



РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ SOFT SKILLS У СТУДЕНТОВ ВУЗА

Борис Викторович Куприянов,

доктор педагогических наук, профессор Департамента педагогики Института педагогики и психологии образования Московского городского педагогического университета, Москва, e-mail: bvkupriyanov@yandex.ru

В статье представлены результаты разработки автором представлений о ролевой игре в контексте развития soft skills студентов вуза: сущность, возможности, типология, организационные варианты использования.

Ключевые слова: *ролевая игра, высшее образование, soft skills.*

В последние несколько лет сообщество специалистов, частных к подготовке кадров, было очаровано несколькими новыми словами и выражениями, одним из самых завораживающих можно считать soft skills (мягкие навыки). Согласно данным сайта www.elibrary.ru, опубликовано 1346 текстов, в которых рассматривается это явление. Думается, что иронии достойно только всеобщее воодушевление, а сами по себе soft skills — вполне актуальный образовательный результат. Вряд ли для кого-нибудь (кроме, пожалуй, молодых коллег) будет секретом, что аналогичные результаты обеспечивались в прежних практиках общественного воспитания и профессиональной подготовки за счёт ряда социальных инструментов (деятельность детских и молодёжных общественных организаций, внеклассная и внешкольная работа, помощь в уборке урожая в колхозах и т.д. и т.п.). Все эти средства были встроены в ту, предыдущую общественно-политическую систему и выглядят сегодня достаточно винтажно.

В этом смысле использование ролевой игры весьма примечательно. Практика данной разновидности ролевых игр возникла в нашей стране в конце прошлого столетия (в 1980-е гг. зародилась и в самом начале 1990-х стала массовой). В ролевых играх отразились уход молодёжных объединений из открытого общественного пространства и сосредоточение на внутренних досуговых задачах, на интенсивной коммуникации-развлечении. Тем не менее все три десятка лет специалисты,

знакомые с этими практиками, не сомневались в значительном образовательном потенциале ролевых игр, в том числе в вузовской сфере.

Сегодняшние ожидания от высшего образования связаны со стремлением сделать учебный процесс для студента непринуждённым, эмоционально привлекательным, обеспечить произвольное желание учиться, использовать элементы молодёжной субкультуры как средства привлечения студентов. Кроме того, несмотря на фактический крах всех системных поползновений отечественного образования в сторону болонской системы, можно констатировать ментальный сдвиг от профессиональной подготовки к профессиональному образованию: вместо фиксированных способов решения задач в узкой профессиональной области выпускник должен владеть базовыми компетенциями, позволяющими быстро настраиваться на актуальную сферу деятельности.

Ещё одна современная тенденция, создающая возможности для использования ролевой игры в практике высшего образования, — транспарентность и конвенциональность: содержание, организация учебного процесса, промежуточные образовательные результаты открыто обсуждаются преподавателями и студентами, формируются «правила игры» (балльно-рейтинговая схема аттестации, модульные

экзамены с привлечением работодателей, и т.д.). Думается, что в соответствии с направленностью современных экономических и социальных процессов от практик высшего образования ожидается технологичность, обеспечивающая эффективность (получение максимальных результатов в наиболее короткие сроки и с наименьшими затратами ресурсов).

Всем вышеперечисленным линиям в полной мере соответствует использование ролевой игры, которое интенсифицирует процесс формирования социально-психологических компетенций, превращает образовательный процесс для студента в эмоционально-привлекательный, азартный; игра стимулирует обсуждение действий студента как участника игрового взаимодействия, создаёт предпосылки для отслеживания внешними наблюдателями и самим учащимся результативности решения им коммуникативных задач (в ходе и в финале игры).

Знакомство автора статьи с ролевой игрой произошло в ноябре 1991 г., когда группа костромских студентов посетила московский клуб «Город мастеров». С этого момента началось освоение автором как руководителем студенческого педагогического отряда практики ролевых игр. С 1994 г. в Костроме был создан педагогический коллектив, который стал заниматься ролевыми играми как средством воспи-



тания подростков, ежегодно проводя со школьниками и студентами тематическую игровую смену и множество мероприятий, предполагавших применение ролевой игры. С этого времени начинаются целенаправленное изучение ролевых игр, создание и публикация массовыми тиражами методических разработок [1], конструирование педагогической технологии [2–4].

