

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

Лаврентьева Наталия Николаевна

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересной и увлекательной не только работу обучающихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению любого предмета. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта [1]. Игры придают положительную эмоциональную окраску монотонной деятельности, что способствует запоминанию, повторению, закреплению и усвоению информации, а также эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции обучающихся. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Цель исследования: влияние ролевой игры на активизацию познавательной деятельности студентов.

Задачи исследования:

- изучить литературу по вопросу организации ролевой игры;
- апробировать и внедрить метод «Ролевая игра» на занятиях по дисциплине «Методика учебы»;
- проанализировать эффективность метода.

Процесс игры представляет собой [моделирование](#) группой людей той или иной ситуации (как правило, которую предлагает преподаватель). Каждый из них ведёт себя, как сможет, играя за своего [персонажа](#). Например: студентам предлагается разыграть межличностный конфликт, возникший между «директором школы» и «родителем ребенка, учащегося в этой школе». При этом участники игры должны придерживаться теории транзактного анализа Э.Берна [2].

Концептуальная идея метода состоит в том, что сюжетно-ролевая игра решает коммуникативные задачи и дает возможность имитации предметно-практических действий, которые обучающиеся могут в дальнейшем использовать в подобных жизненных обстоятельствах или ситуациях.

Практика применения данной технологии используется на занятиях по учебной дисциплине ОГСЭ. 05 «Методика учебы» используются следующие методы игровой технологии: игры-тренинги, деловые игры, сюжетно-ролевые игры.

Хочется остановиться подробнее на методе сюжетно-ролевой игры, который применяется занятии по теме «Роль коммуникативных навыков студента в учебной деятельности.

Игроки (участники ролевой игры) могут свободно [импровизировать](#) в рамках выбранных правил, определяя направление и исход игры. Задача игроков – найти точки соприкосновения, увеличить уровень сотрудничества или пойти на компромисс.

Зрители (студенты, наблюдающие за ролевой игрой) могут быть вовлечены в обсуждение разворачивающейся игровой ситуации, а также по желанию или необходимости могут быть заменены на игроков.

По ходу занятия студентами разрешается заданная преподавателем проблемная ситуация и проигрываются все возможные варианты выхода из нее.

Таким образом, участие в ролевых играх позволяет участникам на собственном опыте пережить разворачивающиеся игровые ситуации. Эмоциональный опыт, приобретенный в ходе игры, пробуждает интерес к проблеме и побуждает проработать предложенную проблему более подробно, что способствует более эффективному формированию общих компетенций, относящихся в дисциплине. Также позволяет реализовать идею социального закаливания – контрастных точечных прикосновений к личному и социальному опыту молодого человека с целью повышения его сопротивляемости негативному воздействию среды, мобилизации потенциала для продуктивного решения жизненных трудностей, успешной адаптации в разнообразных ситуациях. Использование ролевых игр позволяет студентам расширить возможности своего восприятия, жизненного опыта и выбрать способ поведения, приемлемый индивидуально для каждого участника. При проведении контент-анализа после занятия видно, что внедрение ролевых игр позволяет повысить заинтересованность и познавательную деятельность студентов, а также помогает им в процессе усвоения новой информации по теме.

Список литературы:

1. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками: Взрослые игры для детей. - М.: ВЛАДОС, 2001.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди (Психология человеческих взаимоотношений) перевод с английского А.В.Ярхо Spellcheck: VJP: 2016г.
- 3.Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005.–112с.

