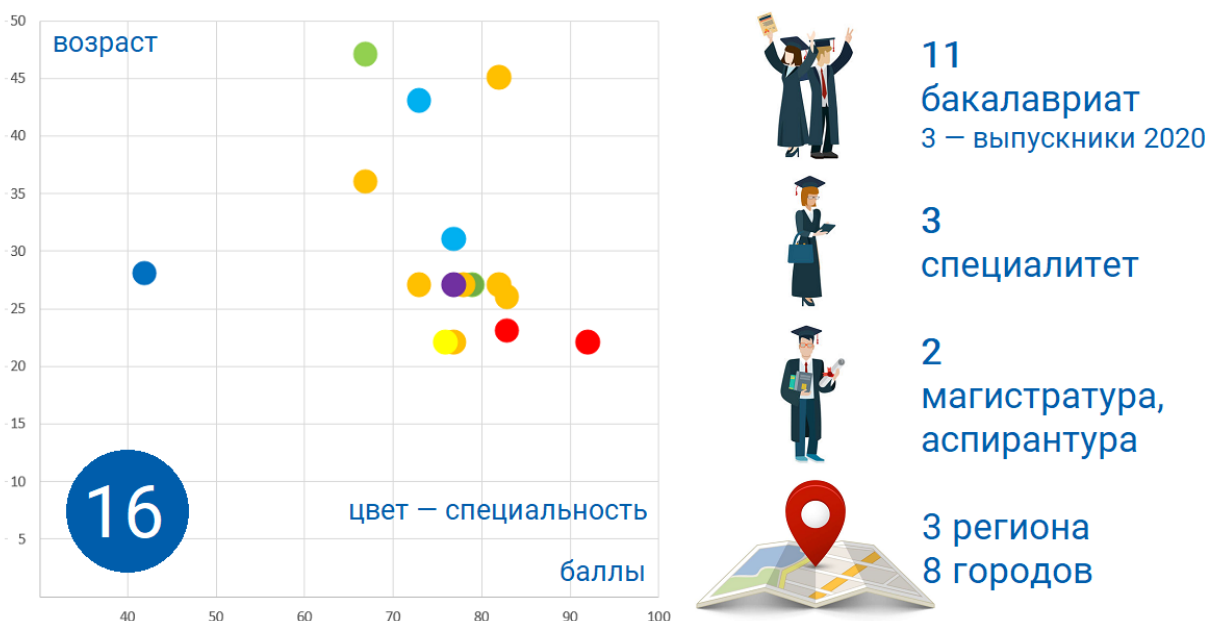


# Ролевая игра в онлайн-среде как симулятор, средство обобщения изученного материала и инструмент промежуточной оценки

Н.В. Гоменюк, приглашенный преподаватель НИУ ВШЭ-Пермь  
Д.А. Гагарина, декан социально-гуманитарного факультета НИУ ВШЭ-Пермь

1. Группа студентов-первокурсников магистратуры «Цифровые технологии в гуманитарных науках» приступила к освоению дисциплины «Проектный семинар». Заявленная цель дисциплины – освоение проектного менеджмента и разработка проектов в сфере гуманитарных практик. Первый раздел программы дисциплины, озаглавленный «Основы проектной деятельности» (на освоение отведено 18 часов), содержит краткий вводный курс проектного менеджмента, цель которого — познакомить студентов с основными понятиями, концепциями, дать представление о разработке проекта, этапа проектного менеджмента и проч. Представленное решение — ролевая игра — относится именно к этому разделу, а не всей дисциплине, и далее описание касается только этой части.
2. Заметное отличие собранной группы – значительный разброс характеристик – возраст, базовое образование, продемонстрированный уровень подготовки при поступлении, место проживания – при сравнительно малом числе студентов – 16.



Два человека при первом опросе подтвердили, что изучали курс менеджмента в бакалавриате, но ни один из студентов не является выпускником бакалаврской программы по менеджменту.

3. Каждое занятие (а всего их было 5, включая занятие, на котором была проведена игра; четыре занятия по 4 часа и одно двухчасовое) завершалось заполнением формы рефлексии в Google Forms, где студенты давали обратную связь по понятным и непонятным моментам занятия, знакомым и незнакомым концепциям, оценивали свою успешность («за что меня можно похвалить») и неудачи («что не получилось, что я мог бы сделать лучше и как»). Это позволяло отслеживать прогресс студентов хотя бы на уровне освоения понятий, концепций, оценки студентами новизны материала и т.д.

