

Панфилова Альвина Павловна

д-р пед. наук, профессор

ФГБОУ ВПО «Российский государственный
педагогический университет им. А.И. Герцена»

г. Санкт-Петербург

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ТЕХНОЛОГИИ РОЛЕВЫХ ИГР И МЕТОДА РАЗЫГРЫВАНИЯ СИТУАЦИИ В РОЛЯХ

***Аннотация:** целью данной статьи является анализ специфики таких инновационных форматов обучения, как «разыгрывание ситуаций в ролях» и «ролевые игры», применяемые педагогами в учебном процессе и, как правило, допускающими неверное понимание особенностей содержания и цели их применения для развития компетентностей обучаемых, что негативно сказывается на образовательном результате и приводит к дискредитации интерактивных технологий.*

***Ключевые слова:** интерактивные технологии, разыгрывание ситуации, разыгрывание по ролям, импровизационная игра, ролевые игры, заданный сценарий, модели поведения, инвертированная игра, игротехническая грамотность.*

В современных условиях заметен разрыв между традиционной системой подготовки кадров и требованиями менеджмента и предпринимательства, в связи с чем, всё чаще в вузовском образовательном процессе стали использоваться разнообразные интерактивные технологии и новые образовательные услуги, существенно поменявшие форматы используемых в обучении методов и их содержание. Доклад Всемирного банка «Общество, основанное на знаниях: новые задачи высшей школы» приветствовал этот процесс как важный фактор распространения знаний в современном мире: «Сейчас уже различима вторая волна институциональной диверсификации: она проявляется с приходом в сферу высшего образования новых форм конкуренции, которые выходят за пределы

традиционных концептуальных, институциональных и географических границ» [1].

В связи со сказанным, становятся актуальными те организации, которые занимаются внедрением и распространением разнообразных технологических знаний, к ним относятся и вузы. Знания практических, прикладных образовательных технологий, наконец, становятся «той самой роскошью», которой должны обладать преподаватели самых разных дисциплин. Если раньше единственным средством передачи знания была образовательная система, то в современном обществе, как показывает практика, эту роль берут на себя средства массовой коммуникации, консалтинг и разнообразные тренинговые и образовательные бизнес структуры, оснащённые современной техникой, модернизированной пространственной средой для обучения, имеющие возможность приглашать лучших специалистов из высшей школы или использовать собственных тренеров, обученных инновационным технологиям.

В связи с этим, вузы порой перестают быть конкурентоспособными из-за отсутствия модернизации и из-за приверженности инвариантным способам обучения, что не позволяет готовить специалистов, удовлетворяющих работодателей, так как многие выпускники неадекватны новым требованиям, не научены учиться. В то же время, как и в любой системе, в вузовской, есть преподаватель-новаторы, которые пытаются перестраивать учебный процесс, применяя в нём инновационные технологии и знания. Как показывает практика, например, преподавателей, использующих *информационные технологии*, сегодня достаточно много. Они создают многочисленные презентации, работают с Интернетом, проводят вебинары, делают электронные учебники. Прогресс здесь весьма заметен, имеется даже некоторое пресыщение у обучаемых студентов при многочасовом виртуальном обучении. А вот специалистов, внедряющих интерактивные имитационные технологии, во-первых, всё ещё мало, а, во-вторых, многие из тех, кто

пытается обучать «играючи», зачастую делают это на дилетантском уровне, дискредитируя порой сами технологии и, порождая у обучаемых отторжение от обучающих игр.

Такая ситуация объясняется многими причинами, среди которых, на наш взгляд, это отсутствие государственной системы обучения новым технологиям и какой бы то ни было мотивации для преподавателей за новаторство. Этих показателей нет в отчётных вузовских документах. Во многих вузах пространственная среда и техническое оснащение аудиторий не позволяют проводить групповое интерактивное обучение. Авторитарные педагоги не способны обучать сотрудничеству и партнёрским отношениям, коллективному принятию решений, продуктивной работе в команде, что востребовано временем и практикой.

