

## РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ЗНАЧИМЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

### *Role Play as a Technique of Developing Learners' Professionally Significant Competences*

**Natalia Ivanova**

Pskov Branch of the Academy of Federal Penal Service of Russia,  
Russian Federation

**Abstract.** *The article addresses essential aspects of role play as a technique aimed at facilitating military students' professionally significant competences. The study undertaken here advocates the task-based language teaching as an integral part of the military students' vocational training at the law faculty. Hence the goal of our study is to provide theoretical justification and methodological development of the concept of role play in foreign language teaching as a means of promoting second language learning and facilitating vocational training. We have analysed the impact of role play on the learner acquisition processes and forming of their professionally significant competences. We have identified stages and algorithms of role play, examined its components and characteristics in foreign language teaching. The conceptual framework of the study follows the model of professional competence approach. Research and experience data obtained in our experimental work make it possible to identify the significance of role play in second language learning designed for military students' professional development in educational programs at law faculties.*

**Keywords:** *professionally significant competences; role play; task-based language teaching; vocational training.*

### **Введение** *Introduction*

В настоящее время система образования в России находится в стадии активной трансформации в связи с переходом на модернизированный Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования третьего поколения (ФГОС ВО 3++), согласно которому требования образовательных стандартов приводятся в соответствие к требованиям профессиональных стандартов к квалификации работника. Особое внимание в ФГОС ВО 3++ уделяется развитию универсальных компетенций, имеющих надпредметный характер и являющихся обязательной надстройкой к формированию профессиональных компетенций.

Универсальные и профессиональные компетенции специалиста формируются за счет их систематического интегрирования в целостный образовательный процесс через содержание, отражающее новые реалии действительности, интенсивные игровые технологии, предусматривающие «обучение через действие» и средовые факторы, создающие условия для саморазвития и самореализации обучающегося.

Актуальность данного исследования заключается в необходимости разработки практико- и личностно-ориентированных методик обучения дисциплине «Английский язык», играющей особую роль в формировании цельного компетентностного портрета выпускника вуза.

Цель исследования заключается в том, чтобы определить соответствующие концептуальным изменениям ФГОС 3++ оптимальный методический инструментарий и дидактические условия и возможности интерактивной технологии ролевая игра для развития профессионально значимых компетенций обучающихся.

В качестве методов исследования использовались анализ философской, педагогической, социально-психологической, научно-методической и специальной профессиональной литературы по проблеме исследования; целенаправленное наблюдение за процессом развития и обучения обучающихся, анализ экспериментальных данных, анкетирование.

Базой исследования стало Федеральное казенное образовательное учреждение высшего образования «Псковский филиал Академии ФСИН России».

### **Теоретическая основа темы** *The theoretical background*

С учетом современных реалий социально-экономического развития страны и изменившихся требований к уровню и качеству подготовки специалистов в соответствии с трансформацией системы профессиональной подготовки в условиях перехода на ФГОС 3++ требуется внести изменения как в содержание, так и в «педагогику» подготовки выпускников.

Обучение «через действие», игровую деятельность, моделирующую ситуации реального общения, рассматривается в мировой педагогике как наиболее успешная альтернатива традиционным методам (Passov & Kuzovleva, 2010; Polat, Buharkina, Moiseeva, & Petrov, 2002; Kitajgorodskaja, 2009; Montessori, 2009; Remus, 1981).

Изучение феномена игры и ее роли как социального, культурного и философского явления, как одного из древнейших средств воспитания,

обучения и развития, являющегося неотъемлемой частью повседневной жизни человека, находится в центре внимания зарубежных и отечественных психологов, педагогов, антропологов и философов, начиная с античных времен и по настоящее время (Platon, 1990; Huizinga, 2019; Bern, 2006; Jel'konin, 1999 и др.).

Ролевая игра является одним из приемов метода обучения в сотрудничестве, предложенного американскими педагогами Э. Арносоном (1978), Р. Славиным (1986), Д. Джонсоном (1987), (Polat, Buharkina, Moiseeva, & Petrov, 2002).

Ролевая игра рассматривается нами как педагогическая технология развития профессионально значимых компетенций обучающихся. Используя термин «педагогическая технология» мы за основу берем определение, предложенное российским педагогом С.Г. Вершловским. Педагогическая технология - это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящей своей задачей оптимизацию форм образования (Vershlovskij, 2007).

