Номинация:

Вольная

Название методики:

Квест-технология «РОЛИ»: развитие компетенций XXI века через игровой опыт и взаимодействие на английском языке.

Авторы

Родоманченко Аида Сергеевна
Доцент Школы иностранных языков НИУ ВШЭ в Москве, arodomanchenko@hse.ru
Сорокина Елена Владимировна
Преподаватель Школы иностранных языков и ВШБ НИУ ВШЭ в Москве, evsorokina@hse.ru
Чернецова Екатерина Владимировна
Доцент Школы иностранных языков НИУ ВШЭ в Москве, echernetsova@hse.ru

ОП и дисциплина

Данная методика была разработана и апробирована в курсе “Английский язык для современной социокультурной повестки: продвинутый уровень” на 1 курсе магистратуры программы “Иностранные языки и межкультурная коммуникация” в московском кампусе НИУ ВШЭ весной 2025 года. Осенью 2025 года данная методика была масштабирована в курсы “Литература США” и “Мировая литература” для студентов 2 курса бакалавриата программы “Иностранные языки и межкультурная коммуникация” в московском кампусе НИУ ВШЭ

Программа учебной дисциплины

https://dp.hse.ru/#/implementation/viewImplementation?implementationId=7565413960&programId=988391

Средний балл итоговых оценок студентов по курсу, в рамках которого применяется описываемая практика: 6.4 (2024/2025 уч.г.)

Цифровые инструменты, использующиеся в данном курсе

- Holst - онлайн доска для сбора материалов игры
- Midjourney - искусственный интеллект для генерации изображений для материалов игры

Описание разработки

Данная разработка представляет собой ролевую игру, направленную на развитие компетенций XXI века (креативность, коммуникация, коллаборация/лидерство, критическое мышление) через опытное обучение в социокультурном контексте.

В центре сюжета игры — социально-экономическая дилемма, связанная с будущим мультикультурного центра “Калейдоскоп”, который может быть закрыт в связи с изменением городской политики на обновление и преобразование территорий в центре города. Участники получают роли персонажей с уникальными целями, мотивацией и этическими ограничениями, где нет однозначно «положительных» или «отрицательных» героев. Сюжет развивается через

взаимодействие, переговоры и формирование альянсов, побуждая игроков анализировать реальные социальные проблемы. Успех в игре напрямую зависит от способности участников выстраивать эффективную коммуникацию и работать в команде для достижения общих целей. В основе игры лежит открытый сценарий: игра развивается в зависимости от действий игроков и ее итог непредсказуем.

Методика была разработана и апробирована в среде студентов международной магистратуры НИУ ВШЭ, с разным культурным и социальным опытом. При этом, распределение ролей к нему не привязано. Роли распределяются в соответствии с личностным профилем участника, их предпочтениями относительно вовлеченности в процесс (непрерывное активное участие и взаимодействие со всеми игроками; менее активное участие или же взаимодействие с меньшим количеством игроков; наблюдательная позиция с умеренным вовлечением), и потребности сыграть роль более положительного или более отрицательного персонажа (см.анкету).

Таким образом, игра становится безопасной средой («песочницей»), где студенты могут без риска экспериментировать с идентичностью, отрабатывать навыки ведения переговоров, критически оценивать информацию и творчески подходить к решению комплексных задач, готовясь к реальному межкультурному взаимодействию.

Языковая составляющая игры подразумевает использование английского языка как инструмента коммуникации. Студенты вправе выбирать необходимые языковые элементы и грамматические структуры для достижения собственных целей, однако, для каждой роли прописываются наиболее предпочтительные выражения, соответствующие активному вокабуляру курс (см.пример). Указанный в карточке список выражений, дает участникам подсказку что именно стоит обсудить с другими игроками и какими языковыми средствами курса это наиболее легко сделать.

Роль преподавателя в данной игропрактике трансформируется из традиционного «источника знаний» в архитектора образовательного и коммуникативного опыта. В зависимости от этапа, его задачи включают:

- Проектирование игрового мира: написание сценария игры, продумывание социально-экономической дилеммы, разработка детальных карточек персонажей (их предыстории, целей, ресурсов и ограничений).
- Диагностика и распределение ролей: сбор данных о студентах (анкетирование) для последующего распределения ролей. Распределение может быть проведено как лично преподавателем, так и с использованием ИИ (для максимальной объективности). Тем не менее, преподаватель контролирует процесс, чтобы обеспечить каждому участнику наиболее подходящую роль для развития конкретных умений.
- Подготовка участников: проведение вводного инструктажа, объяснение правил взаимодействия, цели игры. Ключевая задача здесь — создать атмосферу доверия и психологической безопасности.
- Модерация и поддержка: в ходе самой игры преподаватель переходит в роль модератора, который направляет участников, но не управляет процессом. Он следит за ходом игры, мягко направляя студентов, если они заходят в тупик, но не предлагая готовых решений. Он может вводить в игру новые данные или события, чтобы стимулировать развитие сюжета. При необходимости, может сам играть одну из ролей.
- Ведение «полевых заметок» для последующего анализа и обратной связи: фиксация проявления студентами сформированности универсальных умений: как они ведут переговоры, аргументируют свою позицию, сотрудничают или проявляют лидерство.
- Организация рефлексии: проведение общей дискуссии, включающей рефлексию как по организации и проведении игры, так и по содержанию и полученному опыту («Что вы чувствовали в роли своего персонажа?», «Какое решение было самым трудным и

почему?», «Чему вас научило это взаимодействие?», «Как этот опыт можно применить в реальной жизни?»). Это дает участникам возможность осознать свои сильные стороны и зоны роста, которые проявились в ходе игры.

Образовательные результаты, на которые нацелено описываемое нововведение

Обучение посредством данного формата ролевой игры позволит студентам через безопасный опыт психологического и физического воздействия пережить ряд социальных ситуаций, которые рассматриваются в рамках курса. Курс “Английский язык для социокультурной повестки” включает в себя темы социальной инклюзии и социального неравенства, языковой, финансовой и иных видов дискриминации. Во многих случаях, студенты знают о существующих проблемах в теории и решения, которые они могут предлагать в процессе обсуждения во время занятия могут быть оторваны от реальности и лишены практического смысла. Предлагаемая игра симулирует практический опыт и позволяет развивать учебные, профессиональные и общечеловеческие компетенции в комплексе.

Особо выделим следующие компетенции, на формирование и развитие которых направлена предлагаемая игровая технология:

Навыки сотрудничества и разрешения конфликтов
Игровой формат стимулирует студентов активно взаимодействовать друг с другом для решения ряда проблем в игре, развивает эмпатию. Подобный опыт развивает навык выстраивания профессиональных и межличностных отношений в многосторонних коммуникациях.

Лидерские качества
Возможность выступить в роли лидера в игровой ситуации помогает развить умение координировать диалог, фасилитировать обсуждение и влиять на динамику в групповой работе.

Критическое и аналитическое мышление
Студенты учатся анализировать сложные ситуации в игровом контексте, выявлять скрытые мотивы участников конфликта, оценивать социальные и этические последствия принятых решений, что важно для переводчиков и специалистов по межкультурной коммуникации, работающих в международном контексте.

