплекса активизируется учебная деятельность, предоставляется возможность моделировать ситуации разных сфер деятельности, что дает возможность анализировать и вырабатывать разные оптимальные действия в будущем. В этом отношении весьма созвучны идеи нидерландского философа и исследователя культуры – Й. Хёйзинга, автора фундаментального труда «Homo Ludens» (Человек играющий). Он подчеркивал, что человеческая игра во всех своих высших проявлениях что-то означает или что-то знаменует, из чего следует, что если не любая, то высшая, духовно насыщенная человеческая игра представляет собой ни что иное, как социальную коммуникацию [6; 207]. Тем самым можно утверждать, что игровые тренинги в качестве основы формирования коммуникативной компетентности дают

возможность создать и сплотить коллектив, настраивать на поиск оптимальных решений, а также дают возможность проявить и усовершенствовать творческие навыки индивида, развивают его умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, способствуют его профессиональной устойчивости, целеустремленности к выполнению поставленной цели.

На сегодняшний день существуют так называемые степени формирования игровых тренингов: когнитивный, мотивационный и оценочный. Задача когнитивной концепции – указывать на хорошее знание базовых понятий, а также их применение. Мотивационная концепция позволяет определить удовлетворенность уровня собственных знаний, а также имеющийся смысл дальнейшего приобретения профессиональных знаний определенной деятельности. Оценочная концепция рассматривает слабые стороны и сильные, при этом приветствуется самокритика и самостоятельность разбора данной сложившейся ситуации.

Как показывает теория и практика, тренинговые занятия, базирующиеся на принципах игры (деловые игры, квесты (ролевые, интеллектуальные, экстремальные, салонные детективные игры и т.п.), имеют большой успех в подготовке сосредоточенных, самостоятельных, целеустремленных специалистов, которые приобретают знания разных сфер социокоммуникативной деятельности [7; 711]. Такие специалисты способны ставить и осуществлять поставленные цели, хорошо разбираться в базовых понятиях коммуникативной компетентности, а также уметь применять их. За счет такого комплексного подхода игры, большинство учащихся способны решать коммуникативные учебно-профессиональные ситуационные задачи.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Ильин, Е.П.* Психология общения и межличностных отношений [Текст]/ Е. П. Ильин. – СПб.: Питер, 2010. – 576 с.

2. *Берн, Э.* Люди, которые играют в игры [Текст] / Э. Берн. – Екатеринбург.: «ЛИТУР» 2002. – 576 с.
3. *Кэлер Т.* Что такое коммуникационный процесс? [Электронный ресурс]. – Режим доступа.: <http://www.processcommunication.eu/>
4. *Винникотт Д.* Игра и реальность [Текст] / Д. В. Винникотт. – М. : Институт общегуманитарных исследований, 2002. – 266 с.
5. *Лэндрет, Г. Л.* Игровая терапия: искусство отношений [Текст] / Г. Л. Лэндрет. – М. : Международная педагогическая академия, 1994. – 368 с.
6. *Хейзинга, Й.* Homo Ludens. Опыт определения игрового элемента культуры [Текст] / Й. Хейзинга. – М. : Прогресс-традиция, 1997. – 416 с.
7. *Чудакова, А. О.* Перспектива интерактивного метода «квест» в профессиональной подготовке студентов психолого-педагогического факультета / А. О Чудакова, С. О. Щелина // Молодой ученый. – 2014. – №21. – С. 709 – 712.

Олена Василенко
Одеський національний політехнічний університет
Одеса, Україна

РОЛЬ КОМУНІКАТИВНИХ БАР'ЄРІВ У СОЦІАЛЬНІЙ КОМУНІКАЦІЇ

Анотація. У статті розкрито роль комунікативних бар'єрів у соціальній комунікації. Досліджено причини виникнення комунікативних бар'єрів, подано класифікацію комунікативних бар'єрів та характеристики комунікативного процесу.

Ключові слова: комунікація, комунікативні бар'єри, соціальна комунікація.