

Doi:10.3969/j.issn.1672-0105.2014.02.009

# 高职课堂教学中角色扮演法的实践探索

## ——以SIYB游戏的教学为例

董舟

(浙江工贸职业技术学院, 浙江温州 325003)

**摘要:** 角色扮演法是激发学生兴趣的教学方法之一, 它以培养能力为目标, 通过全真模拟现实场景, 以互动的方式融入教学。论文以在企业管理课教学过程中采用SIYB游戏角色扮演的教学方法为例, 探索角色扮演法在高职课堂中的应用。

**关键词:** 高职教育; SIYB游戏; 角色扮演

**中图分类号:** G712

**文献标识码:** A

**文章编号:** 1672-0105 (2014) 02-0034-04

### On Application of Role-play in Higher Vocational Class Teaching -- A Case Study on SIYB Teaching

DONG Zhou

(Zhejiang Industry & Trade Vocational College, Wenzhou, 325003, China)

**Abstract:** Role-play method is one of the efficient teaching methods to attract students' attention, and takes ability improvement of students as the target, integrating interaction form into teaching through simulation of realistic scenes. This paper is focused on a case study of applying SIYB into role-play teaching method in Enterprise Management class, to explore the application of role-play method in higher vocational class.

**Key Words:** higher vocational education; SIYB; role-play

角色扮演法是行为导向型教学方法之一, 即根据课程教学目标设定某种情境与题材, 以某种任务的完成为主要目标让学生扮演自己原来没有体验过的角色或作为旁观者, 通过行为模仿或行为替代, 使学生注意力专注于活动的进行过程上, 让学生在真实的模拟情景中, 体验某种行为的具体情况, 以感受所扮演角色的心理和行为, 把学到的理论知识运用到实际工作中, 达到帮助学生了解自己、改进提高、掌握知识的一种教学方法<sup>[1]</sup>。此种方法能够给学生提供更多动手实践的机会以及思考的空间, 比较适合高职学生的课堂教学。

#### 一、角色扮演法与高职教育的关系

##### (一) 角色扮演法适应高职学生的学习特点

高职学生的学习特点是对感兴趣的内容学习热情较高, 而对枯燥的理论知识学习效率偏低<sup>[2]</sup>, 学生对实践环节的学习兴趣明显高于对单纯理论的学习。高职教育是以培养专业技能型人才为目的的, 就需要给学生提供更多的实践锻炼机会。角色扮演法富有趣味性、挑战性、参与性, 正好符合高职学生的学习特点以及对专业技能培养的要求。

##### (二) 高职课程特点适宜采用角色扮演法

高职的课程设置以专业技能课程为主, 课程的教学目标是培养学生掌握运用理论知识分析和解决实际问题的专业技能。但是仅通过课堂讲授, 学生对理论知识一般只能停留在感性认识层面<sup>[3]</sup>, 这与教学的实践性目标之间存在较大差距。这就要求在教学设计中加入更多实践环节, 因此, 很多课程会

收稿日期: 2014-02-24

作者简介: 董舟(1984—), 女, 浙江温州人, 研究实习员, 本科, 主要研究方向: 工商管理。

有安排学生下企业、深入市场等真实环境体验和实验,但是每次课程都下企业实践,压力过大而且不现实。角色扮演法的教学刚好可以解决这个问题。它是在教室里模拟现实的环境,让学生在“真实”的环境里运用理论知识解决问题。通过模拟的情境,让学生在教室里尝试解决各种难题,锻炼提高解决问题的能力,真正实现课程的教学目标。

### (三) 角色扮演法可以提高高职教学效果

1.角色扮演法能点燃学生兴趣,提高课堂参与性。高职生对纯理论授课没有兴趣,对“被灌输”表现得比较逆反。但是在表现自己、展示个性时都乐于表现,尤其是在竞争机制下,学生的不服输争第一的竞争意识很强,所以在角色扮演过程中,他们期望得到老师和同学的认可,会非常认真地参与,因此参与积极性很高,学习效果明显。

