

УДК 378.01

ББК 74.58

П-21

*Пафифова Бэла Казбековна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры философии, социологии и педагогики факультета управления ФГБОУ ВПО «Майкопский государственный технологический университет», т.: 8(918)4240560.*

## **СИТУАЦИОННО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК ОДНА ИЗ ФОРМ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ**

(рецензирована)

*В данной статье рассматриваются возможности и практическое значение использования интерактивных форм обучения. Основное внимание в статье уделяется ситуационно-ролевым играм. Описываются категории ситуационно-ролевых игр и их практическая реализация у студентов вуза.*

**Ключевые слова:** *интерактивные методы обучения, активные методы обучения, метод «кейс-стади», ситуационно-ролевые игры, игровые методы обучения, участники взаимодействия, студенты, преподаватель.*

*Pafifova Bela Kazbekovna, Candidate of Pedagogy, associate professor of the Department of Philosophy, Sociology and Pedagogics of the Faculty of Management of FSBEI HPE "Maikop state technological university", tel.: 8(918)4240560.*

## **SITUATIONAL ROLE-PLAYING GAMES AS ONE OF THE FORMS OF INTERACTIVE METHODS OF TRAINING IN THE HIGHER SCHOOL**

(reviewed)

*In the article the opportunities and practical value of the use of interactive forms of education are considered.*

*The main attention is paid to the situational role-playing games. Categories of situational role-playing games and their practical realization in students of higher education institution are described.*

**Keywords:** *interactive methods of training, active methods of training, case-study method, situational role-playing games, game methods of training, participants of interaction, students, teacher.*

В настоящее время происходят кардинальные изменения в подходах к организации образовательного процесса в высшей школе, обусловленные современными тенденциями развития высшего профессионального образования. Необходимость разработки совершенно нового подхода к организации обучения определяется введением системы многоуровневого образования, созданием единого образовательного пространства, реализацией компетентностного подхода. Функции преподавателя высшей школы не ограничиваются трансляцией научных знаний (с использованием пассивных методов обучения), они включают также выбор оптимальной стратегии преподавания, использование современных образовательных технологий, направленных на создание творческой атмосферы образовательного процесса.

Учебный процесс совершенствуется благодаря созданию необходимых и

достаточных организационно-педагогических условий, обеспечивающих успешное обучение. Взаимоотношения преподавателя и студентов приобретают характер субъект-субъектных, внимание акцентируется на партнерстве и соуправлении.

Для развития базовых компетентностей и метакомпетентностей студентов, формирования навыков, необходимых для будущей профессиональной деятельности, а также создания предпосылок психологической готовности к внедрению в реальную практику освоенных умений и навыков преподавателям следует целенаправленно применять активные и интерактивные формы и технологии проведения занятий: игры, тренинги, кейсы, игровое проектирование, креативные техники и многие другие приемы [1].

При наличии определенной общности у активных и интерактивных методов обучения есть и различия. Интерактивные методы являются наиболее современной формой активных методов.

Современные исследователи отличительные особенности активного и интерактивного обучения в педагогической литературе представляют следующим образом: взаимодействие между преподавателем и студентами организуется не только посредством активной обратной связи, но и путем взаимодействия студентов между собой. Взаимодействие при интерактивном обучении преобладает над воздействием.

Студент при интерактивном обучении выступает субъектом учебной деятельности в большей степени, чем при пассивном. Вступая в диалог с преподавателем, он активно участвует в познавательном процессе, выполняет творческие, поисковые и проблемные задания.

Интерактивные методы (от англ. interaction – взаимодействие, воздействие друг на друга) основаны на взаимодействии обучающихся (студентов) между собой.

Интерактивное обучение:

- построено на взаимодействии учащегося с учебным окружением и соответствующей средой, служащей областью осваиваемого опыта;
- основано на психологии человеческих взаимоотношений и взаимодействиях;
- понимается как совместный процесс познания, где знание добывается в совместной деятельности через диалог, полилог [2].