Таким образом, разработка психолого-дидактических условий, обеспечивающих качество организации учебного процесса, и социально-педагогических условий вуза, направленных на формирование профессиональной компетентности будущих сотрудников уголовно-исполнительной системы (далее УИС) в процессе вузовского образования, является педагогическим условием эффективности учебной и квазипрофессиональной деятельности обучающихся, результатом которой становится профессиональная компетентность специалиста.

### **Организация исследования** *Research organization*

Профессионально значимые компетенции, формируемые у обучающихся в процессе обучения английскому языку, лежат в области коммуникации, умения взаимодействовать в ситуациях повседневной жизни и в профессиональной сфере деятельности, а также в области универсальных умений и навыков, имеющих надпредметный характер.

Профессиональную компетентность сотрудника уголовно-исполнительной системы мы рассматриваем как интеллектуально и личностно обусловленную, социально значимую качественную характеристику специалиста, которая складывается из понимания значимости и знания существа выполняемой работы, коммуникативной компетентности, высокого уровня профессиональной культуры, включающей в себя определенный уровень развития профессионально-нравственных

установок и таких качеств как рефлексия, коммуникативная толерантность, эмпатия, самоконтроль.

В ходе проведения педагогического эксперимента была предпринята попытка реализации социально-педагогических и психолого-дидактических условий организации учебного процесса, необходимых для эффективного формирования и развития у будущих сотрудников УИС профессиональной компетентности.

Учитывая комплекс профессиональных и универсальных компетенций, формированию которых посвящена учебная и внеучебная деятельность по дисциплине «Английский язык», обучающимся на стадии завершения работы по изучению темы «Структура и функции Интерпола» предлагается выполнить проект «Роль Интерпола в борьбе с преступностью», результаты которого будут представлены в виде ролевой игры «Сессия Генеральной Ассамблеи Интерпола».

Деятельность всех структур и органов УИС, на которую возложена функция по исполнению наказаний, подчинена стратегической задаче правоохранительных органов - борьбе с преступностью. Ролевая игра «Сессия Генеральной Ассамблеи Интерпола» предлагает обучающимся алгоритм взаимодействия представителей службы Интерпола в рамках правоохранительной деятельности по борьбе с преступностью во всем мире.

Ролевая игра «Сессия Генеральной Ассамблеи Интерпола» и предшествующая ей проектная деятельность обучающихся рассчитаны на курсантов 1 курса очной формы обучения юридического факультета Псковского филиала Академии ФСИН России, для которых обучение английскому языку организуется на основе определенной предметной области знаний - юриспруденции.

Реализация психолого-дидактических условий организации краткосрочного проекта позволила организовать и успешно провести интернет квест, результатом которого стали подготовленные курсантами презентации по видам преступлений. Основными задачами проектной деятельности являлись формирование у обучающихся коллективной ответственности при выполнении проектного задания, развитие универсальных и коммуникативных компетенций, повышение мотивации к изучению языка.

Игровая деятельность, включенная в процесс обучения в сотрудничестве при выполнении проектного задания, в ходе которого обучающиеся поочередно выполняют разные социальные роли: лидера, исполнителя, организатора, докладчика, эксперта, исследователя и т.д., позволяет каждому участнику проекта построить свою индивидуальную образовательную траекторию, свой маршрут индивидуального развития в

социуме, формируя и развивая такие качества личности как эмпатия, коммуникативная компетентность, коммуникативная толерантность, рефлексия.

К социально-педагогическим (внешним) условиям ролевой игры, способствующим оптимизации межличностного общения ее участников, относятся следующие характерные черты:

1. постепенная смена роли преподавателя от активного контроля к наблюдению;
2. контроль и оценка ролевой игры с активным участием самих участников игры через коллективное обсуждение ее результатов;
3. проведение игры на основе профессионально значимой ситуации общения для стимулирования мотивации учения;
4. размещение участников игры в соответствии с моделируемыми условиями реальности.

Психолого-дидактические условия организации ролевой игры представляют собой комплекс задач для преподавателя, от выполнения которых зависит успешность организации ролевой игры:

1. определить цели и задачи ролевой игры;
2. выбрать тематику игры, соответствующую возрастным и профессиональным особенностям обучающихся; откорректировать не совсем подходящую игру под нужные условия;
3. подготовить обучающихся к игре в лингвистическом плане (отобрать пройденный языковой и речевой материал, интонационные модели, выражающие эмоции (гнев, радость, печаль) для максимально эффективного использования в активном режиме общения и тренировки неподготовленной речи;
4. подготовить обучающихся к игре в психологическом плане, т.е. настроить их на «принятие» определенных социальных ролей с определенными моделями поведения в ситуациях межличностного взаимодействия;
5. подготовить реквизит (ролевые карточки, элементы декорации);
6. подготовить средства наглядности в виде таблиц, схем, ассоциограмм с ключевыми словами для использования в ситуациях речевого общения.