Креативность и творческое мышление
Игра моделирует сложные социокультурные ситуации с участием персонажей разного культурного и социального происхождения. Участвуя в игре учащиеся примеряют на себя разные роли, что предполагает определенную степень творческого переосмысления задач и креативного подхода к решению задач и проблем, поставленных в карточках игрока (см.карточку игрока). Возможность примерить на себя роль человека, чьи права ущемляются, студент сможет более ярко представить остроту проблемы, лучше понимать культурные различия, ценности, и коммуникационные стили, в том числе, в межкультурном взаимодействии.

Таким образом игра является эффективным инструментом развития профессиональных и универсальных компетенций, необходимых студентам и выпускникам магистратуры в международной среде и межкультурной профессиональной практике.

Достижение планируемых результатов обучения благодаря использованию описываемой практики

Внедрение данной игровой технологии преследует ряд образовательных целей:

В начале курса:

- Повысить интерес к курсу и познакомить студентов с целями и задачами дисциплины (например, данная технология была использована в начале курсов “Мировая художественная литература” и “Американская литература” со студентами 2 курса бакалавриата в сентябре 2025 года);
- Адаптировать студентов к динамике групповой работы;
- Сместить фокус в учебном процессе с преподавателя (что особенно актуально для лекционных курсов) и сделать курс более студентоцентричным;

В конце курса:

- Провести финальное обзорное занятие по всему содержанию курса перед экзаменом (данная практика изначально использовалась именно с этой целью: поднять и обсудить максимальное количество тем, пройденных в курсе);
- Провести ревизию и отработать активную лексику курса (списки слов у каждого участника игры, позволили напомнить участникам о необходимости использования лексики, а также дали необходимую поддержку студентам с более низким языковым уровнем) ;

Для обеих стадий (начало или конец курса):

- Повысить актуальность курса для студентов;
- Обозначить ключевые моменты учебной дисциплины.

По каким основаниям вы полагаете, что предложенная методика приводит к планируемому результату обучения? *

Игровая составляющая данной активности, способна повысить заинтересованность и участие в ней студентов. Игра также представляет собой безопасную среду, где студенты не боятся экспериментировать и применять на себя несвойственные им роли, что приводит к неожиданным результатам в рамках базового сценария. После окончания игры, студенты выходят из роли и могут объективно оценить новый опыт.

По результатам проведенной игры был проведен опрос (см. опрос) среди студентов, который позволил оценить достижение планируемого результата. В опросе приняли участие 35 человек из 38 участвовавших в игре. Средний балл удовлетворенности игровым опытом 4.17 из 5 (83.4%). Наиболее высокие оценки получили вовлеченность и погружение в игру (4.80/5.00), связь с реальными социокультурными сценариями (4.66/5.00) и способность участников адаптироваться к мнениям других игроков (4.54/5.00). 80% участников описали начало игры как "захватывающее", а 71.4% всех аспектов игры получили оценку 4 и выше.

По мнению участников, игра успешно интегрировала учебный материал: участники активно использовали знания и словарный запас, полученные на курсе (4.34-4.43/5.00), и 69% явно подтвердили, что игра помогла им лучше понять социокультурные конфликты и этические дилеммы. Большинство участников отметили, что игра помогла им проработать критическое

мышление: 45% (16 человек) замечали логические ошибки в аргументации других игроков, а 23 из 35 (66%) сказали, что могли заранее просчитать последствия своих действий и принятых решений. Игра также помогла посмотреть на ситуацию под другим углом, задействуя творческое мышление и креативность.

Сложности, с которыми можно столкнуться при использовании данной технологии

Данная игропрактика требует глубокой и тщательной подготовки не только материалов, но и психологической и организационной подготовки участников. Упущение или недоработка в любом из пунктов, может существенно повлиять на исход.

Так, на начальном этапе, преподавателю необходимо сформулировать проблему и/или дилемму, с которой будут работать участники. В точных науках или курсах, направленных на изучение более общего круга вопросов (например, транспорт, еда или семья в курсах основного английского), этот этап может быть довольно энергозатратным.

После того, как сформулирована дилемма, преподавателю необходимо продумать контекст и роли, а также взаимодействие между ними. Здесь основная сложность заключается в том, чтобы вовлечь всех студентов, что в группах в 20-30 человек, довольно сложно. Основные трудности связаны с тем, что:

1. роль, а значит и цель, каждого участника должна быть уникальна; при этом участники должны взаимодействовать между собой, оставаясь в заданной роли. На этапе планирования преподавателю нужно прописать это взаимодействие.

Решение: разрабатывая игру, создавать ментальную карту, которая визуально показывает взаимодействие между участниками.

2. Несмотря на то, что количество студентов в группе известно заранее, никогда не знаешь, сколько именно придет в конкретный день. А значит, сложно заранее рассчитать необходимое количество ролей, которые нужно разработать.

Решение: Основное взаимодействие должно строиться на одной трети от общего количества участников. Это обязательные роли, которые распределяются в первую очередь. 2\3 ролей должны быть дополнительными, чтобы ими можно было пожертвовать во время игры, если придет меньше людей, чем планировалось.

3. Большое количество участников сложно контролировать одному преподавателю.

Решение: Разбить большую группу на две/три поменьше и одновременно провести игру в этих подгруппах. Таким образом, преподавателю будет легче отследить вовлеченность каждого.

Решение 2: Просить коллегу помочь в проведении игры.

4. Для организации данной практики требуется достаточное пространство для свободного перемещения участников.

Решение: бронировать большую аудиторию или выносить игру в коридор или на улицу, если позволяют погодные условия.

5. Студенты могут быть морально не готовы к игровому взаимодействию.

Решение 1: готовить студентов заранее, рассказывая о том, что им предстоит в конце модуля/курса

Решение 2: распределять роли в соответствии с личностными качествами и персональными предпочтениями учащихся (т.е. использовать анкету)

Решение 3: дать студентам достаточно времени, чтобы ознакомиться с правилами взаимодействия во время игры, и возможность задать вопросы по организации игры.

Решение 4: мониторить проведение игры на всех этапах, при необходимости, оказывая поддержку или подсказывая направление движения.

Участники также отметили в комментариях, что испытывали определенные трудности, в следующих областях: коммуникация в рамках ролевых ограничений, стратегическое мышление и убеждение, а также обработка информации в условиях стресса. Студентам было трудно выразить свои намерения, не выражая их явно, особенно когда их роль запрещала им это делать. Кроме того, им было сложно понять свою роль в самом начале игры, разобраться в целях и мотивации других участников и вести переговоры со «злыми» персонажами, пытаясь убедить их в своей позиции. Тем не менее, хотя эти задачи и были сложными, они способствовали процессу обучения и помогали студентам развивать реальные навыки ведения переговоров, критического мышления и адаптивного общения.

Оценка эффективности использования описываемой практики по итогам реализации курса

Как было отмечено выше, в процессе игры преподаватель ведет «полевые заметки», которые позволяют дать обратную связь учащимся по следующим пунктам: использование языка курса, аргументирование собственной позиции, умение работать в команде и проявлять лидерские качества.

При разработке данной игропрактики мы опирались, прежде всего, на цель и задачи курса. Так мы ставим перед собой задачу помочь студентам с продвинутым уровнем владения английским языком выйти на новый уровень не только в плане языка, но и в необходимых в современном мире академических и профессиональных умениях. Мы готовим студентов к лидерским позициям в профессиональной и академической среде, где пересекаются язык, культура и социальная справедливость.

