

ЦЕННОСТНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА КАК МЕТОД ФОРМИРОВАНИЯ НРАВСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ БУДУЩЕГО УЧИТЕЛЯ

© 2020

Шадрина И.М.

Мурманский арктический государственный университет (г. Мурманск, Российская Федерация)

Аннотация. В данной статье обосновывается важность формирования нравственной культуры студента – будущего учителя; аргументируется значение ценностей, реализуемых в ценностно-ориентационной деятельности учителя, как моральных ориентиров, указывающих на путь духовного обновления общества; показывается взаимосвязь ценностно-ориентационной деятельности педагога и его нравственной культуры; утверждается, что эффективным методом формирования нравственной культуры будущих учителей является ценностная ролевая игра; показывается общее и различное ценностной ролевой игры и этического диалога; обосновываются различия спонтанных, осуществляемых в спонтанно возникающей на занятии педагогической ситуации с ярко выраженным ценностным содержанием, и специально подготовленных, разыгрываемых по специально подготовленному сценарию, ценностных ролевых игр; приводятся примеры спонтанных и специально подготовленных ценностных ролевых игр; обосновывается значение ценностных ролевых игр в осмыслении студентом – будущим учителем своего назначения в жизни и особенно в предстоящей профессиональной деятельности, а также в поиске моральных жизненных и педагогических ориентиров; приводятся доказательства того, что в процессе участия в ценностных ролевых играх будущие учителя, овладевая знанием о моральных ориентирах ценностно-ориентационной деятельности педагога, извлекают из этого знания новые для них идеи, преобразуемые впоследствии в принципы, становящиеся основаниями этико-педагогической деятельности как деятельности ценностно-ориентационного типа; раскрывается назначение ценностной ролевой игры как метода формирования нравственной культуры студента – будущего учителя: ценностная ролевая игра позволяет организовывать взаимодействия студентов с ценностями, проясняющими смысл педагогической деятельности, жизни, назначение учителя в жизни.

Ключевые слова: культура; нравственность; мораль; нравственная культура; игра; ценность; ролевая игра; ценностная ролевая игра; студент – будущий учитель; метод; формирование; ценностно-ориентационная деятельность; воспитание; значимость.

A VALUE-BASED ROLE-PLAYING GAME AS A METHOD OF PROSPECTIVE TEACHER'S MORAL CULTURE DEVELOPMENT

© 2020

Shadrina I.M.

Murmansk Arctic State University (Murmansk, Russian Federation)

Abstract. This paper substantiates the importance of prospective teacher's moral culture development. The author argues the values realized in the value-orientational activity of the teacher as moral guidelines that indicate the path of spiritual renewal of society. The author shows the relationship between the value-orientational activity of the teacher and his or her moral culture. It is stated that a value-based role-playing game is an effective method of prospective teacher's moral culture development. The author finds similarities and differences between a value-based role-playing game and an ethical dialogue. The paper also contains the differences between spontaneous classroom pedagogical situations with value content and specially prepared and played out value-based role-playing games according to a specially prepared scenario. There are some examples of spontaneous and specially prepared value-based role-playing games in this paper. The author substantiates the importance of value-based role-playing games for prospective teacher understanding of his or her purpose in life in general and in prospective professional activities in particular, as well as in the search for moral life and pedagogical guidelines. The author provides evidence that in the process of participation in value-based role-playing games prospective teachers, mastering the knowledge about the moral guidelines of the value-orientational activity of the teacher, extract new ideas, which are subsequently transformed into principles that become the foundations of ethical and pedagogical activity. The purpose of a value-based role-playing game as a method of prospective teacher's moral culture development is revealed: a value-based role-playing game allows to organize the interaction of students with values that clarify the meaning of pedagogical activity, life and the teacher's purpose in life.

Keywords: culture; moral; morality; moral culture; game; value; role play; value-based role-playing game; student – prospective teacher; method; development; value-oriented activity; education; significance.

В современном обществе, столкнувшемся в результате происходящих социально-экономических изменений, повлекших за собой изменения в нравственной жизни общества и отдельных людей, с де-

фицитом человечности в межличностных отношениях, обостряется интерес к культуре как способу существования человека. Культура, облагораживая человека, указывает ему и обществу на бесконечный

путь нравственного развития. «Всякая великая культура есть не просто конгломерат разнообразных явлений, сосуществующих, но никак друг с другом не связанных, а есть единство или индивидуальность, все составные части которого пронизаны одним основополагающим принципом и выражают одну, и главную, ценность» [1, с. 429].

