

© О. Н. АНЦИФЕРОВА

Российский государственный
профессионально-педагогический университет
г. Екатеринбург

О ролевых играх на практическом занятии в вузе

В статье речь идет об использовании элементов ролевых игр на занятиях по культуре речи и деловому общению. Сообщается о достоинствах и недостатках игровых технологий обучения, обращается внимание на особенности каждого этапа подготовки и проведения игры, подчеркиваются особенности взаимодействия преподавателя и студентов.

Ключевые слова: технология обучения; ролевая игра; культура речи и деловое общение.

O. ANTSEFEROVA

Russian State Vocational Pedagogical University
Ekaterinburg

Role playing games within practical classes in higher education establishment

The article deals with the use of elements of role-playing games during the classes of speech culture and business communication. The author analyses advantages and disadvantages of game techniques in training / teaching. Attention is also paid to the features of every training / teaching phase and of the game itself. The features of interaction of a teacher and students are specified.

Key words: training/teaching techniques; role-playing game; speech culture and business communication.

Использование игровых методов обучения обычно связывают с реализацией в образовательном процессе деятельностного подхода, психологические основы которого были разработаны А. Н. Леонтьевым, С. Л. Рубинштейном, П. Я. Гальпериным и др. В настоящее время в образовательном процессе актуализирован компетентностный подход, который, заметим, не исключает применения деятельностного подхода, так как формирование компе-

тенций невозможно без приобретения опыта деятельности. Поэтому сегодня говорят о применении деятельностно-компетентностного подхода, при котором умение действовать является важной целью обучения, а знания являются средством этого обучения.

Ролевая игра и игровая ситуация моделируют деятельностное поле, попадая в которое человек (школьник или студент) начинает осознавать потребность в знаниях и умениях, причем эти знания и умения воспринимаются как интеграционные, не привязанные к какой-либо конкретной учебной дисциплине.

Немаловажным является то, что ролевые игры и игровые ситуации осуществляют связь познавательного с эмоциональным: прожитые в игре события формируют личное отношение к определенному блоку знаний и понимание важности овладения определенными умениями и навыками. Расширяется не только когнитивное пространство человека, вовлеченного в игровую ситуацию, происходит определенная проверка и корректировка его морально-этических установок, совершенствуются коммуникационные умения.

Известно, что дидактический характер ролевые игры и игровые ситуации приобретают в том случае, если они способствуют индивидуальному развитию человека. Игра имеет смысл, если является одновременно средством обучения, воспитания и развития.

Элементы ролевых игр получили широкое распространение в преподавании иностранных языков (Г. А. Китайгородская, Е. В. Ковалевская, О. С. Виноградова, М. Ф. Стронин и др.). В практике преподавания других учебных дисциплин ролевые игры и игровые ситуации используются редко, причиной тому являются некоторые недостатки игровой технологии обучения,

а именно: большая подготовительная работа со стороны преподавателя и учащихся, вовлеченных в игру; сравнительно малый объем новой информации, получаемой в процессе игры; непредсказуемость протекания игры и ослабленность контроля за ее ходом; существенные затраты времени и энергии (процесс вживания в роль и выхода из роли требует значительного эмоционального напряжения).

Между тем неоспоримым остается то, что именно в игре развивается компетенция действия, перед играющими открываются возможности альтернативных действий, осознается и анализируется свое и чужое поведение, стимулируется способность к сотрудничеству и общению с другими людьми. В связи с этим в практику преподавания вузовской дисциплины «Культура речи и деловое общение» внедряются игровые технологии обучения. Так, рекомендованный ФГБОУ ВПО учебник Л. А. Введенской, Л. Г. Павловой, Е. Ю. Кашаевой «Русский язык. Культура речи. Деловое общение» (2012) предлагает ряд проектных заданий, в числе которых, например, такие: «Разработайте сценарий проведения переговоров. Опишите ситуацию, сформулируйте цели и задачи переговорного процесса, распределите роли. Проведите переговоры по этому сценарию на практическом занятии и проанализируйте их» [Введенская, 2012, с. 182]. Подобные задания есть и в других учебных пособиях, например, в учебнике М. В. Колтуновой «Деловое общение: Нормы, риторика, этикет» (2005).

