

## ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ЗАРУБЕЖНОЙ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ

**Камардин Максим Валерьевич**

Аспирант, Камчатский государственный университет  
имени Витуса Беринга, г. Петропавловск-Камчатский  
max\_sim\_ka@mail.ru

### THE EXPERIENCE OF USING ROLE PLAY IN FOREIGN TEACHING PRACTICE

**M. Kamardin**

*Summary:* The work touches upon the use of role-playing gaming technologies in the practice of foreign educational systems from 1950 to 2021. Specific examples of game learning in Europe and the USA are given, including the use of non-adapted computer games. It traces how the elements of role-playing games began to be transferred from virtual reality to educational practice. The experience of educational institutions that have completely switched to the game method of teaching is described. It is emphasized that both traditional live action role-playing games and computer games are used for teaching and upbringing of children. As a result, a conclusion is made about the effectiveness of the use of gaming technologies in the educational process as a separate method built into the existing education system, and as a basis for creating a completely new educational approach exclusively in a game form. The work uses foreign sources that do not have an official translation.

*Keywords:* role-play games, educational technology, gamification.

*Аннотация:* Работа затрагивает тему использования ролевых игровых технологий в практике иностранных образовательных систем с 1950 по 2021 гг. Приводятся конкретные примеры игрового обучения в Европе и США, в том числе с использованием неадаптированных компьютерных игр. Прослеживается, каким образом элементы ролевых игр стали переноситься из виртуальной реальности в образовательную практику. Рассказано об опыте образовательных учреждений, полностью перешедших на игровой метод обучения. Подчеркивается, что для обучения и воспитания детей применяются как традиционные ролевые игры живого действия, так и компьютерные игры. В итоге делается вывод об эффективности применения игровых технологий в образовательном процессе как отдельного метода, встроенного в имеющуюся систему образования, так и как основу для создания совершенно нового образовательного подхода исключительно в игровой форме. В работе используются иностранные источники, не имеющие официального перевода.

*Ключевые слова:* ролевая игра, педагогическая технология, геймификация.

**П**ерманентный процесс реформирования отечественной системы образования ставит перед учителями непростую задачу: найти такой метод обучения, который можно эффективно применять вне зависимости от грядущих изменений в школе. Одним из таких методов по праву считается ролевая игра.

Ролевые игры как педагогическая технология прошли длительный этап своего становления и развития. Отношение к ним со стороны педагогов и методистов было неоднозначным, поэтому энтузиастам приходилось преодолевать сопротивление педагогического сообщества, доказывая возможность их системного применения. Наибольшего успеха в этом добились иностранные педагоги.

С 1950-х гг. ролевые игры стали появляться в образовательном процессе зарубежных школ. Первыми их стали применять при изучении языков. Теория «изучения языка в конкретных ситуациях» (Situational Language Teaching theory), созданная в то время Альфредом Фрисби, предполагает, что ученики должны практиковать язык в ситуациях, приближенных к реальному миру. Для этого используются различные сценарии, в которых ученики, по сути, играют в ролевую игру [3]. Одновременно с этими играми, ролевой метод стали использовать при

обучении студентов-медиков. Игроки делились на врачей и пациентов, затем отыгрывали распределённые между ними роли: врачи пытаются поставить диагноз, основываясь на действиях пациентов [1].

Тем не менее, ролевые игры по-прежнему использовались лишь как вспомогательный элемент обучения. В 1980-х гг. вышел целый ряд статей, обвиняющих ролевые игры в негативном влиянии на молодёжь, приучению к жестокости и даже как начальный этап оккультных практик [6]. Такой подход негативно сказался на развитии ролевых игр в качестве педагогической технологии. В результате игровые практики долгое время находились на периферии системы образования, несмотря на все плюсы данного подхода к обучению и воспитанию [5].

Активное развитие сферы компьютерных игр в конце 1990-х гг. привело к пересмотру позиций ролевых игр в образовательном процессе. Многопользовательские онлайн игры стали рассматриваться как своего рода лаборатории для получения конкретных знаний по тем или иным предметам, а также как площадки для отработки «навыков XXI века», необходимых для успешного функционирования в цифровую эпоху [4]. В 2004 г. на базе ролевой игры Everquest в Вашингтонском университете был проведён курс «Этнография многопользова-

тельских ролевых онлайн игр». Группа учеников под руководством Аарона Делвича, используя трёхмесячную игровую подписку, изучала поведение игроков в условиях игрового мира, их мотивацию и культурные практики. Несмотря на определённые отличия от реального мира, данный опыт помог ученикам применить этнографические навыки в условиях, приближенных к полевым, подготовить их к дальнейшей практической работе [2].

Не менее интересен подход, при котором элементы ролевых игр стали переноситься из виртуальной реальности в саму образовательную практику. Так, Ли Шелдон, профессор Ренселлерского политехнического института отказался от оценок на своих занятиях, используя вместо этого очки опыта (experience points), а домашние задания превратил в квесты, побуждая учеников к получению новых знаний в игровой форме. Такой подход может показаться поверхностным, однако он позволяет по-новому взглянуть на школьное обучение, отойти от традиционных моделей обучения. В ролевых играх персонажи поначалу слабы и в процессе выполнения сложных заданий становятся сильнее, что как раз и реализованной через получение очков опыта. Использование такой системы делает процесс получения знаний, а также отслеживания собственного прогресса гораздо более прозрачным [9].