2.角色扮演能促使学生学会沟通与合作,提升团队合作意识。角色扮演过程就是小组合作的过程,要求团队所有队员都相互配合、沟通、协作,要求领导者要有良好的组织和沟通能力、语言表达能力、以及情感交流能力,而这些基础技能也是教育培养的目标。所以角色扮演不仅促进学生掌握理论知识,培养动手实践能力,同时培养沟通合作的技能。

3.为学生的实习、日后参加工作提供锻炼的机会。角色扮演法在很大程度上弥补了学生不能亲临实践操作检验理论的缺憾。通过让学生模拟企业运营、市场营销时的各种场景,面对不同情境时的各种决策,增加学生对复杂环境的应对能力和对所学专业知识的掌握程度。等学生到实际工作岗位上时,因为角色扮演时模拟练习过,对工作不会太陌生,提高了把理论转化为实践的速度。

## 二、企业管理课程 SIYB 游戏教学实例

根据在企业管理、市场营销等课程的教学过程中就诸多知识点用 SIYB 游戏进行角色扮演教学,以《企业管理》课程中的“市场营销需求与预测”的教学内容为例,结合 SIYB 游戏模块 2 设定的场景作为角色扮演的环境,实践基本理论知识。

SIYB (Start and Improve Your Business,简称 SIYB) 游戏是通过角色扮演来模拟真实企业的场景,能够使学生认识实际经营一家企业的运营过程。模块游戏教学不但可以解决学生对理论授课的

乏味之感,而且能更好地实现教学目标。SIYB 游戏为学生提供在教室中体验企业的“实践”经验。游戏的设计目的是给学生提供做出各种经验决策并且面对这些经营决策的后果,而这些经营决策也是我们企业管理课程教授的内容,并且是以后实际经营和工作中经常会遇到的。因此这个游戏是在模拟一个真实的企业经营环境,这对学生来说非常重要。

### (一) 准备阶段——确定教学目标

确定教学目标是角色扮演法课堂实施的第一步。在明确的教学目标下,学生在模拟的情境中才有方向,才知在模拟情境中该如何决策。首先是市场研究与市场营销的基础理论知识的授课。这一环节主要是要让学生理解市场营销的基础知识点,如市场概念、影响市场需求的因素、市场研究的方法和设计、市场预测的内容和方法、市场营销的策略、产品策略、定价策略、促销策略、营销渠道等。先有理论基础,再通过角色扮演将理论知识在教室里“实践”,检验知识的实用性和适用性。

教学目标是:市场营销(预测需求和供应),存货管理(规划适当的存货水平),采购(规划采购数量、谈判采购价格/付款条件),成本核算(确定直接成本和间接成本,以便制定价格),记账,企业计划等。

教学重点与难点:制定企业计划、成本的核算、营销谈判。

### (二) 实践阶段——设计合适的模拟场景

SIYB 游戏有四个模块组成,针对本次教学目标选择模块二。教学准备:准备好 SIYB 游戏模块 2 的各种道具,生产帽子的原材料、小镇银行、张刚批发店、李玉收购店、还钱期转盘、供求指示图、企业周期图、记账簿、计划与实际汇总表等。

角色分配:将学生分三组,抽签决定 1 家零售商和 2 家制造商的分配,教师担任小镇银行、张刚批发店、李玉收购店的角色。每组 10 个人。各组做好团队的分工工作,有总负责人、生产负责人、财务负责人、市场谈判负责人、采购负责人等若干角色。

生产周期:周一:制造商从张刚批发店购买原材料。周二:制造商生产标准帽子。最后一周付房租 100 元。周三:制造商销售,零售商购买。

周四：零售商销售，然后制造商收回货款。最后一周还本付息250元。周五：各组制订下周计划；零售商要在“供求指示图”上确定下周的市场；开展业务洽谈。周六：各组支付每周60和50货币单位的工资和津贴，包括该月第一个和最后一个星期六。周日：休息。如此循环进行一个月。

