

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АКТИВНО-ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ВУЗА**

Ключевым звеном в ходе модернизации отечественной системы высшего образования выступает решение проблемы повышения качества подготовки специалистов. Современному обществу требуются специалисты высокого уровня: конкурентоспособные на рынке труда, компетентные, ответственные, свободно владеющие своей профессией, готовые к постоянному профессиональному росту, социальной и профессиональной мобильности.

Тенденция перехода от информационного обучения к активному обучению с включением элементов проблемности, игровых технологий, научного поиска все больше укрепляется в педагогической науке.

Решению этой задачи способствует использование игровых технологии в процессе преподавания психолого-педагогических дисциплин, что позволяет активизировать познавательную деятельность студентов и перевести студента из объектной в субъектную позицию. Такой подход позволяет эффективно выстраивать процесс обучения, управлять им, получать результаты в соответствии с запланированными целями.

Разработчики деятельностного подхода к обучению обосновали возможность последовательного моделирования активными методами и формами обучения будущей профессиональной деятельности студентов, формирования их предметной и социальной компетентности, что способствует сокращению и облегчению процесса адаптации выпускников вузов к будущей деятельности по специальности. Успешное выполнение этих задач возможно лишь при коренной перестройке традиционного учебного процесса, особая роль в которой отводится новым образовательным технологиям.

Активно-игровые методы обучения вызывают у обучаемого стремление к практическому претворению полученных им в учебном процессе сведений. Опираясь на продуктивное, творческое мышление человека, активное обучение заставляет его критически анализировать получаемую информацию, сопоставлять ее с новыми сведениями, убеждаться в их полезности, определять условия их применения.

Активизация познавательной деятельности обучаемых была и остаётся одной из актуальных проблем педагогики. Всё большее значение в жизни приобретают коммуникативные умения, способность к моделированию ситуаций, приобретению опыта ведения диалога, дискуссий, приобщению к творческой деятельности. В то же время наблюдается снижение интереса к учёбе, интеллектуальная пассивность. Этим объясняется особое внимание педагогов к использованию методов и приёмов, требующих активной мыслительной деятельности, с помощью которых формируются умения сравнивать, обобщать, формировать гипотезу, искать средства решения, корректировать полученные результаты. К. Д. Ушинский писал: «Учение, лишённое всякого интереса и взятое только силой принуждения, убивает в ученике охоту к учению, а учение, основанное только на интересе, не даёт возможности окрепнуть самообладанию и воле ученика».

Необходимость активного обучения заключается в том, что с помощью его методов можно достаточно эффективно решать целый ряд задач, которые трудно достигаются в традиционном обучении:

- формировать не только познавательные, но и профессиональные интересы, воспитывать системное мышление;
- учить коллективной мыслительной и практической работе, формировать навыки взаимодействия и общения, индивидуального и совместного принятия решений.

Достоинства игровой технологии состоит в следующем:

- Игра мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы студентов – внимание, восприятие, мышление, запоминание, воображение.
- Игра, востребовав полученные знания, повышает их прочность. Одним из главных достоинств является повышение интереса к дисциплине практически у всех студентов.
- Посредством игры задействуется «ближняя перспектива» в обучении.
- Игра позволяет гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний.
- Студенты получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.

Современному педагогу надо научиться устанавливать равновесие между потребностями студентов и задачами обучения и воспитания. Это важнейшее условие гуманизации, решение которого зависит от того, как педагог сумеет построить работу, направленную на стимулирование познавательной деятельности студентов. Предъявляются определенные требования к построению учебно-воспитательного процесса:

- обеспечение «чувства свободного выбора», т. е. осознание студентом учебной задачи как самостоятельно выбранной;
- внедрение в педагогический процесс развивающей тенденции: студент должен преодолевать трудности учебных задач, «работать на грани предельных возможностей»;
- предоставление студенту возможности «радоваться жизни» в процессе игры, учебного занятия, внеучебной деятельности.

При умелой, продуманной организации процесса преподавания игра позволяет вовлечь практически каждого обучающегося в активную познавательную деятельность.

### Литература

1. Деловая игра как метод активного обучения профсоюзных кадров: учебн. пособие/ авт.-сост. В. Я. Платов, В. В. Подиновский. – М., 1986. – 93 с.
2. Трайнев, В. А. Деловые игры в учебном процессе: Методические разработки и практика проведения / В. А. Трайнев. – 2-е изд. – М. : Из-о-торговая корпорация «Дашков и К»: МАН ИПТ, 2005. – 360 с.
3. Шамова, Т. Н. Активизация учения школьников / Т. Н. Шамова. – М. : Педагогика, 1982. – 208 с.