

## ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ МОДЕРНИЗАЦИИ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**С. Б. Ступина**

*Институт дополнительного  
профессионального образования  
Саратовского государственного  
университета имени Н.Г. Чернышевского*

Главная задача российской образовательной политики – обеспечение современного качества образования на основе сохранения его фундаментальности и соответствия актуальным и перспективным потребностям личности, общества и государства.

Модернизация образования – это политическая и общенациональная задача, она не должна и не может осуществляться как ведомственный проект. Интересы общества и государства в области образования не всегда совпадают с отраслевыми интересами самой системы образования, а потому определение направлений модернизации и развития образования не может замыкаться в рамках образовательного сообщества и образовательного ведомства<sup>1</sup>.

Системность и целостность процесса модернизации российской высшей школы зависит от того, насколько его организаторы представляют себе, во-первых, цели, на которые работает существующая система образования, во-вторых, цели, к реализации которых необходимо перейти. Если этого – первых и вторых целей – не обозначить, то можно долго заниматься преобразованием частностей, которые не изменят системы образования в целом. Отсутствие понимания целей модернизации, – пожалуй, главная из причин, по которым многие широкомасштабные эксперименты оказываются недостаточно успешными.

Цели модернизации были бы более ясными, если задавались подобным образом, и позволили бы, в свою очередь, построить остальные элементы системы образования: его структуру, содержание, технологию, систему контроля результатов. К сожалению, в документах, которые должны регулировать ход модернизации, цели преобразований описываются привычным образом – в виде направлений деятельности. Что-то нужно «улучшить», «развить», «сформировать». В результате от цели остается лишь оболочка, педагогическая мечта, достижение которой невозможно ни обеспечить, ни проверить. Неудивительно, что в результате появляются стандарты образования или контрольно-измерительные материалы для оценки качества учебных достижений учащихся, никак не связанные с заявленными целями.

---

<sup>1</sup> Концепция модернизации российского образования до 2010 года

Современный этап развития высшей школы в России, введение новых образовательных стандартов, вхождение страны в Болонский процесс и другие международные соглашения стимулируют формирование новых подходов и разработку принципиально новых критериев качества образования. Все большее развитие получают новые образовательные технологии, основанные на эффективном использовании в учебном процессе вузов современных средств и методов передачи знаний.

Вместе с тем современная система образования должна не просто развивать интеллект обучаемых, повышать его возможности – она должна практически его ориентировать, управлять вниманием и действиями студентов, обучая их процессу самостоятельного учения и развития, расширять их инновационный и креативный потенциал. Решить такие проблемы можно, только разумно сочетая традиционные и инновационные технологии обучения<sup>1</sup>.

В педагогической литературе описаны три типа инновационных подходов к образовательным технологиям:

**радикальные** – например, осуществление попытки перестроить весь учебный процесс на основе компьютерных технологий, включая обучение через Интернет-сеть, дистанционное обучение, виртуальные семинары, конференции, игры и пр.;

**комбинаторные** – соединение ранее известных элементов (новый метод обучения как необычное сочетание известных приемов и способов, например лекция-диалог или семинар: анализ критических инцидентов по проблеме);

**модифицирующие** (совершенствующие) – улучшение, дополнение имеющейся методики обучения без существенного ее изменения (например, деловая или ролевая игра).

Разработка инновационных моделей обучения, как правило, связывается с несколькими видами деятельности:

- поиски по линии *репродуктивного обучения* («индивидуально предписанное обучение», «персонализированная система обучения», «бригадно-индивидуальное обучение»), конкретно-дидактическая основа которого связана с развитием программированного обучения;

- поиски по линии *исследовательского, инновационного обучения*, в рамках которого учебный процесс строится как поиск познавательно-прикладных, практических сведений (новых инструментальных знаний о способах профессиональной деятельности, разработки новых концепций и парадигм);

- использование *модели учебной дискуссии*, характерными чертами которой являются прежде всего обмен знаниями, сведениями; поощрение разных точек зрения и подходов; возможность критиковать или отвергать

---

<sup>1</sup> Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений/ А.П. Панфилова. М., 2009. 192 с.

любое из высказываемых мнений; выработка коллективного, как правило, компромиссного решения;

- организация обучающей деятельности на основе *игровой модели*, предполагающей включение в учебный процесс имитационных игр, тренингов и упражнений при максимальной активности обучаемых.