В 1996 г. в Ярославле прошла защита диссертации «Ситуационно-ролевая игра как средство общепедагогической подготовки будущего учителя» [5], через 6 лет в Костроме — «Ситуационно-ролевая игра как средство педагогического регулирования социальных ожиданий подростков» [6]. Результаты исследовательской, конструкторской, общественно-педагогической деятельности студентов и преподавателей Костромского государственного университета стали основой для двух десятков кандидатских диссертаций по педагогике и психологии, ряда научных проектов (гранты РГНФ, РФФИ, грант Президента РФ), сотни статей, нескольких брошюр, монографии, четырёх учебно-методических пособий. В силу диссертационной конъюнктуры приходилось несколько модифицировать наименование игры («социально-ориентирующая игра», Бейлин В.М., 2004; «социально-моделирующая игра», Шибалов Е.Ю., 2012) [7]. То есть в течение четверти века в Костроме функционирует научно-

методическая группа, занимающаяся ролевыми играми. В рамках этой традиции под ролевой игрой понимается соревнование в решении коммуникативных задач и в совершении условных (игровых) действий с предметами игроков, исполняющих строго заданные роли в условиях чётко заданной и регламентированной правилами игры ситуации.

В другой традиции соответствующая разновидность игровой практики называется «ролевой игрой живого действия» (от англ. live action role-playing game, LARP). Общепринятая типология ролевых игр включает деление по разным основаниям; наиболее существенная дифференциация — по масштабу игры: малые игры (МИГи, павильонки, кабинетки), большие игры (БРИГи, полевые, полигонные), игры-эпопеи (тематические лагерные смены для подростков и молодёжи), метаигры (комплексные, комбинированные системы, включающие в себя и деловые, и ролевые игры, виртуальную и реальную плоскость).

Наиболее предпочтительными видятся педагогические возможности ролевой игры в развитии soft skills.

Прежде всего, это ценностно-ориентационная возможность, состоящая в том, что, участвуя в ролевых играх, студенты могут интериоризировать ценности:

- приоритет собственных целей в условиях несовпадения с целями других участников взаимодействия;

- приоритет результата, достигаемого «здесь» и «теперь», ценность активности, предприимчивости;

- значимость терпимости к чужим мировоззренческим ориентациям на основе признания права участников взаимодействия не только добиваться своих целей, но и иметь иные взгляды;

- значение эффективной коммуникации, в том числе нацеленность на получение максимального количества необходимой для принятия решения информации, актуальность точности передаваемых сообщений, критичность в оценке поступающей информации;

- исключительное значение собственного понимания ситуации взаимодействия;

- ценность соглашения и его поиска (при понимании временности любых соглашений);

- ценность других людей, отношений с ними, ценность лидерования в группе;

- значимость организованности собственной деятельности [5, с. 45–46].

Вторая возможность ролевых игр состоит в том, что у студентов-участников таких игр развиваются способности эффективного решения задач взаимодействия в формах «человек — человек», «человек — группа», «человек — организация»:

- способность удерживать собственные цели в условиях несовпадения с целями других участников

взаимодействия (удержание рамок компромисса во взаимодействии с партнёрами);

- способность саморегуляции собственных психических состояний в процессе осуществления деятельности, поддержания собственной активности, сосредоточенности, готовности к переключению внимания при необходимости;

- способность проявлять терпимость к чужим мировоззренческим ориентациям;

- способность к эффективной коммуникации, умение получать значительный объём информации, необходимой для принятия решения (интервью, наблюдение), умение точно передавать сообщения, способность к критическому анализу поступающей информации;

- способность конструировать собственное понимание ситуации взаимодействия (видение основных участников, понимание их интересов, осознание возможностей реализации собственных целей и потенциальных угроз);

- способность и умение вести переговоры, влиять на собеседников;

- способность и умение взаимодействовать с другими людьми (вступление в контакт, влияние на партнёра, интервью, наблюдение и т.д., контроль выполнения договорённостей);

- способность и умение лидировать в группе (брать на себя ответственность, вдохновлять других



на участие в работе, разрешать межличностные конфликты);

- способность и умение организовать собственную деятельность (целеполагание, планирование, корректировка, осуществление, анализ, рефлексия, контроль времени и т.п.) [5, с. 45–46].

Третья возможность — стимулирование саморазвития. Ролевая игра создаёт предпосылки для самопознания студентами уровня развития *soft skills* и для мотивации к самосовершенствованию в данной области. Участие в ролевой игре актуализирует у студента целый блок мотивов, начиная с простого интереса, мотивов общения, самопознания, азарта, состязательности, самосовершенствования. Ролевая игра в этом случае за счёт привлекательности, эмоциональной яркости подталкивает сначала к участию в игре, а затем — к использованию игры для собственного развития.