结束时各组核对账目，实际销售与计划销售相比，实际盈利与计划盈利对比，找出存在差距的原因。最后盈利最多的小组胜出，加入竞争环节更接近真实的市场运营环境。

### （三）总结阶段——从实践到理论的提升

角色扮演的最后环节是总结发言。只有经过仔细回顾角色扮演时的各种决策并认真总结，才能将教学目标真正落到实处即理论与实践结合。

1.小组总结发言。让各小组根据扮演的角色分别回答以下问题：实际销售与计划销售相比情况如何，为什么二者之间产生了差异；零售商面对波动的需求是如何制定市场营销战略的，零售商在制定自己的战略之前，是否根据实际情况了解清楚了每一组制造商能够生产多少产品；制造商之间进行了哪些有效的合作；职责分工、团队精神是否对企业经营业绩有所帮助；为了使企业获得成功，本企业采取哪些措施；是否出现质量问题，产品定价是否合理，是否合理利用了剩余的资本，供给与需求预测是否正确；本组成功的原因以及不足之处等等。由各组CEO总结分享，这一环节比较重要，须留足够的时间让学生对运营过程中的决策行为做全面的总结。

2.教师点评。在角色扮演过程中，教师除扮演银行、张刚批发店、李玉收购店的角色之外，没有其他“指导”性的参与。在经营周期结束后，根据各小组的计划、实施、盈利状况、记账情况，以及小组整个运营周期的各种表现，为各小组点评。如只有企业间相互合作将市场做到最大化，企业的盈利才可能达到最大化；要充分利用资金，不能让有限的资金闲置；定价时要考虑显性成本和隐性成本，要注意利润在经销商和零售商之间的划分；要掌握谈判的技巧等。

另外，针对学生在角色扮演过程中表现出的某些知识点薄弱的环节再加以补充。学生在了解自己的不足时，学习的主动性表现得很明显，教师在这时趁热打铁效果极好。

## 三、教学效果分析

采用问卷调查法、访谈法、平行班对比教学等对角色扮演教学法的教学效果进行评价。对实施角色扮演教学法的班级学生进行问卷调查和访谈。共发放问卷200份，收回200份，有效问卷189份，有效回收率94.5%。对平行班通过比较课堂教学过程、期中作业、期末考试成绩等方面，了解角色扮演教学法在教学过程和教学效果方面的效果。

### （一）学生学习过程中的主体意识增强

在教学过程中，学生是真正的主体，传统“满堂讲”，学生只是被动地接受知识，教师“反客为主”。在角色扮演过程中，由学生扮演主角，整个过程以学生为主体。通过角色扮演法的教学，学生的主体意识不断增强，积极主动参与，参与率达到89.95%。当学生真正参与到学习中时，他们不希望教师“指点”太多，更愿意自己去摸索，当遇到问题，则希望老师及时给予指导帮助。34.39%的学生指出，在扮演过程中教师应该作为旁观者，应由学生自己主动探索；15.87%学生指出教师应该充当指导者、组织者，不要干涉过多；26.46%学生指出，教师应作为参与者，和学生一起学习摸索前进。这样的学习主体意识才是教师愿意看到的，也是努力培养的方向。

学生在模拟环境中不自觉地实践理论知识，会不断思考各种决策的后果，不断地提问，不断地尝试。94.18%的学生认为在角色扮演教学过程中，自身的主体地位得以充分体现。

### （二）团队协作意识增强

角色扮演都是以小组为单位进行的，小组之间存在竞争。学生强烈的竞争意识决定了小组成员之间必须有良好的沟通、协调与合作。几次角色扮演下来，学生之间的团队协作能力会有明显提升。100%的学生认同通过参与角色扮演过程，锻炼了自己的组织、协调、沟通交流能力，培养自己的团结合作意识。

现今大学生的竞争意识、表现意识很强，甚至是宁愿两败俱伤也不让对方胜自己一筹。如在合作过程中，个别学生因加入个人情感因素导致合作破裂最后小组失败，这时就要引导学生反思竞争与合作的利弊，反思个人情感因素对决策的影响。强烈的竞争意识有利有弊，在角色扮演过程中出现问题