При разработке игры перед нами стояли следующие образовательные цели:

1. Применение студентами освоенной во время курса лексики
2. Использование полученных в ходе курса знаний о разных аспектах социальной справедливости.
3. Умение четко доносить информацию и свою точку зрения, подкреплять свои утверждения соответствующими примерами; в то же время, замечать логические ошибки в аргументах других игроков и использовать их в свою пользу;
4. Умение подбирать разные доводы в зависимости от ситуации и партнеров по общению, адаптируясь к изменяющимся ситуациям в процессе коммуникации.
5. Умение самостоятельно организовываться для работы в команде для достижения общих целей и, при необходимости, взять на себя роль лидера, чтобы направить работу группы (лидерские качества).
6. Умение предвидеть последствия своих действий и решений и принимать решения, основываясь на мнениях, высказанных другими участниками.
7. Предлагать различные варианты решений проблемы, основываясь на своих идеях и идеях участников процесса коммуникации;
8. Использовать различные стратегии для достижения цели
9. Практика ведения переговоров и эффективной коммуникации, в частности, способность проявлять терпимость к другим культурам, уважительное взаимодействие с другими.

В рамках прошлого года, данная методика использовалась в рамках завершающего занятия курса, позволившее обобщить и в полной мере использовать как языковой, так и содержательный компоненты курса. В связи с большим количеством участников, первым опытом проведения данной игропрактики, и тем, что преподаватель был одновременно и “мастером игры”, следящим за развитием событий и помогающим участникам в сложных моментах, для оценки эффективности методики мы, в большей степени использовали саморефлексию студентов по критериям, отражающим образовательные цели. Именно они легли в основу опроса, результаты которого представлены в приложении. Уровень саморефлексии студентов в данном случае оказался более чем высоким. Коммуникативная ситуация, предложенная студентам, с одной стороны, позволила им свободно и расслабленно участвовать в работе, не сосредотачиваясь на критериях оценки за их навыки и умения, с другой - создала имитацию стрессовой ситуации, где достичь цели и результата без применения большей части этих навыков и умения достаточно сложно.

В этом году, мы проводим игры вдвоем, что позволяет одному преподавателю вести игру, а другому, делать полноценные записи для последующего оценивания. Для нового набора студентов, данная игропрактика станет частью отдельного элемента оценивания “Участие в дискуссиях и дебатах”, который фокусируется на контроле и оценивании структурированной диалоговой аргументации. Для прямой оценки мы заложили: умения опровержения, доказательность рассуждений и устное применение критических подходов в реальном времени. В новых играх мы вводим оценивание постепенно, давая возвожность студентам привыкнуть к данному элементу. Пока было использовано два критерия (см. ниже). Критерии, позволяющие оценить работу в команде, аргументацию и т.д. в процессе доработки и апробирования.

Применение знаний и лексики курса	Студент активно, уместно и уверенно использует лексику (не менее 10 единиц), концепции и знания, полученные в рамках курса, для обогащения своей роли и аргументации.	Студент в целом корректно использует лексику (5-10 единиц) и знания из курса, но делает это не всегда последовательно или уверенно.	Студент делает попытки использовать изученный материал и лексику (менее 5 единиц), но применение носит ограниченный или поверхностный характер.	Студент практически не использует или некорректно использует знания и лексику, полученные на курсе.

Умение адаптировать коммуникативный стиль	Легко переключается между регистрами, адаптируя коммуникативный стиль в зависимости от ситуации.	Может переключатся между регистрами, и старается адаптировать коммуникативный стиль в зависимости от ситуации.	Делает попытки адаптировать свою речь в зависимости от ситуации.	Коммуникативный стиль и регистр не меняется во время игры.

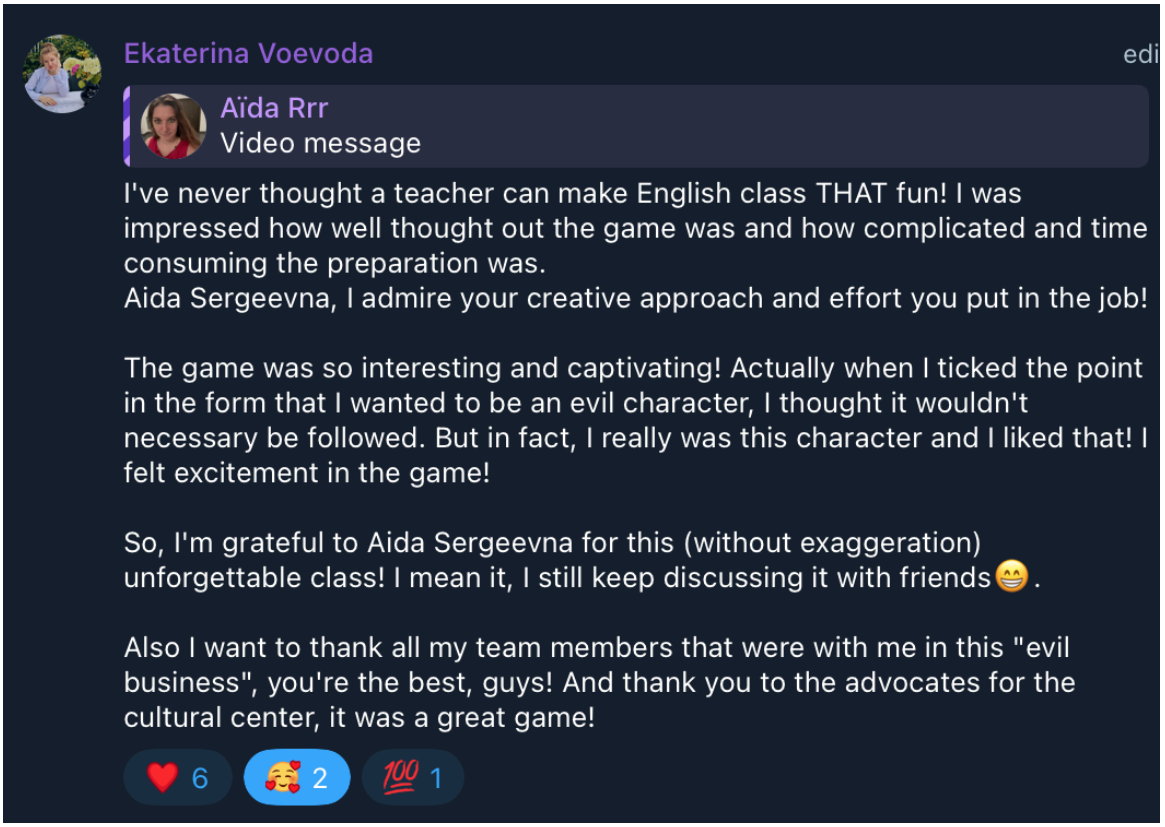
В рамках СОП, курс традиционно получает высокие баллы по критериям “Полезность курса для Вашей будущей карьеры” (4.39 в 2024/25 уч.г., 4.37 в 2023/2024 уч.г.), “Полезность курса для расширения кругозора и стороннего развития” (4.47 и 4.64 соответственно), “Новизна полученных знаний” (4,275 и 4.38 соответственно).