Исследователи установили, что при лекционной подаче материала усваивается не более 20 % информации, в то время как в дискуссионном обучении – 75 %, а в деловой игре – около 90 %. В учебном процессе современных вузов наиболее актуальными инновациями являются модели учебной дискуссии и игровая модель. Обе эти модели обучения тесно взаимосвязаны: в их основе – организация активной деятельности обучаемых по поиску и принятию решений и затем организация проведения внутригрупповой и межгрупповой дискуссии по проблемам, отражающим реальность будущей профессии, или по смоделированным ситуациям в рамках интерактивных технологий обучения: имитационных, деловых игр, сценариев ролевых игр и инсценировок.

В современной педагогической практике ролевой метод – действенное диагностическое, прогностическое и коррекционное средство социально-психологической подготовки. Ролевые игры могут применяться достаточно широко также в системе профессиональной подготовки, переподготовки и повышения квалификации – как самостоятельно, так и как часть тренинга или деловой игры. Метод ролевой игры является интерактивным. Как правило, его используют в программах по изучению сферы человеческих отношений: взаимодействия деловых партнеров, межличностной коммуникации, взаимопонимания. Это помогает участникам стать более восприимчивыми к чувствам других.

Ролевая игра в качестве компонента психотренинга рассматривается также в психологическом моделировании. Здесь она направлена на получение психокоррекционного эффекта за счет интенсивного межличностного общения и выполнения совместной деятельности группой людей в условиях игровой имитации реальных или вымышленных ситуаций<sup>1</sup>.

Ролевые игры, как и все интерактивные технологии, основаны на обучающем эффекте совместных действий. С психологической точки зрения содержанием ролевой игры являются не предмет, его употребление или изменение человеком, а отношения между людьми, осуществляемые через действия с предметами: не «человек – предмет», а «человек – человек». Отмеченная специфика ролевой игры обуславливает ее предпочтительное применение в психотерапевтических и личностных тренингах. Ролевая игра может использоваться также в обучающих целях – если ее содержанием становится управленческая ситуация, т. е. игра

---

<sup>1</sup> Никандров В.В. Антитренинг, или Контуры нравственных и теоретических основ психотренинга. СПб., 2005. 176 с.

принимает деловой характер и направлена на развитие умений взаимодействовать с другими людьми.

Ролевая игра – это способ расширения опыта участников посредством предъявления им неожиданной ситуации, в которой предлагается принять позицию (роль) кого-либо из участников и затем выработать способ, который позволит привести эту ситуацию к достойному завершению.

К основным характеристикам ролевых игр относят наличие:

- модели управляемой системы, включенной в конкретную социально-экономическую систему. Такой моделью может стать школа, завод, магазин, музей, библиотека или отдельное подразделение какой-либо организации с достаточно подробным описанием специфики, имеющихся ресурсов (материально-технических, финансовых, кадровых, социально-психологических);

- ролей и их взаимодействия;
- различных целей участников игры, исполняющих разные роли;
- общей цели у всего игрового коллектива;
- многоальтернативности решений;
- группового или индивидуального оценивания деятельности участников;

- управляемого эмоционального напряжения.

Основное отличие ролевых игр, например, от «разыгрывания» ситуаций в ролях состоит прежде всего в том, что тому, кто исполняет роль участника анализируемой ситуации, наряду с ее описанием выдается инструкция, в которой предписано, как вести свою роль, какой стратегии придерживаться, какой характер изображать, как оценивать сложившуюся ситуацию, какие интересы отстаивать и какие цели достигать. Такая игра называется сюжетной или сценарной. Сюжетная игра направлена на проживание и анализ типичных проблем взаимодействия. С ее помощью обучаемые осваивают новые, непривычные для себя, но эффективный модели поведения.

Инструкция к ролевой игре должна, с одной стороны, детально описывать все аспекты ситуации, с другой – ставить жесткий границы, препятствующие участникам сыграть свои роли в соответствии с их собственными представлениями о том, как необходимо действовать. Задача, к решению которой стремятся члены группы, участвующие в ролевой игре, – создание модели поведения, характерного в повседневной жизни для реальных людей. Следует подчеркнуть, что именно поведение, а не просто проявление талантов выступающих служит основой для последующей дискуссии. Группа должна наблюдать за содержанием каждой разыгрываемой сцены.

