

УДК 378.14

РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ТЕХНОЛОГИЯ И ПРОГРЕССИВНЫЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ В ВУЗЕ

¹Шнейдер Е.М., ¹Сильченко Н.А., ²Овчинникова С.В.

¹ГАОУ ВО «Невинномысский государственный гуманитарно-технический институт»,
Невинномысск, e-mail: elwil@yandex.ru;

²ФГБОУ ВО «Кубанский государственный аграрный университет имени И.Т. Трубилина»,
Краснодар

Понятие «игра» у различных народов в разных странах мира сразу ассоциируется с действиями, которые вызывают положительные эмоции. Все игры являются частью игровых технологий и делятся на сюжетные (с четким сценарием) и ролевые (с распределением определенных ролей). По терминологии ученого Л.С. Выготского, игра характеризуется как «мнимая ситуация». Любая игра – это некая ситуация, в которой четко прописаны: сюжетная линия, роли, а также определенные ситуации, необходимые для выявления знаний и умений участников. Иногда, для того чтобы выявить случайные игровые ситуации, сценарий игры можно немного изменить. В нашей статье мы рассмотрим использование ролевой игры в процессе профессионального обучения в вузе. При составлении сценария ролевой игры ее организаторы всегда придерживаются правила, что ситуация в игре должна быть схожа с ситуацией из действительности. Несмотря на то что поле деятельности игры имеет свои рамки и правила, которые конкретно обозначены, в ней существует доля неопределенности. Для ответа на неожиданный вопрос участник игры формирует в своем сознании и озвучивает сложившееся решение. Именно поэтому и показательны индивидуальные действия и вместе с тем отклонения в игровом процессе. Речь играющих также изобилует различными спонтанными речевыми оборотами. Именно речь, мимика и жесты участников являются обязательными в течение всей игры.

Ключевые слова: ролевая игра, обучение, деятельность, организация, эффективность, коммуникабельность, потребность, интерес

ROLE-PLAYING GAME, AS A TECHNOLOGY AND A PROGRESSIVE METHOD OF TEACHING AT A UNIVERSITY

¹Schneider E.M., ¹Silchenko N.A., ²Ovchinnikova S.V.

¹SAEI HPT «Nevinnomyssk State Humanitory and Technical Institute», Nevinnomyssk,
e-mail: elwil@yandex.ru;

²Kuban State Agrarian University named after I. T. Trubilin, Krasnodar

At the mention of the concept of “game”, various peoples in different countries of the world immediately recall actions that are associated with various positive actions that cause positive emotions. All games are part of the gaming activity and are divided into plot (with a clear scenario) and role-playing (with the distribution of certain roles). According to the terminology of the scientist L.S. Vygotsky, the game is characterized as an “imaginary situation”. Any game is a kind of situation in which clearly spelled out: the storyline, roles, as well as certain situations necessary to identify the knowledge and skills of the participants. Sometimes, in order to identify random game situations, the game scenario can be slightly changed. In our article, we will consider the use of role-playing games in the process of vocational training at a university. When writing a role-playing game scenario, its organizers always adhere to the rule that the situation in the game should be similar to the situation from reality. Despite the fact that the field of activity of the game has its own framework, and the rules are specifically designated, there is a share of unpredictability in it. To answer an unexpected question, the player forms in his mind and voices the formed solution. That is why individual solutions are indicative, and at the same time, deviations in the gameplay. The speech of the players is also replete with various spontaneous speech turns. It is the speech, facial expressions and gestures of the participants, which constitutes verbal communication, that are mandatory throughout the game.

Keywords: role-playing, learning, activity, organization, efficiency, sociability, need, interest

В настоящее время информационным сообществом перед всеми типами и видами средних профессиональных и высших профессиональных учебных заведений ставится проблема подготовки высококвалифицированных и конкурентоспособных специалистов, умеющих применять свои знания в современных условиях, креативно мыслить, обладать критичным и самокритичным мышлением, быть коммуникабельным и полезным, а также быть способными к созданию и умению находить новые перспективные идеи для развития общества.

В настоящее время особый интерес представляют прогрессивные методы, которые позволяют находить решение учебных задач иными способами, отличными от традиционных. К таким методам можно отнести применение ролевых игр.