Воспитание человека культуры, стремящегося к непрерывному нравственному совершенствованию, — одна из важных задач, стоящих перед современным образованием, решение которой во многом зависит от педагога, претворяющего в жизнь национальные интересы утверждения в обществе нравственных идеалов путем сохранения и созидания нравственных ценностей, образующих ядро культуры («человечества (уровень общего), социальной группы (уровень особенного), личности (уровень единичного)» [2, с. 53]. Ценности, осуществляемые в ценностно-ориентационной деятельности педагога, являются указывающими на путь духовного обновления общества моральными ориентирами. Тем самым, учитель достигает цель — духовно обновленное общество, которая и есть собственно благо. Как утверждал Аристотель: «Если же у того, что мы делаем, существует всякая цель, желанная нам сама по себе, причем остальные цели желанны ради иной цели (ибо так мы уйдем в бесконечность, а значит, [наше] стремление бессмысленно и тщетно), то ясно, что цель эта есть собственно благо, т.е. наивысшее благо» [3, с. 54–55].

Предмет ценностно-ориентационной деятельности педагога образуют нравственные ценности, которые заключены в объективной ценностной системе общества в целом, и в ценностной системе профессиональной группы учителей в особенности. Приобщение будущих учителей к данным ценностям происходит в рамках ценностно-ориентационной деятельности, являющейся «инвариантной стороной познавательной, преобразовательной» [4, с. 74] и любой иной деятельности. По утверждению В.С. Леднева, «ценностно-ориентационная сторона деятельности входит во все другие ее стороны, пересекаясь с ними» [4, с. 79].

Как это было обосновано нами, ценностно-ориентационная деятельность учителя напрямую связана с его нравственной культурой: «Нравственная культура учителя есть опыт ценностно-ориентационной деятельности, направленной на приобщение учащегося к нравственным ценностям, которые, являя себя в образе учителя, в образе его мыслей и действий, проецируются на нравственность учащегося, выстраивают основанные на утверждении достоинства личности учащегося доверительные отношения между педагогом и учащимися, вызывают в учителе и в учащемся соощущение человечности, благородства, человеколюбия» [5, с. 16]. Таким образом, формирование у педагога опыта ценностно-ориентационной деятельности позволит развивать его нравственную культуру. Среди методов формирования такого опыта особое место занимает ценностная ролевая игра.

Как показывает анализ научной периодики последних лет, ролевая игра в условиях вуза использу-

ется чаще всего при обучении иностранным языкам [6–8 и др.]. Используются ролевые игры и в процессе преподавания других предметов, например истории [9], физической культуры [10]. В меньшей мере освещается проблема использования ролевых игр при осуществлении воспитательного процесса в вузе [11]. Что касается ценностной ролевой игры, то такой метод воспитания в научной периодике не представлен.

Мы рассматриваем ценностную ролевую игру как модификацию ролевой игры. Одним из достоинств последней является «способность вызвать эмпатию. Ролевая игра помогает перешагнуть через барьер неприятия, а может быть, и неприязни, поскольку ситуация объединяет студентов, создает доброжелательную атмосферу и требует от участников большой отдачи, так как степень вовлечения в нее интенсивна, а значит, предполагает активное действие» [12, с. 213]. Этой же способностью обладает и ценностная ролевая игра.

По своей сущности ценностная ролевая игра близка этическому диалогу, так как предполагает вовлечение студентов в диалогическое взаимодействие, в основаниях которого находятся ценности. Однако между данными методами есть и явное различие. Этический диалог, как утверждает В.П. Бездухов, «пробуждая у студентов интерес к этике, формируя у них потребность в этических и моральных знаниях, способствует усвоению будущими учителями сущности категорий педагогической этики, норм и принципов педагогической морали, их теоретическому осмыслению, показывает правильность и точность их употребления в общении и вред смешения понятий при неправильном их применении» [13, с. 87]. В то время как ценностная ролевая игра ориентирована на организацию взаимодействия будущих учителей с ценностями, которые проясняют им смысл профессиональной деятельности, смысл назначения самого учителя как несущего своим ученикам добро и истину.

Методика проведения ценностных ролевых игр выстраивается на основе методик организации ролевых и деловых игр, разработанных С.Д. Неверковичем [14], Л.Т. Ретюнских [15], В.А. Трайновой [16] и др.