Структура ролевой игры включает в себя 3 компонента: роли, исходная ситуация, ролевые действия. Роли участников ролевой игры «Сессия Генеральной Ассамблеи Интерпола»: представители национальных служб Интерпола, Генеральный Секретарь Интерпола являются социальными, так как обусловлены местом человека в структуре социальных отношений.

При создании исходной ситуации - Сессия Генеральной Ассамблеи

Интерпола - необходимо учитывать и обстоятельства реальной действительности и взаимоотношения участников коммуникации. Выделяются следующие компоненты ситуации в рассматриваемой ролевой игре:

- 1) субъект – представитель национальных служб Интерпола;
- 2) объект (предмет разговора) – анализ деятельности Интерпола по предотвращению международной преступности и разработка резолюции Генеральной Ассамблеи Интерпола;
- 3) отношение субъекта к предмету разговора – официально-деловой стиль общения, отсутствие субъективности в изложении фактов, нейтральный тон сообщения.

Ролевые действия представителей национальных служб Интерпола зависят от роли – главного компонента ролевой игры – и включают в себя вербальные действия (выступления с презентациями, дискуссии при обсуждении заданий, резолюции) и невербальные действия (мимику, жесты), использование реквизита.

Проведение ролевой игры подчиняется определенному алгоритму, состоящему из 3-х этапов - вызов, осмысление и рефлексия - последовательность организации которых отражает закономерности мыслительной деятельности человека и представляет собой базовый дидактический цикл, лежащий в основе технологии «Развития критического мышления через чтение и письмо» (РКМЧП) (Steel, Meredith, Temple, & Walter, 2007).

1. Стадия вызова служит для «вызова» внимания и пробуждения интереса обучающихся к теме занятия. Приветствие участника игры «Генерального Секретаря Интерпола», обозначающего главную тему и задачи «Генеральной Ассамблеи», сопровождается графической формой представления информации - кластером, графическим систематизатором (Holley & Dansereau, 1984), который используется как прием актуализации имеющихся знаний у обучающихся по теме «Структура и функции Интерпола».
2. Стадия осмысления содержания включает в себя различные техники обработки информации, позволяющие передать участникам игры свой субъективный опыт ее понимания.

За выступлениями «экспертов» Интерпола следует работа участников игры в малых группах, которым предлагается выполнить ряд заданий по организации учебного материала в графические формы. Например, заполнить графическую форму по методу «Инсёрт» (*INSERT – Interactive Noting System for Effective Reading and Thinking* ‘интерактивная система записи для эффективного чтения и размышления’) (Vaughan & Estes, 1986),

предполагающему активное чтение с использованием системы маркировки текста условными значками («v», «+», «-», «?»), систематизацию информации с занесением данных в таблицу и ее обсуждение.

Составление причинно-следственной диаграммы, «Фишбоун» (Ishikawa, 1988) позволяет обучающимся в результате структурного анализа причинно-следственных связей «разбить» общую проблемную тему на ряд причин и аргументов.

Далее идет презентация коллективной работы малых групп.

Завершается игра составлением резолюции «Генеральной Ассамблеи Интерпола» через работу в малых группах и ее обсуждение.

3. Стадия рефлексии предполагает обсуждение ролевой игры ее участниками, подведение итогов и заполнение анкеты, содержащей вопросы, касающиеся оценки своей работы и работы малой группы, наиболее интересных приемов работы, а также приемов, которые помогли глубже освоить материал, полученных новых знаний и опыта работы в команде, возможности применения полученных знаний в будущей профессиональной деятельности и т.д..

Организация ролевой игры в соответствии с определенным алгоритмом “вызов – осмысление – рефлексия” и воспроизводимость игры на уровне педагогического процесса и педагогических результатов позволяют говорить об универсальном, метапредметном характере предлагаемой технологии ролевой игры, которая может использоваться на любой ступени обучения с учетом ряда психолого-дидактических и социально-педагогических условий организации учебной деятельности обучающихся.

### **Методы организации и результаты исследования** *Methodology, organisation and results of the research*

Целью нашего экспериментального исследования являлось изучение влияния технологии ролевая игра с интегрированными в нее приемами проектной технологии и технологии развития критического мышления на формирование профессионально значимых компетенций будущих сотрудников УИС.

