
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР ПРИ ФОРМИРОВАНИИ ИНТЕРЕСА К УЧЕНИЮ У СЛАБОУСПЕВАЮЩИХ СТУДЕНТОВ КОЛЛЕДЖА

И.У. Гаджибалаева

Кафедра социальной и дифференциальной психологии
Российский университет дружбы народов
ул. Миклухо-Макля, 6, Москва, Россия, 117198

В статье анализируются педагогические резервы деловых игр как способа повышения эффективности формирования интереса к учению у слабоуспевающих студентов колледжа.

Ключевые слова: интерес к учению; студенты колледжа; деловые игры.

Проблема формирования у слабоуспевающих студентов колледжа интереса к учению ориентирует педагогическую науку и практику на поиск новых подходов к ее решению; разработку более совершенных организационных форм и методических приемов обучения, развития умения будущих специалистов работать самостоятельно; смещение акцента с активной деятельности преподавателя на активную деятельность обучаемых.

Действенным способом, помогающим формированию у слабоуспевающих студентов интереса к учению, к учебным предметам являются активные формы аудиторных и внеаудиторных занятий, активная познавательная деятельность студентов во внеаудиторной деятельности, которая приносит молодым людям радость творческого общения [1—3]. Сделать процесс обучения интересным и увлекательным помогают деловые игры, имеющие большой познавательный и творческий резерв.

Деловая игра проводится с целью развития интереса к выполнению определенных действий, требующих реализации полученных знаний и умений в условиях подобных реальной профессиональной деятельности. Данные игры можно использовать как технологию для закрепления пройденного материала, проводя ее на аудиторных занятиях и для освоения и контроля части изучаемой темы. Деловая игра, являясь своего рода развлечением, может перерасти в обучение, творчество, в модель будущей профессиональной деятельности. Развлекательный момент заключается в том, что игра доставляет удовольствие, воодушевляет участников, стимулирует у слабоуспевающих студентов познавательный интерес. В деловой игре развиваются творческие и мыслительные способности, она предполагает принятие решения (как поступить, что сказать, как выиграть). Для данного рода игр характерна приподнятая эмоциональность, соперничество, состязательность, она способствует как самореализации, так и сплочению коллектива, дает радость общения, облегчает возможность ориентироваться в реальных ситуациях, поскольку похожие ситуации проигрываются заранее, определенная область действительности воспроизводится в игре. Деловая игра расширяет кругозор, активизирует познавательную, творческую и самообразовательную деятельность слабо-

успевающих студентов. Данная игра является особым видом игры и отличается от развлекательной игры тем, что имеет определенную педагогическую и методическую цель.

Для слабоуспевающих студентов деловая игра является тренировкой, средством актуализации освоенных на учебных занятиях знаний и умений, способом стимулирования интереса к учебной и профессиональной деятельности. Преподаватель всегда четко представляет себе, какую учебную цель преследует деловая игра. К деловой игре предъявляется ряд требований. Прежде всего она должна развивать интерес, тем самым стимулируя мотивацию к обучению, вызывать желание хорошо выполнить задание и хорошо исполнить свою роль. Для проведения деловой игры необходимо выбрать ситуацию, адекватную реальной профессиональной ситуации.

Игру следует тщательно подготовить, продумав ее содержание и форму. Преподавателю целесообразно стимулировать у студентов потребность ответственно исполнить ту или иную роль. Форма игры принимается всей группой студентов, роли распределяются с учетом пожеланий каждого слабоуспевающего студента. Еще одним требованием к деловой игре является проведение ее в творческой, доброжелательной атмосфере, в которой каждый студент чувствовал бы себя свободно, раскованно, чтобы у участников осталось чувство удовлетворения от проделанной работы. Организовать данного рода игру следует таким образом, чтобы, согласно написанному заранее сценарию, слабоуспевающие студенты могли с максимальной эффективностью использовать обрабатываемый и закрепляемый материал.

В деловой игре значительное время отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, поскольку он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, чтобы правильно отреагировать на нее. Игра выступает в качестве очень эффективного средства стимулирования учебной мотивации, а у слабоуспевающих студентов способствует осознанному освоению учебного материала, обеспечивая развитие таких качеств, как самостоятельность, инициативность, ответственность.

Преподавателю целесообразно освоить разные формы деловой игры. Игра может проводиться в форме тематической пресс-конференции, интервью, дискуссии по заданной теме, «круглого стола». Можно разыграть такие деловые ситуации, как встреча с коллегами по профессии, ознакомление с основными своими достижениями; собеседование при приеме на работу с участием представителей кадровой структуры организации и определенного числа соискателей.

Ролевая игра требует подготовки и активного участия слабоуспевающих студентов группы. Преподаватель выбирает нескольких слабоуспевающих студентов и студентов, имеющих хорошую успеваемость, которые помогают ему написать сценарий игры и составить план ее проведения. На начальном этапе подготовки к игре преподаватель активно контролирует совместную деятельность студентов, но постепенно роль его меняется, и он становится лишь консультантом. Большое

значение имеет установление контакта педагога со слабоуспевающими студентами, а последних — с успешно обучающимися студентами, создание на занятиях позитивного морально-психологического климата, что влияет на развитие у слабоуспевающих студентов интереса к учению. Участники игры, получая свою роль, пишут развернутый план своего выступления, выделяют основные положения своих высказываний, используя помимо основных учебников дополнительную литературу, рекомендуемую преподавателем. Организуются индивидуальные и групповые консультации со слабоуспевающими студентами — участниками ролевой игры с целью выявления пробелов в их знаниях и оказания им помощи. Успешно обучающиеся студенты также активно консультируют своих товарищей, увлеченно работают, помогая друг другу, находят необходимый материал. Слабоуспевающие студенты стремятся использовать любую возможность для консультаций с преподавателем во внеаудиторное время, могут посмотреть любую книгу, журнал, газету, справочник в читальном зале или методическом кабинете. При педагогически организованной подготовке к игре слабоуспевающие студенты стремятся активно участвовать во внеаудиторной работе по учебным дисциплинам, что способствует развитию навыков самостоятельной работы.