Ролевые игры – это игры по заданному сценарию, который требует не только знакомства с материалом ситуации, но и вхождения в заданный образ, т.е. в какой-то степени даже перевоплощения, актерского

мастерства. Специалисты по ролевым играм отмечают, что ролевая игра дает возможность каждому обучаемому проявить свою индивидуальность, свои творческие возможности, развивает умение «входить в положение других», лучше понимать их позиции и чувства, а также создает условия для лучшего осмысления норм и правил поведения, общения. Это способствует осознанию значимости социально-психологических факторов при взаимодействии с другими людьми. Кроме того, приобретается опыт более объективного анализа как своего собственного поведения, так и поведения других, развивается психологическая метакомпетентность.

Роли каждого участника (в соответствии с общими условиями ролевой игры) могут привести обучаемых к живой дискуссии, особенно когда каждый вживается в роль, а не просто исполняет свои обязанности.

Технология применения ролевой игры в обучении предполагает знакомство участников занятия с самой ситуацией, а затем распределение между ними ролей ее участников. В качестве способов распределения ролей обычно используют два варианта их распределения:

- роли распределяются между некоторыми обучаемыми, а остальные, не получившие ролей, становятся активными зрителями, наблюдателями или выполняют функции арбитра, записывая особенности поведения участников и затем оценивая его последствия;
- участники анализа ситуации разбиваются на небольшие группы единомышленников, каждая группа берет на себя роль отдельного лица, участника ситуации или возглавляемого им подразделения.

При внедрении этой технологии занятия проводятся либо в форме совещания, либо свободно развивающегося ролевого общения – диалога между участниками. В заключение занятия слушатели обсуждают итог и ход решения проблемы (конфликта), оценивают поведение каждого из участников, его продуктивность.

Метод ролевых игр позволяет обучаемому «походить в чужих ботинках» – посмотреть как бы со стороны на себя и того героя, чью роль он исполняет. Это имеет большое значение для перцептивного обучения, развития навыков адекватного восприятия партнеров и достижения взаимопонимания, выбора эффективного сценария поведения.

Как показывает практика, суть успешной ролевой игры – создание ситуации, приближенной к реальности настолько, насколько позволяют условия. Если группа чувствует, что сценарий нереалистичен или не учитывает некоторых деталей практической деятельности, то ценность игры будет потеряна и цели обучения не будут достигнуты. Если цели ролевого упражнения полностью не объяснены и не сделан акцент на важности демонстрации поведения (а не актерских способностей), то существует опасность, что ролевая игра будет восприниматься как нечто забавное.

Как и любой метод тренинга, подразумевающий активное вовлечение участников, ролевая игра содержит долю риска. Игра приносит результат только тогда, когда группа готова в нее включиться. Если члены группы боятся «потерять лицо», участвуя в игре, или стесняются процесса ролевого общения, это упражнение не будет эффективным. Тот факт, что выполнение упражнения контролируется, еще больше усиливает напряжение. Если преподаватель имеет слабую психологическую и коммуникативную компетентность, он может вызвать у исполнителей ролей чувство тревожности и беспокойства за свое реноме и самооценку. Отсутствие психологической поддержки обучаемых также усиливает это состояние и снижает мотивацию к обучению.

Преимуществом ролевых игр является «обучение через действие». Собственные переживания запоминаются ярко и сохраняются в течение долгого времени. В большинстве случаев ролевая игра предлагает сравнительно безболезненный и приятный способ усвоения знаний и навыков, так как позволяет участникам понять, как чувствуют себя люди, сталкиваясь с некоторыми ситуациями. Это понимание может оказаться мощным инструментом обучения; оно может способствовать развитию умения оценивать предпосылки поведения других людей, чего трудно было бы достичь каким-либо иным образом.

Хотя использование ролевой игры и содержит в себе элементы педагогического риска, он главным образом относится к возможным способам реагирования группы, а не к воздействию самой игры. Ролевая игра предоставляет участникам шанс освоить или закрепить разнообразные модели поведения. Преимуществом здесь является коммуникативная среда тренинга, свободная от опасностей, связанных с применением той или иной модели, которые могли бы возникнуть в естественных условиях. Грамотное проведение ролевой игры приносит неоценимую пользу ее участникам,

Инсценированные игры целесообразно проводить уже после того, когда группа преодолела скованность, сопротивление и психологический дискомфорт.

Ролевая игра используется в качестве самостоятельной технологии обучения, а также применяется в коммуникативных тренингах, направленных на развитие навыков межличностного взаимодействия. Эффективность ролевых игр обусловлена жизненностью ситуации и новизной переживаний. Однако этот метод следует использовать осторожно и этично. Если проводить игры при каждом удобном случае, то их ценность как интерактивной технологии может стать минимальной.