

doi:10.13582/j.cnki.1674-5884.2016.09.016

管理类课程教学中的角色扮演:SEPDS法

张全成¹,邱超²

(1. 四川师范大学 商学院,四川 成都 610101;2. 帕纳空皇家大学,泰国 曼谷 10220)

摘要:传统管理类课程教学方式在培养管理技能上有较大缺陷。角色扮演法能够充分调动学生的创造性、积极性和主观能动性,是课堂讲授、案例讨论、小组研讨等管理课程教学方法的有效补充。SEPDS法包括剧本(Script)、剧情(E-pitasis)、表演(Performance)、讨论(Discuss)和升华(Sublimation),采用SEPDS法时一定要鼓励学生参与。设计优质的剧本概要和角色轮廓,是角色扮演法获得较好教学效果的关键。

关键词:情景教学;角色扮演;管理课程;领导能力

中图分类号:G642 **文献标志码:**A **文章编号:**1674-5884(2016)09-0047-03

随着时代发展,人们的思维、特质和交流方式也不断改变,“90后”有着独特的“DNA”:注重形象思维和切身体验,排斥强制性权威,缺乏沟通能力及团队合作精神。目前在校大学生多是“90后”,其全新特质给传统教学方式带来挑战。后现代主义课程理论就对传统课程观提出批评,并倡导在教学中应强调不确定性和差异性,推崇对话和人际沟通,强调多视角、多元化思维的全新教育方式。在此背景下,互动式教学、情景式教学、参与式教学等被不断引入到大学课堂,获得较好教学效果,如Sojka和Fish就发现,针对注意力更短、快节奏和喜欢个性化体验的美国Y一代,角色扮演教学法比传统教学方法更有效^[1]。

1 角色扮演教学法及其优势

角色扮演最初由心理学家莫雷诺于20世纪30年代为治疗儿童心理疾病而始创,其基础是心理剧论和群体动力学论。莫雷诺认为,让儿童自发地扮演各种角色能使他们表现创造性自我,从而开放心灵而发展出积极的情感,这能够改善他们的人际关系和增加解决问题能力。角色扮演法后来被应用到教学中,并被归为一种情景教学法而得到广泛应用。教学中的角色扮演是指,根据教学需要,运用戏剧表演方法,让学生在已有经验基础上,通过对角色的想象、体验、思考和讨论,真切地感受教学内容,从而达到学习目的^[2]。

相比传统教学方式,体验式教学具有许多独特优势。它可以让学生充满激情,更不容易疲劳^[3],也更自信^[4]。Livingston和Lynch指出,体验式教学容易提高学生创造力和社交技能^[5];Gremier等人认为,体验式教学可培养学生批判思维,提高其问题解决能力^[6]。体验本身就是一种学习,如Frontczak和Kelly指出,“当学生积极主动地参与一种体验并对这种体验反思时,有效的学习就发生了。”^[7]Crumbly等人认为,引入角色扮演法可达到三个目标:提高学生团队合作技巧;提高学生口头和书面沟通技巧,使他们变得更有创造力;使教学变得有趣而有吸引力^[8]。

2 角色扮演教学法在管理类课程中的优势

2.1 管理类课程主要特点及培养目标

管理类课程是综合类课程,主要以培养管理人员为目标,融合了经济学、心理学、社会学等多个学科

收稿日期:20160405

基金项目:国家自然科学基金(2013~2015)(71202166)

作者简介:张全成(1979-),男,河北邯郸人,副教授,博士,硕士生导师,主要从事消费者决策行为研究。

知识。管理类课程有两大特色,一是注重实战性、操作性和实践性;二是注重综合能力培养,为学生求职做准备。通常大学管理类课程强调训练学生各种管理技巧, Caproni 和 Arias 认为这些技巧包括:人际沟通;获得、使用权力及影响力;协商;冲突管理;目标设定;问题解决;决策;管理会议;口头和写作陈述;激励他人;辅导与建议;培训员工;团队建设;时间管理;压力管理;生涯管理^[9]。