时,刚好是教师进行纠正的好时机。SIYB游戏环节的设计使得小组之间既有竞争又存在合作,缺乏合作的小组最后会面临失败。角色扮演让学生对企业经营过程中与供应商、竞争对手、经销商之间的竞争与合作有了更深刻的认识和体会,让他们深刻了解到即使是竞争对手,也是可以合作的。

#### (三) 理论知识的理解和应用能力增强

94.71%的学生认可角色扮演法的教学效果,其中42.33%的学生认为非常有效果,52.38%的学生认为比较有效果。在角色扮演、案例分析、小组讨论等教学方法的教学效果比较,65.08%的学生认为角色扮演法的教学效果最佳。角色扮演是在模拟真实环境,学生得以在教室直接将理论知识用于实践,不断检验知识并了解自身的不足,所以对知识点的理解更深刻。而没有采用角色扮演教学法的学生虽然可以通过案例,通过小组讨论的形式不断深化理解。

#### (四) 社会责任意识的培养

教师的职责不只是一要传授理论知识,培养学生的社会责任意识也很重要。要利用每个知识点的教学培养学生的社会责任意识。责任意识培养需要不断地灌输以及实践,如在角色扮演时实践。如SIYB游戏规则是只接受质量合格的产品,不合格的将被没收,因此产品质量决定成败,小组每位角色对产品的质量都非常看重,生产合格产品的意识非常到位。如是选择让自己小组以微小的盈利争第一,还是选择以大利润共赢但是自己小组不能顺利得第一,因为竞争意识强烈,学生刚开始都是以打败竞争对手为主要目标,这就需要老师从企业的经营目标,企业的社会责任等角度进行指引。将企业的社会责任深入灌输,同时让学生明白自身的社会责任。97.88%的学生非常认同SIYB游戏的角色扮演能够增强自身的应变能力和心理素质,社会责任

意识也得到增强。

### 四、引入角色扮演法应注意的几个问题

运用角色扮演为教学创设一个逼真的模拟实践的环境,学生的学习兴趣、主动性和效果都明显提高,课堂活动的参与意识以及团队的合作精神也明显增加,学生真正成为了课堂的主人,在游戏中应用和检验知识。但在教学过程中,教师需要注意以下几点:

第一,整个过程中,学生是主体,教师只是起引导作用。在游戏之前将规则讲清楚,游戏过程中只要扮演好自己的角色即可。所有的决策由学生自己摸索决定,技巧点拨只能在游戏结束之后。游戏结束后,学生和教师都要进行总结。教师要重视对学生的鼓励、点拨和指导。通过游戏过程了解学生掌握不足的知识点,再加以补充。

第二,整个游戏给学生提供展示自己的平台,但要掌握好尺度。游戏的过程是团队内部的合作和团队之间的竞争,学生的竞争意识比较强。因此教师在授课时要关注学生的言行、合作与竞争,要严格在游戏的规则之内。

第三,角色扮演是为了更好实现专业技术基础课程的教学目标,是为了让学生掌握技能。因此在教学的过程中,要着重关注学生的实践过程,不可以单一结果作为衡量扮演成功与否的标准。尽量让学生将理论知识与实践结合,通过应用不断提升对理论知识的理解。

第四,角色扮演法也存在很大不足,如为适应教学目标设计特定的场景,难度较大,而且角色扮演占用的教学时间较多,不适宜使用太多。因此,在课堂教学中,将角色扮演、案例教学、小组讨论等多种方式相结合使用是最佳选择。

#### 参考文献:

- [1] 陈华.角色扮演法在《广告学》教学中的应用[J].长治学院学报,2011(4):89-91.
- [2] 邹祎祎.角色扮演法在技校专业课教学中的应用[J].成才之路,2012(10):15-16.
- [3] 黄玲.探讨工商管理类课程教学方法[J].企业导报,2010(24):102-103.

(责任编辑:汪焰)