Для каждой рассматриваемой компетенции (коммуникативной и универсальной) были определены показатели, характеризующие ее проявления, и уровни сформированности (в таблице 1 представлены некоторые ее показатели).

Респондентами были избраны курсанты 1 курса бакалавриата направления подготовки 40.03.01 - Юриспруденция очной формы обучения Псковского филиала Академии ФСИН России (г. Псков, Россия); всего 50

участников. Эксперимент проходил в период с сентября 2018 г. по июнь 2019 г.. Формой контроля сформированности профессионально значимых компетенций являлась ролевая игра.

Таблица 1. Показатели сформированности профессионально значимых компетенций

Table 1 Indicators of the formation of professionally significant competences

Компетенция	Показатель	Уровни сформированности		
		Низкий	Средний	Высокий
коммуникативная	участие в речевом общении	участвует только в рецептивных видах речевого общения	пытается участвовать в рецептивных и продуктивных видах речевого общения	активно участвует в рецептивном и продуктивном видах речевого общения
	...			
универсальная	анализ информации	отсутствует умение критического осмысления информации	не всегда проявляет умение критического осмысления информации	использует информацию, предварительно проанализировав ее
	...			

В ходе эксперимента курсантам предлагалось оценить показатели компетенций у себя в начале и в конце 1 курса обучения. Для самооценки уровня сформированности компетенций использовалось анкетирование курсантов, в ходе которого они отмечали степень выраженности у себя каждого из показателей: «хорошо», «средне», «слабо». Оценкам «хорошо», «средне», «слабо» были присвоены баллы 3, 2, 1 соответственно. Сравнительные результаты самооценки компетенций представлены на диаграмме (рис. 1)

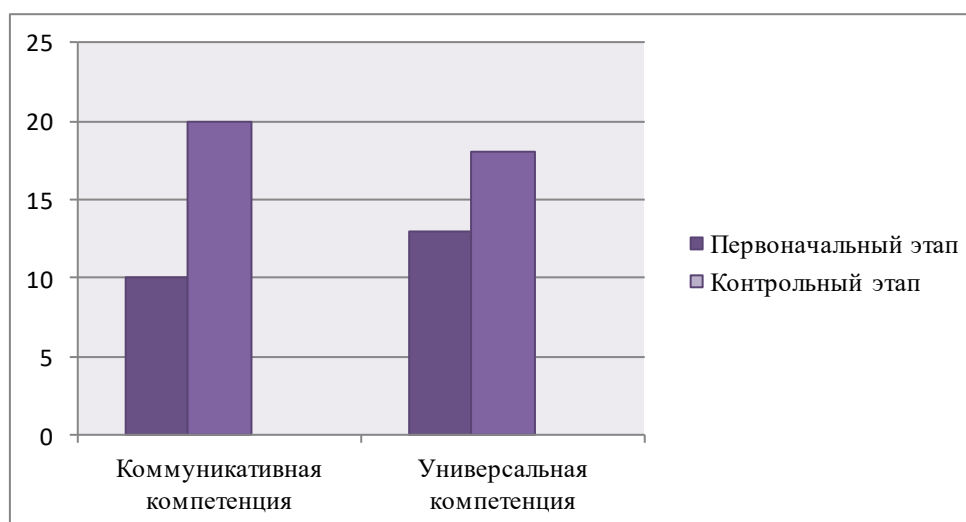
Невысокий результат самооценки универсальной компетенции в конце 1 года обучения по сравнению с их оценкой в начале эксперимента указывает на повышение уровня самокритичности курсантов в процессе оценивания своих результатов.

По результатам самооценки курсантов можно заметить, что у них наблюдается положительная динамика сформированности коммуникативной и универсальной компетенций.

При подготовке проектных заданий и во время проведения ролевой игры на контрольном этапе проведения эксперимента курсанты продемонстрировали критическое мышление: проанализировали проблемные ситуации, выявили задачи (проблемы), показали пути решения поставленных задач, сделали выводы, выразили свое отношение к



проблеме, ответили на вопросы. При этом участвовали в рецептивном и продуктивном видах речевого общения на английском языке для решения задач коммуникации, что указывало на сформированность коммуникативной компетенции. Таким образом, к концу первого курса у курсантов наблюдалась положительная динамика сформированности профессионально значимых компетенций.



*Рисунок 1. Сравнительные результаты самооценки компетенций*  
*Figure 1 Comparative results of the self-assessment of competences*

Исходя из этого, мы можем утверждать следующее: использование интерактивной технологии ролевая игра с интегрированными приемами проектной технологии и технологии развития критического мышления в рамках изучения дисциплины «Английский язык» позволит повысить эффективность формирования профессионально значимых компетенций будущих сотрудников УИС.