2.2 角色扮演法在管理类课程中的应用优势

Kimball 指出,传统标准化教学法是一种不充分的教育,无法培养出商业领域中需要的特殊技能如人际交往、沟通、战略思维和决断力等,一项对《财富》500 强高层管理者的调查表明,美国商科学生通常缺少沟通和人际能力,而这往往是管理岗位所必须的^[10]。Nikolai 指出,管理类教学除传授学生基本知识外,还应关注沟通技巧、信息处理能力、思考能力、团队合作意识等优秀管理人才必备的素质^[11]。Brent 指出,运用情景教学可增加学生沟通和人际能力,激发创造力,学生喜欢扮演过程,还要运用理论知识独自去解决现实困境^[12]。Moncrief 指出,在管理课程中使用角色扮演有三个好处:可以提升学生的管理技能;仿真场景设置可以为职业生涯做准备;可以使单调的授课过程更有趣,提高教学效果^[13]。

角色扮演法应用到管理类课程具有以下优势:一是培养主动性。学生需要主动查阅资料设定剧本以获得较好舞台效果。二是培养团队合作能力。基本所有场景设定都需要团队合作表演来完成。三是培养决断力。剧本中的管理问题没有正确答案,任何决策结果都非常困难,也不会得到一个各取所需的结果,而这恰恰与现实一致。四是培养学生创造力。剧本撰写和故事讨论都可激发学生自主思考。五是培养人际沟通能力。无论是讨论剧本、准备表演还是具体表演,学生都需和他人沟通。六是体验真实商业环境。学习新东西且不犯错非常困难,在商业领域犯错代价非常昂贵,角色扮演法可让学生在没有任何风险的情况下体验真实管理情景。

3 SEPDS 教学法及其要点

Yoblonsky 认为完整的角色扮演教学应该包含 5 个步骤:通过预热活动让学生找出问题;设计场景并安排角色;演出;教师引导讨论演出内容;讨论改进意见。参照此观点本文总结出 SEPDS 法,包括:剧本 (Script), 剧情 (Epitasis), 表演 (Performance), 讨论 (Discuss), 升华 (Sublimation)。具体内容如下:1) 教师根据教学目标设置出剧本梗概。剧本梗概一般是介绍故事发生背景、角色设定及表演目标,教师切勿把剧本梗概写得过于详细。2) 要求学生根据剧本梗概,在教师限定范围内设定故事剧本和对话。与传统方法中由教师设定详细剧本不同,此法可充分发挥学生想象力和创造力。3) 表演。表演方式可以在现场表演或 VCR 录制播放两种方式中选择。4) 课堂讨论和评价。根据表演情况让学生们在限定问题框架内展开激烈讨论。5) 理论升华。讨论结束后,教师将讨论结果上升到理论高度,对学生表演进行点评和指正。

采用 SEPDS 法时一定要鼓励学生参与,可采用的方法有:鼓励学生创作;多提问、少评论;强调无所谓对错;不要轻易打断表演过程等。师生在各个步骤中的参与程度见图 1。开展 SEPDS

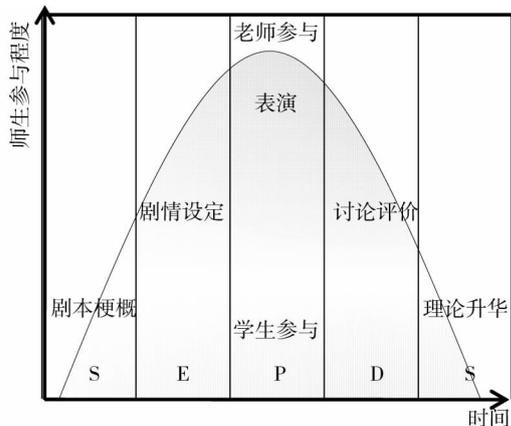


图1 SEPDS 法各步骤中师生参与度

法时还要考虑到实践教学占比,比重太多会打扰正常教学过程;比重太少达不到实践效果。以一门 48 课时的课程为例,按每次角色扮演需 1 课时计算,设定 8 次角色扮演较为合理,约占教学总时间的 16.7%,不会打扰正常教学过程的完整性和连续性。

4 SEPDS 法执行时需注意的关键问题

要使 SEPDS 法达到最佳,授课过程中还需要注意以下问题:

