**РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ ЭКОНОМИЧЕСКИХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ**

**Колеснёв Алексей Сергеевич**

Белорусский национальный технический университет, Республика Беларусь

[a.kolyasnev@gmail.com](mailto:a.kolyasnev@gmail.com)

В настоящее время компетентная практическая подготовка студентов высших учебных заведений не удовлетворяет потребностям научно-практической деятельности. Имеющаяся дисгармония между потребностями общества в подготовке профессиональной, активной личности и уровнем подготовки учащихся, объясняется выработавшейся системой преподавания, в которой выпускники слабо подготовлены к практической деятельности и социально-трудовым отношениям. Подобная система оказывает отрицательное воздействие на развитие профессиональных ориентаций и степень готовности выпускников к применению знаний по изучаемым предметам в профессиональной деятельности.

Главным недостатком образования в высшей школе является ограниченность самостоятельной деятельности студента. На данном этапе он является скорее реципиентом получаемой информации, чем активным участником процесса совершенствования собственных умений и навыков. Несомненно, этот подход является устаревшим и не соответствующим современным потребностям общества. Познавательную активность определяет не только объем знаний, но общее развитие, высокая культура мышления, способность включать знания в практическую деятельность и применять их в новых условиях. Обучение в высших учебных заведениях должно способствовать развитию познавательной активности и самостоятельности обучаемых.

Повышение познавательной активности обучаемых, а также активное руководство ею со стороны педагога, обуславливают высокую степень овладения обучаемыми знаний, умений и навыков.

Познавательная деятельность – это единство чувственного восприятия, теоретического мышления и практики. Она осуществляется во всех видах деятельности и социальных взаимоотношений учащихся, а также путем выполнения различных предметно-практических действий в учебном процессе. Совместная учебно-познавательная деятельность должна способствовать формированию не только знаний учебного курса, но и способов эффективного усвоения этих знаний. Эта проблема находит своё отражение в педагогике, психологии и дидактике в контексте активизации учебно-познавательной деятельности студентов. В системе высшего образования проблема формирования познавательной активности рассматривается как путь повышения социальной роли вуза в условиях рынка и как средства подготовки специалистов. Задача высшего учебного заведения состоит в стимулировании интеллектуальной активности обучаемых в учебном процессе и самостоятельной работы студентов по поиску новых знаний. Основными источниками активности в учебной деятельности являются потребности студента в знаниях и интерес к обучению, которые стимулируют его познавательную деятельность.

В разные периоды модернизации системы высшего образования проблема поиска таких методов активно рассматривалась как один из главных вопросов современной методики.

В настоящее время идет поиск активных методов обучения, обеспечивающих интенсивное развитие познавательной активности обучаемых и проявление творческих способностей в обучении. Их наиболее полную классификацию дала М. Новик, выделяя неимитационные и имитационные активные группы обучения. Характерной чертой неимитационных занятий является отсутствие модели изучаемого процесса или деятельности. Активизация обучения осуществляется через установление прямых и обратных связей между преподавателем и обучаемыми. Отличительной чертой имитационных занятий является наличие модели изучаемого процесса (имитация индивидуальной или коллективной профессиональной деятельности). Особенность имитационных методов — разделение их на игровые и неигровые. Методы, при реализации которых обучаемые должны играть определенные роли, относятся к игровым. М. Новик указывает на их высокий эффект при усвоении материала, поскольку достигается существенное приближение учебного материала к конкретной практической или профессиональной деятельности. При этом значительно усиливаются мотивация и активность обучения.

Внедрение учебных игр в педагогическую деятельность играет немаловажную роль. Двупланность игры, а именно сочетание признаков реальной ситуации с условностями игровой деятельности, способствует снятию психологического напряжения, так как неудачная попытка решения задачи не ведёт к критическим последствиям и допускает многочисленные попытки поиска верного решения. Обращая своё внимание на особенности содержания, структуры, обучающих возможностей и механизма воздействия учебной игры можно определить её как вариативно-ситуативное речевое упражнение, в ходе которого учащиеся приобретают опыт речевого общения.

Организация проведения дидактических игр требует соответствия определённым критериям (наличие цели, задач, системы правил, соответствующего методического обеспечения, рефлексии).

Игровые приёмы обучения иностранному языку отличает то, что учащиеся внешне ориентированы на выполнение нелингвистических задач, но достижение результата происходит именно языковыми средствами. В методике преподавания иностранных языков находят отражения различные классификации игр, но следует отметить, что они достаточно условны. Из всего многообразия разновидностей обучающих игр наиболее перспективными в рамках активизации творческой познавательной деятельности на иностранном языке являются ролевые игры.

Ролевая игра является разновидностью нетрадиционных методов обучения, ключевой особенностью которой является наличие и распределение ролей или социальных функций с целью решения предлагаемой коммуникативной задачи. Исходя из теоретических основ отечественной педагогики в условиях обучения иностранному языку на уровне высшей школы ролевая игра как средство активизации познавательной деятельности студентов находится во взаимосвязи с другими средствами и применяется в целостной системе обучения.