**Место ролевой игры в обучении и тренинге**

       Главный вопрос, который надо задать себе при выборе конкретного обучающего приема, таков: почему вы хотите или, возможно, не хотите его использовать. Ключевым моментом при этом является его совместимость со всем учебным процессом. Учитель упорядочит этот процесс с помощью расписания, специалист по тренингу организует его в курс или программу тренинга, молодежный или социальный работник — в программу действий. Этот процесс, независимо от его названия, будет требовать ряда действий и запланированных ресурсов, которые будут использованы в определенной последовательности для достижения комплекса целей, и именно этими целями должен определяться выбор соответствующих учебных методов.

       Хотя традиционными методами обучения и преподавания — такими как лекции, чтение, фильмы, дискуссии и письменная работа — можно успешно помогать учащимся приобретать знание фактического материала и важнейших теоретических положений, в рамки которых сможет вместиться будущий опыт, эти методы являются несовершенными по меньшей мере в двух отношениях.

       Во-первых, ими трудно помочь ученику изменить его установку или поведение. Читать или слушать о чем-либо еще не значит пережить это, а перемены и понимание часто приходят лишь с реальным опытом. Легко, например, понять умом унижение и нищету или рассуждать о чувствах, которые испытывают ущемленные или угнетенные люди. Совсем другое дело — испытать дискриминацию и беспомощность на себе. Учащиеся могут критиковать бедняков за пассивность, за отсутствие инициативы; однако если они на собственной шкуре почувствуют всю незавидность такого положения, то, возможно, отнесутся к ним с большим сочувствием и пониманием. Общее представление о беспомощности совершенно не совпадает с реальностью.

       Другой пример можно было бы позаимствовать из тренинга менеджеров. Проходящий обучение менеджер, если задать ему соответствующий вопрос или предложить прокомментировать конкретный случай, может рассказать, как он или она поступит с недовольным сотрудником; но если он займется этим на деле, то приобретет исключительно ценный опыт. Ролевая игра представляет собой один из тех уникальных приемов экспериментального обучения, который помогает ученику справляться с неопределенностью и непростыми житейскими ситуациями.

       Ролевая игра помещает ученика в ситуацию, которая включает те же ограничения, мотивацию и принуждение, какие существуют в реальном мире; ее можно использовать во многих учебных ситуациях. Исторический материал, литература, социология, экономика, политика, менеджмент, география — все это можно осветить с помощью моделирующих упражнений, которые вовлекают ученика в события, делающие акцент на условия, в которых оказываются люди, что и позволяет лучше понять их поведение.

       Второй большой областью, в которой традиционные методы нуждаются в дополнении, является сфера передаваемых навыков межличностного общения и коммуникации. Неважно, как много читает и наблюдает ученик, развить эти навыки полностью можно только путем применения их в реальных межличностных контактах. Взаимодействие вербального и невербального поведения слишком сложно и тонко, чтобы быть сведенным к нескольким простым правилам, и даже если это было бы возможно, ученикам не удалось бы продвинуться без получения постоянной обратной связи, касающейся их поведения. Интерпретация ответных сигналов, полученных от других людей, и реакция на эти сигналы содержат в себе ключи к эффективной межличностной коммуникации.

       Чтобы помочь ученикам развить навыки межличностного общения, учителя прибегают к практическому опыту, используя различные ситуации. Ситуации бывают индивидуального характера — консультирование, интервью, услуги и продажи, личные отношения; а также групповые — комиссии, переговоры, общественные митинги, работа в команде или коллективные интервью. Количество учеников, которым удается таким образом помочь, не ограничено — от тех, кто отстает по школьным предметам, до врачей, менеджеров, полицейских и научных сотрудников. Мало кто возьмется отрицать, что навыки межличностного общения относятся к наиболее ценным качествам, какими может располагать человек.

       Там, где необходимо приобрести опыт, ролевая игра подходит идеально. Ее достоинства обсуждались разными авторами, но наиболее полно они, пожалуй, были представлены Чеслером и Фоксом (Chesler and Fox, 1966), в дальнейшем мы будем ссылаться на них.