4. Занятие, которое должно было «собрать паззл» по темам прошедших занятий, не было запланировано изначально именно в формате игры. Рефлексия от лекции к лекции, а также выполняемые домашние задания по темам лекций позволили обнаружить, что отдельные понятия и концепции усваиваются, и достаточно неплохо, фреймворки корректно применяются для решения локальных задач, но целостной, связной картины у студентов нет. Важное обстоятельство – это занятие было «контрольной точкой» в учебном плане, соответственно, деятельность студентов на занятии должна была быть измеримой и оцениваемой. Игра показалась вариантом, которые позволил бы решить обе задачи: и «сборка» курса, и измерение результата.
5. Ролевая игра была специально создана для занятия. При этом во внимание принимались следующие обстоятельства:
- это способ взаимодействия для группы, разобщенной дистанционным форматом обучения,
  - это способ создания безопасной среды – это не учебная задача, не контрольная работа (но, тем не менее, контрольная точка!),
  - это способ нивелировать различия в бэкграунде студентов и «подсветить» знания и сложившийся опыт каждого в проектном менеджменте,
  - это способ имитировать среду проектного менеджмента, где обычно работает команда, а не индивидуальные игроки.
6. Ожидалось увидеть образовательные результаты в следующих «полях». Сразу для этих результатов была определена «стоимость», которая в дальнейшем учитывалась в оценке студента за текущую часть курса.

Компетенции, заданные в условиях и обстоятельствах игры	Содержание	Критерий	Стоимость
Коммуникационные	Получение необходимой информации в рамках роли от других участников.  Коммуникативное поведение в рамках роли.	Участник получает info items (см. далее) от других участников, участвуя в коммуникации.	0,1
		Участник доносит свою цель до других участников и сохраняет цель в общем решении.	0,1
Проектные	Участие в выработке общего решения.	Участник аргументирует принятие того или иного решения, сравнивает альтернативы, формирует план действий, влияет на принятие решений другими участниками.	0,1
		Участник формирует измеримые результаты общего решения и использует измерения в качестве аргументов.	0,1
Поведенческие	Участие в игре.  Следование роли.	Участник активен в игре.	0,05
		Участник соблюдает свою роль, контролирует влияние личностных особенностей и установок на исполнение роли	0,15

Рефлексивные	Участие в рефлексии. Анализ результатов игры и перенос игровых действий на материал проектного менеджмента.	Участник активен в рефлексии.	0,05
		Участник анализирует свою роль, ее наполнение, ее цели, сопоставляет со своими личностными характеристиками.	0,1
		Участник анализирует роли других участников и их вклад в игру.	0,1
		При описании игровых действий использует термины проектного менеджмента.	0,15
		ИТОГО:	1,0

Сопоставление компетенций, заданных в условиях и обстоятельствах игры, с компетенциями, формирование которых предусмотрено программой учебной дисциплины «Проектный семинар»:

Код	Формулировка компетенций	Компетенции, заданные в условиях и обстоятельствах игры
УК-4	Способен совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и культурный уровень, строить траекторию профессионального развития и карьеры.	Явно не представлена
УК-5	Способен принимать управленческие решения и готов нести за них ответственность.	Представлена в группе «Проектные»
УК-7	Способен организовать многостороннюю коммуникацию и управлять ею.	Представлена в группе «Коммуникационные»
ОПК-3	Способен презентовать историческую информацию в научной и популярной форме.	Явно не представлена, но анализ «артефактов» занятия (текстовых и аудиозаписей) позволяет судить о привлечении студентами информации такого рода для аргументации своих игровых решений
ОПК-5	Способен осуществлять междисциплинарное взаимодействие и сотрудничество с представителями смежных областей знания в ходе решения научно-исследовательских и прикладных задач.	Представлена в группе «Поведенческие». Роль, приданная каждому участнику в ходе игры, суть метафора специальности (есть роли с явно обозначенной профессиональной сферой: врач, эколог, казначей, импресарио), проектной роли (взятой по М. Белбину) и роли в контексте стейкхолдеров проекта. В некотором смысле взаимодействие персонажей имитирует междисциплинарное взаимодействие.
ПК-3	Способен представлять результаты своего исследования, используя специальную терминологию.	Представлена в группе «Рефлексивные». Собственно, ключевая цель рефлексии после игры — побудить студентов перейти от деятельности (пусть даже представленной в игровом формате) к осмыслению этой деятельности и полученного опыта в заданной терминосистеме.
ПК-5	Способен анализировать полученную информацию с использованием современных программных средств.	Явно не представлена
ПК-7	Способен извлекать, отбирать и структурировать информацию из источников разных типов и видов в	Представлена в группах «Коммуникационные» и «Проектные», а также отчасти «Поведенческие». Участник должен «разведать» info items, «выскрывать»

