

# Лекция 2.2

*Педагогические технологии  
гуманистической  
педагогики: ролевые и  
деловые игры*



# Контекстное обучение (А.А. Вербицкий)

---

**Знаково-контекстное** (или просто контекстное) **обучение** — форма активного обучения, предназначенная для применения в высшей школе, ориентированная на профессиональную подготовку студентов и реализуемая посредством системного использования профессионального контекста, постепенного насыщения учебного процесса элементами профессиональной деятельности.

Концепция разработана А.А. Вербицким в 1991г.



# Вербицкий Андрей Александрович (р.1941г.)

Заведующий кафедрой социальной и педагогической психологии, доктор педагогических наук, профессор, член-корреспондент РАО. Участвовал в исследовательских проектах Министерства образования России "Высшая школа России", "Инновационные педагогические технологии". Осуществлял научное руководство и участвовал в разработке государственных Концепций непрерывного образования и непрерывного последипломного образования. Автор более 200 научных и научно-методических работ, 5 монографий.





Контекстное обучение опирается на теорию деятельности, в соответствии с которой, усвоение социального опыта осуществляется в результате активной, пристрастной деятельности субъекта. В нём получают воплощение следующие принципы: активности личности; проблемности; единства обучения и воспитания; последовательного моделирования в формах учебной деятельности слушателей содержания и условий профессиональной деятельности специалистов. Особое внимание обращается на реализацию постепенного, поэтапного перехода студентов к базовым формам деятельности более высокого ранга: от учебной деятельности академического типа к квазипрофессиональной деятельности (деловые и дидактические игры) и, потом, к учебно-профессиональной деятельности (НИРС, практики, стажировки). Преподавание общеобразовательных дисциплин предлагается трактовать в контексте профессиональной деятельности, отходя в этом от академичного изложения научного знания. В качестве средств реализации теоретических подходов в контекстном обучении предлагается в полном объеме использовать методы активного обучения. Вместе с тем отмечается, что необходимо комплексно подходить к использованию различных форм, методов и средств активного обучения в органическом сочетании с традиционными методами.



## **Методы активного обучения:**

Активное обучение — представляет собой такую организацию и ведение учебного процесса, которая направлена на всемерную активизацию учебно-познавательной деятельности обучающихся посредством широкого, желательно комплексного, использования как педагогических (дидактических), так и организационно-управленческих средств (В. Н. Кругликов, 1998).



# Контекстное обучение

---

Основной единицей содержания контекстного обучения выступает не «порция информации» или задача, хотя и ей здесь достаточно места, а проблемная ситуация во всей своей предметной и социальной неоднозначности и противоречивости. Задание сюжетной канвы моделируемой профессиональной деятельности с помощью системы учебных проблем, проблемных ситуаций и задач позволяет превратить статичное содержание образования в динамично развертываемое. Овладевая нормами компетентных предметных действий и отношений людей в ходе индивидуального и совместного анализа и разрешения «профессионально подобных ситуаций», студент развивается и как специалист и как член общества.

Вербицкий А.А. Новая образовательная парадигма и контекстное обучение. – М., 1999. – С.51-52



## Ролевые и деловые игры проблемной направленности

---

позволяют через драматизацию, сюжет проиграть возможные способы решения проблем, выхода из возможных проблемных ситуаций.

Это позволяет глубже вникнуть в проблему, «пропустить ее через себя», т.е. через персонаж, роль которого учащийся принимает на себя.

Задача деловых игр – моделирование профессиональных ситуаций.



Под **ролевой игрой** понимаются

разные виды ролевой деятельности: от чтения по ролям, драматизации, инсценировки, симуляции до собственно ролевой игры (Д.Б. Эльконин, Г.А. Китайгородская, Р.С. Аппатова, Е.И. Матецкая, К. Ливингстоун).

Не путать с **игровой деятельностью**. Ролевая игра в образовании всегда носит обучающий характер, имеет определенную дидактическую цель, предполагает определенный сценарий развертывания.

Традиционные **обучающие** (дидактические) **игры** имеют дидактическую задачу, но не предусматривают драматизации.

Строятся на выдуманных или вполне реальных ситуациях.



# Деловая игра –

---

средство развития творческого мышления, в том числе и профессионального.

Позволяет упорядочить знания, умения, навыки, полученные на всех предшествующих этапах обучения, и соединить их в своем сознании в целостную динамическую систему. (А.А. Вербицкий).

Может использоваться как самостоятельный метод или как компонент другого метода (контекстный метод или метод проектов (игровой проект, защита проекта)). В процессе игр могут возникать дискуссии.



# Игра –

---

форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.

(Педагогический энциклопедический словарь).

По Л.С. Выготскому, игра – это средство усвоения социальных установок.

(Антология гуманной педагогики. Выготский. – М., 1996. – С.86)



Любая игра предполагает собственную активность ее участников. Человек действует не столько по заданию, сколько сам, т.к. представляет себе возникшую ситуацию и пытается найти выход из нее.

Непременным условием является опора на знания, имеющиеся факты, опыт в данной предметной области и смежных областях.

Участники игры не могут опираться только на собственную интуицию и воображение, они должны продемонстрировать свою эрудицию в данном вопросе и соответственно строить деятельность своего персонажа – продемонстрировать знание контекста проблемы.



---

Игра обязательно предполагает двойственность отношений игроков: отношения игровых персонажей (формальные или «производственные») и отношения людей, личностей.



# Элементы в структуре игры:

(каждый должен быть тщательно продуман и спланирован до начала игры)

---

- роли, взятые на себя учащимися;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровые средства, замещающие реальные вещи;
- реальные отношения между играющими.



