

ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

Булатова Ю.И.

Оренбургский государственный университет, г. Оренбург

Одна из главных целей высшего образования на современном этапе состоит в развитии познавательной активности и творческого мышления студентов. Познавательная активность определяется не только объемом полученных знаний, но и общим развитием обучающихся, умением применить знания в практической деятельности и новых условиях, способностью творчески подходить к решению задач, высокой культурой мышления. В процессе обучения студенты должны освоить общекультурные и профессиональные компетенции, которые позволят применить знания в различных областях деятельности, решая новые сложные жизненные задачи в социальной и личной сферах.

Несмотря на повышенные требования к выпускникам, предъявляемые работодателями, студенты по-прежнему слабо подготовлены к практической деятельности, у них часто отсутствуют необходимые для трудовой деятельности навыки и умения. Данное обстоятельство негативно отражается на формировании профессиональных интересов и на способности выпускников к применению полученных в процессе обучения навыков в предстоящей деятельности.

Решить указанную проблему возможно посредством активизации учебно-познавательной деятельности студентов, в процессе которой обучающихся не принуждают к какой-либо деятельности, а побуждают к ней.

Активизация учебно-познавательной деятельности - едва ли не центральная проблема современной дидактики, а активные методы обучения - основная забота предметно-методических систем. Хотя с теоретической точки зрения, «называть методы активными не совсем корректно, поскольку стимулировать активность ученика призван любой метод обучения (в противном случае он вообще не метод)» [1].

К основным активным методам обучения, используемым в высших учебных заведениях, можно отнести:

- проблемное обучение, в процессе которого используют элементы поисковой, исследовательской деятельности;
- анализ конкретных ситуаций, развивающий способности решения практических задач;
- дискуссионные методы обучения (семинар-дискуссия, групповая дискуссия и т.д.), позволяющие организовать совместное обсуждение и решение теоретических и практических проблем;
- мозговой штурм, организующий коллективную мыслительную деятельность, направленную на формирование и применение новых идей для решения поставленных проблем;

- игровые методы обучения, основанные на имитации ситуаций, схожих с профессиональной или иной деятельностью путем организации игры с определенными правилами [2].

Применение данных методов при преподавании практических курсов целесообразно и в определенной степени не вызывает особых затруднений, так как дисциплины позволяют сформулировать практические задания, задачи, игровые ситуации. Больше сложностей возникает при попытке внедрения активных методов обучения в теоретических дисциплинах, которые не предполагают решение каких-либо практических задач.

На практике в процессе преподавания теоретических дисциплин используется традиционная технология обучения, которая ориентирована на передачу знаний, умений и навыков; а также обеспечивает усвоение студентами содержания обучения, проверку и оценку его качества на репродуктивном уровне. Применение данной технологии объясняется обычно тем фактом, что содержание теоретического курса достаточно велико, объем литературы большой, поэтому преподавателю необходимо выбрать основной материал (в соответствии с требованиями стандартов) и объяснить его доступно студентам. При этом делается акцент на определенных понятиях, разделах курса, которые требуют более подробного обучения.

При обычной организации семинарского занятия в начале формулируется цель занятия, ставятся задачи, которые необходимо решить. В течение семинарского занятия студенты отвечают на поставленные преподавателем вопросы, позволяя тем самым оценить уровень и качество усвоения ими лекционного и самостоятельного материала по каждой теме.

Однако практические занятия должны быть ориентированы не только на контроль усвоения лекционного материала, но в большей степени на решение практических задач, моделирующих проблемы, решение которых требует знание дополнительного материала. Поэтому для активизации учебно-познавательной деятельности студентов и повышения интереса к теоретическим дисциплинам необходимо также применять активные методы обучения, в том числе и игровые, в частности деловые игры.

А. А. Вербицкий определяет деловую игру как «форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого» [3].

Рассмотрим применение игровых технологий в процессе преподавания теоретической дисциплины «История финансовой системы России». Основная цель освоения курса состоит в формировании теоретических знаний в предметной области становления финансовой системы России и практических навыков сбора и аналитической обработки информации об историческом развитии финансовых отношений в России.

Деловые игры способствуют формированию общекультурных и профессиональных компетенций обучающихся по следующим направлениям, в результате которых студент должен уметь:

- понимать движущие силы и закономерности исторического процесса, события и процессы экономической истории, место и роль России в истории человечества и в современном мире;

- логически аргументировано и понятно излагать собственную позицию в отношении анализируемых событий финансовой истории России;

- проводить сравнительный анализ этапов развития финансовой системы России по различным основаниям;

- анализировать финансовые и социальные проблемы и процессы, происходящие в обществе в прошлом, и прогнозировать возможное их развитие в будущем.

В рамках дисциплины «История финансовой системы России» можно предложить несколько деловых игр, например, по теме «Финансовые аспекты реформ Петра I».

Игра проводится с целью обобщения знаний студентов о реформах Петра I и анализа их значения для развития финансовой системы России. В процессе деловой игры рассматриваются предпосылки, цели, содержание и итоги финансовых реформ в России в период правления Петра I; студенты получают навыки сбора и аналитической обработки информации о ходе социально-экономических процессов.

На этапе подготовки к проведению игры студенты с участием преподавателя распределяют между собой роли и готовят краткие сообщения по вопросам:

- предпосылки и условия проведения финансовых реформ Петра I;

- характеристика финансовых преобразований Петра I и их последствий для развития государства;

- сущность реформы государственного управления, денежной реформы, таможенной политики в первой четверти XVIII века;

- реформа налоговой системы и проблема введения подушного обложения;

- состояние государственного бюджета в начале XVIII века.

При проведении деловой игры необходимо распределить следующие роли:

- Петр I - объяснение необходимости реформ и причин выбора путей их осуществления;

- историки - беспристрастное изложение исторических фактов (конкретно-исторические предпосылки и условия проведения Петром I финансовых реформ, а также их содержание);

- современники – анализ проводимых реформ с точки зрения их очевидцев и соратников Петра I (крестьянство, дворянство, духовенство и т.д.);

- потомки - оценка проведения и последствий финансовых реформ Петра I (Ханс Баггер, В. О. Ключевский, С. М. Соловьев, П. Н. Милюков, С. Г. Пушкарев и т.д.).

Подобные деловые игры в рамках теоретической дисциплины «История финансовой системы России» можно проводить в рамках любой темы.

Применение деловых игр как одного из метода активного обучения позволит повысить познавательную активность студентов, их интерес к обсуждаемым проблемам и становлению финансовой системы России.

Применение деловых игр в ходе практических занятий подтвердило целесообразность использования их как одного из наиболее эффективных активных методов обучения при преподавании теоретических дисциплин. Деловые игры позволили заинтересовать обучающихся проблемами, которые раньше не вызывали интереса, обеспечить активизацию учебно-познавательной деятельности студентов и повысили уровень ее организации.

Список литературы

1. Попова, Ю. А. Теоретические аспекты реализации методов активного обучения в условиях вуза / Ю. А. Попова // Педагогическое обозрение. - 2007. - № 3. - С. 77-81.

2. Напалкова, М. В. Деловая игра как активный метод обучения / М. В. Напалкова // Интеграция образования. - 2012. - № 2. - С. 17-20.

3. Вербицкий, А. А. Активное обучение в высшей школе : контекстный подход / А. А. Вербицкий. - М. : Высш. шк., 1991. - 207 с.