Другой, не менее интересный подход, это использование практомимии (practomime), когда в практике обучения используются не только механика игр, но и собственно ролевые элементы. Термин был введён в научный оборот Роджером Трэвисом в 2010 году. В качестве примера такого подхода, автор предлагает следующую ситуацию для изучения латыни: класс превращается в Римскую виллу, ученики отыгрывают роль «племянников», в то время как учитель примеряет роль антагониста – «злого дядюшки». Ученики должны в ходе занятия противостоять учителю, разрушая его планы. Поскольку в данной ситуации традиционные роли резко меняются, ученики получают новый стимул для использования латыни при решении конкретных практических задач. Они видят перед собой чёткую цель (победу над учителем), начинают применять свои знания для её достижения, что существенно улучшает результаты обучения [10].

Схожим образом работает система «эпистемиологических игр» (epistemic games), описанная в работе Дэвида Уильямсона Шаффера. Здесь, в отличие от практомимии, роли, которые примеряют на себе ученики, заимствуются из реального мира (учёный, охранник, смотритель зоопарка и т.д.). Цель таких игр заключается в первую очередь во вживании в конкретную профессию. Ребёнок погружается в новую ситуацию, максимально приближенную к реальной, чтобы проверить свои возможности и, вероятно, выбрать ту или иную профессию в будущем [8].

В современных условиях меняющегося мира некоторые образовательные учреждения полностью переходят на игровой метод обучения. Одним из ярких примеров является Остерсковская школа-интернат (Osterskov Efterskole) в городе Хобро в Дании, где весь образовательный процесс построен на ролевых играх. Школа была основана в 2006 г. Мэдсом Лунау и Маликом Хитлофтом, активными участниками датского ролевого движения. Образовательная программа школы состоит из проектов, каждый из них длится несколько недель, при этом в каждом проекте присутствует нарративная сюжетная линия, связывающая отдельные события друг с другом. В качестве факультативных занятий ученики играют в настольные игры, а также делают снаряжение для ролевых игр живого действия [7].

Наиболее известной игрой-проектом Остерсковской школы-интерната является «Захват Африки» (Overtagelsen af Afrika), в которой ученики примеряют на себя роль европейских колонизаторов, захватывающих африканский континент в XIX веке. Каждая группа учеников представляет отдельную страну, и в первой части игры цель группы – захватить контроль над большей частью Африки, представленной в виде большой карты. Для этого можно участвовать в боевых столкновениях, отодвигая границу своих противников, а также решая определённые стратегические задачи (например, прокладка железной дороги через Сахару, выступление перед местными восставшими плантаторами и так далее). В конце первой части какие-то страны теряют контроль над территориями, и во второй части игры эти группы учеников выступают в роли борцов за независимость Африки, освобождая континент от захватчиков. В финальной части действие переносится в XXI век, и участники пытаются вывести Африку на уровень современных стран после векового угнетения европейскими захватчиками. Такая игра позволяет ученикам использовать все свои навыки и знания для победы, попутно изучая непростую историю колонизации африканского континента. Стоит отметить, что это частная школа, которая финансируется за счёт родителей учеников, а также датских ролевиков. В конце обучения ученики сдают общие для датских школ экзамены, для этого предусмотрены короткие курсы, проводимые в рамках традиционной системы образования [7].

Таким образом, в настоящее время ролевые игры в европейской практике активно используются в образовательном процессе. При этом часто в приоритете находятся компьютерные игры, поскольку именно в них преподаватели видят необходимую им контролируемую среду, которую можно изменять в соответствии с имеющимися нуждами. Тем не менее традиционные ролевые игры живого действия тоже применяются при обучении и воспитания детей, причём как отдельный метод, встроенный в имеющуюся систему образования, так и осно-

ва для создания совершенно нового образовательного подхода исключительно в игровой форме. Эффективность игр в обоих случаях находится на уровне обычных методов, а в случае с Остерковской школой даже пре-

восходит их. Отечественным педагогам стоит обратить своё внимание на опыт зарубежных коллег, не боясь использовать ролевые игры (в том числе и компьютерные неадаптированные к обучению) на своих уроках.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Barrows, Howard S., and Stephen Abrahamson. "The Programmed Patient: a Technique for Appraising Student Performance in Clinical Neurology." *Journal of Medical Education* 39, no. 8 (1964): 802-05.
2. Delwiche, Aaron. *MMORPG's in the College Classroom: The State of Play: Law, Games and Virtual Worlds*. Technical paper. New York Law School. 2003
3. Frisby, A.W. *Teaching English Notes and Comments on Teaching English Overseas*. London: Longman, 1957
4. Galarneau, Lisa, and Melanie Zibit. "Online Games for 21st Century Skills." In *Games and Simulations in Online Learning: Research and Development Frameworks*, 59-88. Hershey, PA: Information Science Publishing, 2007.
5. Holmes, John Eric. *Fantasy role playing games*. New York: Hippocrene Books, 1981.
6. Lieberoth, A., and J. Trier-Knudson. "Psychological effects of fantasy games on their players: a discourse-based look at the evidence." In *The Role-Playing Society: Essays on the Cultural Influence of RPGs*, 46-71. 2016.
7. Malik Hyltoft. "The Role-Players' School: Østerskov Efterskole." In *Playground worlds: creating and evaluating experiences of role-playing games*, ed. Markus Montola and Jaakko Stenros (Helsinki: Ropecon ry, 2008)
8. Shaffer, David Williamson. *How computer games help children learn*. New York: Palgrave Macmillan, 2006
9. Sheldon, Lee. *The multiplayer classroom: designing coursework as a game*. Australia: Course Technology/Cengage Learning, 2012.
10. Travis, Roger. "A note on the word "practomime"" *Play The Past*. November 18, 2010. Accessed January 30, 2017. – URL: <http://www.playthepast.org/?p=198> (дата обращения 31.03.2021)

© Камардин Максим Валерьевич (max\_sim\_ka@mail.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»



Камчатский государственный университет имени Витуса Беринга