

УЧЕБНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ЭКОНОМИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

Г.В. Юханов, Т.Ю. Гордеев

Кафедра «Маркетинг», ГОУ ВПО «ТГТУ»

*Представлена профессором М.Н. Макеевой и
членом редколлегии профессором В.И. Коноваловым*

Ключевые слова и фразы: Болонский процесс; игровые этюды; интерактивные методы обучения; мотивация студентов; профессиональная направленность; система образования.

Аннотация: Рассмотрено обучение английскому языку на основе учебно-ролевых игр экономической направленности, метода проектов и др. Данное направление интегрирует в себе аспекты иностранного языка и дает возможность использовать квазиреальные ситуации, предполагающие предварительную исследовательскую работу вне класса и защиту учебного проекта.

Системы и методы интерактивного обучения все глубже проникают в процесс обучения студентов вузов Российской Федерации. В этой связи была разработана и реализована учебно-ролевая игра, способствующая повышению качества образования и улучшению мотивации студентов к активной учебе.

Как интерактивное средство обучения и воспитания молодежи первые методы активации учебного процесса были зарегистрированы среди ученых древности еще задолго до того, как появилась наука педагогика. Среди сторонников активных методов обучения были такие великие ученые как Ж.Ж. Руссо, И.Г. Песталотци, Г.В.Ф. Гегель, Ф.В.А. Фребель, Ф.А.В. Дистервег, Д.Д. Дьюри, К.Д. Ушинский, Я.А. Каменский и др. В своих идеях они опирались на труды мыслителей древнего мира и античности, которые разделяли процесс обучения по возможности воздействия на ученика на два направления. Первое направление подразумевало пассивность ученика и активность учителя, второе наделяло ученика активной ролью в процессе обучения, его деятельность ставилась на первое место. Основателями второго направления были Сократ, Сенека, Пифагор. Пифагор считал, что правильное обучение должно строиться по обоюдному желанию учителя и ученика; уже тогда в своих знаменитых школах Пифагор применял тактику игры. Сократ в своей философской школе применял метод диалектического спора, приводящий к верному решению посредством живого диалога-игры. Сенека считал, что говорить должен сам ученик, образование, в первую очередь, должно формировать личность. Учебно-ролевые игры различной направленности с успехом применялись как у древних китайцев и в эллинистическо-гностицистическом обществе, так равным образом и на вершине арабо-мавританской духовной жизни, а затем данные игры перешли через схоластику и гуманизм к математическим академиям XVII и XVIII вв. Итак, мы видим прообраз игры как метода обучения во многих прошедших эпохах. Данный метод с успехом практиковался мудрейшими учены-

ми в разные времена. Сегодня их идеи и исторические традиции сохранились, модернизировались и продолжают реализовываться в современных условиях.

Для российского образования с его давними культурными традициями и особенностями интерактивные методы обучения особенно актуальны, так как в последнее время его многоукладная структура претерпевает существенные изменения. Если говорить о развитии российского высшего профессионального образования, то сейчас оно строится с учетом общих направлений, принятых Европейским союзом в 1999 г., когда министрами образования двадцати девяти европейских государств была подписана Болонская декларация. Министерством образования Российской Федерации в 2002–2003 гг. было принято решение о подготовке к развертыванию Болонского процесса в России. После более глубокого изучения европейской модели ведения учебного процесса в вузах были выделены существенные различия. В России зачастую урок строится на активной работе преподавателя и пассивной работе обучающихся. В Европе большее внимание уделяется активной работе студентов. Акцент делается на интерактивные методы обучения, в частности, учебно-ролевые игры различного типа. С интеграцией российского высшего образования в Болонский процесс игровые методы обучения стали применяться и в российских вузах, включая Тамбовский государственный технический университет (ТГТУ).

Ознакомившись с теорией и практикой учебно-ролевых игр профессиональной направленности [1, с. 17], мы считаем, что среди множества приемов и направлений, используемых в обучении, наиболее интересными и современными представляются соревновательные эвристические учебно-ролевые игры, в частности, профессиональной направленности на английском языке.

Исходя из этого, мы решили разработать подобную игру и провести ее на втором курсе специальности «Маркетинг» института экономики и управления производством ТГТУ в группе ЭМ-21. Проведению учебно-ролевой игры экономической направленности предшествовало инструктивно-подготовительное занятие. На этом занятии мы совместно с преподавателями готовили студентов к игре таким образом, чтобы они восприняли данный метод как свое собственное желание и начали представлять себя игроками в определенной роли. Они разрабатывали критерии оценки проекта (оригинальность, наглядность и др.); устанавливали системы оценок в баллах; решали процедуру оценки проектов на конкурсе; назначали дату конкурса и время. На инструктивно-подготовительном занятии были оглашены разработанные нами требования к командам: каждая команда должна была избрать капитана; выбрать эмблему, название, девиз и т.д. Каждый капитан должен был произнести клятву, положить руку на большой англо-русский словарь, что вся команда будет говорить только по-английски. Цели, которые мы, как организаторы, ставили перед собой, были следующими: повысить интерес студентов к предмету, в доступной форме донести сложную учебную информацию, облегчить усвоение материала, научить студентов работать в команде, раскрыть их творческий потенциал.