Отзывы студентов

I found the content and organization of the socio-cultural agenda course very useful. The topics helped me understand different cultures and how society affects people’s behavior and beliefs. The lessons were well-organized, starting with basic ideas and slowly moving to more complex ones. Group discussions and real-life examples made it easier to learn and connect the topics to the real world.

Relevant and Engaging Topics – The course covers contemporary sociocultural issues (e.g., sustainability, digital culture, social justice), making it highly applicable to real-world contexts. Interactive and Practical Approach – The use of debates, case studies, and project-based learning helps develop both language skills and critical thinking. Diverse Assessment Methods – A mix of presentations, essays, and collaborative work allows students to demonstrate proficiency in different ways. Cultural Awareness Focus – The emphasis on intercultural communication prepares students for global interactions.

Отзывы студентов об игре



Ekaterina Voevoda edi

Aïda Rrr
Video message

I've never thought a teacher can make English class THAT fun! I was impressed how well thought out the game was and how complicated and time consuming the preparation was.
Aida Sergeevna, I admire your creative approach and effort you put in the job!

The game was so interesting and captivating! Actually when I ticked the point in the form that I wanted to be an evil character, I thought it wouldn't necessary be followed. But in fact, I really was this character and I liked that! I felt excitement in the game!

So, I'm grateful to Aida Sergeevna for this (without exaggeration) unforgettable class! I mean it, I still keep discussing it with friends😁.

Also I want to thank all my team members that were with me in this "evil business", you're the best, guys! And thank you to the advocates for the cultural center, it was a great game!

❤️ 6 🥰 2 💯 1

14 июня

Anastasia Emelianova 🎂

Aïda Rrr
Video message

This activity was a powerful demonstration of how professionalism, intrinsic motivation, and genuine enthusiasm can significantly benefit students 💪—not only in our development as learners but also in shaping our personalities. The task effectively challenged our acting abilities and strategic thinking, mirroring real-life decision-making scenarios. It was particularly valuable in that it encouraged us to take a stance, make thoughtful choices, and navigate situations where one might feel pressured to choose sides—skills highly relevant in today's complex world🤯.

I'm especially grateful for the opportunity to engage with peers I had previously only exchanged greetings with. It was a pleasure to connect more deeply and to see familiar classmates in a completely new light—revealing aspects of their character I hadn't expected🤯. The materials provided were both engaging and clearly structured. The roles were well-developed, each script infused with a personal touch that helped conjure up authentic and memorable performances.

Although I've participated in countless virtual quests, I had never experienced one in a real-life setting until now. I must say, it was a truly fascinating and memorable experience—one that left me wanting more. Thank you for offering such a thoughtfully designed and enriching opportunity💔❤️💗!

Loveth Vennilat Ndabula

Let us give Aida her flowers when it comes to creativity for class tasks. She always finds an appropriate and unique task for each topic and class. That was the first time I participated in a quest and I realised the task can be both beneficial in building language and inter-personal communication skills, as well as being a social experiment that can be important when implemented in an ICC classroom.

LO

Lois Ojile edited 21:17

Aïda Rrr
Video message

The activity was interesting, I've never done anything like it before. I realized I could be many things depending on the situation 😄 based on the role I played. It also made me appreciate teachers for the efforts they put into making students enjoy a class while still gaining knowledge.

Hasshh

Hello everyone!

Words cannot fully capture how extraordinary, fascinating, and exhilarating our final role-play exercise was! From the very moment Professor Aïda Sergeevna began explaining our roles, my excitement soared—I could feel the energy in the room building. Every single moment was an absolute delight, and I cherished every bit of it.

First and foremost, I want to extend my deepest gratitude to our incredible professor for orchestrating such a brilliant and immersive experience. The sheer thoughtfulness, creativity, and effort poured into this activity were evident in every detail, and it was executed flawlessly. Professor Sergeevna, your dedication to making our learning journey engaging and meaningful is truly inspiring—thank you from the bottom of my heart! 😍

Playing the role of the KMC Curator was both an honor and a thrilling responsibility. I became so absorbed in the character that I genuinely felt I was fighting to save the KMC in reality! 😀 Though there were a few initial uncertainties, our teamwork and collective spirit led us to triumph as a united community 🤭. This was far more than just a role-play—it was a masterful exercise in collaboration.

A heartfelt thank you to everyone who participated and brought their energy to this activity. It's experiences like these that make learning unforgettable, and I'm so grateful to have been part of it. Professor Sergeevna, once again, thank you for making this course so enriching and for helping us discover new dimensions of our abilities. This was truly a highlight of the program!

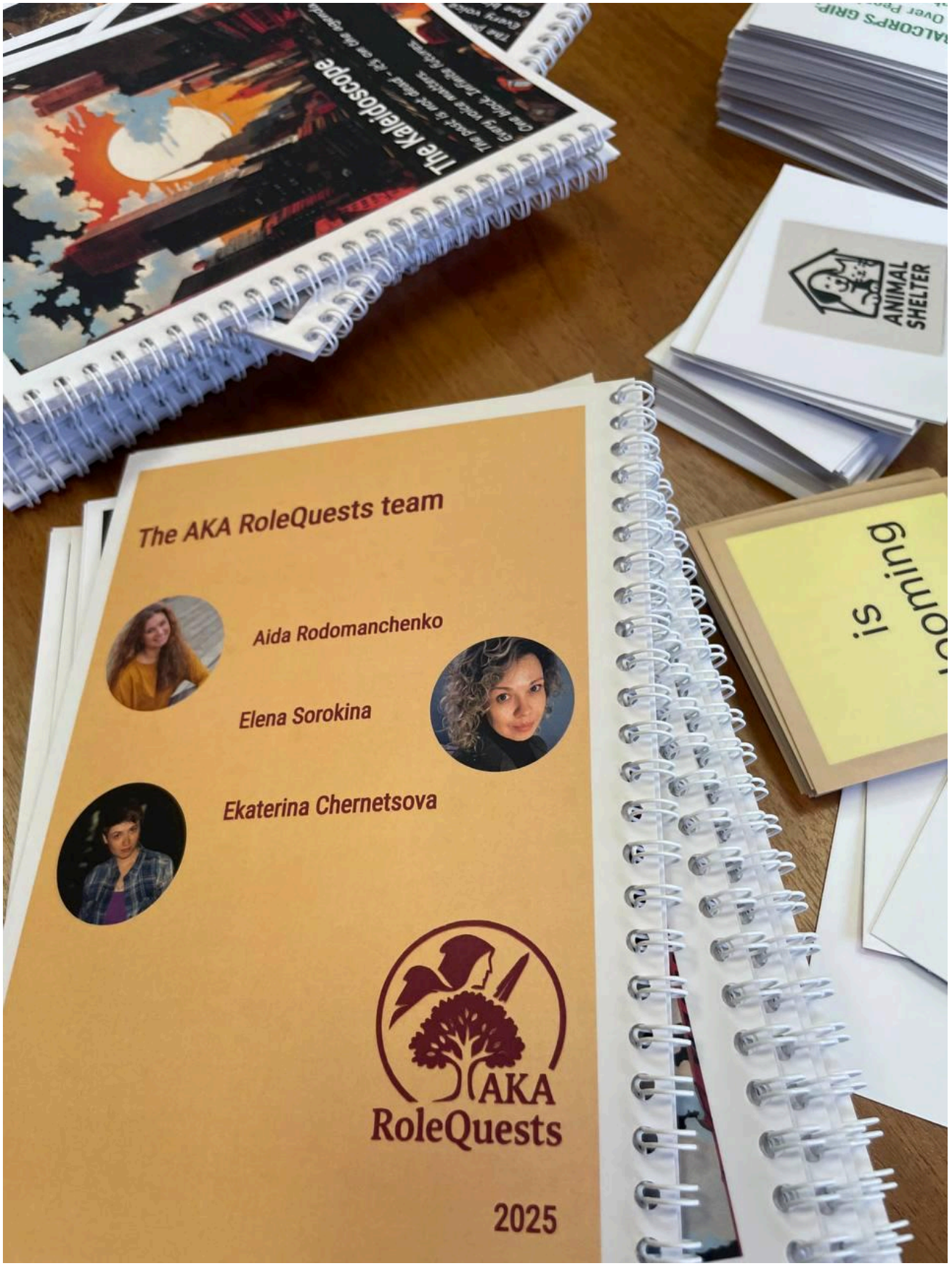
With immense appreciation,
Hashim.