## Отличия ролевой игры от деловой:

---

Деловая игра строится на вполне реальных проблемных ситуациях профессиональной деятельности. В результате «разыгрывания» этой ситуации должно быть принято компетентное решение, позволяющее решить возникшую проблему в профессиональной сфере наиболее рациональным путем.

Позволяют формировать необходимые профессиональные компетентности, самостоятельное критическое мышление, способствующее принятию в проблемных ситуациях взвешенных, профессионально грамотных решений.



**Ролевая** игра построена на ролях, но необязательно связанных с той или иной профессией. Может моделировать реальные ситуации или создавать вымышленные, но эти ситуации должны содержать какую-то социально значимую проблему.

Задача такой игры – не формирование профессиональных компетентностей, а решение какой-либо социальной, межличностной задачи.



# Ролевая игра кроме обязательных для любой игры признаков включает еще два:

- обязательно предполагается наличие организатора («мастер»); (в деловой игре наличие организатора также необходимо, но его роль несколько иная – компетентный в данной профессиональной области специалист)
- основным механизмом «запуска» игры является «роль» - комплекс правил и ограничений, которые принимает на себя человек, желающий принять участие в игре.

В ролевой игре проблемной направленности таким механизмом служит также проблема, которая придает роли определенную направленность действий.



# Образовательный смысл любой обучающей игры и игровых методов:

---

Формирование и дальнейшее совершенствование навыков и умений, необходимых в реальных условиях, и в праве на ошибку.



# Преимущества ролевой игры как образовательного средства:

---

- **Мотивация.** (В образовательной ролевой игре знания и навыки, овладение которыми является дидактической целью, рассматриваются как средство достижения игрового результата)
- **Прагматизм, прикладной характер получаемых знаний.** (игра не действительность, но она моделирует жизненные ситуации , которые вполне реально могут возникнуть перед индивидуумом и в которых этому индивидууму придется действовать)
- **Личностно ориентированный подход.** (ученик должен быть активным строителем собственного образования, не мы его учим, а он учится)

Финогенова О. Ролевые игры в образовании // Тезисы докладов. X Сибирский конвент ролевых игр. – Красноярск, 2002.



# Характерные признаки ролевых игр:

- Обязательное наличие в замысле игры проблемной ситуации, отражающей реальную действительность (моделирование процесса выработки решений по выходу из проблемной ситуации). Это принципиальное отличие подобных ролевых игр от всех остальных игровых технологий.
- Наличие и распределение ролей. Каждый участник ролевой игры получает определенную заданную роль и легенду.
- Наличие проблемной ситуации и необходимость поиска способов выхода из нее, что создает определенное эмоциональное напряжение, благодаря которому обеспечивается активность игроков.
- Сценарий(сюжет) ролевой игры готовится заранее, но игроки действуют по заданному сценарию в соответствии с собственным пониманием своего персонажа в данной конкретной ситуации, с историческим, социальным, культурологическим и другим фоном.



- 
- **Наличие общей цели у коллектива** (приобретение новых знаний и отработка навыков принятия осознанных, ответственных решений в процессе совместной деятельности и в межличностном общении).
  - **Коллективное принятие решений участниками игры.** В результате проигрывания проблемной ситуации удастся «наглядно» увидеть плюсы и минусы различных вариантов решений.
  - **Многоальтернативность решений.** Игрокам приходится принимать решение после анализа нескольких альтернатив.



# Характерные признаки деловой игры:

- Наличие в предлагаемой проблемной ситуации реальной профессиональной задачи, требующей от ее участников применения профессиональных знаний и умений для принятия решений.
- Моделирование сопутствующих атрибутов реальной профессиональной деятельности – обстановки, социально-психологической установки взаимоотношений действующих участников: руководитель – подчиненный, ...
- Наличие компетентного специалиста в качестве участника игры, осуществляющего координацию действий всех участников.
- Наличие и распределение ролей подчинено основному сценарию, связанному с моделированием ситуации реальной профессиональной деятельности.



- 
- **Наличие единой коллективной цели у игроков:** они должны выступать одной командой – от их компетентных действий зависит успех поставленной задачи. Ошибки допустимы но нежелательны.
  - **Многоальтернативность решений.** Деловые игры тем и хороши, что дают возможность обсудить принимаемые решения, рассмотреть разные варианты и смоделировать их применение.



# Деятельность участников ролевой и деловой игры оценивается по следующим параметрам:

---

- эффективность принимаемых участниками игры решений;
- активность участников игры;
- оригинальность, творческий подход к поиску выхода из создавшейся проблемной ситуации;
- использование интеллектуальных умений критического мышления;
- достоверность моделируемой ситуации, предпринимаемых действий участников игры, их взаимодействия в контексте данной ситуации.



# Критерии эффективности принимаемых участниками игры решений:

---

- решение поставленной проблемы наиболее рациональным способом с учетом профессиональной специфики (для деловых игр), культурологических, исторических, межкультурных и других особенностей контекста ситуации;
- компетентность участников игры (особ. для деловых игр);
- затраченное на поиск решения время;
- рассмотрение альтернативных подходов, возможных способов решения;
- трудоемкость;
- предвидение последствий принимаемого решения.



В ролевых и деловых играх немаловажное значение приобретает сопровождающий фон – все виды наглядности.

Ролевые и деловые игры проблемной направленности – действенное средство для развития критического и творческого мышления.



- В каких случаях ролевая или деловая игра может быть наиболее эффективна для достижения поставленной методической цели?
- Придумайте проблему. Которую бы вы предпочли рекомендовать для ролевой или деловой игры.
- Сформулируйте дидактические задачи и учебные ситуации, в которых эту же проблему вы бы рекомендовали решать иными методами.