

Е. С. ВЫЛКОВА,

д. э. н., проф.

кафедры государственных и муниципальных финансов
Санкт-Петербургский государственный экономический университет

E-mail: vylkovaelena@mail.ru

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК ИННОВАЦИОННЫЙ ПОДХОД К ПОВЫШЕНИЮ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА В ВУЗЕ

Введено в научный оборот понятие ролевой игры как инновационного способа организации образовательного процесса. Рассмотрены основные положения интерактивного способа организации учебного процесса в вузе. Перечислены этапы организации и проведения ролевой игры. Сформулированы вопросы, которым можно посвящать ролевые игры. Приведен сценарий одной из игр.

Ключевые слова: ролевая игра, организация и проведение игры, сценарий игры, повышение качества образовательного процесса.

Образовательный процесс в российских вузах должен соответствовать вызовам современного исторического этапа развития нашей страны. В «Концепции долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020 года» указано, что «конкуренция различных систем образования стала ключевым элементом глобальной конкуренции, требующей постоянного обновления технологий, ускоренного освоения инноваций, быстрой адаптации к запросам и требованиям динамично меняющегося мира».

Повышение качества образовательного процесса в вузе и его конкурентоспособности на рынке образовательных услуг сегодня невозможно без активного внедрения в учебный процесс новых инновационных методов обучения. Практически в каждом вузе применяются деловые игры и ситуации, кейсы, используются проектный и производственный подход, разрабатываются авторские курсы, направленные на формирование у обучающихся специальных умений и навыков, ориентирующих на творческое мышление. Однако время диктует необходимость поиска новых подходов к повышению качества и способов организации образовательного процесса.

В этой связи считаю возможным поделиться своим 10-летним опытом организации и проведения ролевых игр.

Посылы для учебного процесса

Прежде чем идентифицировать вводимое в научный оборот понятие «ролевая игра», приведу основные положения (посылы), лежащие в основе созданного мной данного инновационного интерактивного способа организации учебного процесса в вузе:

- ◆ чтобы улучшить результат («знания»), необходимо совершенствовать процесс на всех этапах;
- ◆ управление качеством образования в вузе предполагает:
 - ✓ мониторинг, выявление проблем: ролевая игра должна создавать дополнительные воз-

можности выявления проблем образовательного процесса;

- ✓ решение проблем: ролевая игра призвана способствовать решению проблем в игровой форме;
- ✓ контроль: ролевая игра предполагает нацеленность на контроль качества;
- ✓ обратную связь: ролевая игра как способ обратной связи;
- ◆ качество — степень удовлетворенности потребителя. Качество образовательного процесса в вузе имеет свои индивидуальные особенности:
 - ✓ преподаватель — «производитель услуг», студент — «потребитель услуг». При этом следует учитывать, что есть более «широкие потребители конечного результата услуг» — общество, государство, бизнес;
 - ✓ процесс двухсторонний, студенты тоже производят знания, а преподаватели их потребляют;
 - ✓ главная особенность — для качественного оказания услуги необходима максимальная вовлеченность студентов;
- ◆ управление качеством образовательного процесса:
 - ✓ основа эффективного управления любым процессом — эффективно взаимодействующая сплоченная команда. Следовательно, ролевая игра должна быть способом командообразования;
 - ✓ главный плюс — способ командообразования для совместных команд из студентов и прежде всего преподавателей (формально производителя и потребителя, по факту — это два производителя знаний, которые должны действовать сообща), поскольку уникальное отличие образования от других услуг, потребляемых в ходе производства, состоит в том, что знания еще и производятся в процессе потребления. В команде происходит объединение уси-

- лий преподавателей и студентов по решению проблем приобретения профессиональных знаний на условиях максимального раскрытия способностей каждого участника игры;
- ◆ международная интеграция. Ролевая игра как инструмент интеграции в международную образовательную систему:
 - ✓ передовой опыт «реальных» ситуаций, а не теории;
 - ✓ формирование активного потребителя-производителя знаний: только такой студент может учиться по образовательным программам нового поколения;
 - ✓ формирование самоорганизованной и саморегулируемой команды управления образовательным процессом (директивные методы не всегда подходят для управления и генерирования знаний).

Ролевая игра и ее этапы

Ролевая игра — это способ организации учебного процесса, нацеленный на выявление проблем такового, их решение в игровой форме командами, формируемыми из преподавателей и обучающихся (студентов, бакалавров, магистрантов, слушателей школ повышения квалификации и др.). Он предполагает повышение качества образовательного процесса и является важным инструментом интеграции в международную образовательную систему.

Ролевая игра — универсальный способ организации учебного процесса, который в принципе может проводиться *любым* вузом.

Этапы организации и проведения ролевой игры (развернутый вариант) следующие.

