

УДК 378.091.33-027.22

О. І. Єфремова

ОСВІТНІ ПЕРЕВАГИ ВИКОРИСТАННЯ РОЛЬОВОЇ ГРИ У ВИЩІЙ ПРОФЕСІЙНІЙ ШКОЛІ

Формування знань та професійних навичок майбутніх фахівців є першочерговим завданням вищої професійної школи. Майбутні фахівці повинні залучатися до інтенсивної інтелектуальної, пізнавальної та творчої діяльності. Широкі можливості для цього надає використання ігор.

Серед різноманіття ігор особливо важливі для становлення майбутнього спеціаліста рольові ігри. Однак, як свідчить практика вузівського навчання, рольові ігри ще не посіли належного місця в професійній підготовці студентів. Це пояснюється недостатньою орієнтацією навчання на активне застосування знань з метою формування практичних умінь та навичок.

Актуальність вивчення проблеми використання рольових ігор та ігор взагалі зумовлено концептуальними положеннями та державними вимогами реформування освіти в Україні, спрямованими на становлення особистості тих, хто навчається, розвиток їхніх здібностей і обдарувань, що надає простір викладачам для реалізації нових ідей та рішень, для розкриття творчого потенціалу.

Мета статті – розглянути особливості рольових ігор, виявити освітні переваги рольових ігор у вищій професійній школі.

Так, проблемою дослідження рольових ігор та ігор взагалі займалися та займаються такі видатні вчені Росії та України, як: Л. С. Виготський, В. Г. Пасинок, Л. О. Савенкова, О. Г. Штепа та ін. Вчені Великобританії та США активно досліджують проблему використання рольових ігор в освітньому процесі: Р. В. Poogman, МС Gregor J., СV. Lloyd, А. Cherif, S. Verma, С. Sommervill та ін.

У педагогічній науці (А. Конишева, В. Пасинок, О. Газман, О. Штепа та ін.) гру розглядають як засіб вивчення та формування особистості. Видатний вітчизняний педагог О. Газман зазначає, що ігрова діяльність забезпечує розвиток особистості дитини, постає важливим засобом засвоєння предметного світу та досвіду людських відносин. Учений підкреслює, що «гра завжди постає одночасно у двох часових вимірах – теперішньому та майбутньому. З однієї сторони, вона дарує радість у цей самий час, слугує задоволенням актуальних потреб дитини, з іншої – завжди спрямована в майбутнє, адже у грі або моделюються певні життєві ситуації, або закріплюються властивості, навички, здатності, вміння, які необхідні особистості дитини для виконання соціальних, професійних, творчих функцій» [1, с. 28]

Під час гри активно розвивається багато духовних соціально значущих основ дітей – терпимість, толерантність, взаєморозуміння, незалежність, активність, ініціативність, воля та ін. Ігрова діяльність постає як спосіб формування інтелектуальних здатностей, моральних якостей людини, засіб соціалізації особистості.

У вищій професійній школі гра є важливим засобом засвоєння студентами майбутньої професійної реальності, правильного уявлення особистості про стандарти обраної професії. З цієї позиції гра є проектуванням майбутнього, засобом становлення майбутнього спеціаліста.

Рольова гра – навчальна модель міжособистісного групового спілкування, специфічна організаційна форма навчання усномовленнєвому спілкуванню, яке базується на комунікативному принципі. Вона використовується для вирішення комплексних завдань засвоєння нового матеріалу, розвитку творчих здібностей [2, с. 58].

У процесі реалізації рольових ігор учасники розіграють певні професійні ситуації та при цьому грають ролі учасників цієї ситуації. Такі ігри завжди викликають інтерес, але зменшують індивідуальне поле діяльності, тож коли учасник обрав окрему роль, він повинен дотримуватися й певного сценарію, тим самим не маючи можливості повністю проявити свою індивідуальність. Ще Л. С. Виготський стверджував, що під час рольової гри «дитина плаче, як пацієнт, та радіє, як гравець», «у грі щохвилини відбувається відмова від швидкоплинних бажань на користь виконання взятої на себе ролі» [3, с. 231]. Зауважимо, що водночас рольові ігри відзначаються простотою та доступністю в розумінні.

Рольова гра може складатися з певної кількості ігрових ситуацій, процедур, прийомів для реалізації окремих завдань. Прикладом ігрової ситуації можуть бути дискусійні залучення у гру, де виступи та опонування не є запланованими.

Деякі дослідники наголошують на тому, що рольова гра є однією з модифікацій ділової гри (крім цього до модифікацій належать операційні, імітаційні, сюжетно-рольові, діловий театр, психо- та соціодрама). На нашу думку, технології ділових ігор значно відрізняються від рольових, останні є більш самостійними.

На відміну від ділових, що проводяться за певними правилами, рольові ігри передбачають тільки наявність заданої комунікативної ситуації, яку її учасники не обговорюють, а грають [4, с. 31], тобто це «імпровізоване розігрування заданої ситуації» [5, с. 78].