Цель статьи – объяснить сущность ролевых игр, применяемых в процессе профессионального обучения. Провести анализ преимуществ и недостатков ролевых игр перед классическими практическими занятиями. Внесение в учебный план обучения факультативной дисциплины «Изучение специальной дисциплины с помощью ролевых игр».

Материалы и методы исследования

Применение различных видов педагогических технологий: предметно ориентированных, развивающих, технологий критического мышления. В ходе исследования были применены основные методы педагогических измерений: опрос, тестирование.

Результаты исследования и их обсуждение

При упоминании понятия «игра» различные народы в разных странах мира сразу вспоминают о действиях, которые связаны с различными положительными эмоциями.

Все игры являются частью игровой технологии и делятся на сюжетные (с четким сценарием) и ролевые (с распределением определённых ролей). По терминологии ученого Л.С. Выготского, игра характеризуется как «мнимая ситуация» [1].

Любая игра – это некое действие, в котором четко прописаны: сюжетная линия, роли, а также определенные условия, необходимые для выявления знаний и умений участников. Иногда, для того чтобы выявить случайные игровые ситуации, сценарий игры можно немного изменить.

В статье мы рассмотрим использование ролевой игры в процессе профессионального обучения в вузе. При составлении сценария ролевой игры ее организаторы всегда придерживаются правила, что ситуация в игре должна быть схожа с ситуацией из действительности. Несмотря на то что поле деятельности игры имеет свои рамки и правила конкретно обозначены, в ней существует доля неопределенности.

Для ответа на вопрос играющий формирует в своем сознании ответ и озвучивает сформированное решение. Речь играющих изобилует различными спонтанными речевыми оборотами. Именно речь, мимика и жесты участников составляют вербальное общение, которое является обязательным в течение всей игры.

Ролевая игра, используемая в процессе обучения, по сути своей состоит из двух составляющих – игровой и учебной. Обучающиеся рассматривают данную игру как своеобразную ситуацию, в ходе которой они выполняют определенные действия, выступая в установленных ролях. Результат участия в игре для обучающихся – удовлетворение потребностей и интереса.

Если рассматривать ролевую игру с позиции преподавателя – это одна из разновидностей форм практического занятия. Целью такой игры выступает формирование и развитие вербальных навыков и освоение компетенций у обучающихся. В сценарии ролевой игры прописаны правила, которые

преподаватель может подкорректировать в определенные моменты под определенную ситуацию, но при этом ее учебный характер четко направляется и контролируется. Применение ролевой игры в обучении можно трактовать как многоплановость проведения учебного процесса, только в этом случае педагогическая цель выступает в скрытой форме [2].

Анализ изученной литературы при подготовке к использованию ролевой игры при обучении в вузе показывает, что игра – явление многофункциональное. Исходя из этого, можно проанализировать ее цели.

1. Цель ролевой игры сводится к исследованию и анализу межличностных отношений, которые прослеживаются в игровом процессе. Сама игра создает условия и потребности коммуникационного общения участников и, по сути, является моделью межличностных отношений участников. При этом она выполняет *мотивационно-побудительную* цель.

2. В процессе проведения ролевой игры, являющейся частью игровых технологий, раскрываются вербальные способности (навыки и умения) участников, благодаря которым формируются коммуникативные качества, проявляемые в различных ситуациях и обстоятельствах. Значит, игру можно рассматривать как элемент межличностного общения с применением диалогической и монологической речи. С этой точки зрения она имеет *обучающую* цель.

3. В ходе ролевой игры затрагивается одна из главных целей обучения – воспитание студентов и формирование общепрофессиональной культуры. Сам процесс игры позволяет объединить всех ее участников. Даже если первоначально в игре участвовала определенная часть академической группы, то по ходу ее проведения к ней могут присоединиться и обучающиеся, ранее не проявлявшие интереса.

По нашему мнению, проведение игры помогает объединить и сплотить коллектив обучающихся. В процессе проведения игры у ее участников повышается самооценка и развивается чувство коллективизма, взаимного уважения, взаимопомощи. Также развиваются логическое мышление, умения проявлять инициативу и находить креативные решения игровых задач. Все эти качества можно объединить в *воспитательную* цель.

4. Игровые технологии, в частности ролевая игра, призваны формировать в группе играющих определенные умения и навыки, помогающие обнаруживать у игрока способности представлять себя в роли другого члена игры, т.е. посмотреть на себя со стороны. Такое можно сделать при смене ролей, установленных сценарием игры.