1. Подготовительный этап. Выбор темы игры.
2. Соцопрос:
 - ◆ выявление основных проблем;
 - ◆ написание пилотного варианта анкеты;
 - ◆ апробирование пилотного варианта анкеты;
 - ◆ написание финального варианта анкеты;
 - ◆ анкетирование;
 - ◆ формирование базы данных по результатам анкетирования;
 - ◆ обработка данных;
 - ◆ создание презентации по итогам обработки данных;
 - ◆ написание выводов и рекомендаций по итогам проведения соцопроса.
3. Подготовка игры:
 - ◆ написание сценария и распределение ролей;
 - ◆ формирование из преподавателей и студентов аудитории, участвующей в игре;
 - ◆ привлечение работников различных структур вуза (представители ректората по соответствующему направлению, деканатов, кафедр, библиотеки, управления по международному сотрудничеству и др.), а также представителей бизнеса и государственных структур для участия в подготовке игры и включения их в состав жюри;

- ◆ решение вопросов технического обеспечения игры (микрофоны, проектор, экран, реквизиты для ведущих, организация фото- и видеосъемки и др.);
 - ◆ реклама проводимого мероприятия;
 - ◆ решение вопросов, связанных с награждением победителей, участников команд и зрителей.
4. Проведение игры:
 - ◆ приветствие со стороны приглашенных гостей игры (если у вуза, факультета имеется гимн, целесообразно его спеть для поднятия активности аудитории и настраивания ее на плодотворную работу);
 - ◆ представление членов жюри;
 - ◆ формирование команд;
 - ◆ презентация по итогам анкетирования с комментариями;
 - ◆ игра;
 - ◆ подведение итогов и награждение победителей.
 5. Заключительный этап:
 - ◆ сбор отзывов о процессе проведения игры и ее результатах;
 - ◆ анализ плюсов и минусов игры, выявление ошибок, написание рекомендаций по их устранению;
 - ◆ отчет о проведении игры;
 - ◆ статья в СМИ об игре;
 - ◆ окончательные рекомендации для лиц, принимающих решения в вузе.

Результаты опроса и игры доводятся до сведения заведующих кафедрами и представителей деканатов, магистратуры и ректората.

Методология игры

Ролевые игры можно посвящать таким вопросам, как качество лекций и семинарских занятий на основе усиления взаимодействия и взаимопонимания студентов и преподавателей, научная работа студентов, написание курсовых, бакалаврских работ, магистерских диссертаций и др.

Игра может быть как мультидисциплинарной (проводиться силами различных кафедр многих или одного факультета, направлений подготовки магистров), так и монодисциплинарной, т.е. проводимой силами одной кафедры или даже одной ее предметной комиссии.

Мультидисциплинарные ролевые игры в развернутом формате целесообразно проводить не чаще одного раза в семестр. Они требуют существенных сил и времени на подготовку, энтузиазма их организаторов. К сожалению, в рамках статьи нет возможности привести примеры проведенных автором игр развернутого формата.

Монодисциплинарные ролевые игры можно проводить силами кафедр в течение всего срока обучения студентов в вузе.

Сценарий для конкретной игры

Ролевая игра, посвященная написанию магистерских диссертаций, проведена автором для магистран-

тов программы «Налоги и налогообложение», а также курсовых, бакалаврских и дипломных работ студентов 4-го курса факультета экономики и финансов (в рамках празднования дня работников налоговых органов).

Сценарий проведения такой ролевой игры следующий:

- ◆ поздравление с днем налоговых органов. Все участники пели гимн налогам¹ (озвученный гимн в формате MP4 выводится на экран, где, как в караоке, есть бегущая строка, чтобы все могли его петь);
- ◆ формирование команд. У магистрантов в состав команды входили 4 магистранта и 1 представитель предметной комиссии «Налоги и налогообложение» кафедры государственных и муниципальных финансов СПбГЭУ. На 4-м курсе в состав команды входили 4 студента и 1 представитель компании Ernst&Young — международного лидера по предоставлению консалтинговых и аудиторских услуг. Они показали короткометражный фильм, основанный на реальных событиях, о достижении успеха и своей мечты;
- ◆ формирование жюри.

Командам были предложены нижеследующие *конкурсы*:

- ◆ тема и ее актуальность. Одну терминологическую конструкцию по налоговой тематике (налоговое планирование, налоговое администрирование и т.п.) команды получают от ведущего, а другое слово придумывается членами жюри в режиме реального времени из любой области: космос, погода, природа и др. Задача команд — за 3 минуты из полученных слов сформулировать тему и обосновать ее актуальность, а магистрантам — выдвинуть научную гипотезу;
- ◆ составление плана. Задача команд: за 3 минуты составить план в соответствии с требованиями, имеющимися в вузе и одну из глав показать пантомимой (ведущий номер доводится команде непосредственно перед озвучиванием плана). В этом конкурсе активная роль отводится зрителям (следует продумать возможность и целесообразность формирования зрительской аудитории по студенческим или магистерским группам, чтобы обеспечить соревновательный дух и у нее): зрители отгадывают содержание главы;
- ◆ расшифровка аббревиатуры Н-А-Л-О-Г.

