

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

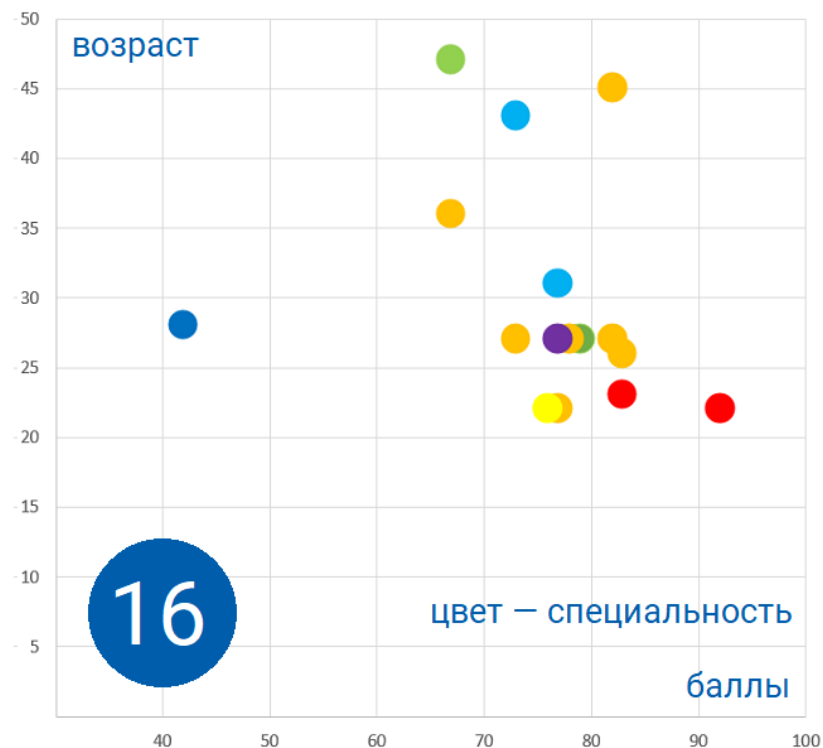
Наталья Викторовна Гоменюк, приглашенный преподаватель  
НИУ ВШЭ-Пермь

Динара Амировна Гагарина, декан социально-гуманитарного  
факультета НИУ ВШЭ-Пермь



# Проблема

# Обстоятельства



11  
бакалавриат  
3 — выпускники 2020



3  
специалитет



2  
магистратура,  
аспирантура



3 региона  
8 городов

# Цифровой след → Проблема

- Отдельные понятия и концепции усваиваются
- Фреймворки корректно применяются для решения локальных задач
- Целостной, связной картины нет — нет и ощущения у студентов, что она должна быть (этого нет в ответах на вопросы рефлексии)
- Финальное занятие — контрольная точка



# Решение

# Ролевая игра «Болото»

- Специально создана для этой ситуации
- Учитывает те понятия, концепции, теории, фреймворки, навыки которые должны были получить общее «оформление»:

Belbin Team Roles — концепция командных ролей М. Белбина

D.A.N.C.E. — мнемоническая формула для определения стейкхолдеров проекта

5 групп процессов по PMBOK (Свод знаний по управлению проектами, Project Management Body Of Knowledge)

Коммуникации внутри проекта

Метрики проекта

# Почему игра?

- Это способ взаимодействия для группы, разобщенной дистанционным форматом обучения.
- Это способ создания безопасной среды – это не учебная задача, не контрольная работа.
- 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.

# Какие ожидалась результаты? – Пример

| Компетенции      | Содержание                                                           | Критерий                                                      | Стоимость |
|------------------|----------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|-----------|
| Коммуникационные | Получение необходимой информации в рамках роли от других участников. | Участник получает <b>info items</b> от других участников      | 0,1       |
|                  |                                                                      | Участник доносит свою цель до других участников               | 0,1       |
| Проектные        | Участие в выработке общего решения                                   | Участник аргументирует решение, сравнивает альтернативы       | 0,1       |
|                  |                                                                      | Участник формирует <b>измеримые результаты</b> общего решения | 0,1       |

Плюс: поведенческие, рефлексивные компетенции – всего 4 группы

Суммарная «стоимость» выделенных компетенций = 1

Соотнесение с компетенциями, предусмотренными программой

# Материалы. Взаимодействие

- Поле — Miro
- Карточки с описаниями ролей и доп. информацией
- Режим и тайминг
- Общие коммуникации — Zoom
- «Частные» коммуникации» — Miro; для каждого участника был заготовлен свой комплект стикеров (ограниченное количество) особого цвета, стикеры были маркированы хештегом по фамилии
- Инструкции для участников

# Разметка результатов

- Цветовое кодирование: распределение стикеров разного цвета; визуализация участия, взаимодействия как в процессе игры, так и в пост-фактум анализе.
- Текстовые материалы, размеченные тегами по фамилиям (выгрузка из Miro): соблюдение роли, качество.
- 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.

