

РОЛЬОВА ГРА ЯК ТЕХНОЛОГІЯ РОБОТИ ЗІ СТУДЕНТАМИ У ПЛОЩИНІ ЦІННІСНО-СМИСЛОВИХ ОРІЄНТАЦІЙ МОЛОДІ

У статті йдеться про одну з найефективніших технік інтерактивного навчання – рольову гру. Розглянуто особливості використання рольової гри на заняттях з педагогіки (на прикладі гри "Зроби крок уперед"). Проаналізовано переваги й ризики подібної гри. Подані рекомендації щодо використання рольових ігор у навчально-виховному процесі класичного ВНЗ.

Ключові слова: інтерактивне навчання, рольова гра, цінності, смисли життя.

Рольова гра – це терапевтична техніка, спрямована на зменшення конфліктності у тих соціальних/міжособистісних ситуаціях, де люди мають певні поведінкові ролі, що надає їм можливість поглянути на ситуацію з іншої точки зору [2].

Рівень конфліктності є меншим у тих соціумах, де спостерігається спільність або ж схожість ціннісно-смыслових орієнтацій кожної окремої особистості.

Рольова гра як технологія роботи в освітній сфері є достатньо новою, але надзвичайно ефективною технікою. У сфері освіти використовують переважно професійно або предметно спрямовані рольові ігри, але останні набувають все більшого поширення й у практичній психології. Свого визнання й розвитку рольова гра набула наприкінці 1980-х років, коли її почали активно застосовувати у сфері неформальної освіти, зокрема на різних тренінгах та семінарах соціальної спрямованості, здебільшого у США. Наприкінці 90-х років рольова гра, як така, котру доцільно використовувати в соціальній роботі, набуває свого поширення в Європі, причому вже на рівні Ради Європи. А на початку 2000-х років з'являються перші посібники Ради Європи з освіти у сфері прав людини. Такі посібники є збірками різних технік, у тому числі й рольових ігор у площині неформальної освіти людини.

У пропонованій статті рольова гра розглядається як техніка педагогічної роботи зі студентською молоддю.

Серед науковців, які досліджували феномен використання рольових ігор у психології, найвідомішими є професор Бранді Рот та Карлін Глассер [1]. Саме вони дали наукове обґрунтування доцільності й ефективності використання рольових ігор у терапевтичній психології, запропонувавши ряд технік.

Питання доцільності використання рольової гри в освітньому процесі є наразі теоретично не дуже вивченим, оскільки науковці здебільшого подають приклади технік, що є ефективними в навчальному процесі з окремих дисциплін, зокрема, іноземної мови, не підводячи під це достатнього теоретичного підґрунтя.

Нашим завданням у межах статті є розгляд того, чи є рольова гра достатньою технікою в педагогіці, й на що саме впливає ця техніка, як можна використовувати її виключно у площині педагогіки.

Рольова гра у площині освіти є різновидом інтерактивного навчання, під яким розуміється "здатність взаємодіяти або знаходитись у режимі діалогу з кимось (людиною) або чимось (наприклад, комп'ютером)" [3, с. 281]. У навчальнім аспекті існують такі схеми міжособистісного інтерактиву: викладач – студент(и); студент – група – студент; викладач – група – лідер – група/група + викладач [5, с. 127].

Очевидними перевагами рольової гри у площині інтерактивного навчання є наступні:

- студенти залучаються до активного засвоєння та використання набутих знань та отриманого матеріалу;
- теорія поєднується з практикою шляхом моделювання реальних життєвих/практичних ситуацій;
- взаємодія студентів з викладачем стає змістовнішою та простішою;
- розвивається певний ряд важливих професійних та особистісних якостей студентів;
- є можливість гнучко підлаштовувати процес навчання під очікувані результати;
- викладач має змогу дистанційно/ненав'язливо контролювати, координувати та коригувати процес досягнення студентами поставленої мети [4];

- існує можливість проведення рефлексії зі студентами;

- креативність (тобто, творчий підхід до виконання завдань);

- знання та навички, отримані студентами у процесі гри, є сучасними та актуальними в сьогоденні.

Рольова гра робить навчання цікавим та корисним водночас. Але в педагогіці рольова гра може виконувати більш важливі функції аніж ті, що покладені на неї у предметних сферах. У педагогіці рольова гра покликана розкрити особистість як для викладача, так і для самої людини, допомогти людині розібратися в собі й краще себе зрозуміти. Саме в рольовій грі можна наочно побачити ті ціннісно-смыслові орієнтації, що має кожна окрема людина – не ті, що декларує, а ті, якими насправді керується в повсякденному житті.