Ролевая игра обладает возможностями иного рода (до этого речь шла о возможностях непосредственного развития *soft skills* у учащихся). Четвёртая возможность это — изучение соответствующей области личности студента со стороны преподавателя. В этом случае ролевая игра становится площадкой лабораторного эксперимента; как инструмент экспертизы ролевая игра может входить в программы профессионального совершенствования. Анализ практики образовательного

агентства «Солинг» (Москва) показывает реальность создания программ мониторинга развития соответствующих компетенций, формирования индивидуального портфолио для соискателя той или иной должности. В этом случае основным средством становится фиксация прецедента (наблюдение за ситуацией решения игроком соответствующей задачи) [7].

Многолетние наблюдения, опытно-экспериментальная работа стали основанием для разработки следующих технологических элементов:

- 1) эмоциональное авансирование студента для участия в игре (эмоциональный настрой, обеспечение ожидания игры как яркого события);

- 2) личностно-ориентированное информирование (обеспечение информацией студента о нём самом, об игре как средстве его личностного и профессионального развития, о способах развивающего участия в играх);

- 3) индивидуальное ориентирование (педагогическая помощь участнику в постановке цели собственно развития в ролевой игре);

- 4) тренировка в решении игровых задач (проигрывание наиболее типичных ситуаций, снятие психологических барьеров);

- 5) инструментирование участия (обеспечение игровыми инструментами: информацией о данной конкретной игре, игровой роли; выдача игровых предметов);

6) собственно ролевая игра (вступление участников в игровое взаимодействие, саморазвитие игровых событий, управление саморазвивающимся игровым взаимодействием, заключение игры);

7) вербализация игровых ощущений (проговаривание каждым участником событий с его точки зрения, освобождение от лишних эмоций);

8) реконструкция игровых событий (восстановление наиболее важных событий игры, анализ общего действия);

9) оценка игровых действий (определение победителей и побеждённых в игре, оценка эффективных тактик и стратегий игрового взаимодействия);

10) анализ (разложение участия студента в игре на части, разбор вариантов решений игрока, расследование факторов, повлиявших на тот или иной поступок);

11) рефлексия (процесс осмысления человеком своих действий, «взгляд на себя со стороны») [3–5].

Из названных элементов может быть сконструирован примерно такой образовательный процесс (табл. 1 и рис. 1), когда одни задачи повторяются, другие чередуются, третьи решаются только на отдельных этапах.

Последовательность отдельных технологических элементов обусловлена маятниковым механизмом чередования «игры и вне игры», который многократно повторяется в трехфазной схеме «подготовка к ролевой игре — ролевая игра — последствие после ролевой игры». Для описания этого психолого-педагогического механизма была использована метафора «маятник» [5, с. 100–107, 113]. Метафора «маятник» показывает постепенное усложнение участия студента в ролевой

▼ Таблица 1

Примерный алгоритм использования ролевой игры в процессе развития soft skills

1-й этап	2-й этап	3-й этап	4-й этап	5-й этап
1	2	2	3	4
4	5	3	4	5
5	6	5	5	6
6	7	6	6	7
8	8	7	8	8
9	9	10	9	9
			11	10
				11

Примечание. В столбцах указаны количество и последовательность поставленных в игре задач.



игре: от эмоциональной вовлечённости к осознанному самосовершенствованию.

Весьма важно подчеркнуть, что применительно к процессу развития soft skills ролевая игра обладает рядом ограничений, есть педагогические задачи, решение которых игра не может обеспечить. Поэтому с середины 1990-х гг. важным компонентом технологии ролевой игры является компенсация ограничений [5]. Компенсация ограничений использования ролевой игры в развитии soft skills состоит в организации лекцион-

ных и семинарских занятий, самостоятельной работы студентов и т.п.

Анализ собственного опыта и имеющихся отечественных практик использования ролевой игры позволяет выделить следующие **организационные форматы**.

Формат отдельного тренинга (может осуществляться в рамках расписания учебных занятий). Ролевая игра становится системообразующей для всего тренинга, режим использования игры подчиняется принципам тренинга (например, автономность существования группы).