До інших особливостей рольової гри, які відрізняють її від інших типів ігор, слід зарахувати наступні:

- рольова гра наближається до театральної дії (наявність ролей та спостерігачів);
- в рольових іграх учасникам задається ситуація та конкретні ролі;

– у рольових іграх учасники розподіляються на групи (гравці, спостерігачі), але не кожен повинен брати участь у грі.

За американськими педагогами Cherif та Somervill, рольові ігри можна розподілити на чотири етапи [6, с. 613]:

- 1) Приготування та пояснення діяльності викладачем;
- 2) Приготування до діяльності студентами;
- 3) Рольова гра;
- 4) Дискусія або нарада за результатами ігрової діяльності.

Рольові ігри як стратегія навчання пропонує кілька переваг і для викладачів, і для студентів. По-перше, студенти зацікавлені у поточній темі. Дослідження показали, що «інтегрування емпіричних навчальних видів діяльності у навчання збільшує інтерес у вивченні певного предмету та розуміння змісту предмета в цілому» [7, с. 32].

По-друге, спостерігається збільшення залучення до навчального процесу з боку студентів. Студенти перетворюються із пасивних реципієнтів в активних учасників навчального процесу. Американський вчений Р. В. Роогман зауважує, що «продуктивне навчання не має місця, коли студенти постають як пасивні спостерігачі навчального процесу» [7, с. 32].

Третя перевага використання рольових ігор як викладацької стратегії – рольові ігри навчають емпатії та розумінню інших [7, с. 32].

Емпатія, як пише G. Neuner, □ це здатність поставити себе на місце іншої людини, зрозуміти його думки, відчуття, чекання і вчинки, тобто спробувати зрозуміти «нормальність чужого» [8, с. 31]. До найбільш ефективних прийомів формування емпатії можна зарахувати «втілення» учасників навчального процесу в ролі інших людей. Адже під час цього процесу учасники переживають ситуацію емоційно, намагаються відчувати, що саме хтось переживає. Р. В. Роогман зазначає, що під час втілення у роль, студенти починають більше перейматися потребами та стражданнями інших як своїми власними [7, с. 32]. Також, емпатія, як здатність відчувати настрій, стан, почуття іншої людини, зрозуміти її потреби та очікування, необхідна для попередження конфліктних ситуацій, які можуть виникнути під час гри, для прийняття викладачем особливої ігрової позиції.

Рольові ігри також є ефективними у подоланні расових упереджень [9, с. 218].

Однією з можливих переваг використання рольових ігор є те, що студенти поряд з раніше отриманими знаннями здобувають нову інформацію, нові знання стосовно своєї ролі або функції, які вони відіграють [10, с. 184].

Mark Sutcliffe з Західного університету Англії надає наступні освітні переваги рольової гри [11]:

1) рольові ігри є відмінним методом для повторення вивченого матеріалу наприкінці курсу навчання;

2) учасники мають використовувати відповідні до їхньої ролі ідеї та аргументи (при зміні ролі, змінюються й ідеї та аргументи. Як наслідок, студенти починають більше усвідомлювати доречність різноманітних поглядів);

3) участь допомагає впроваджувати ідеї. Важливість створення активного навчального оточення більше усвідомлюється, якщо навчання стає заглибленішим. Рольові ігри можуть зробити цінний вклад у цей процес;

4) Вони надають життя та непосредність навчальному матеріалу, який значною мірою може бути наочним та/або теоретичним;

5) Вони можуть сприяти співпереживанням до почуттів інших – те, що у звичайному навчальному процесі скоріш за все відсутнє.

Незаперечливим є той факт, що нерідко рольові ігри містять міжособові, конфліктні ситуації. У цьому разі студенти приймають на себе ролі та в процесі діалогового спілкування намагаються вирішити конфлікт. Хоча дії учасників формально не підкорюються правилами, але сама гра може мати невидимі правила, наприклад: етичні норми професії, зазначення базових рольових характеристик, функціональні обов'язки та ін. Від всього цього залежить хід гри та кінцевий результат участі гравців.

Інтерес студентів у предметі зростає з поглибленням у знання цього предмету (Roorman, 2002). J. W. Oller зазначає, що рольова гра робить людину більш гнучкою, тобто досягнувши майстерності в мовній поведінці, вона з легкістю зможе застосовувати отримані навички та вміння у нових ситуаціях [12, с. 97].

Зважаючи на той факт, що основою рольової гри є роль, а основою ролі – стосунки між людьми та самореалізація людей у діяльності, то дидактична цінність рольових ігор полягає в тому, що вони дозволяють моделювати майбутню професійну діяльність спеціалістів, навчаючи студентів на основі синтетичних моделей навчальної та професійної діяльності.

Як зазначали дослідники В. Г. Пасинок, О. Г. Штепа та ін., рольова гра розвиває пізнавальні та артистичні здібності. При цьому слід вказати на особливу роль ігор-драматизацій, театральних, самодіяльних ігор, інсценізацій.