Собственно игра помогает научиться правильно думать и логические верно выстраивать свое общение, уметь контролировать поступки, а также пытаться дать объективную оценку действиям других участников игры. Все это можно объединить в *ориентирующую* цель обучения [3].

Для проведения игры необходим сценарий, в котором должны быть расписаны структурные компоненты и правила игры. А именно – распределены роли, задания и действия участников.

Прежде чем распределять роли перед началом игры, преподаватель должен ориентироваться на социальные и межличностные качества личности (активный, пассивный, нейтральный) и межличностный характер участника (ведущий, ведомый, лидер, оппонент). Для того чтобы игра давала положительный эффект, необходимо очень тщательно подбирать участников, опираясь на их коммуникабельность, умение логически мыслить и чувство взаимовыручки.

В процессе распределения заданий необходимо принимать во внимание, что в игре должны учитываться не только сценарные педагогические условия, но и реальные жизненные обстоятельства. Также необходимо исходить из того, что учебные речевые ситуации являются основой для действия в процессе игры. Именно они показывают степень восприятия самой игры аудиторией, именно с помощью них возможно движение и развитие игры. Выделяются три основных компонента учебной речевой ситуации: субъект; субъект – объект; отношение субъекта к происходящему действию.

Все участники ролевой игры выполняют распределенные действия. Эти роли взаимосвязаны между собой, они дополняют друг друга, складываясь в общий сценарий, который представляет собой общее единое целое. Также в ходе игры может использоваться определенный инструментарий, помогающий процессу взаимодействия участников [4].

К проведению ролевой игры предъявляются определенные требования.

Рассмотрим основные правила для проведения ролевой игры. Для того чтобы условия игры были выполнены и достигнут запланированный результат, необходима внимательная подготовка самой формы проведения, методов и необходимого инструментария.

Ситуация, разыгрываемая в процессе игры, должна быть максимально приближена к реальной. Необходимо так сформировать содержание игры, чтобы участники были уверены, что именно предложенные им роли ведут к решению данных условий. Только в этом случае обучающиеся сыграют свои роли убедительно и естественно.

Самое главное, на наш взгляд, условие любой игры – то, что она должна быть понята и принята всеми участниками. Игру нужно проводить в творческой, вежливой и непринужденной обстановке, тем самым настроить участников на успешное выполнение заданий, только так можно добиться запланированного результата. Чем активной будет работать участник игры, тем насыщенной будет сама игра. В процессе игры у него появляется уверенность в своих действиях, он начинает логически мыслить, и вместе с этим к нему приходит убеждение, что ему под силу исполнять любые роли в данной игре.

Организаторы игры должны все подготовить так, чтобы участники в коммуникативном и максимально плодотворном общении могли добиться именно тех результатов, которые были первоначально запланированы. Предполагая проводить игру и распределяя роли в ней, самому преподавателю необходимо верить в ее эффективность. Только выполняя это правило, можно достигнуть высоких результатов.

Еще одно из главных, на наш взгляд, условий проведения игры – умение наладить контакт с ее участниками. Микроклимат в коллективе необходим для благоприятной и позитивной атмосферы.

Исключительно в начале игры преподаватель может взять на себя руководящую роль, для того чтобы помочь игрокам. Во время проведения самой игры ведущий преподаватель выбирает для себя какую-нибудь небольшую, второстепенную роль, чтобы ненавязчиво, не вмешиваясь в ход событий, корректировать те или иные фрагменты.

В процессе развития игры участники постепенно понимают смысл действий, увлекаются им и сами исполняют отведенные им роли. По ходу действий более грамотные и быстро понимающие игроки чаще всего помогают тем, кто не сразу понял смысл игры. А преподаватель в итоге только незаметно управляет процессом общения.

В процессе игры преподаватель, отмечая ошибки игроков, не исправляет их, а фиксирует для того, чтобы в ходе обсуждения итогов разобрать с участниками для принятия правильного решения.

Ролевая игра в вузе выступает как форма образовательного процесса, осуществляющегося в определенных учебных ситуациях и направленного на выполнение каких-либо действий или в отношении участников, или в отношении заданной ситуации, как действительной, так и виртуальной.

Выбрав ролевую игру как разновидность игровых технологий, необходимо опираться на ее характерные особенности.