Задача команд: за 3 минуты записать с помощью своих зрителей как можно больше расшифровок слова. Оценивается как количество, так и качество. Лично мне понравилась, например, следующая расшифровка: **Н**аработал — **А**ккумуляировал — **Л**авировал — **О**платил — **Г**оржусь. Впрочем, за годы проведения подобных ролевых игр у меня собралась большая коллекция и других интереснейших расшифровок.

Затем предлагаются другие конкурсы. В частности нижеследующие.

¹ Это гимн налоговиков, уже более 5 лет участвующих в работе международных налоговых симпозиумов.

Конкурс составления библиографического списка

Данный конкурс очень важен. Конкурс состоит в том, что командам раздается библиографический список, содержащий законодательно-нормативный акт, учебник нескольких авторов и журнальная статья. Задача: за 3 минуты найти и исправить все ошибки, допущенные при его оформлении. Преподаватели, входящие в состав команд, в этом конкурсе обычно не участвуют.

Перед игрой я обязательно не только смотрю соответствующий ГОСТ (сегодня это ГОСТ Р 7.0.5 2008 «Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Библиографическая ссылка. Общие требования»), но и консультируюсь у работников библиотеки нашего вуза. Последних, кстати, можно пригласить для участия в ролевой игре в составе жюри

Конкурс, имеющий условное название «Антиплагиат»

В условиях лавинообразного нарастания объемов информации очень часто приходится сталкиваться с тем, что при проверке в системе «Антиплагиат» созданная лично тобой фраза отмечается как плагиат. В этой связи очень актуально уметь перефразировать фразу, используя возможности великого и могучего русского языка в части синонимов.

Первому участнику команды выдается фраза из 4-х слов (например, принципы снижения налоговых рисков), он переписывает ее, заменив синонимом первое слово и передает следующему участнику, второй участник меняет второе слово и переписанную фразу передает следующему, третий переписывает фразу, меняя только третье слово, четвертый же участник формирует окончательно измененный вариант фразы, меняя последнее слово. Наконец, пятый участник, получив измененную фразу (например, при удачном стечении обстоятельств правила уменьшения фискальных опасностей), должен максимально точно воспроизвести ее первоначальный вид

Конкурс «Рецензия на работу»

Недаром Штирлиц говорил, что запоминается последнее из сказанного. В конце ролевой игры команды ждет сюрприз: им предлагается за 3 минуты составить рецензию не на свою, полюбившуюся уже работу, а на работу другой команды, отразив актуальность темы, наиболее существенные выводы и рекомендации, практическую значимость, наличие недостатков, общий вывод (внести 2 предложения по совершенствованию). И конечно же, похвалить соперника, чтобы ролевая игра закончилась на позитивной ноте

В завершение идет подведение итогов. Мы обычно опять поем гимн налогам, т.к. стали за время игры командой единомышленников. Можно выдать грамоты, а если какие-то призы предоставят представители бизнеса — замечательно. А можно подарить и свою новую монографию или же пригласить победителей вместе с лектором посетить научную библиотеку без очереди, выдав заранее подготовленный сертификат.

Заключение

Возможно, кто-то улыбнется, прочитав эти строки. А может быть, посоветует прочитать лекцию на тему научной организации труда. Но это уже давно известное и не всегда эффективный способ организации образовательного процесса в вузе.

В ходе ролевой игры за одну учебную пару (1,5 часа) в игровой форме участники получают исчерпывающее представление о правилах написания курсовых, дипломных работ и магистерских диссертаций. Они:

- ◆ активно принимали участие во всех этапах написания названных работ;

- ◆ учились грамотно ставить и решать задачи;
- ◆ рядом с ними были преподаватели и представители бизнес-сообщества, которые помогали и делились своим опытом.

Студенты — как члены команд, так и зрители — в рамках ролевой игры получили навыки работы в команде, осознали те конкретные для каждого аспекты, по которым им необходимы дополнительные консультации у своих научных руководителей при написании реальных курсовых, дипломных работ и магистерских диссертаций.

Ролевая игра никого не оставляет равнодушным. И временные затраты на ее подготовку, и энергия, за-

траченная на ее проведение, окупаются той заинтересованностью, которая проявляется в глазах студентов и магистрантов. Они начинают видеть в тебе не только лектора и преподавателя, но и человека, открытого для доброго и плодотворного сотрудничества по организации учебного процесса, наполненного творческим созиданием и радостью открытий.

Активное и комплексное внедрение различных ролевых игр в учебный процесс российских вузов позволит поднять его на качественно новый уровень, отвечающий требованиям современного момента развития системы высшего профессионального образования нашей страны.

Литература

1. Концепция долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020 года. Распоряжение Правительства РФ от 17.11.2008 № 662-р. — Собрание законодательства РФ, 24.11.2008, № 47, ст. 5489.

References

1. Conception for long-term social and economic development of the Russian Federation up to the year of 2020. RF Government directive of 17.11.2008, No. 1662-r. — Collection of legislation of the RF, 24.11.2008, No. 47, art. 5489.