Использование ценностных ролевых игр для формирования нравственной культуры будущих учителей необходимо начинать с первого курса. Эти игры можно проводить на семинарских, практических занятиях, на итоговых конференциях по педагогической практике, в разных организационных формах воспитания. Ценностные ролевые игры могут проводиться как спонтанно (экспромтом) в процессе обучения и воспитания, так и быть специально подготовленными. Спонтанное проведение ценностной ролевой игры возможно в том случае, если на занятии либо во внеаудиторной работе со студентами возникает педагогическая ситуация с ярко выраженным ценностным содержанием. Здесь нет сценария. Преподаватель действует, исходя из ситуации, что требует от него, конечно, высокого профессионального мастерства. В случае специально подготовленной игры присутствует заранее разработанный сценарий.

В рамках спонтанно проводимой ценностной ролевой игры студенты – будущие учителя берут на себя роль ученого, мыслителя, в суждениях которого о каком-либо социальном, нравственном явлении, феномене и т.д. явно или неявно проявляется какая-либо конкретная ценность. Чаще всего это становится возможным на семинарских занятиях. Приведем пример из курса «История образования». Изучается античная педагогика. Студентам необходимо найти моральное объяснение истинности суждения Сократа о том, что в стремлении к счастью правильность пользования вещами и благополучие дает нам знание; должно, по-видимому, всякому человеку из всех сил стремиться стать как можно более мудрым [17, с. 125]. В процессе такого поиска будущие учителя выполняют роли персонажей диалога «Евтидем», представленного в труде Платона «Диалоги». Это Сократ, Клиний, Евтидем. Преподаватель руководит диалогом с помощью вопросов, отвечая на которые будущие учителя и выполняют обозначенные роли.

Еще один пример. В ходе дискуссии, содержанием которой является выяснение ценностных оснований педагогических действий, эффективных форм взаимодействия со школьниками, в процессе аргументации нравственных суждений студенты спонтанно выполняют роли. Так, выясняя истинность суждения Аристотеля: «не разум – начало и руководитель добродетели, а, скорее, движение чувств. Сначала должен возникнуть какой-то неосмысленный прорыв <...> а затем уже и разум произносит приговор и судит» [3, с. 357], будущие учителя выявляют истинность этого суждения с позиции чувств, разума, то есть выполняют роли: «Чувство», «Разум».

Дискуссии, которые возникают как на семинарских, так и на лекционных занятиях, могут быть переведены в рамки этического диалога либо ценностной ролевой игры. Однако, как показывает наш опыт работы с будущими учителями, эффективным для формирования опыта ценностно-ориентационной деятельности, а через него и собственно нравственной культуры будущих учителей является последовательное использование данных методов. Например, дискуссия о милосердии и справедливости как сторонах золотого правила нравственности, которая готовится студентами заранее, может быть переведена преподавателем в русло этического диалога на тему «Милосердие и справедливость», после чего будущим учителям предлагается организовать ценностную ролевую игру «О совести и стыде» (в отличие от спонтанной ценностной ролевой игры, о которой речь шла выше, эта игра является специально подготовленной и проводится по конкретному сценарию). Для организации дискуссии, затем этического диалога и, наконец, ценностной ролевой игры студенты используют работы В.С. Соловьева [18] и И.А. Ильина [19].

Представим основные моменты ценностной ролевой игры «О совести и стыде». В роли ведущего вы-

ступает студент. Это не просто ведущий. Его роль – «Учитель мысли» (терминология Ю. Хабермаса [20, с. 8]).

Начинается игра с вводной части, в рамках которой будущими учителями озвучиваются сообщения о совести и стыде. Затем студенты излагают суждения В.С. Соловьева и И.А. Ильина о совести и стыде в статусе ценностей. Поясним, что студенты уже знакомы с тем, что понятия морали обладают значением ценностей. Для того, чтобы изложить данные суждения, будущие учителя в процессе подготовки к игре изучают труды мыслителей. Это «Оправдание добра: нравственная философия» В.С. Соловьева [18] и «Путь к очевидности» И.А. Ильина [19]. Далее, осмыслив содержание ценностей «совесть» и «стыд», студенты выполняют роли В.С. Соловьева и И.А. Ильина, вкладывая в уста мыслителей их суждения о стыде и совести: «Действительная совесть обязывает нас относиться должным образом ко всему» (В.С. Соловьев [18, с. 170]). «Вряд ли есть на свете человек, который не носил бы в душе своей ее голоса – пусть в самом первобытном, скрытом виде, так, если бы совесть изредка стучалась у его двери, или тишайшим голосом взывала к нему из глубины, или вдруг озаряла своим лучом его настроения и злодейства» (И.А. Ильин [19, с. 179] и др. В ходе игры студентам предлагается соотнести суждение И.А. Ильина о совести с суждением о совести Д. Локка, с точки зрения которого совесть есть «наше собственное мнение или суждение о нравственной правильности или порочности наших собственных действий» [21, с. 119]). После этого следует объяснение сути ценности «педагогическая совесть» и обоснование суждения: «совесть – это моральный светильник, озаряющий хороший путь; но когда сворачивают на плохой, то его разбивают» (Гегель; цит. по: [22, с. 626]). Затем подводятся итоги ценностной ролевой игры. Студенты говорят о том, что они вынесли из игры, о том, насколько изменились (или не изменились) их представления о стыде и совести. Далее, если позволяет время, то на занятии, если нет, то дома, будущие учителя выполняют «Тест на оценку уровня интеллигентности личности» (В.И. Андреев [23, с. 238–246]). В рамках данного теста интеллигентность позиционируется как «интегральная характеристика высокогуманных и прогрессивных гражданских, нравственных и интеллектуальных качеств личности в единстве с высокой общей культурой» [23, с. 243]. При выполнении теста студент сравнивает себя с неким эталоном интеллигентного человека, личностные качества которого основываются на определенных ценностях (добро, совесть, стыд и др.). Будущий учитель как бы примеряет на себя образ такого человека, пытается вжиться в роль, осуществляя взаимодействие с ценностями, проясняющими ему смысл назначения учителя как интеллигентной личности.