А именно:

- самостоятельную деятельность;
- логическое мышление;
- инициативную составляющую;
- взаимопомощь и взаимовыручку;
- эмоциональную и конкурентную составляющую;
- минимальное участие организатора игры;
- инновационный подход к решению поставленных задач;
- имитационную деятельность, моделирующую учебную и общественную среду участников игры;
- развитие коммуникативных навыков у участников игры;
- активную деятельность, которая ограничена продолжительностью игры во времени [5].

По окончании игры ведущий преподаватель проводит рефлексию самой игры, а также хода событий и участия каждого члена академической группы.

В процессе обсуждения, анализа и оценки всем участвовавшим предлагается выразить свое мнение, сделав акцент на положительных и отрицательных моментах проведенного мероприятия.

Именно такая терапия помогает выйти из состояния непонимания или конфликта, которые могли возникнуть в процессе игры [5].

На базе ГАОУ ВО «Невинномысский государственный гуманитарно-технический институт» на факультете техники и современных технологий, со студентами 2 курса, обучающимися по направлению подготовки 44.03.04 «Профессиональное обучение» (по отраслям), группы ТВ-01311 (направление подготовки «Строительство»), были проведены ролевые игры, направленные на изучение профессиональных навыков и умений.

Результатом проведения ролевых игр можно считать активное участие всех обучающихся данной группы, эмоциональное обсуждение, а также мини-конференцию по итогам игр с привлечением работодателей.

Также участникам игры (25 человек) было предложено экспресс-тестирование, в котором содержались вопросы, касающиеся изучения специальных дисциплин. По итогам тестирования выяснилось, что 94% участников группы ответили правильно на вопросы теста. Также 96% всех участников академической группы высказались положительно за применение игровых технологий как альтернативы традиционному обучению, а 6% воздержались от ответа.

Заключение

Из вышесказанного можно сделать следующий вывод: применение игровых тех-

нологий, в частности ролевых игр, положительно отражается на процессе самого обучения. В доказательство этого утверждения можно сказать, что именно мотивация имеет важное значение для подготовки специалистов в системе вуза.

А наиболее мотивирующим фактором являются приемы и формы обучения, удовлетворяющие потребности обучающихся в восприятии новых знаний и разнообразии новых практических заданий.

По нашему мнению, применение ролевой игры является фактором, мотивирующим коммуникативную активность. Это можно проследить в ходе игры, когда участник оказывается в сложной ситуации и у него возникает потребность у кого-нибудь что-нибудь спросить или кому-нибудь что-то доказать. В таких ситуациях возникает единство и взаимопонимание всей академической группы.

Если сравнивать ролевую игру с проведением практических занятий или коллоквиумов, то можно сделать заключение, что в процессе игры обучающиеся раскрываются и намного легче запоминают новые, полученные в игровой форме, знания, потому что в диалоговой форме легче усваиваются новые знания. Все учебное время, проведенное в ролевой игре, отдано на изучение нового материала, налаживание коммуникативных связей в группе, выстраивание логических и умозрительных выводов.

Именно поэтому мы предлагаем включить в учебный план обучения факультативную дисциплину «Изучение специальной дисциплины с помощью ролевых игр».

На основании вышесказанного можно сделать вывод, что использование в учебном процессе игровых технологий, в частности ролевых игр, находит свое подтверждение в развитии у обучающихся познавательных интересов и способностей к осознанному изучению дисциплин учебного плана вуза.

Список литературы

1. Глаголева К.С. Л.С. Выготский о роли игры в психическом развитии ребенка // Молодой ученый. 2017. № 4 (138). С. 324-326.
2. Емельянова Т.В., Медяник Г.А. Игровые технологии в образовании: учебно-методическое пособие. Тольятти: Издательство ТГУ, 2015. 85 с.
3. Козлова Н.М., Ковалева Л.П., Кузьмин М.Ю. Ролевая игра как средство интенсификации обучения групповому общению // Сибирский медицинский журнал. 2010. № 7. С. 31-33.
4. Подопригора С.Я., Подопригора А.С. Краткий психологический словарь. Феникс, 2012. 320 с.
5. Димитрюк Ю.С., Шнейдер Е.М., Тамошкина Е.В. Некоторые из этапов формирования исследовательских умений студентов педагогических вузов // Современные проблемы науки и образования. 2017. № 6. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=27155> (дата обращения: 15.12.2022).