#### Преимущества ролевой игры

       Преимущества ролевой игры сведены воедино в рисунке 2.1. Хотя список представлен набором разобщенных пунктов, их можно объединить в три основные группы.

1. Помогает ученику выразить скрытые чувства.
2. Помогает ученику обсуждать личные вопросы и проблемы.
3. Помогает ученику проникнуться чувствами окружающих и понять их мотивацию.
4. Дает возможность поупражняться в различных типах поведения.
5. Высвечивает общие социальные проблемы и динамику группового взаимодействия, формального и неформального.
6. Позволяет живо и непосредственно представить академический описательный материал (историю, английский язык, экономику, географию).
7. Дает возможность учиться глухонемым ученикам и подчеркивает важность невербальных, эмоциональных реакций.
8. Является мотивирующей и эффективной, поскольку предполагает действие.
9. Обеспечивает быструю обратную связь, как ученику, так и наставнику.
10. Центрирована на ученике и обращается к его нуждам и заботам; группа может контролировать ее содержание и темп.
11. Устраняет пропасть между обучением и реальными жизненными ситуациями.
12. Изменяет установки.
13. Учит контролировать чувства и эмоции.

*Рис. 2.1. Преимущества ролевой игры*

**Ролевая игра: позитивная и безопасная при работе с установками и чувствами**

       Во-первых, ролевая игра представляет установки и чувства способом, являющимся одновременно позитивным и безопасным: позитивным, потому что они признаются законным предметом обсуждения и анализа, а также потому, что сама ролевая игра дает возможность научиться контролировать эти чувства и эмоции; и безопасным, потому что личное поведение ученика не обсуждается — обсуждается поведение ученика, играющего роль. Какой бы тонкой ни была между ними грань, наставники всегда властны сами своим способом вести сессию заверяя учеников, что они ни в коем случае не будут выглядеть глупыми и не будут критиковаться за свои взгляды.

       Предположим, что по сценарию необходимо выбрать начальником отдела человека с черной кожей, еврея или женщину. Отбором могут заниматься менеджеры, сотрудники отдела кадров или отборочная комиссия. Не приходится сомневаться, что во время собеседования и отборочных дискуссий будет высказан ряд замечаний по поводу пригодности кандидата. Некоторые мнения будут свободны от предубеждений, но кое-кто обнаружит явные признаки предвзятого отношения. В ролевой игре такого типа участники сумеют время от времени идентифицировать в себе отдельные предрассудки, но в прочих случаях не смогут распознать свое пристрастное отношение. Во время дебрифинга зрители же могут задать вопрос: “Почему вы спросили у нее, кем работает ее муж — разве вы спросили бы мужчину о работе его жены?”, или: “Понимали ли вы, что просто тешили свое любопытство, когда интересовались организацией ланча?”, или: “Почему вам пришло в голову спрашивать чернокожего кандидата о его возможных контактах с полицией?”

       Если дебрифинг проводится правильно, играющие смогут ответить на эти вопросы в соответствии с сыгранными ролями. Однако, если наставник почувствует, что группа коснулась деликатных моментов, он может направить участников, слегка перефразировав вопрос: “Почему менеджер (или вы в роли менеджера) спросил ее о работе мужа? “ Хотя в этом случае ясно, что о пристрастности спрашивают конкретного игрока, тот может отнести на свой счет самые болезненные вопросы и спрятаться за роль во время публичного обсуждения. Ролевая игра раскрывает тему одновременно как частное дело и как предмет общих дебатов, но при желании наставники четко разграничивает эти аспекты.

**Тесно связана с внешним миром**

       Другим существенным преимуществом ролевой игры по сравнению с более традиционными методами является ее способность находиться в тесной связи с внешним миром. Коль скоро ролевая игра отражает поведенческие паттерны, которые могут реально понадобиться ученице по окончании курса тренинга, или в которых она будет нуждаться при общении с окружающими, игра позволяет ей приобрести практический опыт и отработать навыки, которые пригодятся ей в будущем. Возможным становится не только попытать свои силы в общении с заказчиком, переговорах с профсоюзным работником, профессиональном собеседовании или ведении собрания, но и повторить этот опыт, все более совершенствуя свои способности. Практика ролевой игры доводит до сознания ученика тот факт, что некоторые аспекты поведения — такие, например, как развитие хороших отношений с людьми — требуют особого умения в той же степени, что и управление машиной или игра в гольф. Более того, она показывает, что с этими навыками не рождаются и им можно научиться. Ролевая игра требует от учащихся действий, а не пустых разговоров о чем бы то ни было.