Интерактивные методы обучения, предполагая сообучение (коллективное и обучение в сотрудничестве), являются наиболее соответствующими личностно ориентированному подходу. И студент, и педагог выступают субъектами учебного процесса. Преподаватель, как правило, – организатор процесса обучения, лидер группы, фасилитатор, создатель условий для инициативы студентов. Интерактивное обучение основано на собственном опыте студентов и их прямом взаимодействии в области осваиваемого профессионального опыта.

Интерактивные методы обучения характеризуются следующим:

- 1) активизируют мышление обучаемых благодаря самой технологии учебного процесса [3];
- 2) активность, приобретенная студентом с их помощью, длительна и устойчива;
- 3) стимулируют принятие студентами самостоятельных решений – творческих по своему содержанию и мотивационно оправданных;
- 4) процесс обучения построен на коллективной основе и по определенному алгоритму;
- 5) повышают эффективность обучения благодаря глубине и скорости усвоения

материала [4].

Формы и методы интерактивного обучения многообразны, и дать детальную характеристику каждого из них в обзорной статье не представляется возможным. Нами рассмотрен один из наиболее используемых методов и технологий интерактивного обучения – **кейс-технологии**.

Кейс (от англ. case – происшествие, событие; происходит от лат. casus – формы латинского глагола cadere – падать) – происшествие, которое «падает, сваливается на нас» [5].

К **кейс-технологиям** относятся:

- метод ситуационного анализа;
- ситуационные задачи и упражнения;
- анализ конкретных ситуаций (кейс-стади);
- метод кейсов;
- игровое проектирование;
- метод ситуационно-ролевых игр [6].

В качестве формы обучения и активизации учебного процесса кейс-метод, формируя определенные компетенции, позволяет успешно решать следующие задачи:

- выработка у студентов способности мыслить логически, ясно и последовательно, понимать смысл исходных данных и предположенных решений;
- выработка навыков оперативного принятия решений;
- отработка умения запрашивать дополнительную информацию, позволяющую уточнить исходную ситуацию, то есть подбирать формулировку вопросов, которая максимально способствует «развитию», «пониманию»;
- выработка навыков наглядного представления особенностей определения оптимальных решений в условиях неопределенности и разработки плана действий с использованием разнообразных подходов, позволяющих достичь желаемого результата;
- приобретение навыков ясного, точного изложения в устной или письменной форме собственной точки зрения;
- выработка умения осуществлять презентацию, то есть красноречиво излагать, аргументировать и отстаивать собственную точку зрения;
- отработка навыков конструктивной критической оценки точки зрения других;
- развитие умения принимать самостоятельные решения, используя групповой анализ ситуации;
- формирование способности и стремления к саморазвитию и профессиональному росту, основанному на анализе (рефлексии) собственных и чужих ошибок, на данных обратной связи [7; 8].

Рассмотрим метод ситуационно-ролевых игр.

**Игра** – это форма деятельности (как правило, совместной) людей, которая воссоздает различные практические ситуации, а также систему взаимоотношений и выступает в качестве одного из средств активизации учебного процесса в системе образования [9].

Понимание игры как специального вида человеческой деятельности, тесно связанного с трудом, профессиональной сферой, обусловило научный подход к ее исследованию.

Об игре, как о знаковой модели профессиональной деятельности впервые заговорил А.А. Вербицкий. Контекст игры, по его мнению, задается знаковыми

средствами с помощью языков моделирования, имитации и связи, включая естественный язык. В отличие от других методов обучения игра, как полагает исследователь, позволяет студенту почувствовать личную причастность к функционированию изучаемой системы – он «проживает» какое-то время в «реальных» жизненных условиях, оказавшись «внутри» этой системы. При рассмотрении ситуационно-ролевых игр следует отметить, что они требуют от студентов больше спонтанности, индивидуальности, креативности, импровизации.