❤️ 6 👍 2

Фото с игры

KALEIDOSCOPE TO BE SHATTERED
City Approves Private Redevelopment Bid for Historic Centre Site — Protests Mount
02.AUG
PRESS
RILEY
CORRESPONDENT
The Kaleidoscope
The past is not dead - it's on the agenda.
Every voice matters.
One block. Infinite futures.
AKA RoleQuests
HEAVENBROOK
WHO SPEAKS FOR THE PAST?
Silent Stairs, Locked Doors: Disability Advocates Demand Real Inclusion
Kaleidoscope Redevelopment Spark
ANIMAL SHELTER
VISITOR
ADMIT TO CITY ARCHIVES
NOT TRANSFERABLE

KAI HASSAN
Owner of the repair workshop
The Kaleidoscope
SASHA PETROFF
Office of the Mayor
STRICTLY CONFIDENTIAL
The Kaleidoscope
GAME MASTER
City Archives
BRAUBERG



Средний балл СОП преподавателей по данной дисциплине, которыми применяется описываемая практика: 4.52 Родоманченко А.С., 5,0 Сорокина Е.В., 3,8 Чернецова Е.К.

Анкета для распределения ролей

RoleQuest

Form description

Your name *

Short-answer text

Are you up for an active role or a more observing one? *

- Very active
- Moderately active
- Observing with some sporadic participation

Would you like to be *

- evil?
- good?
- a bit of both?
- law-abiding?

Have you ever participated in RoleQuests or LARPs? *

Multiplayer Live Action Role-Playing (LARP) games are a social activity where multiple players interact in a live, immersive environment while embodying characters and participating in a narrative or scenario. For instance, https://moscow.questoria.ru/

- Yes
- No
- Other:

Пример вокабуляра в карточках

VOCABULARY TO USE: *discrimination, equality, community empowerment, advocacy, barrier-free environment, dignity, universally shared values, adaptive technology, turning a blind eye to, self-identification*

VOCABULARY TO USE: *animal rights, animal protection, advocate of change, champion for animal welfare, husbandry, conservation programs, custody, foster, responsible pet ownership, donate, raise awareness, community involvement*

VOCABULARY TO USE: *gentrification, economic development, stakeholder value, prime real estate, investment, market forces, job creation, return on investment, highest and best use (of land), development project, modernization.*

VOCABULARY TO USE: *ancestry, heritage, reservation, long-standing prejudices, for the long haul, rising crime rate, economic dislocation.*

VOCABULARY TO USE: *pragmatism, economic viability, cost-benefit analysis, bottom line, new opportunities, increased foot traffic, risk assessment, negotiation, business climate, market demand, infrastructure, realistic expectations, local supply chain.*

Пример карточки игрока

NAME: Bran Flyn

CONTEXT: You are an ex-firefighter who suffered severe injuries in the fire of the city archive. You are now disabled and move in a wheelchair. You are the spouse of the owner of the antique store. Your main aim is to raise awareness about the issues disabled people face and make the city a friendlier place.

TASK:

- Make certain that the Centre gets a ramp installed.
- Support your spouse.
- Attract positive public attention to the KMC.

WHERE TO START: Seek help from those who can communicate your agenda to the authorities.

AVAILABLE RESOURCES: An explicit consent to your spouse to give a phrase to a person who helped you deal with the issue.

LIMITATIONS:

- You cannot move around the room during the game.

VOCABULARY TO USE: *discrimination, equality, community empowerment, advocacy, barrier-free environment, dignity, universally shared values, adaptive technology, turning a blind eye to, self-identification*

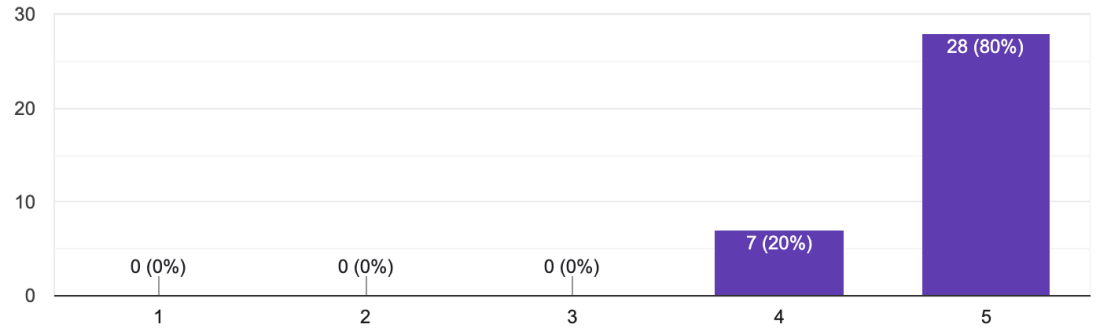
Опрос после игры и его результаты

Skills development

I found the role-play game engaging and immersive.

Copy chart

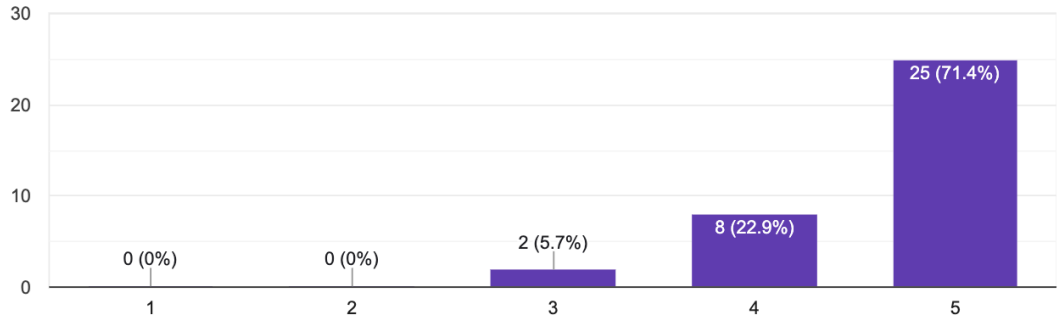
35 responses



Copy chart

The game reflected real-life socio-cultural scenarios.