Дилетантство проявляется в том, что многие преподаватели не знают историю игрового моделирования в нашей стране и за рубежом, называя эти технологии новыми; большинство не различают специфику технологий, называя всё, что проводят, в том числе микроситуации, тренинги, интенсивные упражнения и пр., деловыми играми; игровые занятия зачастую проводятся для развлечения, а не для получения образовательного результата; применяемые игры и тренинги порой не имеют отношения к проблематике занятий. Такого рода некомпетентности можно перечислять достаточно долго, но цель данной статьи не перечислить все существующие трудности, так как об этом написано достаточно много публикаций [2], а на примере двух технологий показать их форматы и специфику, чтобы те специалисты, которые апробируют такие технологии, делали это профессионально, опираясь на новое знание. Такой опыт автором статьи уже предпринят на примере сравнения метода проектов и интерактивной технологии «Игровое проектирование», которые в образовательном процессе весьма часто проводятся как идентичные методы, что неправомерно [3].

В данной статье поставлена задача проанализировать специфику таких инновационных форматов обучения, как «разыгрывание ситуаций в ролях» и «ролевые игры», иногда применяемые педагогами и допускающими, к сожалению, их неверное понимание и цели при внедрении в учебный процесс. Об этом свидетельствует проведённое нами в 2014 году исследование на базе факультета управления. Целью исследования было выявление игротехнической компетентности у профессорско-преподавательского состава. Из 63 опрошенных специалистов – 57% вообще ничего существенного не знали про такие интерактивные технологии, о которых шла речь (инсценировки и ролевые игры); 31% слышали или читали про такие технологии, но в чём разница между ними не знают; 12% участвовали и сами проводили ролевые игры, но перечислить преимущества или различия с разыгрыванием ситуаций в ролях практически не смогли. Такая же ситуация с компетентностью по интерактивным технологиям и у слушателей авторской творческой мастерской, первого года обучения.

Вместе с тем с нашей точки зрения эти ролевые технологии, хотя и имеют некоторые общие характеристики, всё же весьма существенно различаются, что будет рассмотрено далее. Любую практическую ситуацию, как известно, можно проанализировать разными методами, однако, несомненный интерес для преподавателей, читающих дисциплины, связанные с человеческими отношениями, когда анализируется межличностная коммуникация, представляет такая технология активизации занятий как *метод проигрывания ролей (инсценировки)* или *метод «разыгрывания» ситуации в ролях*. Цель проигрывания ролей (role playing) в том, чтобы создать в виде инсценировки перед аудиторией правдивую социально-психологическую ситуацию и затем дать участникам занятия возможность оценить стиль, поступки и поведение исполнителей.

Существенной особенностью при «разыгрывании» ситуации в ролях является то, что участники *исполняют роль так, как сами считают нужным*, опреде-

ляя самостоятельно свою стратегию поведения, вербальный репертуар и сценарий. Специалисты такую игру называют спонтанной или *импровизационной*, так как она ведётся без предварительной подготовки. Роли обычно распределяются с согласия участников анализа ситуации, при этом основная цель «разыгрывания» ситуации в ролях – проявить творческий потенциал в решении неожиданно встающих проблем, осуществить импровизацию в поведении. Опыт проведения таких занятий показывает, что обучаемые зачастую играют или самих себя, демонстрируя индивидуальный стиль, ценностный потенциал, эмоциональную культуру, или подражают кому-то из тех, кого хорошо знают или кого видели в кино. Это позволяет преподавателю при анализе и обсуждении результатов такого разыгрывания решать не только образовательные, но и воспитательные задачи, осуществляя коррекцию личности обучаемого.

Для того чтобы отработать новые социально-психологические навыки и умения в современной педагогической практике, помимо разыгрывания в ролях, используется метод ролевой игры, как действенное диагностическое и коррекционное средство, применяемое в системе образования самостоятельно или как часть тренинга. В психологическом моделировании ролевое взаимодействие было создано в основном с целью развития у обучаемых навыков лидерства, поведения в группах, конструктивного сотрудничества, разрешения конфликтов, формирования адекватного самовосприятия и восприятия других, анализа чувств и переживаний.