Ролевая игра, как и групповая дискуссия, может выступать и в качестве «сквозного» тренингового метода, включаемого в разнообразные упражнения, и в качестве самостоятельной техники.

Таким образом, игровые методы обучения, применяемые на занятиях, позволяют решать следующие задачи:

- формирование у участников новых моделей поведения в ситуациях межличностного взаимодействия;
- расширение гибкости поведения посредством принятия участниками общения разных ролей;
- изучение моделей поведения, эффективного в определенных ситуациях профессионального взаимодействия (например, в ситуациях приема на работу, производственного конфликта, обслуживания клиента и т.д.);
- наглядное представление условностей моделей поведения, которые предписаны ролями, их определенности контекстом общения;
- формирование условий, которые позволяют участникам осознать и скорректировать собственные неадекватные поведенческие модели;
- устранение (или снижение) острых переживаний проблемы, которые обусловлены проигрываемой ситуацией (эффект катарсиса, являющийся основой психотерапевтического воздействия во многих техниках психодрамы и игровой психотерапии).

Таким образом, ситуационно-ролевые игры основаны на организации взаимодействия в ситуациях, моделирующих определенный цикл профессиональной деятельности.

После игры необходимо обсудить характер действий участников. Цель обсуждения – проанализировать взаимоотношения «героев» игры, определить мотивы их поведения, установки, в соответствии с которыми осуществлялись действия. Иными словами, в ходе обсуждения определяются как адекватность восприятия участниками самой ситуации взаимодействия, так и уместность избранных способов участия в ней [4].

Таким образом, игра как метод интерактивного обучения предоставляет следующие возможности:

- формирование мотивации на обучение (эффективно на начальной стадии обучения);
- оценка уровня подготовленности студентов (на начальной стадии обучения может быть использована для входного контроля, на стадии завершения – для итогового контроля эффективности обучения);
- оценка степени овладения материалом и перевод его из пассивного состояния (знания) в активное (умение); эффективна в качестве метода практической отработки навыка сразу после обсуждения теоретического материала.

Выделяют три основные категории ситуационно-ролевых игр:

**1. Деловые игры** в общем виде можно определить как метод имитации (подражания, изображения, отражения) принятия управленческих решений по заданным или вырабатываемым самими участниками игры правилам в различных ситуациях (путем проигрывания, разыгрывания).

Основными характеристиками деловой игры, которые отличают ее от других интерактивных обучающих технологий, являются:

- моделирование процесса деятельности (труда) руководителей, а также специалистов по выработке профессиональных решений;
- наличие у группы общей цели;
- распределение между участниками игры ролей;
- различные ролевые цели при выработке решений;
- взаимодействие участников, исполняющих различные роли;
- совместная выработка решений участниками игры;
- реализация в игровом процессе цепочки решений;
- многоальтернативность решений;
- наличие управляемого эмоционального напряжения.

**2. Ролевые игры** представляют наиболее масштабную и важную в содержательном отношении группу игр, применяемых в условиях интерактивного обучения. Их сущность заключается в следующем – человек «принимает» временно определенную социальную роль, демонстрируя поведенческие модели, которые, по его мнению, ей соответствуют.

Как правило, в игре участвует одновременно несколько человек – каждый выступает в своей роли. Участники исполняют роли, не характерные для них либо характерные, но в абсолютно другой обстановке, что позволяет получить новый опыт поведения. Создается ситуация, предоставляющая оптимальные возможности для обучения новым поведенческим моделям [4].

Ролевая игра позволяет эффективно отрабатывать варианты поведения в ситуациях, в которых потенциально могут оказаться обучающиеся (например, аттестация, защита или презентация какой-либо разработки, конфликт с однокурсниками и др.). Они приобретают навыки принятия ответственных и безопасных решений в учебной ситуации. Ролевые игры от деловых, отличаются отсутствием системы оценивания в их процессе.