	соответствии с поставленными профессиональных задачами.	роли и интересы других участников, реализовать задачу своей роли, оценить полученную информацию и использовать ее ресурсным образом в общем проектном решении. Роль участника, как уже было сказано выше, — метафора, в том числе, и комплекса профессиональных задач.
--	---	--

7. Для игры было подготовлено поле, вспомогательные материалы, в частности, описания и дополнительная информация к ролям, где распределены «кусочки» данных – info items, существенные для принятия и обоснования общего решения в ходе игры, разработаны механизмы взаимодействия, сценарий, спланирован тайминг. Механизмом взаимодействия для «частных» коммуникаций» стали стикеры на доске Miro. Общие, групповые коммуникации проходили в голосовом общении в Zoom. Для каждого участника был заготовлен свой комплект стикеров (ограниченное количество), маркированных хештегом по фамилии и отличающихся цветом.

Поле представлено далее на скриншоте.

Для игры было подготовлено 7 типов «закрытых» ролей — про этих персонажей другие участники игры знали, что это жители города; 3 роли, связанные с должностью: мэр, казначей, депутат. Для каждой роли было создано описание «личности», раскрывать которую игрок мог, ориентируясь на игровой процесс и исполнение своей роли (так, некоторые игроки по ходу игры озвучивали, например, свою профессиональную принадлежность, потому что им это было выгодно в моменте, а другие скрывали свою игровую «личность» до самого финала).

Роли конструировались из сочетания типов стейкхолдеров (отрабатывалось мнемоническое правило DANCE: Decision, Authority, Need, Communication, Energy), командных ролей по Белбину и «позиционирования» участника проекта в условном треугольнике Люди — Идеи — Задачи (соответственно, в игре были представлены люди – персонажи, носители определенных идей, решающие определенные задачи).

Пример описания роли:

Вы житель города. Вы знаменитый импресарио. Собираетесь покорить мир прекрасными спектаклями городского театра. Остался сущий пустяк: построить театр. Но вы уже работаете над этим, ведь в каждом импресарио бьет не просто предпринимательская жилка — жила! У вас уже даже есть проект. Всего 15000 геллеров — и в городе будет театр.

Может быть, магнат согласится стать спонсором? Или проще уговорить мэра и депутатов попросить финансовой помощи у графства?

Только на местных показах вы планируете зарабатывать по 1500 геллеров в год, а если начнутся гастроли... Когда они начнутся и начнутся ли — вопрос. Потому что театра пока нет.

Свободных денег у вас нет — вы же импресарио: все вложено в проекты.

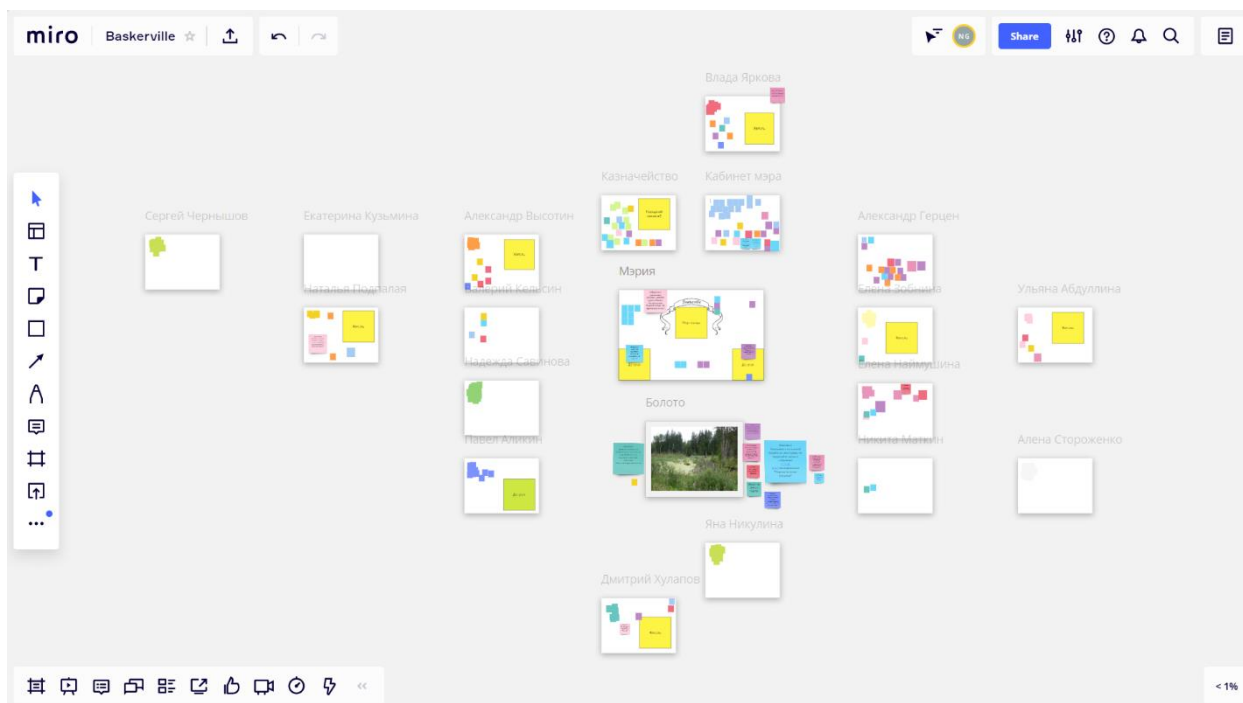
В данном примере все данные, касающиеся финансов и источников финансирования, — info items, которыми не владеют другие участники игры. Строительство театра — идея, обуславливающая игровую задачу персонажа. Отсутствие свободных денег — ограничение для данной роли, которое персонажу надо будет так или иначе обходить, подыскивая подходящие альянсы с другими персонажами.