**Высоко мотивирует участников**

       Главным достоинством ролевой игры, которое разделяют с ней все игровые и моделирующие упражнения, является то, что она в высокой степени мотивирует учеников и обеспечивает им простую, непосредственную и быструю обратную связь относительно последствий их действий. При хороших организации и проведении ролевой игры она неизменно нравится участникам, так как они втягиваются в нее и долго о ней вспоминают, когда уже забыты многие другие знания, которые они приобрели иными способами. Мотивирующий аспект ролевой игры и моделирования является стержневым и отмечается всеми преподавателями, специалистами по тренингу и прочими пользователями. А если вы сумели мотивировать ученика к учебе, то битва наполовину выиграна.

**ПАМЯТКА.** Через год или два спросите у учеников, что они помнят из программы тренинга и что из нее пригодилось им по окончании учебы. Используйте эти ответы, чтобы скорректировать вашу программу тренинга.

#### Недостатки ролевой игры

       На рисунке 2.2 представлены потенциальные недостатки ролевой игры. Озабоченность вызывают три основных момента. Первое, что обычно приходит людям в голову, это влияние, которое практика ролевой игры может оказать на общую атмосферу и порядки, характерные для учебной аудитории. Речь здесь идет о споре насчет того, должно ли обучение быть “серьезным”, а также затрагивается вопрос социальных и властных отношений между наставником и учениками.

1. Наставник теряет контроль над содержанием и процессом обучения.
2. Упрощения могут вводить в заблуждение.
3. На игру уходит много времени.
4. Используются другие ресурсы — людские, пространственные, материальные.
5. Игра зависит от личностных особенностей наставника и ученика.
6. Столкновения могут включить механизмы отторжения и защиты.
7. Игра может выглядеть слишком захватывающей или легкомысленной.
8. Может преобладать в учебном процессе, отодвигая на второй план теорию и факты.
9. Может зависеть от исходного уровня знаний учащихся.

*Рис. 2.2. Недостатки ролевой игры*

       Тот факт, что многим учащимся нравятся ролевые игры, может расцениваться некоторыми как угроза степенной и серьезной атмосфере учебной аудитории. Опять же, если в ролевой игре представляется историческое событие, где кто-то из участников играет роль бунтовщиков, или разыгрывается борьба между боссами и профсоюзами, то в этих случаях ученики наверняка увлекутся, разгорячатся, и нормальные отношения между преподавателем и учащимся могут смениться естественным нарушением дисциплины.

**подсказка.** В главе 7 рассматриваются способы решения проблем, возникающих в классе.

       Второй момент связан с точностью и уместностью содержания изучаемого урока и степенью, в которой преподаватель или руководитель тренингом должен контролировать это. Возьмите простой пример: в сценарии описан митинг, посвященный проблеме загрязнения окружающей среды местной фабрикой. Митинг организовал государственный инспектор, который проводит расследование в связи с планами фабричного руководства ходатайствовать о расширении производства.

       Этот сценарий может быть разыгран:

* со школьниками, чтобы представить им проблему загрязнения как повод для общественности забить тревогу;
* со студентами колледжа, чтобы обучить их официальной процедуре проведения общественного расследования;
* с инспекторами по охране природы или заводскими инспекторами для изучения методов оценки загрязнения окружающей среды;
* с секретарями компаний или консультантами по правовым вопросам, чтобы изучить способы законного расширения бизнеса;
* с общественными правозащитными деятелями, чтобы научить их отстаивать свои интересы.

       Все эти знания можно вынести из одного и того же сценария. Когда все идет хорошо, все счастливы. Но что произойдет, если представить, что в процессе моделирования представители государства заключают сделку с представителями фабрики? Нужно ли учить компромиссу и реалиям промышленной жизни школьников, если они находятся в возрасте, в котором не смогут справиться с полученным знанием? Или что может случиться, если игроки, играющие общественных правозащитников, увязнут в технических тонкостях оценки загрязнения? Или если эксперты компании потратят массу времени на обсуждение моральной, в отличие от законной, оправданности мер, предпринимаемых против загрязнения?