**3. Организационно-деятельностные игры** – форма коллективной деятельности, в процессе которой осуществляется обучение, а также проектирование новых деятельностных образцов. Целью указанных игр является внедрение новой практики в определенной профессиональной сфере [9].

Рассмотренные в статье интерактивные методы обучения направлены, прежде всего, на повышение студенческой активности и их мотивации к учебно-профессиональной деятельности. Их использование позволяет перейти от пассивного усвоения знаний студентами к их активному применению в модельных или реальных ситуациях профессиональной деятельности, что, безусловно, повышает качество подготовки будущих специалистов.

#### ***Литература:***

1. Активные и интерактивные образовательные технологии в высшей школе: учеб. пособие / сост. Т.Г. Мухина. Н.Новгород: ННГАСУ, 2013. 97 с.
2. Бибалова С.А. Особенности построения лекционных занятий в процессе психолого-педагогической подготовки студентов технического вуз. // Вестник

Майкопского государственного технологического университета 2009. Вып. 3. С. 102-105.

3. Масалков И.К., Семина М.В. Стратегия кейс-стади: методология исследования и преподавания: учебник для вузов. М.: Академический Проект; Альма Матер, 2011. 443 с.

4. Панина Т.С., Вавилова Л.Н. Современные способы активизации обучения: учеб. пособие. 4-е изд., стер. М.: Академия, 2008. 176 с.

5. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: активное обучение: учеб. пособие. М.: Академия, 2009. 192 с.

6. Паранук Б.К. Формирование коммуникативных умений у студентов – будущих специалистов социально-культурного сервиса и туризма: дис. ... канд. педагог. наук. Майкоп: Изд-во АГУ, 2006. 193 с.

7. Психолого-педагогическое сопровождение реализации инновационных образовательных программ / под ред. Ю.П. Зинченко, И.А. Володарской. М.: Изд-во МГУ, 2007. 120 с.

8. Ступина С.Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе: учеб.-метод. пособие. Саратов: Наука, 2009. 53 с.

9. Современные образовательные технологии: учеб. пособие / под ред. Н.В. Бордовской. 2-е изд., стер. М.: КНОРУС, 2011. 432 с.

10. Трайнев В.А. Деловые игры в учебном процессе: методология разработки и практика проведения. М.: Дашков и К<sup>о</sup>, 2002. 360 с.

#### **References:**

1. *Active and interactive educational technologies in the higher school: manual / T.G. Mukhina. N. Novgorod: NNSASU, 2013. 97 p.*

2. *Bibalova S. A. Features of creation of lectures in the course of psychological and pedagogical training of students of technical college / Bulletin of Maikop state technological university. Iss. 3. 2009. P. 102-105.*

3. *Masalkov I. K., Semina M.V. Strategy of case-study: methodology of research and teaching: textbook for higher education institutions. M.: Academic Project; Alma Mater, 2011. 443 p.*

4. *Panina T.S., Vavilova L.N. Modern ways of activization of training: textbook. 4 ed., rev. M.: Academy, 2008. 176 p.*

5. *Panfilova A.P. Innovative pedagogical technologies: active training: textbook. M.: Academy, 2009. 192 p.*

6. *Paranuk B. K. Formation of communicative abilities in students – future experts of welfare service and tourism: diss. ...Cand. of Pedagogy. Maikop: Publishing house of ASU, 2006. 193 p.*

7. *Psychological and pedagogical backgrounds for realization of innovative educational programs / ed. by Yu.P. Zinchenko, I.A. Volodarskaya. M.: Publishing house of MSU, 2007. 120 p.*

8. *Stupina S. B. Technologies of interactive training at the higher school: educational and methodical manual. Saratov: Nauka, 2009. 53 p.*

9. *Modern educational technologies: textbook /ed. by N. V. Bordovskaya. 2nd ed. M.: KNORUS, 2011. 432 p.*

10. *Traynev VA. Business games in educational process: methodology of development and practice of carrying out. M.: Dashkov and Co, 2002. 360 p.*