Осмысливая в процессе участия в ценностных ролевых играх свое назначение в жизни в целом и в будущей профессиональной деятельности в особен-

ности, студент осуществляет поиск моральных жизненных и педагогических ориентиров. В качестве критериев оценки результатов такого поиска выступают ценности. Ориентация человека в мире ценностей осуществляется, как это доказывает А.В. Кирьякова, с помощью таких механизмов как поиск, оценка, выбор и проекция [24, с. 60–81].

О значении и собственной ценности такого поиска можно говорить в том случае «если человек, как это утверждает Г.С. Сухобской, в результате получает новую идею, которая, непременно, сразу или спустя определенное время найдет поддержку людей и которая, вызывая положительные эмоции у самого автора, стимулирует процесс его дальнейшего творчества» [25, с. 64]. Именно поиск позволяет будущему учителю открывать для себя идеи, которые трансформируются в нравственные правила и содержат нравственные максимы относительно организации педагогической деятельности и собственно ориентации в жизни. Идея как мысль о способе преобразования реального в направлении к идеальному приближает к этому идеальному. Так, идея добра приближает, говоря словами В.С. Соловьева, к возрастанию «добра в человечестве вообще» [18, с. 172].

Роли, исполняемые студентами в процессе ценностных ролевых игр, позволяют будущим учителям овладевать, во-первых, знанием о моральных ориентирах ценностно-ориентационной деятельности педагога, во-вторых, извлекать из этого знания новые для них идеи, которые впоследствии будут преобразованы в принципы, становящиеся основаниями этико-педагогической деятельности как деятельности ценностно-ориентационного типа. Специфика этико-педагогической деятельности как деятельности ценностно-ориентационного типа раскрыта В.П. Кобляковым, с точки зрения которого этико-педагогическая деятельность «направлена не просто на личность (что характеризуется воспитательную деятельность в целом), а на формирование личности определенного уровня» [26, с. 211] воспитанности. Мы полагаем, что такая деятельность представляет собой деятельность воспитания, в процессе которой происходит приобщение студента к ценностям, находящимся в основаниях нравственной культуры учителя. Целью этико-педагогической деятельности является формирование нравственной культуры будущего учителя. Такое понимание цели этико-педагогической деятельности вписывается в обоснованное нами понимание нравственной культуры учителя как опыта ценностно-ориентационной деятельности, необходимого для воспроизводства такой деятельности посредством воспитания и образования студента [27].

Ценностная ролевая игра позволяет организовывать взаимодействия студентов с ценностями, проявляющими смысл педагогической деятельности, жизни, назначение учителя в жизни. В этом заключается назначение ценностной ролевой игры как метода формирования нравственной культуры будущего учителя.