第一,强调无所谓对错。不像其他课程作业,难以严格制定出正误的区分标准是该法一大难题,而这正符合现实中的大多数情况。因此,教学时不要轻易评判对与错,只需在点评时提出个人观点供学生参考。

第二,鼓励学生创造出幽默的角色。幽默不仅可以吸引学生注意力,激发参与热情,还容易激发热烈讨论,也可培养学生创造力。事实上,能否激发学生参与热情是 SEPDS 法能否获得成功的关键,所以,任何时候教师都要想尽办法去鼓励学生。

第三,有条件时可用录播代替现场表演。两者各有优势,现场表演更易被老师控制,可在学生没有任何准备情况下即时使用,也不需要复杂的录像设备。使用录播方式也有很多优势:首先,录像突破了时空限制,学生可在课余时间到实地场所录像,从而创造出更真实的场景;其次,学生们会竭尽全力发挥创造力,在课堂上播放影片可给他们带来成就感;最后,录像可让教师在播放过程中随时中止进行点评,也可在结果出来前由学生讨论和预测结局,而现场表演时打断学生非常不妥。

第四,要把握好时间。SEPDS 法非常消耗时间,把控不好极有可能影响正常教学,对于初次使用者使用计划非常重要。有三种方法可改善此问题:提前布置角色扮演作业;在班级中选择助手并提前交代相关事宜;鼓励学生使用 VCR 录制后在课堂上直接播放。

第五,引导学生多角度设定剧本。学生总想得到一个明确无误的答案,模棱两可的答案总会让他们感觉困惑,所以他们倾向于在剧本中设定一个各取所需的喜剧结局,这与真实商业情况相悖。因此,老师应倡导学生多角度思考,鼓励设定取舍两难、引发思考的剧本。

参考文献:

- [1] Sojka J Z, Fish M S. Brief In - Class Role Plays: An Experiential Teaching Tool Targeted to Generation Y Students[J]. *Marketing Education Review*, 2008, 18(1): 25 - 31.
- [2] 王爱芬. 浅析角色扮演法及其在学生心理发展中的意义[J]. *教育理论与实践*, 2007, 27: 91 - 93.
- [3] Dabbour K S. Applying Active Learning Methods to the Design of Library Instruction for Freshman Seminar[J]. *College and Research Libraries*, 1997, 58(4): 299 - 308.
- [4] Anderman E M, Young A J. Motivation and Strategy Use in Science: Individual differences and classroom effects[J]. *Journal of Research in Science Teaching*, 1994, 31(8): 811 - 831.
- [5] Livingston D, Lynch K. Group Project Work and Student - Centered Active Learning: Two Different Experiences[J]. *Journal of Geography in Higher Education*, 2010, 25(3): 325 - 345.
- [6] Gremler D D, Hoffman K D, Keaveney S M, Wright L K. Experiential Learning Exercises in Services Marketing Courses [J]. *Journal of Marketing Education*, 2000, 22(1): 35 - 44.
- [7] Frontczak N T, Kelley C A. The Editors' Corner: Special Issue on Experiential Learning in Marketing Education[J]. *Journal of Marketing Education*, 2000, 22(3): 3 - 4.
- [8] Crumbley D L, Kathine T, Smith L, Murphy S. Educational Novels and Student Role - playing: A Teaching Note [J]. *Accounting Education*, 1998, 7(2): 183 - 191.
- [9] Caproni P J, Arias M E. Managerial Skills Training From A Critical Perspective[J]. *Journal of Management Education*, 1997, 21(3): 292 - 308.
- [10] Kimball B. A 'Real - World' Approach to Coursework in Sales Management[J]. *Journal of Marketing Education*, 1988, 12(1): 59 - 63.
- [11] Nikolai L A. An Approach to Developing a 5 - years Integrated Accounting Program[J]. *Journal of Accounting Education*, 1994, 12(2): 141 - 160.
- [12] Brent D. The Norvel in the Social Studies Classroom: A Curriculum Approach[J]. *Social Studies Review*, 1982, 21(2): 58 - 62.
- [13] Moncrief W C. The Use of Sales Management Role Playing Exercises[J]. *Marketing Education Review*, 1991, 1(4): 46 - 55.