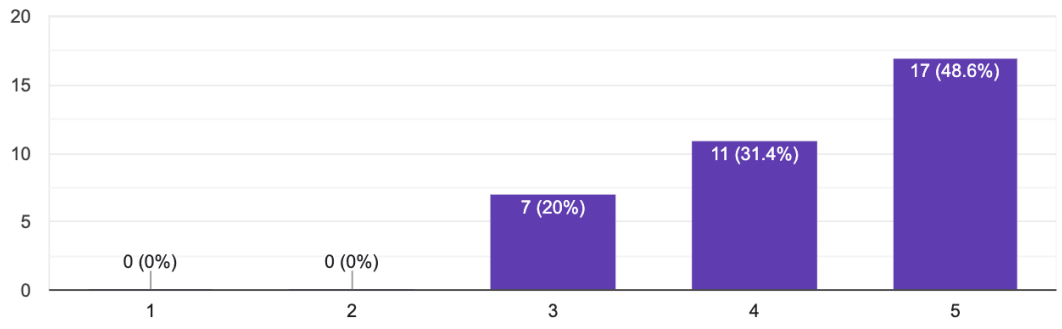
35 responses



Copy chart

The game reflected real-life professional situations.

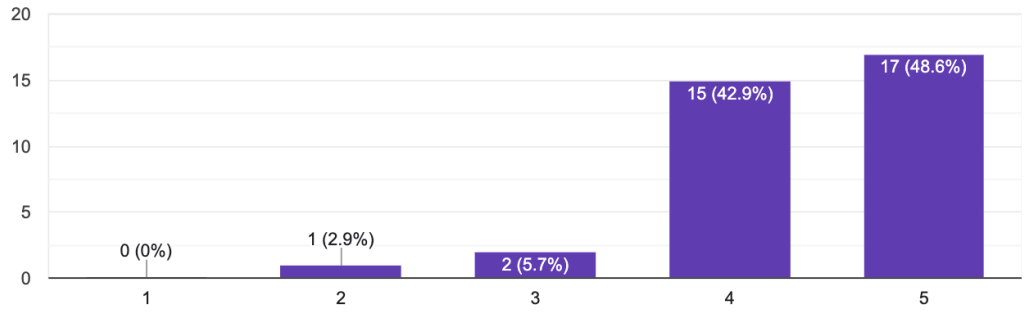
35 responses



Copy chart

The game reflected the content of the course.

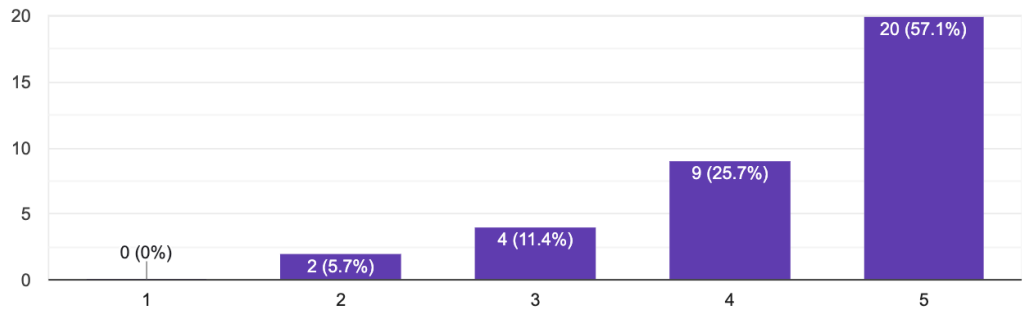
35 responses



Copy chart

During the game I used the active vocabulary I learnt during the course.

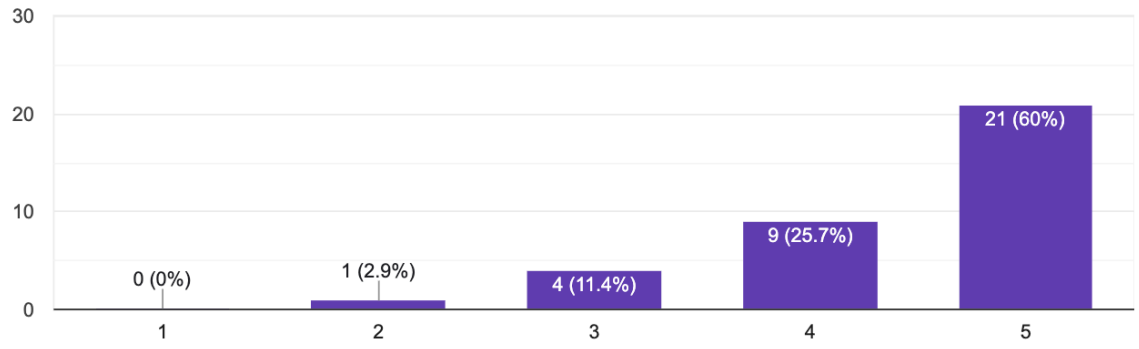
35 responses



Copy chart

I used the knowledge I gained during the course in the game.

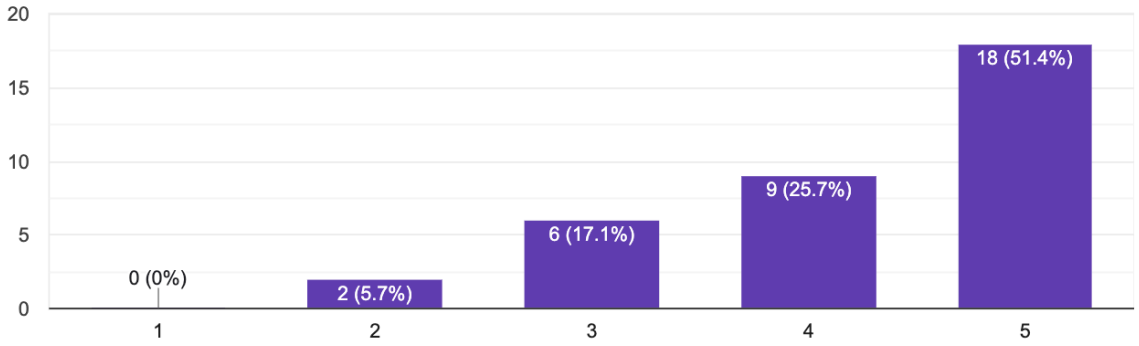
35 responses



I supported my claims with relevant examples.

Copy chart

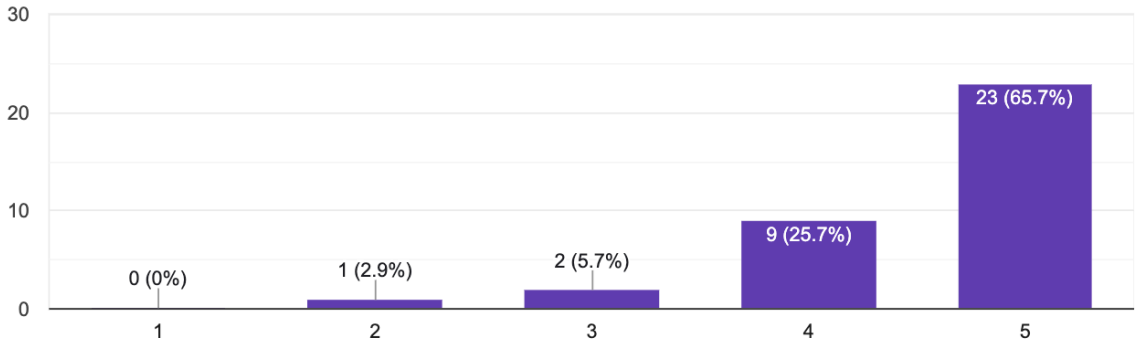
35 responses



I adjusted my decisions depending on the views expressed by other participants.