Список литературы:

1. Сорокин П.А. Человек, цивилизация, общество. М.: Политиздат, 1992. 543 с.
2. Каган М.С. Философия культуры. СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 1996. 416 с.
3. Аристотель. Сочинения. В 4 т. Т. 4. М.: Мысль, 1983. 830 с.
4. Леднев В.С. Содержание общего среднего образования: проблемы структуры. М.: Педагогика, 1980. 264 с.
5. Шадрина И.М. Этико-педагогическая концепция и модель формирования нравственной культуры будущего учителя: автореф. ... д-ра пед. наук: 13.00.01. Самара, 2015. 47 с.
6. Анюшенкова О.Н. ролевые игры в обучении английскому языку студентов неязыковых вузов // Вопросы педагогики. 2018. № 9. С. 8–11.
7. Деревянко А.А., Свистунов А.С. Применение метода ролевой игры в процессе обучения грамматике английского языка в вузе // Международный научно-исследовательский журнал. 2020. № 6–3 (96). С. 46–49.
8. Левина Е.А., Лазутова Л.А. Использование ролевой игры в качестве практико-ориентированного задания при обучении иностранному языку в педагогическом вузе // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2018. № 8–1 (86). С. 207–210.
9. Демина С.С. Ролевые игры и метод анализа конкретных ситуаций на практических занятиях по истории со студентами вуза // Вестник Владимирского государственного университета им. А.Г. и Н.Г. Столетовых. Серия: Педагогические и психологические науки. 2016. № 27 (46). С. 59–66.
10. Еремин Р.В. Использование сюжетно-ролевой игры в физической подготовке курсантов вузов МВД // Наука-2020. 2019. № 8 (33). С. 5–9.
11. Майорова Т.Е., Савчина М.Д. Формирование культуры сотрудничества у студентов вуза посредством ролевой игры // Психология обучения. 2018. № 10. С. 104–113.
12. Мурзубраимова Д.У., Акматов К.К. Значение использования ситуационно-ролевых игр в подготовке будущего учителя // Вестник Ошского государственного университета. 2016. № 1. С. 213–217.
13. Бездухов В.П. Теоретические проблемы становления гуманистического стиля педагогической деятельности будущего учителя. Самара: СамГПИ, 1992. 104 с.
14. Неверкович С.Д. Игровые методы подготовки кадров. М.: Высшая школа, 1995. 205 с.
15. Ретюньских Л.Т. «Школа Сократа»: философские игры десять лет спустя. М.: МПСИ; Воронеж: МОДЭК, 2003. 208 с.
16. Трайнев В.А. Деловые игры в учебном процессе: методология разработки и практики проведения. М.: Дашков и К°, МАН ИПТ, 2005. 360 с.
17. Платон. Диалоги. М.: Мысль, 1986. 607 с.
18. Соловьев В.С. Оправдание добра: нравственная философия. М.: Республика, 1996. 479 с.
19. Ильин И.А. Путь к очевидности. М.: Республика, 1993. 431 с.
20. Хабермас Ю. Моральное сознание и коммуникативное действие. СПб.: Наука, 2001. 380 с.
21. Локк Д. Опыт о человеческом разумении // Сочинения. В 3 т. Т. 1. М.: Мысль, 1985. 621 с.
22. Мудрость тысячелетий: энциклопедия / авт.-сост. В. Балязин. М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2007. 848 с.

23. Андреев В.И. Педагогическая этика: инновационный курс нравственного саморазвития. Казань: Центр инновационных технологий, 2012. 272 с.

24. Кирьякова А.В. Теория ориентации личности в мире ценностей. Оренбург: ОГУ, 1996. 190 с.

25. Сухобская Г.С. Взрослый человек в современной образовательной ситуации // Образование взрослых на рубеже веков: вопросы методологии, теории и практики. В 4 т. Т. III. Кн. 1. Образование взрослых: социаль-

но-психологические проблемы, поиски, решения / под ред. Ю.Н. Кулюткина, Г.С. Сухобской. СПб.: ИОВ РАО, 2000. С. 16–80.

26. Кобляков В.П. Этическое сознание. Л.: ЛГУ, 1979. 222 с.

27. Шадрина И.М. Сущность, назначение и содержание этико-педагогического подхода к формированию нравственной культуры будущего учителя // Новая наука: от идеи к результату. 2015. № 1. С. 43–48.

Информация об авторе(-ах):	Information about the author(-s):
<p>Шадрина Ирина Михайловна, доктор педагогических наук, доцент, временно исполняющий обязанности ректора; Мурманский арктический государственный университет (г. Мурманск, Российская Федерация). E-mail: irina.shadrina.1960@mail.ru.</p>	<p>Shadrina Irina Mikhailovna, doctor of pedagogical sciences, associate professor, acting rector; Murmansk Arctic State University (Murmansk, Russian Federation). E-mail: irina.shadrina.1960@mail.ru.</p>

Для цитирования:

Шадрина И.М. Ценностная ролевая игра как метод формирования нравственной культуры будущего учителя // Самарский научный вестник. 2020. Т. 9, № 3. С. 304–308. DOI: 10.17816/snv202093311.