У рольовій грі є тренер (функції якого виконує викладач) та учасники. Тренер повинен володіти ситуацією загалом: він же й обирає ту техніку, яку хоче імплементувати на занятті, уважно вивчає усі умови проведення гри й готується до неї. Для учасників рольова гра – це спонтанний захід, що не потребує попередньої підготовки, але вимагає відповідного настрою, серйозного ставлення до гри й виконання всіх прохань тренера.

Розглянемо для прикладу рольову гру "Зроби крок уперед" [1]. Тема: "Дискримінація та ксенофобія, бідність, загальні права людини". Ця гра розрахована на групу від 5 до 20 осіб і проводиться в межах одного навчального заняття. Кожен учасник методом випадкового жеребкування отримує окрему роль, яка є (і має залишатися до кінця гри) невідомою для інших. Це можуть бути, скажімо, роль матері-одиначки або інваліда-підлітка, пенсіонерки, студента-африканця, комісованого солдата, молодого сільського бухгалтера, дочки посла і т. ін. Отримавши й запам'ятавши свої ролі, група вишикується в одну лінію, викладач вмикає на дві-три хвилини якусь спокійну музику і просить кожного "увійти" в роль, заплющивши очі подумати про себе, як про ту людину. Щоби допомогти групі, викладач ставить ряд

запитань на кшталт того, як пройшло дитинство цієї людини, хто був у їхньому оточенні, хто був їхніми друзями, як вони зараз проводять час, про що мріють, які заробітки мають тощо, і просить групу уявити все це для себе.

Після цього викладач пропонує групі ряд питань та ситуацій (23 тези), за умови відповіді "так" на кожну з них окремо людина робить один крок уперед. Серед тез є такі: "Вам не доводиться переживати за майбутнє своїх дітей", "Ви ніколи не відчували фінансових труднощів", "До вас часто звертаються за порадою, бо вас поважають", "Ви ніколи не відчували дискримінації через власне походження, через те, якими ви є". Якщо людина не може відповісти ствердно на питання, вона залишається на місці.

Після того, як усі запитання поставлені, хтось залишається далеко позаду, а хтось – далеко попереду, інші – десь посередині. Потому кожен учасник окремо розповідає, які почуття в нього виникли в процесі просування вперед, чи на всі запитання він відповів ствердно, чому ні, хто він за роллю.

Після "знайомства" всіх учасників відбувається рефлексія: що саме завадило людині рухатися вперед, чи навпаки підштовхувало вперед, на основі чого це відбулося, тобто, на основі якої інформації учасники "входили" в ролі, яку подальшу мотивацію мали для руху.

Для тренера дуже важливим є з самого початку гри не загострювати увагу учасників на "правилах", адже головними правилами, яких слід дотримуватися протягом гри, є "анонімність" ролей та повна тиша до моменту проведення рефлексії.

Під час проведення рефлексії викладачу рекомендується ставити учасникам одне за одним наступні запитання:

1. Які відчуття виникали у вас при просуванні вперед?
2. Які відчуття виникали у вас при стоянні на місці?
3. Чи помічали ті, хто просувався вперед, що інші значно відстають? Ваші відчуття?
4. Які відчуття виникли в тих, хто почав значно відставати?
5. Як ви гадаєте, хто знаходиться посередині, спереду? Хто вони? Які їхні ролі?
6. Чи легко було перебувати у своїх ролях? Чому?
7. Що відображає ця вправа? Які життєві реалії, з чим вони пов'язані?
8. Якщо помітними є права людини, то які саме й у чому це проявляється?
9. Хто вважає, що саме "його" права були порушені? Ви думали, як з цим можна боротись?
10. Чи могли б ви змінити ситуацію, яка вас не влаштувала? Яким чином? (Зробити дію)
11. Чим ви керувались, коли приймали рішення, перебуваючи у своїй ролі?

Що дає на практиці подібна гра в особистісному аспекті. По-перше, вона зсередини показує ті загально гострі проблеми, що існують наразі у нашому суспільстві. По-друге, наочно відбиваються всі стереотипи, які існують як у суспільстві, так й у свідомості самого учасника. По-третє, розкривається характер людини та її потенціал. Помітні й проблеми, комплекси кожного окремого учасника, так само як і ті цінності, якими ця людина керується в житті, які цілі та життєві смисли вбачає саме для себе.

Ця гра змушує учасників замислитися над собою, своїми життєвими смислами, прагненнями, цінностями, показує їхнє ставлення до інших людей, до суспільства загалом.