Болото иногда производит  
впечатление глубины.  
Станислав Ежи Лец

# Как это выглядело в процессе?

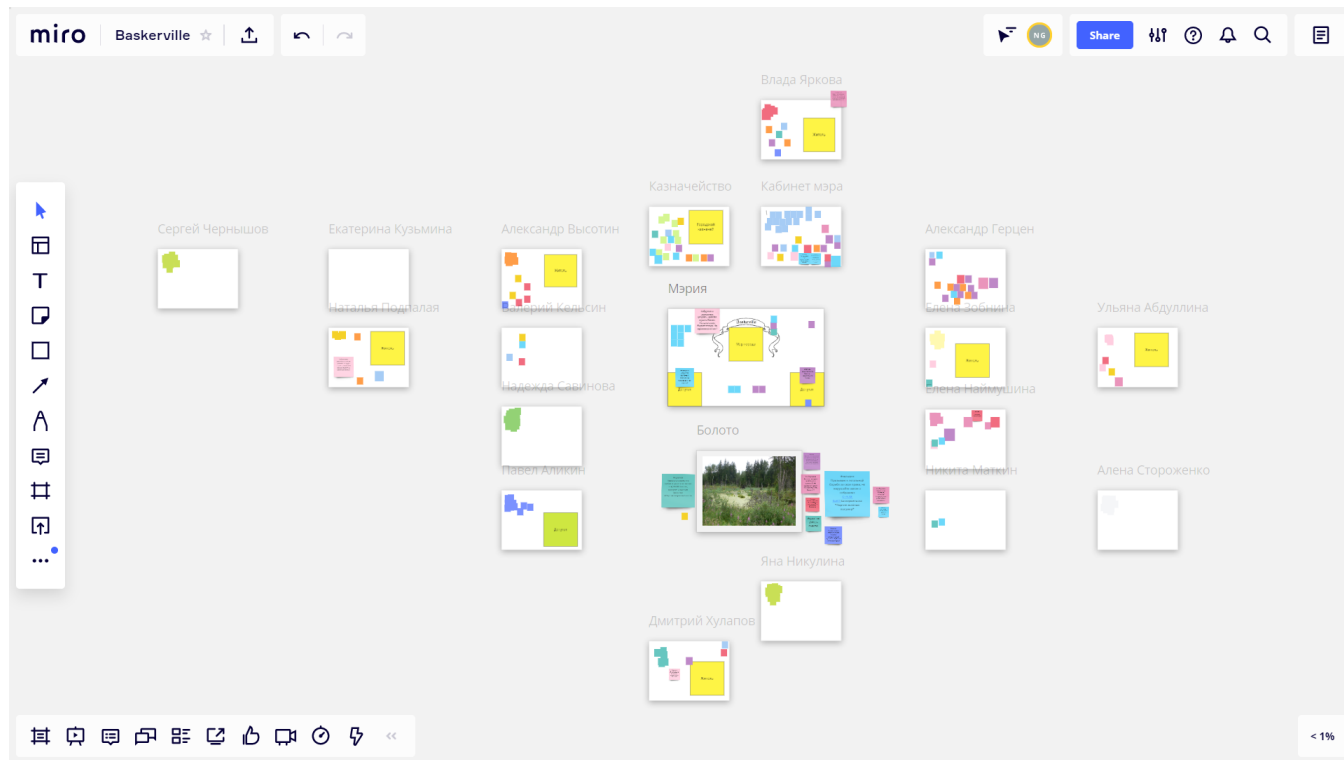
# Роли. Info items. Мэр города

В течение ближайших **5 лет** вы мэр Баскервилля. А потом? Потом выборы. Народ у вас в городке добрый, но... память у всех хорошая. При избрании вы обещали, что Баскервилль станет городом счастливых и здоровых людей.



Болото просматривается из окна мэрии и, если честно, не самый вдохновляющий вид, поэтому вы не против что-нибудь с ним сделать. Было бы **неплохо пополнить городскую казну** — там негусто в последние годы. Устав города разрешает вам **привлекать коммерческий капитал в городские проекты на паритетных (то есть и затраты, и прибыль пополам) условиях.**

# Результаты: цветовое кодирование



# Результаты: текстовые материалы, info items

"#мэр Добрый день, хватит ли у нас финансов на полное осушение болота?"

"#казначей Надо подготовить площадку для строительства — а это 300 геллеров, а потом обслуживать конструкции. Профилактический ремонт для спортивной площадки проводится каждый четвертый год и обойдется казне в 50 геллеров."

# Результаты: расшифровка рефлексии

"#доктор Я думаю, что отыгрывала роль **Специалиста**, если по **Белбину**. Если смотреть на позицию **стейкхолдера**... Реальной **власти** у меня не было — власть представляли мэр и депутаты. Но у меня была моральная что-ли власть. Авторитет. Можно ли это считать **Communication**? Да. А еще у меня проявился компонент **Energy**, но это уже мой характер."

"#темная лошадка Мне кажется, что мне не была предписана какая-то отдельная роль. Я играл против всех. В какой-то мере я собрал в себе все **роли**, потому что у меня не было союзников, не было возможности раскрыть себя, сказать, кто я. Это бы все погубило. А в **стейкхолдерах**... Ну моя **Need** была в том, чтобы проект не состоялся. И я мог сделать это только за счет **Energy**."

# Контакты:

Н.В. Гоменюк [n.gomeniuk@gmail.com](mailto:n.gomeniuk@gmail.com)

Д.А. Гагарина [dagagarina@hse.ru](mailto:dagagarina@hse.ru)