До начала игры будущие игроки не знали о содержании «собственно» игры. Опишем технологию и ход соревновательной учебно-ролевой исследовательской игры экономической направленности, разработанной нами.

Весь ход игры был организован в рамках проектно-игровой методики и осуществлялся на основе специально-разработанных учебно-исследовательских заданий-этидов на английском языке и учебных проектов, направленных на одновременное формирование учебно-исследовательских и профессионально-направленных коммуникативных умений.

После выполнения требований к командам и приветствия первым заданием стала защита проекта обеими командами поочередно по теме: «Маркетологическое исследование рынка сотовых телефонов г. Тамбова». Каждой команде пред-

стояло изложить результаты самостоятельной работы на английском языке, то есть защитить свой проект. Жюри оценивало защиту проектов поднятием карточек с оценками (баллами) и приступало к следующим заданиям путем жеребьевки игровых этюдов:

- «Бег на 20 слов за 1 минуту» – перевести экономические термины с английского языка на русский, и наоборот;
- «Борьба» – к корню экономического термина придумать производные слова за 1 минуту;
- «Метание копья» – составить предложения из набора экономических терминов;
- «Тяжелая атлетика» – произнести самую длинную (короткую) пословицу на английском языке за 1 минуту;
- «Драма» – разыграть на английском языке ситуацию из предложенных на выбор: «На таможне», «Устройство на работу», «На экзамене», «У доктора» и т.д.;
- «Песня» – спеть песню на английском языке всей командой;
- «Мода» – провести показ мод с одновременным пояснением каждой модели на английском языке;
- «Граμμα» – выполнить ряд упражнений по грамматике, связанных с особенностями английского языка, выбрать правильную грамматическую конструкцию;
- «Конкурс капитанов» – на предложенных картинах капитаны команд должны узнать и назвать на английском языке объекты архитектуры и достопримечательности Великобритании.

Данные игры помогают повысить интенсивность учебного процесса путем повышения заинтересованности студента в самом учебном процессе. Студент легче усваивает учебный материал, занятие доставляет студентам удовольствие и оставляет у них позитивные ощущения и воспоминания, что помогает в будущем легче подходить к освоению учебного материала. Студент при этом испытывает стресс, причем более высокого уровня, чем при традиционных методах обучения, так как игра по самой своей сути подразумевает появление «незапрограммированных» ситуаций, требующих мгновенной реакции, вынуждающих проявить способность нетривиально мыслить и принимать решения публично, при этом неизбежно возникает ситуация, когда необходимо или убедить членов команды в своей правоте, или, наоборот, согласиться с мнением капитана или команды в целом. Знания, полученные в игре, которая, по сути, моделирует реально возможные события, не только закрепляются в памяти студента, но, что не менее важно, у студента ускоренно формируется умение применять их на практике.

Играя в подобные игры, студенты-организаторы также получают определенные навыки по организации, планированию и проведению подобных мероприятий.

Подобные игры в большой мере также способствуют сплочению коллектива и сближению всех его участников, учат студентов слаженно и координированно работать в команде, быстро ориентироваться в сложившейся ситуации и принимать конструктивные решения, выявляют лидеров, способных к успешному руководству группой.

Все вышесказанное дает возможность получить бесценный опыт, который пригодится впоследствии, когда студенты после окончания высших учебных заведений попадут в современную жесткую конкурентную среду, где нужно не только уметь оперативно реагировать на сложившуюся ситуацию, но и понимать, каким образом более эффективно можно выстраивать отношения с коллективом.

Список литературы

1. Артемьева, О.А. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности : монография / О.А. Артемьева, М.Н. Макеева. – Тамбов : Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. – 206 с.

Economics-Oriented Role Plays

G.V. Yukhanov, T.Yu. Gordeev

Department «Marketing», TSTU

Key words and phrases: Bologna process; education system; interactive teaching methods; professional orientation; role play sketches; students' motivation.

Abstract: Systems and methods of interactive teaching have become the part of educational process in RF universities. That's why the role play improving the quality of education and students' motivation of active learning has been developed and implemented.

Übungsspiele der ökonomischen Ausrichtung

Zusammenfassung: Systeme und Methoden der interaktiven Ausbildung dringen immer tiefer in den Prozess der Ausbildung der Studenten der Hochschulen Russischer Föderation durch. In diesem Zusammenhang wurde das Übungsspiel, das zur Erhöhung der Qualität der Ausbildung und der Verbesserung der Motivation der Studenten zum aktiven Studium beiträgt, entwickelt und verwirklicht.

Jeux de rôle d'étude de l'orientation économique

Résumé: Les systèmes et les méthodes de l'enseignement interactif entrent de plus en plus dans le processus de la formation des étudiants des établissements de l'enseignement de la Fédération de la Russie. Dans ce sens a été élaboré et réalisé le jeu de rôle d'étude contribuant à l'élévation de la qualité de l'enseignement et à l'amélioration de la motivation des étudiants pour une formation active.