       Конечно, можно наложить на ролевую игру такие ограничения, что участники не смогут слишком сильно отклониться от заданного курса. Однако чем строже ограничения, тем менее эффективной будет ролевая игра. Воздействие заложенных в нее ситуаций повышается силой воображения.

**! ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ !** Убедитесь, что у вас есть возможность исправить ошибки, которые могут допустить игроки. Это можно сделать во время дебрифинга или снабдив игроков перечнем данных, к которым можно обращаться во время или после ролевой игры.

       Третьим неблагоприятным моментом оказывается проблема ресурсов. Для ролевой игры нужно много времени, места, а иногда — людей. Во-первых, нельзя обойтись без разминки и приучения участников к самой идее ролевой игры. Это особенно касается новичков, но даже опытный практик обычно предпочтет провести кое-какие предварительные упражнения и только потом перейти к ролевой игре как таковой. Во-вторых, само развитие процесса требует времени; в третьих, нужно успеть обсудить происходившее. Поэтому, если наставник хочет воспользоваться ролевой игрой как частью учебной стратегии, он должен уделить ей достаточное время.

**ПАМЯТКА.**В условиях производственного тренинга, где “время — деньги”, полезно подсчитать стоимость ошибок, совершенных плохо подготовленными сотрудниками, и показать, насколько выиграли те, кто уже испытал на себе проблемную ситуацию.

       Требования к помещению будут варьироваться. Важно, чтобы в нем был плоский пол. Лекционный зал со стульями, расположенными ярусами, по меньшей мере затрудняет работу и ограничивает число возможных упражнений. Требования, предъявляемые к полу, выполнить нетрудно, но иногда встает вопрос о размерах помещения или наличии нескольких смежных комнат.

       Многие ролевые упражнения легко вести в одиночку. Роль зрителей можно отвести учащимся, им же можно предложить сыграть в ролевой игре вспомогательные роли. Однако бывает, что сложность игры или особые условия ее проведения, которые требуют специальных знаний, вынуждают подключить к ней дополнительный персонал и прибегнуть к помощи извне. В этих случаях требования ролевой игры неизбежно будут выше, чем у других, более традиционных методов обучения.

**ПАМЯТКА.**Помощников не обязательно искать исключительно в среде ваших младших коллег. Желающих помочь можно найти вне класса среди “реальных” людей — спортсменов, продавцов, менеджеров, канцелярских работников, и т. д. Это будет занятным для них и внесет извне свежий взгляд на ситуацию.

       Наконец, ограничений по количеству учащихся здесь больше, чем на обычных уроках или лекциях. Как только их число превышает 20–25 человек, работать становится все труднее и труднее, хотя всегда возможны исключения.

#### Сферы применения

       Давайте представим, что наставник изучил плюсы и минусы ролевой игры и решил, что мог бы прибегнуть к ней в сфере своей деятельности. Какие вопросы и ситуации лучше всего рассматривать при помощи этой техники? Как и при работе с любой другой — это дело личных предпочтений преподавателя. Наставникам, которые раньше не занимались ролевыми играми, представленный ниже материал поможет выбрать правильное направление и укажет те области, в которых они наверняка преуспеют. Эту информацию не стоит воспринимать как перечень вещей, которые можно и которые невозможно сделать с помощью ролевой игры. При достаточном воображении почти для каждой области знания можно создать ролевую игру, помогающую, по крайней мере, закрепить усвоенный материал.

       Использование ролевых игр наиболее очевидно там, где речь идет в первую очередь о различных аспектах коммуникации. Ролевая игра — высоковербализированная процедура; одно из критических замечаний в ее адрес фактически касается ее чрезмерной зависимости от лингвистических способностей. Она, таким образом, идеально подходит к любой лингвистической деятельности — изучению языков, литературы и тренингу социальных навыков. В этом случае имеется серьезный стимул к ролевой игре, а языковые и прочие методы коммуникации используются в процессе игры так, что учеба становится неотъемлемой частью задачи. Разыгрывая сцены из повседневной жизни — особенно такие ситуации, в которых задействован новый словарный материал, — ученики получают возможность применять язык в свободной и увлекательной манере. Развитие языковых навыков не обязательно ограничивать иностранными языками; с помощью этой техники можно улучшить и разговорную речь.