Разумеется, за пределами названных пособий остается вопрос о том, как провести и подготовить такую игру, к каким моментам нужно быть особенно внимательным.

Обычно ролевая игра включает три этапа: этап мотивации (подготовительная работа, разогрев), этап действия (разработка и

проведение игры), этап анализа (подведение итогов, обсуждение, оценивание).

На первом (мотивационном) этапе в рамках дисциплины «Культура речи и деловое общение» важно не только осознание необходимости участия в предстоящей игре, но и усвоение языкового материала в тренировочных упражнениях. Это могут быть упражнения, направленные на усвоение оборотов речи, помогающих вести деловую беседу; упражнения, требующие употребления принятых в деловом мире этикетных формул; упражнения, закрепляющие нормы произношения слов, наиболее часто используемых в деловой речи; упражнения, направленные на формирование модели речевого поведения в определенной ситуации. Этот этап обычно осуществляется до проведения самой игры (на предшествующих занятиях).

На втором этапе важно определить цель игры; подробно описать ситуацию, которая будет разыгрываться; решить вопрос о том, какая форма работы будет использоваться — групповая или парная; разработать вспомогательные материалы (это могут быть информационные карточки, содержащие дополнительную информацию о разыгрываемой ситуации, или ролевые карточки, помогающие определить специфику роли или специфику речевого поведения); объяснить правила игры; сформулировать задачи, которые будут решаться; распределить роли; предусмотреть возможные отклонения от намеченного плана и обдумать варианты корректировки действий участников игры; проиграть ситуацию.

На третьем этапе важно дать возможность высказаться всем участникам; соотнести достигнутые результаты с той целью, которая была поставлена в самом начале; выявить возможность открывающихся в игре альтернативных действий; показать возможность переноса знаний и умений, применяемых в данной си-

туации, на другую. Анализ проигранной ситуации можно проводить с использованием видеозаписи, а также с использованием опросных листов.

Важно помнить о том, что использование игровых технологий снижает долю личного участия преподавателя в ходе учебного занятия: теперь он становится наблюдателем и консультантом, предотвращает опасность превращения обучающего процесса в развлечение. Востребованным оказывается умение создать доверительный микроклимат, благоприятный для игровой деятельности. Необходимо обратить внимание на эффективность применения преподавателем в ходе игры форм поощрения с помощью как вербальных, так и невербальных средств коммуникации.

В том случае, если преподаватель распределяет роли среди участников игры, важно учитывать психологические особенности конкретного человека и его статус в учебной группе. Исполняемая роль должна работать на повышение статуса человека в группе, в этом воспитательная задача игры.

Поскольку взаимодействие преподавателя со студентами ограничено аудиторными часами, лучше выбирать такие ситуации, которые в процессе проигрывания не будут требовать слишком больших затрат времени. В практике преподавания курса «Культура речи и деловое общение» такими ситуациями должны стать коммуникационные ситуации, типичные для деловой сферы общения и уже в общих чертах знакомые студентам. Учебные пособия обычно предлагают проиграть ситуацию устройства на работу и увольнения с работы. Помимо этого можно предложить проиграть ситуацию знакомства с начальником отдела; ситуацию разговора с деканом факультета (например, студент просит разрешения сдать экзамен в удобное для него время, а декан не видит для этого веских причин); диалог при записи на курсы

(иностранных языков, вождения автомобилей) или при обсуждении вопроса о награждении (премировании) лучшего студента (работника) и др. Важно, чтобы ситуация была приближена к той жизни, участниками которой являются обучаемые.

Не затратными по времени подготовки и проигрывания являются ситуации, в ходе которых имитируется деловой телефонный разговор (одно из основных требований, предъявляемых к деловому телефонному разговору, — лаконичность), а также ситуация камерной или приватной презентации.

