

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИМИТАЦИОННЫХ И РОЛЕВЫХ ИГР В ПОДГОТОВКЕ ПСИХОЛОГОВ

Серьезной проблемой современного образования является мотивация учебной деятельности. Она характерна не только для обучения школьников, но и для работы со студентами – взрослыми, состоявшимися личностями. Обусловлено это рядом причин, связанных с обесцениванием самого образования, увеличением количества гуманитарных вузов и появлением платного образования. Современные студенты отличаются невысоким уровнем подготовки и низким уровнем мотивации, о чем свидетельствуют исследования, выполненные в гуманитарных, медицинских и технических вузах [1; 2; 3]. Имеются данные о том, что только 15% поступивших в вузы мотивированы к учебной деятельности [1].

Собственно мотивация учения у нового поколения студентов исходит из следующих позиций:

- *нужность информации и знаний (они мне будут необходимы для жизни и деятельности),*
- *полезность полученных знаний и умений (это мне может пригодиться),*
- *интересность информации (это привлекательно и интересно для меня лично, хотя может и не пригодиться).*

Просто передача знаний давно уже перестала быть задачей образования, сегодня основная его цель состоит в развитии возможностей самообучения, творческой переработке полученной информации, расширении компетенций [4]. Особое внимание учащиеся уделяют получаемым практическим навыкам.

Академический подход в обучении постепенно заменяется практико-ориентированным, проблемным. Оба они предполагают хорошую самостоятельную проработку материала студентами для дальнейшей практической деятельности. В ходе учебного процесса при подготовке психологов уделяется достаточное количество времени именно последнему. На последних курсах, когда основная теоретическая подготовка уже пройдена, в преподавании дисциплин «Педагогическая психология», «Юридическая психология», «Методика преподавания психологии», «Судебно-психологическая экспертиза» применяются имитационные и ролевые игры.

Для преподавателя проведение игр – это серьезная нагрузка. Она включает следующие этапы.

1. Подготовку сценария, основанного на реальности профессиональной деятельности. Причем сценарий может иметь закрытый вариант, когда действия и реплики участников четко прописаны, а студенты им следуют. Может быть открытый вариант, когда участники сами придумывают и разыгрывают необходимые, по их мнению, действия и реплики. В разных вариантах подготовка учащихся и роль преподавателя реализуются по-разному.

2. Подготовку комплекта ролей, отражающих образы участников будущей профессиональной деятельности. Она может включать не только описание характеров и особенностей личности персонажей игры, но и некоторые внешние параметры.

3. Подготовку необходимого реквизита. Это особенная работа, требующая от преподавателя и личного опыта работы, и наличия у него каких-либо аксессуаров, которыми можно поделиться. К подготовке реквизита можно привлекать студентов, что может стать основой воспитательной работы.

В процессе игровой деятельности студенты имеют возможность

- *реализовать свой знаниевый потенциал,*
- *проработать практические навыки,*
- *проявить творческие способности,*
- *подготовиться к будущей профессиональной деятельности.*

Ролевые и имитационные игры позволяют не только «увидеть» будущую деятельность, но и «прожить» ее, эмоционально прочувствовав и пережив события, действия, коммуникативные акты, а также последствия действий и высказываний. Участвуют студенты в такой работе достаточно активно, и отзывы о занятиях в виде игр в основной массе положительные. Приведем примеры некоторых высказываний (сохранены авторские тексты):

«Боже, как тяжело и сложно! Оказывается, я и не представляла, что так буду себя чувствовать: растерянно и неуверенно» (студентка М. читала мини-лекцию в рамках курса «Методика преподавания психологии»).

«Как здорово, что я согласился стать участником. Я посидел в этом кресле и почувствовал, что мне реально не хватает слов, чтобы объяснить, что я хочу!!!!!!!!!!!!!» (Студент А., имитационная игра «Криминальный профайлинг» в рамках дисциплины «Судебно-психологическая экспертиза»)

«Круто, очень круто. Если б можно было всю учебу проиграть! Так сразу учишься, что делать, смотришь, что работает, что нет. Чувствуешь, что у тебя получается, а что не получается. Сразу лезут дырки в знаниях!» (студент А. после работы на имитационной игре «Судебное следствие» в рамках дисциплины «Юридическая психология»).

Мы полагаем, что именно игровая деятельность на занятиях способствует активизации студентов по усвоению информационного материала, повышает его значимость. Также она соответствует характеристикам нового поколения учащихся и их запросам относительно образования. Однако требует пересмотра преподавателями собственного отношения к учебному процессу и его организации.

Литература

1. Кравченко, Ю. С. К проблеме формирования учебной мотивации студентов / Ю. С. Кравченко // Психология в России и за рубежом: материалы Международ. заоч. науч. конф., Санкт-Петербург, октябрь 2011 г. – СПб., 2011. – С. 104–106.
2. Кудринская, Л. А. Особенности учебной мотивации студентов технического вуза / Л. А. Кудринская, В. С. Кубарев // Социс. – 2012. – № 3. – С. 116–120.
3. Луцкова, Л. Н. Исследование факторов, влияющих на учебную мотивацию студентов медицинского вуза / Л. Н. Луцкова, Н. А. Русина [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.medpsy.ru/mprij/arhiv__global/2012_2_13/nomer/ nomer23.php. – Дата доступа: 21.03.2017.
4. Чернявская, А. П. Условия развития мотивации учебной деятельности студентов / А. П. Чернявская // Ярославский педагогический вестник. – 2012. – Том II (Психолого-педагогические науки). – С. 313–315.