Copy chart

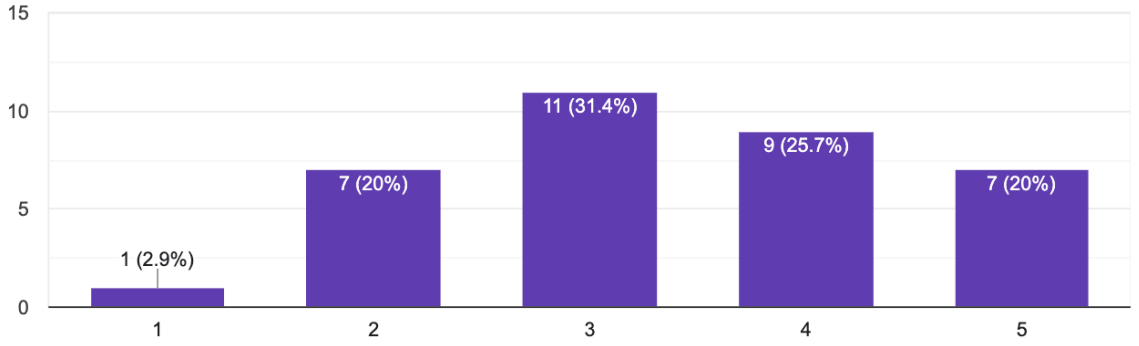
35 responses



I saw the logical mistakes in the arguments of other players.

Copy chart

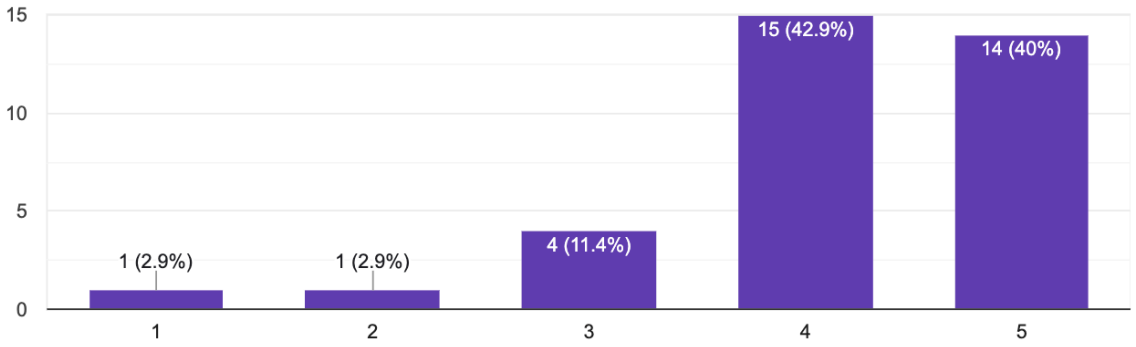
35 responses



I was able to clearly and persuasively express my point of view to other players.

Copy chart

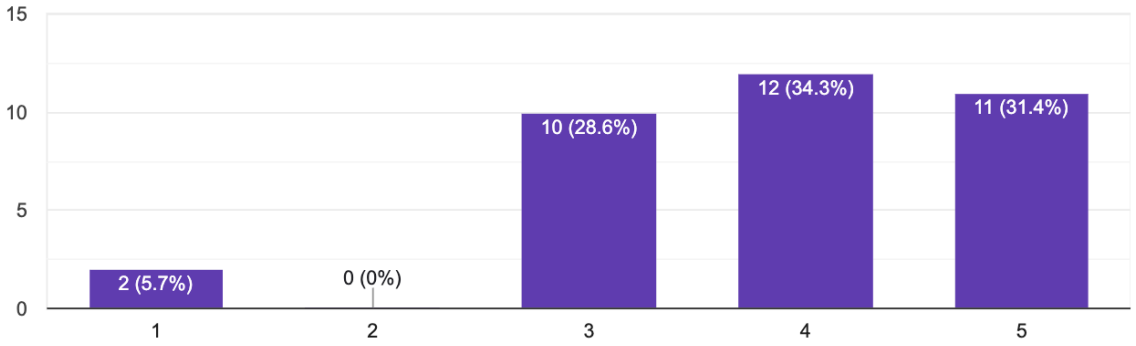
35 responses



During the game, I could predict the consequences of my actions and decisions.

Copy chart

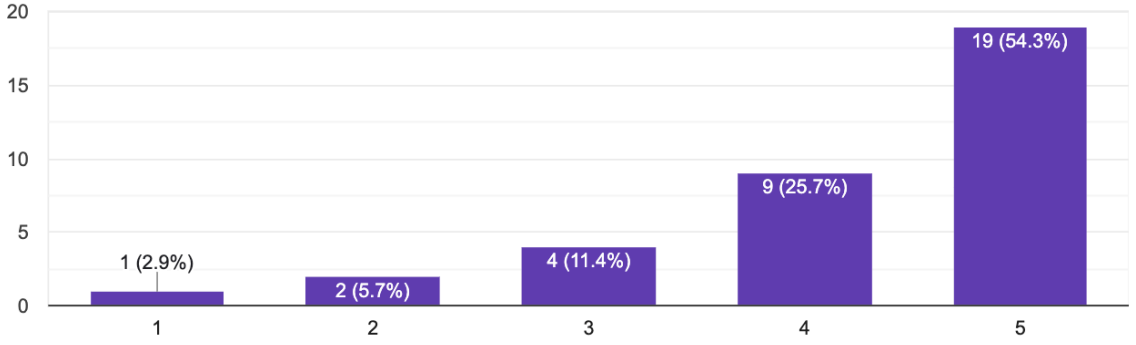
35 responses



I used different strategies to reach my goal.

Copy chart

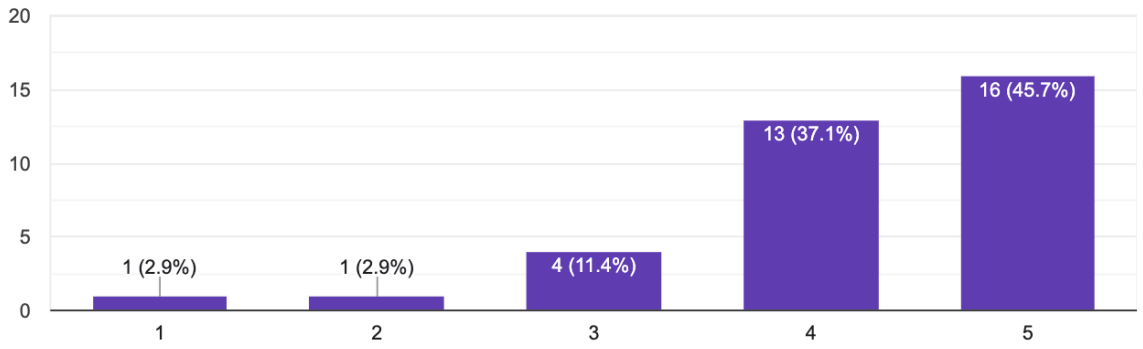
35 responses



The process of communication during the quest was more important than reaching a final result.