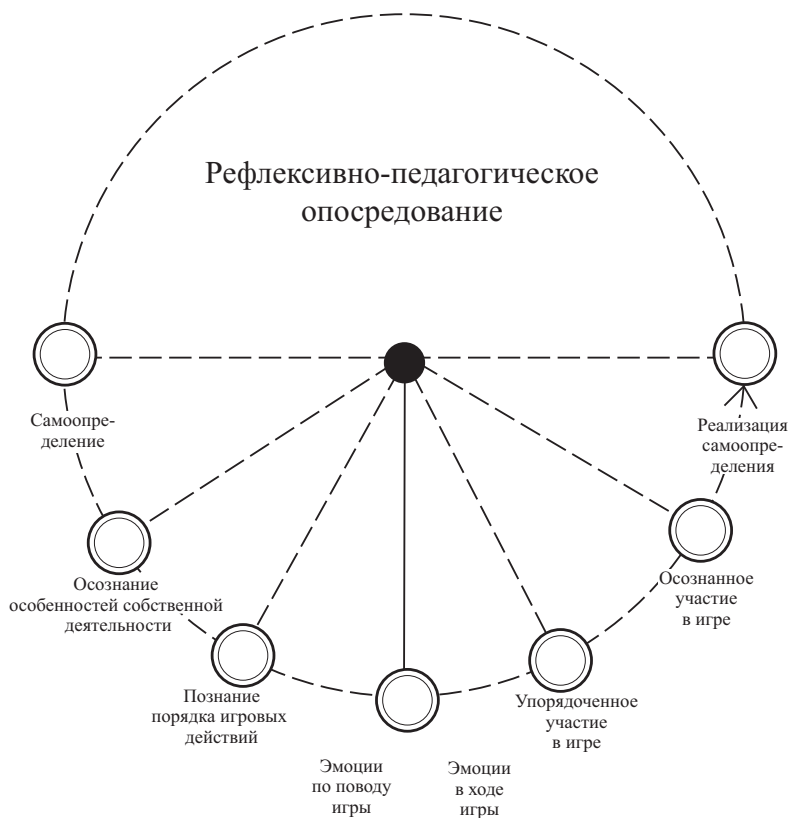


Рис. 1. Психолого-педагогический механизм развития soft skills у студентов вуза в процессе занятий ролевыми играми

Формат досугового проекта (осуществляется во внеучебное время, на добровольной основе). Через Интернет и неформальные каналы приглашаются желающие для интересного времяпрепровождения; образовательные цели здесь скрыты, но могут успешно реализовываться организаторами. Игровым досуговым проектом может быть городская игра, когда площадкой становится весь город или микрорайон. Игровое пространство и время дискретны. В ходе досуговых проектов создаётся межпоколенная мобильность, позволяющая эффективно решать вопросы воспитания студентов.

Формат образовательной программы («Социальный тренажёр» в терминах образовательного бюро «Солинг») предусматривает диагностику ценностных ориентаций и социально-коммуникативных компетенций (сначала опросными методами, затем наблюдением в ролевой игре); после этого студенты включаются в тренинги, практикумы, занимаются самообразованием, могут быть локальные тренинги с использованием ролевых игр. Завершается программа вновь масштабной ролевой игрой, позволяющей оценить уровень развития компетенций студентов. Составляющей образовательной программы может стать игровой материал, который в ходе игры превратится в содержание образования. То есть если игра построена на материале торговли энергоресурсами, участники, решая

игровые задачи, побочно усвоят множество терминов, значительный объём специальной информации.

Литература

1. Яхта: коммуникативная ситуационно-ролевая игра / А.А. Илика, Б.В. Куприянов. — Кострома: Вариант, 1995. — 56 с.
2. *Куприянов Б.В.* Организация и методика проведения игр с подростками: учеб. пособие для студентов / Б.В. Куприянов, М.И. Рожков, И.И. Фришман. — М.: Владос, 2001. — 215 с.
3. *Куприянов Б.В.* Ситуационно-ролевая игра как средство развития у подростка субъектности во взаимодействии / Б.В. Куприянов, О.В. Миновская. — Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2003.— 152 с.
4. *Куприянов Б.В.* Ролевая игра в загородном лагере: Методика проведения игровой тематической смены / Б.В. Куприянов, О.В. Миновская, Л.С. Ручко. — М.: Владос, 2010. — 263 с.
5. *Куприянов Б.В.* Ситуационно-ролевая игра как средство общепедагогической подготовки будущего учителя: дис.... канд. пед. наук: 13.00.08. — Ярославль, 1996. — 234 с.
6. *Миновская О.В.* Ситуационно-ролевая игра как средство педагогического регулирования социальных ожиданий подростков: дис.... канд. пед. наук. — Кострома, 2002. — 211 с.
7. *Шибалов Е.Ю.* Социально-моделирующая игра как средство социального воспитания студентов вуза: дис.... канд. пед. наук. — Кострома: Костром. гос. ун-т им. Н.А. Некрасова, 2012. — 200 с.