### **Обобщение** **Conclusion**

Интерес к исследованию феномена игры и ее роли как социального, культурного и философского явления, как одного из древнейших средств воспитания, обучения и развития находится в центре внимания зарубежных и отечественных психологов, педагогов, антропологов и философов, начиная с античных времен и по настоящее время.

Профессионально значимые компетенции специалиста формируются за счет их систематического интегрирования в целостный образовательный процесс через содержание, отражающее новые реалии действительности,

интенсивные игровые технологии, предусматривающие «обучение через действие» и средовые факторы, создающие условия для саморазвития и самореализации обучающегося.

Игровая деятельность, включенная в процесс обучения, позволяет каждому обучающемуся построить свою индивидуальную образовательную траекторию, свой маршрут индивидуального развития в социуме, ставя обучающегося в позицию субъекта по овладению качествами, необходимыми в его будущей профессиональной деятельности.

### Summary

Universal and professional competences of a specialist are formed by their systematic integration into the whole educational process through the content that reflects the new realities of life, intensive game techniques that provide for “learning through action” and environmental factors that create conditions for self-development and self-realization of the student.

Learning “through action”, a game activity that simulates situations of real communication, is considered in the world of pedagogy as the most successful alternative to traditional methods.

Role play is considered by us as a pedagogical technique for developing professionally significant competences of students.

During the pedagogical experiment there has been made an attempt to implement socio-pedagogical and psychological-didactic conditions for the organization of the educational process, which are necessary for the process of effective formation and development of professional competences in future employees of the Federal Penal Service. Activity-based and system-based approaches formed the basis for organizing the process of forming the professional competences of a Federal Penal Service employee.

Taking into account the complex of professional and universal competencies, which are the subject of educational and extracurricular activities of the discipline “The English Language”, students are invited to complete the project “The Role of Interpol in the Fight against Crime”, the results of which will be presented in the form of the role play “Session of the General Assembly of Interpol”.

The role play activity included in the educational process allows each student to build up his own individual educational trajectory, his own route of individual development in society, putting the student in the position of a subject to master the qualities required in his future professional activity.

### Литература References

- Bern, E. (2006). *Igry, v kotorye igrajut ljudi. Ljudi, kotorye igrajut v igry*. Moskva: Sovremennyy literator.
- Holley, C.D., & Dansereau, D.F. (1984). Networking: The technique and the empirical evidence. In C.D. Holley D.F. Dansereau (Eds.), *Spatial learning strategies: Techniques, applications, and related issues* (pp. 81-108). New York: Academic Press.
- Huizinga, J. (2019). *Homo Ludens*. Moskva: Azbuka.

- Ishikawa, K. (1988). *Japonskie metody upravlenija kachestvom*. Moskva: Jekonomika.
- Jel'konin, D.B. (1999). *Psihologija igry*. Moskva: Vlados.
- Kitajgorodskaja, G.A. (2009). *Intensivnoe obuchenie inostrannym jazykam. Teorija i praktika*. Moskva: Vysshaja shkola.
- Montessori, M. (2009). *Vpityvajushhij razum rebenka*. Sankt-Peterburg: Detstvo-Press.
- Passov, E.I., & Kuzovleva, N.E. (2010). *Urok inostrannogo jazyka*. Moskva: Feniks.
- Platon (1990). *Sobranie sochinenij: V 4 t.* Moskva: Mysl'.
- Polat, E.S., Buharkina, M.J., Moiseeva, M.V., & Petrov, A.E. (2002). *Novye pedagogicheskie i informacionnye tehnologii v sisteme obrazovanija*. Moskva: Izdatel'skij centr «Akademija».
- Remus, W.E. (1981). Playing business games. Expectations and realities. *Simulation and games*, 12(4), 480-488.
- Slavin, R.E. (1989). Research on Cooperative Learning: an international perspective. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 33(4).
- Steel, J.L., Meredith, K.S., Temple, C., & Walter, S. (2007). *What is Critical Thinking. Guidebook I*. Prague: Kritické myšlení, o.s.
- Vaughan, J., & Estes, T. (1986). *Reading and Reasoning Beyond the Primary Grades*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Vershlovskij, S. G. (2007). *Ot povyshenija kvalifikacii k post diplomnomu pedagogickomu obrazovaniju. Andragogika postdiplomnogo pedagogicheskogo obrazovanija: nauchno-metodicheskoe posobie*. Sankt-Peterburg: APPO.