Авторкою статті рольова гра "Зроби крок уперед" проводиться вже 4 роки поспіль, переважно зі студентами 2-х – 4-х курсів. Наразі загальна кількість осіб, що взяли участь у цій грі складає 465 осіб. За результатами рефлексії після проведення гри:

- 40% учасників зазначили, що "матеріальні цінності виявилися для них найголовнішими в житті";
- 24% учасників змінили своє ставлення до інвалідів;
- 21% учасників "зрозуміли, що були ксенофобами";
- 15% учасників зізналися, що "зздять успіхам інших".

Якщо до початку гри більшість студентів скептично заявляли, що від них "у цьому суспільстві нічого не залежить", то після проведення гри більшість змінила свою думку, визнаючи той факт, що "людина має бути сильніша за обставини".

Переваги рольової гри порівняно з іншими психологічними техніками є очевидними: рольова гра дозволяє не просто визначити, яку систему цінностей та життєвих смислів має кожен зі студентів, але й сформувати в людини більш суспільно прийнятну систему цінностей і смислів, підкоригувати її завдяки "взуванню у взуття іншого".

Буває, що тестування та необхідність давати відповіді на питання тесту викликають у людини стрес, настороженість і недовіру. Понад те, студенти дуже часто сприймають тестування як спробу викладача "вдертися" в їхній особистісний духовний простір, тому дають відповіді в тестах теоретичні, не "пропускаючи їх через себе", тобто такі, що є прийнятними в суспільстві, але не мають жодного відношення до конкретно цієї людини та її особистісного світу.

Отже, до переваг використання рольової гри можна віднести наступні:

- практичність (кожен учасник перевіряє сам себе);
- наочність (кожен крок учасників є відкритим і прозорим);
- легкість (гра не потребує спеціального обладнання або якихось складних обчислень);
- наочність результатів (вони стають помітними одразу, у процесі гри);
- достовірність (ніхто ні в кого не списує);
- динамічність (гра є активно-рухливою формою роботи);
- загальна активність (гра передбачає активну задіяність кожного з учасників);
- немає вікових обмежень (зокрема за верхньою межею);
- існує можливість колективного обговорення отриманих результатів (проведення рефлексії).

Безумовно, рольова гра має свої ризики, що ускладнюють процес її проведення і вимагає від викладача попереднього знайомства зі своєю цільовою аудиторією.

До ризиків рольової гри слід віднести наступні:

- небажання окремої людини брати участь у подібних заходах;
- нерозуміння аудиторією необхідності й мети проведення подібної гри;
- неприйняття учасником запропонованої ролі;
- занадто глибоке "занурення" в роль;
- неспроможність кожної окремої особистості вчасно "відмежуватися" від персонажу з гри;
- болісне проведення рефлексії.

Подібна гра психологічно пригнічує учасників, адже ставить їх у такі напружені умови, що зазвичай не є для них характерними, тому має бути достатньо часу на загальну рефлексію, щоб студенти по закінченні гри не виходили з аудиторії збентеженими й розгубленими. Найбільшим ризиком є те, що людина насправді може зіграти саму себе і пережити своє життя ще раз. Скажімо, в одній групі студентів зі спеціальності журналістика, де проводилася подібна гра, одному студенту з Азербайджану дісталася роль біженця. На етапі спогадів про дитинство людина розхвилювалася й відмовилася брати участь у грі далі. Згодом, під час проведення рефлексії, з'ясувалося, що цей хлопець – насправді біженець, родина якого під час війни змушена була полишити рідне місто й терміново переїхати в іншу частину країни.

Тому загальною рекомендацією викладачам є проводити таку гру з урахуванням віку учасників, їхнього психічного стану, соціального становища та сімейного стану, національності, продумувати заздалегідь можливі ризики проведення гри у конкретній студентській групі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Компас: Пособие Совета Европы по образованию в области прав человека с участием молодёжи. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.eucb.coe.int/compass/ru/contents.html> – Заголовок з екрану.

2. Сердюк Т.В. До проблеми впливу лідерів на діяльність навчальних груп в умовах застосування інтерактивних технологій навчання // Портал сучасних педагогічних ресурсів. Випуск №1, 2009. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://intellect-invest.org.ua> – Заголовок з екрану.

3. Суворова Н. Интерактивное обучение: новые подходы. – М.: "АСТ-груп", 2008. – 543 с.

4. Филатова О.Г., Бережная М.А., Гришанина А.Н. Концепция интерактивных форм обучения. Инновационная образовательная среда в классическом университете. – Выпуск 18.12.2006. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.bj.pu.ru/method/4-13.html> – Заголовок з екрану.

5. Чорний О. Організація інтерактивного навчання у підготовці фахівців класичних мов / Чорний О. // Вісник Львів. ун-ту. Серія педагогічна. – 2009. – Вип. 24. – С. 126 – 131.

Подано до редакції 15.06.11