Ролевые игры, как и все интерактивные технологии, основаны на обучающем эффекте совместных действий, их *содержанием* являются *отношения между людьми*. Для ролевой игры нужны участники, которые в процессе взаимодействия вступают в диалог или полилог, исходя из определённых заранее назначенных и прописанных ролей, например, адвокат и подзащитный, врач и пациент, клиенты и продавец и т. п. Исходя из сказанного, ролевая игра это спо-

способ расширения опыта участников занятия посредством предъявления им неожиданной ситуации, в которой предлагается *принять позицию (роль) кого-либо из участников* и затем выработать способ, который позволит привести эту ситуацию к достойному завершению. Основное отличие ролевых игр, прежде всего, в том, что тому, кто исполняет роль участника ситуации, *выдается инструкция*, в которой *предписано, как вести свою роль*, какой тактики или стратегии придерживаться, какой характер изображать, как оценивать сложившуюся ситуацию, какие интересы и ценности отстаивать и какие цели достигать. Такая игра называется *сюжетной* или *сценарной*. Она направлена на проживание и анализ типичных проблем взаимодействия, позволяет играющим осваивать новые, непривычные для них, но эффективные модели и навыки поведения [4].

При этом важно, чтобы инструкция к ролевой игре, с одной стороны, детально описывала все аспекты ситуации, с другой, ставила жёсткие границы, препятствующие участникам сыграть роль в соответствии с их собственными представлениями о том, как необходимо действовать. Задача, к решению которой стремятся участвующие в ролевой игре, – *создание такой модели поведения*, которая типична в повседневной реальной жизни.

Таким образом, *ролевые игры – это игры по заданному сценарию*, который требует не только знакомства с материалом ситуации, но и вхождения, перевоплощения в предлагаемый образ. Специалисты по ролевым играм отмечают, что они дают возможность проявления индивидуальности каждого обучаемого, его творческого потенциала, развивают умение «входить в положение других», лучше понимать их позиции и чувства, а также создают условия для понимания норм и правил поведения при взаимодействии. В заключение занятия, после игры перед аудиторией, так же, как и в инсценировке по ситуации, группа обсуждает свои наблюдения за диалогом и ходом решения проблемы, оценивает поведение в данной ситуации каждого исполнителя, его конструктивность. Следует подчеркнуть, что именно поведение исполнителя, а не актёрское мастерство

исполнителей, должно быть основой послеигровой дискуссии. Рассмотрим различия форматов описанных технологий. См. табл. 1.

Таблица 1

Сравнительный анализ ролевой игры и инсценировки по ситуации

<i>Разыгрывание ситуации в ролях</i>	<i>Ролевые игры</i>
модель управляемой системы, с достаточно подробным описанием специфики, имеющихся ресурсов (материально-технических, финансовых, кадровых, социально-психологических)	<i>общая модель</i> управляемой системы, например, школа, завод, магазин, больница и <i>роли</i> : продавец-клиент, руководитель-подчинённый; коллега-коллега и др.
принцип <i>открытой</i> архитектуры ситуации	принцип <i>закамуфлированной</i> архитектуры ситуации
количество игроков и конкретные роли зависят от их наличия в анализируемой ситуации, которая разыгрывается; восприятие социальной ситуации только со своей позиции	<i>возможность сыграть самые разные роли</i> и за счёт этого научиться видеть социальные ситуации <i>с разных сторон и с разных позиций</i> ; различные цели участников игры, исполняющих разные роли
вербальный репертуар, стратегии поведения, роли и их взаимодействие на основе личных установок и собственного видения участников инсценировки	роли и их взаимодействие <i>по прописанному сценарию</i> , который готовится и прописывается заранее; выход из привычных повседневных ролей, которые ежедневно играешь спонтанно
развитие аналитических, диагностических и прогностических компетенций участников, обучение через действие, выбранное участниками инсценировки	отработка лишь <i>одного нового навыка</i> , обучение через действие, предписанное в сценарии ролевой игры; предметом игры может стать трудный случай из практики или спланированная провокация в ходе ролевого взаимодействия
сценарий разыгрывания ситуации в ролях и действия участников рождаются самими играющими в ходе инсценировки	наличие активного игрока – <i>протагониста</i> (главного действующего лица) и пассивного (одного, двух или группы), того, кто <i>подыгрывает</i> ему в качестве партнёра, реализуя поставленные перед ним организатором <i>специальные задачи</i>
<i>открытое, естественное</i> проявление эмоций	<i>управляемое</i> эмоциональное напряжение
ставятся и достигаются не только образовательные, но и воспитательные задачи, осуществляется коррекция личности обучаемого	актуализируется или <i>создаётся опыт</i> группы в конкретной деятельности; метод обладает терапевтической функцией, <i>адаптацией к чужим ролям</i>