Copy chart

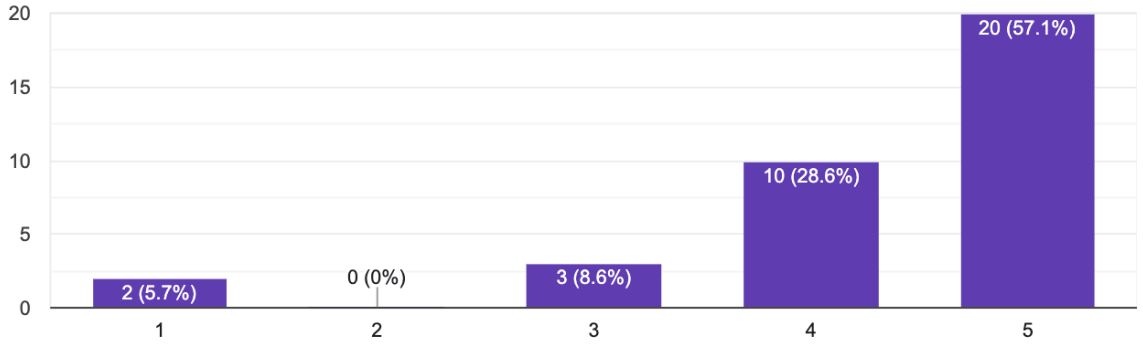
35 responses



Taking on a role helped me to encounter and understand my character.

Copy chart

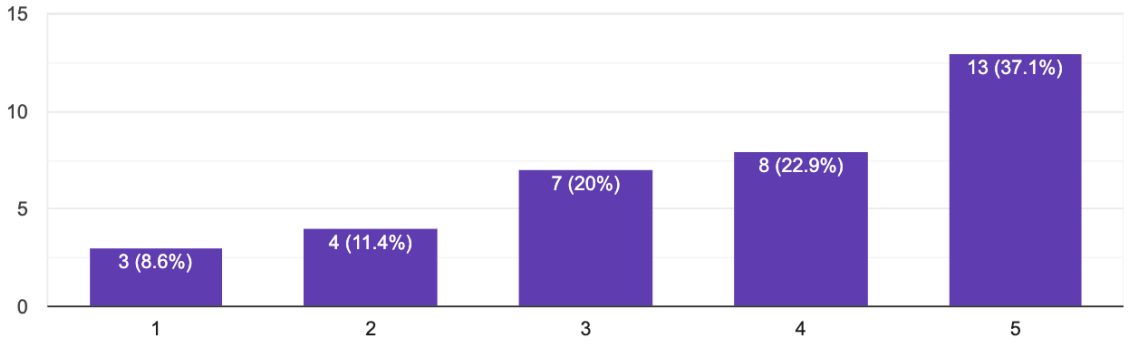
35 responses



I felt I was speaking *as* my character, not just *pretending* to be them.

Copy chart

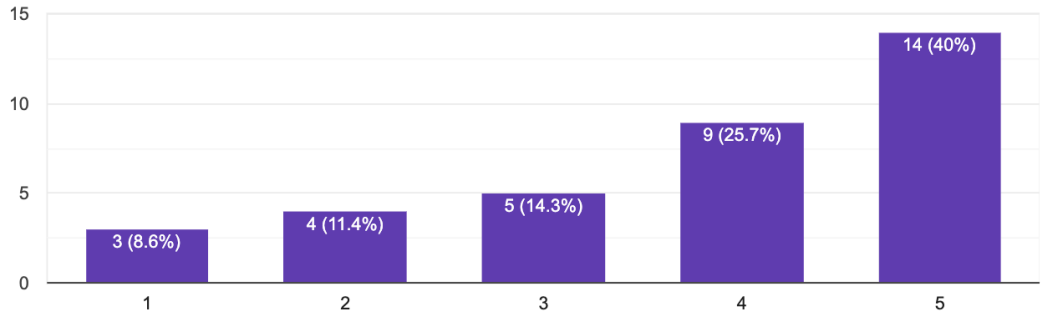
35 responses



I said things in character that I would not normally say in a group discussion.

Copy chart

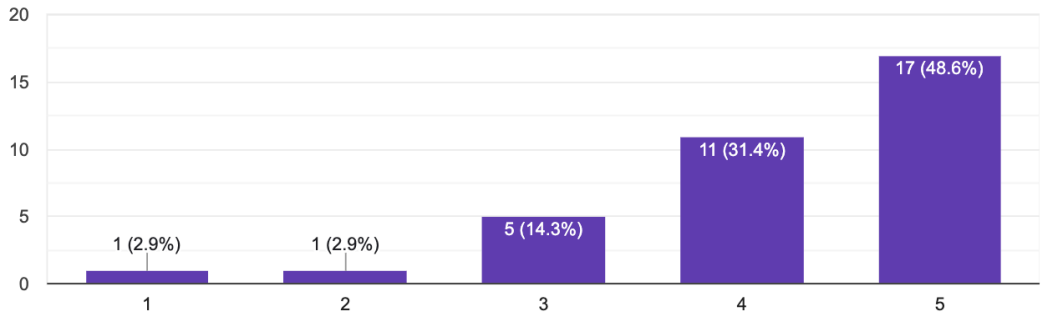
35 responses



Taking on a role helped me to express opinions and ideas more confidently.

Copy chart

35 responses



Did the game help you better understand socio-cultural conflict and ethical dilemmas? Please elaborate.

26 responses

Yes, indeed. It resembled the nature of the real life itself where people's decisions aren't easy to predict. Even though one can be certain "what is good and what is bad", not necessarily other people follow the same logic. The result of the entire conflict may always be unexpected, as well as other people's intentions.

Yes,

yeThis game gave me a better understanding of social communication, and the unexpected ending made me feel different characters.s,

It sure did. The game made me realise that sometimes we do not take the time to consider at all the implications during such conflicts. We tend to look at how it benefits us while ignoring the negative consequences our decisions have on the less advantaged individuals

There was one moment when the Investor bribed a judge and nearly won the game on her own, yet at the very last moment she was put to jail for those actions. As soon as the situation came out to the surface and became visible to everyone, the Reporter (who was initially supporting the Investor) rushed to the board where the headlines were and changed them in favour of the community instead of the Investor.

Yes the game made me understand socio-cultural conflict and ethical dilemmas. Different characters were

Any other comments or feedback you would like to share.

21 responses

Overall, it was an exciting game that left me thrilled.

Thank you for this role game❤️🎀

I loved that game. It felt like the role which were given to us were real people and we had to act in a certain way to achieve our goals. It also helped me bond with other people in the team.

I enjoyed the game very much and I feel it not only helped me to apply some of the knowledge I got from the subject, it also helped me to connect with my classmates in a deeper and more personal way, outside of the formality of an usual lesson structure.

This game or quest is the most excellent idea and definitely will add colors to any educational process.

The quest was engaging and exceptionally fruitful. Even though only a part of the course target vocabulary was employed (by me), it brings into action communicative competencies vital for real life scenarios. In particular, the course itself encompasses ethical dilemmas; having discussed those, I could definitely cope with the conflict occured during the quest. Thank you so much for that experience!