8. После игры в Zoom прошло обсуждение игрового процесса — рефлексия. Студенты делились впечатлениями от игры, выступая с произвольными суждениями и отвечая на

заготовленные преподавателем вопросы о том, какие концепции, принципы проектного менеджмента скрыты за элементами игры, какие процессы и каким образом можно охарактеризовать с позиции проектного менеджмента и т.п.

9. Общая разметка результатов складывается следующим образом:

- **Цветовое кодирование:** распределение стикеров разного цвета позволяет визуально наблюдать активность участия, взаимодействие («горячие зоны» коммуникации) как в процессе игры, так и в пост-фактум анализе.



- **Текстуальные материалы**, размеченные, в том числе, тегами по фамилиям (выгрузка из Miro): соблюдение роли, качество коммуникации (эмоции, обсуждения «по делу»).
- **Видеоматериалы:** непосредственное наблюдение игрового процесса и рефлексии после.
- **Аудиоматериалы** (с расшифровкой, запись рефлексии после игры): анализ игрового поведения себя, коллег, использование терминов, качество суждений (эмоциональные / конструктивные).
- **Фактические:** вскрытие info items, формирование расчетных решений.

Реплика персонажа в качестве примера текстуального материала:

#депутат Я думаю, что можно было бы построить театр рядом с болотом, а само болото сделать историческим комплексом. Но в таком случае сложно будет сохранить экосистему болота. Может быть, стоит разместить завод рядом с болотом, но на определенном расстоянии? Надо спросить у казначея

Вместо #депутат в выгрузке были указаны имя и фамилия студента, исполнявшего роль. Во фразе мы уже видим, что до депутата «донесена» идея о строительстве театра (первоначально она присутствовала только у импресарио). Исторический комплекс — «новелла» в игре, не предусмотренная изначально, это развитие роли другого персонажа, и надо отметить, что это развитие оказалось очень мощным: оно отразилось в итоговом решении игры; это тоже маркер, который отслеживается в материалах.

Экосистема — идея группы участников, сформировавших к этому игровому моменту альянс. Завод — идея и игровая задача еще одного персонажа. «Надо спросить у казначея» — понимание функциональной роли и источника информации.

10. Важный эффект игры — включение всех студентов в процесс. Характерно: в ходе общих дискуссий в Zoom все игроки использовали видео! В обсуждениях участвовали даже те студенты, которые обычно игнорировали дискуссии на занятиях. Мы связываем это с тем, что игра создала нужную «безопасную» среду: действуя «в роли», невозможно совершить ошибку, выглядеть нелепо. Это не ты — это твой персонаж. Выдуманный сюжет, не связанный с реальными обстоятельствами, забавные роли способствуют тому, что в процесс хочется вовлекаться, хочется защищать интересы своего персонажа, транслировать его точку зрения и т.д.

Общий эффект игры наблюдается и спустя месяц после ее проведения: предварительные презентации студенческих проектных решений демонстрируют, что студенты сохранили и внедрили в практику полученные знания и навыки, делают это системно (не на уровне отдельных понятий и концепций).

Нельзя не отметить и то, как изменился эмоциональный фон в группе. Ребята раскрылись и смогли создать проектные группы, результат работы которых свидетельствует о продуктивном командном климате.

Предложенное решение демонстрирует применение игротехнического подхода (геймификация) к планированию и проведению учебного занятия в онлайн-среде доступными средствами и проектированию «цифрового следа» студента, который позволяет провести оценку сложившихся знаний и компетенций.