обратная связь от участников занятия и организатора по итогам инсценировки – <i>анализ ситуации, действий, поступков и принимаемых решений</i> её участниками, их эффективности и профессиональной компетентности	в ролевой игре происходит <i>научение алгоритму поведения, использованию эффективной стратегии</i> , либо личностной реакции игроков, поэтому и разбор результатов происходит с точки зрения выбранного фокуса
подведение итогов анализа ситуации с помощью <i>послеигровой дискуссии</i> или <i>дебрифинга</i>	обратная связь от наблюдателей или преподавателя: письменная или устная форма <i>рефлексии, деролинг</i> или <i>шеринг</i>

Представляется, что образовательным преимуществом ролевых игр и инсценировок по ситуациям является «обучение через действие», что считается одним из самых эффективных способов научения и приобретения опыта. То, что человек переживает сам, запоминается более ярко и такие чувства сохраняются в течение долгого времени. Отсюда именно интерактивные занятия позволяют участникам стать более восприимчивыми к чувствам других, развить их коммуникативные и интерактивные умения и навыки. Кроме того, ролевое взаимодействие является безболезненным способом усвоения компетенций, так как позволяет участникам понять, как чувствуют себя люди, сталкиваясь с неприятными или конфликтными ситуациями. Именно это понимание становится мощным инструментом, способствующим развитию умения оценивать мотивы и предпосылки поведения других людей, чего, как показывает практика обучения, какими-либо традиционными методами достичь бывает весьма сложно.

Описанные технологии позволяют обучаемым *«походить в чужих ботинках»*, посмотреть как бы со стороны на самих себя и своих «героев», чью роль они исполняют, что имеет большое значение для развития у участников занятия навыков адекватного восприятия клиентов, партнёров и достижения взаимопонимания, а также выбора эффективного вербального и поведенческого сценариев поведения. Важно также то, что интерактивные занятия проходят, как правило, в такой коммуникативной среде обучения, которая свободна от опасностей и рисков, связанных с применением той или иной поведенческой модели, которые могут потенциально возникать на практике, что создаёт большую возможность их принять и освоить.

В литературе описан и такой вариант ролевой игры, как *инвертированная игра*. Она позволяет обучаемым достичь более глубокой оценки проблем и возможностей других людей, за счёт того, что участники меняются ролями, представив ту же ситуацию, но с противоположной точки зрения (был подчинённым, стал руководителем и, наоборот), с такой позиции, которая зачастую может противоречить убеждениям, привычным действиям и поступкам участников занятий, исполняющих роли. В то же время практикой доказано, что, если преподаватель имеет не развитую психологическую и коммуникативную компетентность, он может вызвать у участников ролевого взаимодействия (особенно у взрослых) чувства тревожности и беспокойства за своё реноме и самооценку. Кроме того, замечено, что недостаток психологической поддержки во время обучения также усиливает это состояние и снижает мотивацию к участию [5].

Вывод. Таким образом, успешность проведения занятия с использованием технологий анализа ситуации и затем разыгрывания её в ролях, а также ролевой игры, несомненно, зависит от предварительной организационной и методической подготовки преподавателя, от уровня владения им содержанием, целевым предназначением, спецификой и форматом той или иной технологии обучения и прогнозируемым образовательным результатом, что, в свою очередь, также зависит не только от его профессиональной, психологической и коммуникативной компетентности, но и, в немалой степени, от его игротехнической грамотности.

Список литературы

1. Формирование общества, основанного на знаниях. Новые задачи высшей школы: Доклад Всемирного банка. – М.: Весь мир, 2003.
2. Панфилова А.П. Игротехническая некомпетентность преподавателей – путь дискредитации инновационных технологий / А.П. Панфилова // Вестник Балтийской педагогической академии. – СПб.: Изд-во РООУ БПА. – 2014. – Вып. 113. – С. 8–13.

3. Панфилова А.П. Метод проектов и технология игрового проектирования в образовательном процессе: сравнительный анализ / А.П. Панфилова // Национальное первенство по научной аналитике Открытого Европейско-Азиатского первенства по научной аналитике. Forming and qualitative development of modern educational systems. – London: Published by IASHE. – 2013. – С. 97–101.

4. Азарнова А.Г. Метод ролевой игры в тренинге / А.Г. Азарнова. – СПб.: Речь, 2011. – 347 с.

5. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: Учебное пособие для студ. высш. проф. образования / А.П. Панфилова. – 4-е изд. – М.: Академия, 2013, – 192 с.