Популярной формой ролевой игры является проведение пресс-конференции. Такая ролевая игра представляет собой беседу членов какой-либо делегации с представителями прессы. Варианты проведения пресс-конференций могут быть различными, например в виде встреч с людьми разных профессий из зарубежных стран.

В ходе подготовки к пресс-конференции студенты продумывают свои роли, составляют биографии участников конференции, тренируются в ответах на возможные вопросы, готовят объявление о пресс-конференции, чтобы журналисты могли подготовить к встрече интересующие их вопросы. Журналисты определяют, представителями какой (вымышленной) газеты, какого журнала, радио или телевидения они являются. Иногда несколько студентов объединяется в пресс-группы, заранее составляют несколько вопросов представителям делегации. Перед участниками пресс-конференции ставится задача, эта задача и роли студентов обуславливают поведение студентов. Ведущий называет тему, цель проведения конференции, сообщает, кем она организована, представляет делегации, их руководителей, представителей прессы, знакомит их друг с другом, направляет ход пресс-конференции, комментирует высказывания, благодарит за выступления. Все это создает естественную обстановку на занятии при проведении ролевой игры. Главы делегаций представляют «журналистам» каждого «члена делегации», определяют, кто из них ответит на задаваемые вопросы, если необходимо, организуют обсуждение с ними того или иного ответа. Журналисты, прежде чем задать вопрос, сообщают, что они представляют — газету, журнал, радио или телевидение. В ходе проведения ролевой игры слабоуспевающие студенты осваивают необходимые для качественного выступления экономические знания, тренируются в умении задавать проблемные вопросы дискуссионного характера, аргументиро-

вано отвечать на вопросы. Подобные ролевые игры, требующие предварительной подготовки, стимулируют у слабоуспевающих студентов интерес к учебным знаниям и учению в целом.

При проведении аудиторных и внеаудиторных занятий по экономическим дисциплинам часть учебного времени посвящается игре, в любой вид деятельности вносятся элементы игры, чтобы учебная или внеучебная деятельность приобрела достаточно увлекательную форму. Преподаватели экономических дисциплин строительного колледжа на аудиторных и внеаудиторных занятиях используют различные ролевые игры. С целью отработки и активизации познавательных интересов один из студентов играет роль приглашенного профессионала — авторитетного человека в экономике. Остальные студенты задают вопросы. Элемент игры используется при составлении диалогов с целью закрепления интереса общеобразовательным и профессиональным знаниям, причем в диалоге отображается типичная ситуация повседневного общения в организации. В условиях аудиторной и внеаудиторной работы по экономическим дисциплинам воссоздается акт реальной коммуникации, и с этой целью проигрываются ситуации, подобные реальным, в которых студенты выступают в разных социальных ролях, изображая, как правило, вымышленных персонажей. В диалоге студенты играют обобщенные роли, например, руководитель — менеджер среднего звена, руководитель организации — работник, менеджер — заказчик, турист — менеджер и др. Цель диалога заключается в приобщении слабоуспевающих студентов к социальной и профессиональной деятельности в конкретных условиях, расширение и углубление профессиональных знаний и навыков, приобретение коммуникативного опыта. Мотивировкой данного общения является интерес к содержанию изображаемых сцен, желание хорошо сыграть свою роль. Как правило, выступая не от своего имени, слабоуспевающий студент чувствует себя более свободно и раскованно, что благоприятно сказывается на активности студента, его изобретательности, коммуникабельности.

Проведение ролевых игр способствует повышению качества обучения, обучает неформальному общению, вовлекает студентов в предполагаемые реальные обстоятельства, усиливает сопричастность каждого студента к происходящему на занятии. Участники ролевой игры воспроизводят реальную практическую деятельность людей, оказываются в условиях реального общения. В процессе подготовки к выполнению долгосрочных заданий происходит управление самостоятельной работой студентов, они овладевают экономическими знаниями в совместной деятельности с другими студентами, возникает учебное сотрудничество и партнерство, которые развивают умение высказываться в беседах, обмениваться мнениями. Проведение игр активизирует стремление студентов к контакту друг с другом и с преподавателем, дает возможность слабоуспевающим студентам преодолевать барьер неуверенности.

Таким образом, использование активных методов обучения экономическим дисциплинам, использование ролевых игр на аудиторных и внеаудиторных занятиях стимулирует интерес слабоуспевающих студентов к учению.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] *Бабанский Ю.К.* Избранные педагогические труды. — М.: Педагогика, 1989.
- [2] *Казаренков В.И.* Формирование у учащейся молодежи опыта самосовершенствования личности // Гуманистические аспекты учебно-воспитательной работы: Сборник научных трудов. — М.: Университет Российской академии образования, 1995.
- [3] *Казаренков В.И.* Творчество педагога как система // Системная психология и социология. — 2011. — № 3. — С. 109—114.

USING BUSINESS GAMES IN FORMING INTEREST TOWARDS LEARNING IN COLLEGE STUDENTS WITH POOR PERFORMANCE

I.U. Gadzhibalayeva

Chair of Social and Differential Psychology
Peoples' Friendship University of Russia
Miklukho-Maklaya str., 6, Moscow, Russia, 117198

The pedagogical impact of business games as a means to increase the efficiency of forming an interest towards learning in college students with poor performance is analyzed in the article.

Key words: interest towards learning; college students; business games.