

ПЕДАГОГИКА

Чугунова Елена Борисовна

преподаватель

ГБПОУ «Лысьвенский политехнический колледж»

г. Лысьва, Пермский край

СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ К ОРГАНИЗАЦИИ РОЛЕВЫХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ ПО БИОЛОГИИ И ЭКОЛОГИЧЕСКИМ ОСНОВАМ ПРИРОДОПОЛЬЗОВАНИЯ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ОБЩИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

Аннотация: в данной статье автором рассматривается организация ролевых игр со студентами первого курса в зависимости от темперамента студентов.

Ключевые слова: компетенции, ролевая игра, темперамент.

Возрастающая потребность студентов в овладении коммуникативной культурой как инструментом будущей профессиональной деятельности, открывает доступ к престижной работе, общению с работодателями, предопределяет повышение требований к проведению занятий с обучающимися. Все большее значение приобретает поиск новых форм, методов и приемов обучения для развития творческого личностного потенциала обучающихся.

Актуальность выбранной темы определяется тем, что игра является универсальным средством самореализации и саморазвития студентов в учебной деятельности, причем при учете психолого-педагогических особенностей студенческих групп ролевые игры эффективны как средство стимулирования познавательной активности, творческой и интеллектуальной деятельности студентов на уроках биологии и экологических основ природопользования. Кроме того, ролевая игра, в соответствии с ФГОС направлена на формирование общих компетенций (организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и

качество; принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность; осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития; работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами; брать ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.), которые в свою очередь будут способствовать развитию коммуникативной культуры студентов.

Рассмотрев дидактические принципы использования ролевой игры в учебном процессе – содержательные, организационные формы данного вида деятельности и методы проведения, в ходе исследования были выделены наиболее оптимальные для каждой возрастной группы виды игр. Однако возникают трудности при организации игровой деятельности при обучении первокурсников, т.к. именно с несформированностью коллектива – происходит процесс адаптации в новых условиях и часть студентов нуждается в дополнительных мерах по освоению новых видов учебной деятельности. Ролевая игра на занятиях может стать механизмом изучения и развития, как индивида, так и группы в этот период взаимодействия педагога и студентов. Исследования, проведенные в рамках изучения личностных особенностей студентов первого курса ГБПОУ «Лысьвенский политехнический колледж» включало исследование видов темперамента, степень интроверсии и нейротизма студентов, развитие каналов восприятия, типа мышления, характеристику эмоциональных состояний. Исследование проводилось в сентябре-октябре 2014 года, в нем приняло участие 185 человек.

С целью изучения особенностей видов темперамента была использована методика Ганса Айзенка, направленная на выявление типа темперамента и определения степени экстраверсии и нейротизма. По этой методике выделяется четыре типа темперамента: сангвиник-экстраверт, холерик-экстраверт, флегматик-интроверт, меланхолик-интроверт. В ходе обследования были получены следующие данные (Таблица 1).

Таблица 1

Показатели характеристик темпераментов по группам

№	Группы	Экстраверсия	Нейротизм	Холерики	Сангвиники	Флегматики	Меланхо- лики
1	A	17,8	13,5	37,1 %	37,1%	2,9%	2,9%
2	B	16,9	14,3	58,6 %	17,2%	3,4%	3,4%
3	C	16	12,9	55,2 %	34,5%	0,0%	13,8 %
4	D	15,8	12,9	34,5 %	51,7%	10,3%	13,8 %
5	E	18,6	15,3	65,5 %	17,2%	3,4%	0,0%
6	F	15,7	15,1	60,6 %	27,3%	0,0%	18,2 %
<i>Итого</i>		16,8	14	51,9	30,8	3,3	8,7

Анализируя данные столбцов 5-8, мы пришли к выводу, что на первом курсе преобладающие виды темперамента – это холерики (51,9%) и сангвиники (30,8%), наименее представлены флегматики (3,3%) и меланхолики (8,7%). Причем, по наблюдениям педагогов в группе E (возможно это связано с отсутствием меланхоликов) складываются трудности с проведением урока, несмотря на то, что урок идет в быстром темпе, ребят приходится контролировать на каждом этапе, особенно на лекции, при записи больших объемов материала, поскольку они плохо приспособлены к деятельности, требующей спокойного темпа. Кроме того, в данной группе студенты часто проявляют агрессию по отношению друг к другу – часто в урочное и внеурочное время возникают конфликты, перепалки.

Игровая деятельность была организована с учетом данных полученных в ходе исследования, что позволило правильно распределить роли среди студентов. Положительные игровые характеристики видов темперамента помогли нам четко отвести роль в игре для студента, а отрицательные характеристики помогли правильно сформулировать правила игры. Например, если преобладают студенты «холерики», значит можно включить правило – не перебивать выступающих, не шуметь и т.д., за нарушение которого можно ввести штрафные очки или задания. Ролевые игры наиболее успешно прошли в группах А, В, С, где ребята показали высокий уровень коммуникативного общения, внимательно выслушивали аргументы каждого студента и пришли к единому мнению. В группе Е была высока возможность конфликтной ситуации, поэтому ход игры постоянно приходилось контролировать и вмешиваться. Несмотря на все недостатки, ребята продемонстрировали заинтересованность в течение всего игрового момента, были очень активными и показали высокий уровень коммуникативного общения и справились поставленным в игре задачами.

Знание индивидуально-психологических особенностей студентов способствовали организации ролевой игры и положительно повлияли на формирование общих компетенций и развитие коммуникативной культуры студентов-первокурсников.

Практика показывает, что выступая как один из наиболее эффективных приемов реализации коммуникативного принципа обучения, ролевая игра позволяет приблизить обстановку учебного процесса к реальным условиям и стимулирует личностную и познавательную активность студентов. Более того, использование игровых методов в обучении дает студентам возможность переживать радость самостоятельных открытий, помогает обеспечить студентов рациональными приемами учебной работы, навыками самовоспитания, являющимися непременной предпосылкой для достижения успеха в будущей профессиональной деятельности.

Список литературы

1. Алапьева В.Г. Методические по организации учебнотехнических и деловых игр. – Екатеринбург: Деловая книга, 1999.
2. Базаров Т.Ю. К проблеме инструментария практического социального психолога / Т.Ю. Базаров // Вестник Москов. Ун-та. – Сер. 14. – Психология. – 1997. – №4 – С. 45–51.
3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1996. – №6