**ПОДСКАЗКА.** Попробуйте разыграть сценку, в которой участвуют люди из разных социальных классов, возрастных групп или культур. Затем проанализируйте, чем пользовались игроки в качестве ключевых особенностей языка. Что в этом случае считается правильной речью?

       Разыгрывание ролей идеально подходит в ситуациях, когда ученикам нужно освоить новые роли, лучше осознать свои собственные и глубже понять позиции других людей. Эту технику очень хорошо использовать в тренинге социальных навыков не только потому, что она повышает гибкость, чувствительность людей в этом отношении, но и потому, что в сценарий можно включить непосредственную информацию о том, как действовать в некоторых ситуациях и как бороться с бюрократическим аппаратом. Поэтому она и приобретает все большее значение в обучении жизненно важным навыкам.

       Есть ряд предметов, а именно история, социология, литература, искусство, религия и политика, которые отчасти обращаются к образу жизни людей, влиянию, которое оказывают люди друг на друга и на окружающую среду. В этих случаях ролевую игру можно использовать, чтобы обрисовать картину жизни в прошлом или в различных обществах настоящего.

       В данном случае акцент делается на воспроизведении картины общества. С помощью более активной формы ролевой игры — такой, как общественный митинг, можно связать факты и цифры воедино и обменяться аргументами по существу разных идей. Подобным же образом можно использовать ролевую игру для демонстрации значимости тех сторон географии, науки и естествознания, которые пагубно влияют на жизнь людей; такое использование является особенно актуальным в условиях растущей озабоченности проблемами окружающей среды.

       Чаще всего ролевая игра принимает форму интервью. Из этого можно извлечь прямую пользу на курсах менеджмента, поскольку с ее помощью учеников обучают искусству проводить собеседование, а также на занятиях по профориентации, где кандидаты учатся соответственно подавать себя на этих собеседованиях. Эту технику можно с тем же успехом использовать в тренинге интервьюеров, работающих на телевидении, радио или в прессе, а также с обратной целью — для тренинга их “жертв”. Кроме того, техника ведения интервью является неотъемлемой частью навыков, необходимых представителям “помогающих” профессий — в том числе социальным работникам, врачам и психологам. Вдобавок ролевая игра во многих случаях может помочь этим специалистам проникнуться чувствами людей, с которыми они работают. Подобное упражнение заставляет игроков вообразить, “что было бы”, будь они X, Y или Z. Оно развивает в них восприимчивость ко всей совокупности нужд их клиентов (Cooper, 1972).

       В тренинге менеджмента ролевую игру можно также использовать для развития навыков межличностного общения в вопросах, связанных с групповой динамикой и принятием решений. Есть много групповых упражнений, которые требуют от участников принятия решений или достижения консенсуса с помощью разыгрывания ролей ключевых фигур. Кроме того, эти упражнения на развитие группы можно использовать и в других ситуациях, когда люди должны научиться работать в команде. Примерами могут быть научно-исследовательские или проектные группы, а также педагогические коллективы. Это сфера, где ролевая игра может быть полезна даже естественным наукам или техническим дисциплинам.

       Последней специфической областью является переговорный процесс. В условиях “круглого стола” можно исследовать баланс ресурсов в странах третьего мира, проблемы международной торговли, философские дилеммы или (разумеется) сами навыки ведения переговоров с позиций либо продавца, либо профсоюзного деятеля, либо менеджера.

       Ролевые игры широко практикуются в тренинге менеджмента, так как они позволяют инструктору работать с человеческим фактором в организации. Может возникнуть и возникает множество проблем, касающихся разных сфер, а именно:

* авторитет и власть;
* мораль и сплоченность;
* нормы и стандарты;
* цели и задачи;
* изменение и развитие.

       Можно видеть, что эти темы легко встраиваются в сценарии ролевых игр

Статья М. ван Ментса