Перечисленные выше ситуации можно проигрывать в парах (как это практикуют в тренингах), можно использовать коллективные формы работы, а именно сформировать группы (7–9 человек), которые должны в соответствии с заранее установленными требованиями подготовить одного из членов группы к проигрыванию заданной ситуации. На этапе подготовки к предстоящему диалогу осуществляется коллективная мыслительная деятельность: определяется тактика поведения участника деловой беседы; происходит сбор информации, которую необходимо передать в ходе разговора; составляется перечень вопросов, позволяющих получить нужную информацию; продумываются варианты речевого поведения собеседника и возможный способ реакции на его слова; подбираются аргументы в обоснование занимаемой позиции; наконец, усилиями группы выбирается исполнитель заданной роли.

На первый взгляд кажется, что эти игровые ситуации слишком просты для их воспроизведения студентами. В действительности оказывается, что каждая из них требует необходимой проработки с точки зрения речевого поведения.

Важным является момент анализа проигранной ситуации, предполагающий разбор допущенных речевых и поведенческих

ошибок, а также открывающий другие варианты речевого поведения. Рекомендация к использованию видеозаписи в ходе анализа игры, безусловно, представляет интерес, но на практике редко осуществима, так как использование видеоматериалов предполагает наличие необходимого технического оснащения учебной аудитории, участие в ходе занятия технического специалиста, кроме того, диктует необходимость предварительного просмотра отснятого материала и выборку фрагментов записи для коллективного обсуждения. Такая подготовительная работа может привести к оттягиванию момента завершения игры (к переносу этапа обсуждения проигранной ситуации на следующее занятие). Более простым инструментом, помогающим вести обсуждение, является, на наш взгляд, опросный лист, заполняемый участниками в ходе игры. На подготовительном этапе важно составить перечень вопросов (пунктов), позволяющих фиксировать речевое поведение исполняющих роли. Такой опросный лист может быть разработан как преподавателем, так и студентами в процессе коллективной мыслительной деятельности.

Думается, что в ходе практических занятий целесообразно не только непосредственно проигрывать отдельные ситуации, но и анализировать ситуации, представленные как инсценировки. Например, накануне занятия отдельные студенты могут получить задание инсценировать деловую беседу. Такой диалог, заранее проработанный в паре, шлифуется и лишается неожиданных поворотов, он может корректироваться преподавателем в процессе предварительной индивидуальной работы со студентами. Позиции участников диалога могут быть заданы таким образом, чтобы речевое поведение выглядело образцовым или, напротив, содер-

жащим типичные ошибки в речи и поведении. Представленная инсценировка затем обсуждается участниками занятия.

Следует признать, что ролевые игры достаточно трудны в разработке и описании, не всегда легко осуществимы, но они создают благоприятный психологический климат в учебной группе и переводят обучающихся в состояние постоянной «речевой готовности» к действию.

Литература

1. *Введенская Л. А.* Русский язык. Культура речи. Деловое общение : учебник / Л. А. Введенская, Л. Г. Павлова, Е. Ю. Кашаева. — Москва : КНОРУС, 2012. — 424 с.

2. *Вербицкий А. А.* Активное обучение в высшей школе : контекстный подход / А. А. Вербицкий. — Москва : Высшая школа, 2001. — 207 с.

3. *Китайгородская Г. А.* Методика интенсивного обучения иностранным языкам : учебное пособие / Г. А. Китайгородская. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Высшая школа, 1986. — 103 с.

4. *Колтунова М. В.* Деловое общение : Нормы, риторика, этикет : учебное пособие / М. В. Колтунова. — 2-е изд., доп. — Москва : Логос, 2005. — 312 с.

5. *Одилова Н. Ф.* Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения / Н. Ф. Одилова // Молодой ученый. — 2011. — № 12. — Т. 2. — С. 121—124.