
УДК 37.091.3:378.147

Шусть В.В., кандидат педагогічних наук,
доцент, старший науковий співробітник
відділу фахової передвищої освіти
Інституту професійної освіти НАПН України

РОЛЬОВА ГРА ЯК ІНСТРУМЕНТ АКТИВІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

Сучасна освітня парадигма акцентує увагу на інтерактивних методах, що трансформують студентів із пасивних спостерігачів в активних учасників процесу. Серед таких методів рольова гра вирізняється здатністю імітувати реальні ситуації, розвиваючи критичне мислення, комунікацію та емоційний інтелект. Проте її потенціал для професійного розвитку викладачів залишається недостатньо дослідженим, особливо в умовах зростання вимог до педагогічної майстерності.

Актуальність дослідження підтверджують роботи, які вказують на позитивний вплив рольових ігор на залученість студентів [6] та необхідність гнучкості викладачів [7]. Наприклад, дослідження О. Слатвінської доводить ефективність імітаційно-ігрових методів у професійно-технічній освіті [3], тоді як К. Вішневська акцентує увагу на їхній ролі у формуванні творчих здібностей студентів [1].

Визначення терміну «рольова гра» охоплює відтворення ролей, втілення дій та виконання функцій [9]. У педагогічному контексті її можна трактувати як методика, де студенти приймають ролі персонажів у заданих сценаріях [4; 8]. Структура рольової гри базується на трьох компонентах: сценарії, ролях та фасилітаторі. Проте для повноцінного розуміння її потенціалу необхідно враховувати різноманітність типів ігор, їхню адаптацію до дисциплін та вплив на когнітивні та соціальні навички.

Сценарій визначає контекст, проблему та рамки дій, що стимулює критичне мислення [7]. Наприклад, у темі

виробничих процесів студенти можуть втілювати ролі працівників фабрики, аналізуючи виклики, пов'язані з оптимізацією логістики або вирішенням конфліктів у колективі. Важливим аспектом є ступінь відкритості сценарію: жорстко структуровані ігри забезпечують чіткі орієнтири, тоді як гнучкі формати дозволяють учасникам експериментувати з альтернативними рішеннями. Комбінація структурованих і відкритих елементів у сценарії підвищує ефективність гри, оскільки забезпечує баланс між навчальними цілями та творчою свободою.

Дослідники D. Rao і I. Stupans вважають, що ролі мають бути деталізованими, з урахуванням професійного досвіду та організаційної ієрархії [8]. Наприклад, роль «менеджера проєкту» вимагає чіткого визначення повноважень, зони відповідальності та інструментів комунікації. Недостатня деталізація ролей призводить до поверхневого засвоєння матеріалу, оскільки студенти не усвідомлюють контексту своїх дій. Крім того, важливим є врахування культурних та гендерних особливостей персонажів. Наприклад, у міжнародних програмах рольові ігри часто включають мультикультурні сценарії, що сприяє розвитку міжособистісної толерантності.

Фасилітатор виконує координуючу функцію, забезпечуючи відповідність навчальним цілям [6]. Його роль не обмежується технічним супроводом; він має володіти навичками миттєвого реагування на непередбачені ситуації, мотивації учасників та аналізу групової динаміки. Фасилітатори з педагогічним досвідом досягають кращих результатів, оскільки здатні інтегрувати теоретичні знання у практичні сценарії. Крім того, важливим є використання зворотного зв'язку після гри: аналіз помилок і успіхів допомагає студентам закріпити отриманий досвід.

Ефективність рольової гри пов'язана з активним засвоєнням знань, підвищенням мотивації та розвитком соціальних навичок. Так, дослідження A. Cobo показали, що студенти технічних спеціальностей продовжували аналізувати

матеріали поза аудиторією після участі в іграх, що свідчить про тривалий вплив методу [6]. Теорія соціального навчання А. Бандури [5] підкреслює роль спостереження за діями інших, що посилює колективний досвід. Наприклад, у групах, де один студент виконує роль експерта, інші учасники наслідують його підхід до вирішення проблем, що сприяє дифузії знань.

Організація рольових ігор вимагає врахування тривалості, складності сценаріїв та навантаження на фасилітаторів. Наприклад, новачки потребують детальних інструкцій, тоді як досвідчені студенти можуть працювати автономно [7]. Ключовим є планування часу та ресурсів для уникнення перевантаження. Дослідження доводять, що короткі ігри (до 30 хвилин) ефективні для розвитку оперативних навичок, тоді як багатоетапні проекти краще підходять для формування стратегічного мислення. Важливим аспектом є також технічне забезпечення: використання цифрових платформ для онлайн-ігор розширює можливості взаємодії, особливо в умовах дистанційного навчання [9].

Обмеження рольових ігор включають ризик суб'єктивної оцінки результатів, труднощі стандартизації та залежність від якості фасилітації. Наприклад, дослідження D. Rao і I. Stupans вказує, що без чітких критеріїв оцінювання результати гри можуть бути сприйняті неоднозначно. Крім того, деякі студенти відчують дискомфорт через необхідність публічних виступів, що вимагає додаткових заходів для створення безпечного середовища [8].

Рольова гра є потужним інструментом для активізації навчання та професійного розвитку викладачів. Вона вимагає від педагогів глибокого розуміння принципів проектування сценаріїв, адаптації до контексту та управління груповою динамікою. Впровадження цього методу сприяє формуванню рефлексивної практики, розширенню методичного арсеналу та міждисциплінарній співпраці. Крім того, успішна інтеграція рольових ігор підвищує мотивацію викладачів, підтверджуючи їхню здатність до інновацій у сучасній освіті.

Використані джерела

1. Вішневська К.Г. Імітаційно-ігрове навчання як процес формування творчих здібностей студентів вищої школи. Збірник наукових праць «Педагогічні науки». 2007. № 46. С. 190–193. URL : <https://ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/article/view/1466>
2. Колкунова В.В. Рольова гра як метод морального виховання підлітків. Збірник наукових праць «Педагогічні науки». 2007. № 46. С. 134–139. URL : <https://ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/article/view/1466>
3. Слатвінська О.А. Технологія імітаційно-ігрового навчання при вивченні спецпредметів в ПТНЗ аграрного профілю. Теорія і методика професійної освіти. 2015. № 5. С. 1–14. URL : <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/106609/1/14slatvinska.pdf>
4. Agboola Sogunro O. Efficacy of role-playing pedagogy in training leaders: some reflections. Journal of Management Development. 2004. Vol. 23, No. 4. P. 355–371. <https://doi.org/10.1108/02621710410529802>
5. Bandura A. Social learning theory. Prentice-Hall of Canada, 1977.
6. Cobo A. et al. On-line role-play as a teaching method in engineering studies. Journal of Technology and Science Education. 2011. Vol. 1, No. 1. <https://doi.org/10.3926/jotse.2011.13>
7. Radford A.D., Stevens G. Role-play in education: A case study from architectural computing. Journal of Architectural Education. 1988. Vol. 42, No. 1. P. 18. <https://doi.org/10.2307/1424996>
8. Rao D., Stupans I. Exploring the potential of role play in higher education: development of a typology and teacher guidelines. Innovations in Education and Teaching International. 2012. Vol. 49, No. 4. P. 427–436. <https://doi.org/10.1080/14703297.2012.728879>
9. Role-play. In The Merriam-Webster Dictionary. URL : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/role-play>