Доцільно на наш погляд розглянути такий вид рольових ігор, як мікрОВикладання. Метою мікрОВикладання постає формування майстерності переконливого впливу. Воно має містити логіку викладання матеріалу, вміння розкрити головну думку виступу, культуру мовлення (грамотність, інтонаційне багатство, оптимальний темп), зовнішній вигляд промовця (органічність поведінки, доцільність міміки й пантоміміки) [5, с. 93]. МікрОВикладання розкриває індивідуальність; сприяє самопізнанню, самоствердженню як майбутнього вчителя, розвитку комунікативних здібностей; сформувати вміння та навички, допомагає встановленню гуманних особистісних взаємин «учитель - учень», «викладач - студент».

Під час проведення ігор студенти навчаються бути толерантними, сприймати та застосовувати отриману інформацію, краще розуміти людину; у них формується культура вербальної та невербальної поведінки, дисциплінованість, що досить важливо для майбутніх педагогів.

Рольові ігри – головна підтримка освітнього процесу. Вони повинні залучатися до нього на регулярній основі. Більш того, без досвіду участі в рольових іграх, стає неможливим становлення «здорового» члена суспільства, успішного майбутнього спеціаліста.

На нашу думку, саме врахування освітніх переваг використання рольових ігор у вищій професійній школі стане зпорукою якісної освіти, дозволить інтенсифікувати процес навчання в цілому.

Список використаної літератури

- 1. Газман О. С.** В школу – с игрой : кн. для учителя / О. С. Газман, Н. Е. Харитоновна. – М. : Просвещение, 1991. – 96 с.
- 2 Коньшева А. В.** Игровой метод в обучении иностранному языку / А. В. Коньшева. – Санкт-Петербург : КАРО, Минск : Изд-во «Четыре четверти», 2006. – 192 с.
- 3. Выготский Л. С.** Психология развития как феномен культуры / под ред. М. Г. Ярошевского. – Москва : Изд. «Институт практической психологии», Воронеж : НПО «МОДЭК», 1996. – 265 с.
- 4. Гапоненко Л. О.** Теорія і практика підготовки студентів до педагогічного спілкування : монографія / Л. О. Гапоненко. – Донецьк : Пороги, 1997. – 226 с.
- 5. Савенкова Л. О.** Теоретико-методичні основи підготовки майбутніх педагогів до професійного спілкування : дис. на здобуття наук. ступеня д-ра пед. наук : 13.00.01 / Л. О. Савенкова. – К., 1998. – 413 с.
- 6. Cherif A., Verma S., Sommerville C.** From The Los Angeles zoo to the classroom. *The American biology teacher*. 60(8), P. 613 – 617.
- 7. Poorman P. B.** Biography and role-playing: fostering empathy in abnormal psychology. *Teaching of Psychology*, 2002, 29(1), P. 32 – 36
- 8. Neuner G.,** Vermittlungskonzepte: Historischer Überblick. In: Bausch, Karl-Richard (Hrsg.): *Handbuch Fremdsprachenunterricht*. 4. Auflage / G. Neuner. – Tübingen/Basel, 2003. – 184 p.
- 9. Mc. Gregor J.** Effectiveness of role-playing and anti-racist teaching in reducing student prejudice. *Journal of Education Research*, 86(4), P. 215-226
- 10. Lloyd C.V.** (1998). Engaging students at the top (without leaving the rest behind). *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 42(3), P. 184 – 191.
- 11. From** <http://www.economics.ltsn.ac.uk /advice/roleplay.html>, found on April 18, 2002.
- 12. Oller J.W.** *Methods that work*. – Heinle and Heinle Publishers, 1993. – 197 p.

Єфремова О. І. Освітні переваги використання рольової гри у вищій професійній школі

У статті розкрито теоретичні засади використання рольових ігор як базової основи становлення майбутнього спеціаліста. Слід зазначити,

що важливим у поданій статті вважається розгляд особливостей використання рольових ігор. Особливу увагу в дослідженні приділено виявленню освітніх переваг рольової гри у вищій професійній школі, врахування яких стане запорукою якісних новоутворень у студентів та дозволить інтенсифікувати процес навчання в цілому. Автор вважає за доцільне використовувати у процесі навчання такий вид рольових ігор як мікровикладання.

Ключові слова: гра, рольова гра, становлення майбутнього спеціаліста.

Ефремова О.И. Образовательные преимущества использования ролевой игры в высшей профессиональной школе

В статье раскрыты теоретические основы использования ролевых игр как базовой основы становления будущего специалиста. Следует отметить, что важным в представленной статье считается рассмотрение особенностей использования ролевых игр. Особое внимание в исследовании уделено выявлению образовательных преимуществ ролевой игры в высшей профессиональной школе. Автор считает целесообразным использовать в процессе обучения такой вид ролевых игр как микропреподавание.

Ключевые слова: игра, ролевая игра, становление будущего специалиста.

Yefremova O.I. Educational advantages of using role-play at higher professional school

Theoretical principles of the using of role-play as base of future specialist's formation are disclosed in the article. It should be noted that the importance of the article is in the consideration of peculiarities of role-playing usage. Special consideration in the research is given to the reveal of educational advantages of using role-play at higher professional school. The author considers expedient to use in the course of training such type of role-playing games as microteaching.

Key words: game, role-playing, formation of future specialist.

Стаття надійшла до редакції 04.05.2012 р.

Прийнято до друку 29.06.2012 р.