

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
Дворец детского (юношеского) творчества «Химмашевец»

# Имитационные игровые интерактивные технологии. Ролевая игра.



# Цель

сформировать представления о сущности, структуре, функциях и особенностях реализации в образовательном процессе ролевой игры.

Инсценировки спланированного или произвольного характера, отражающие модели жизненных ситуаций; эффективная отработка вариантов поведения в тех ситуациях, в которых могут оказаться учащиеся.

Ролевая игра помогает учащемуся:

обрести эмоциональный опыт взаимодействия с другими людьми в личносно и профессионально значимых ситуациях; установить

связь между своим поведением и его последствиями на основе анализа своих переживаний, а также переживаний

партнера по общению;

пойти на риск экспериментирования с новыми моделями поведения аналогичных обстоятельствах.

Таким образом, ролевая игра превращает обучение в творческую лабораторию самообразования:

позволяет расширять репертуар поведенческих реакций, развивать

такие важные качества личности, как креативность, гибкость,

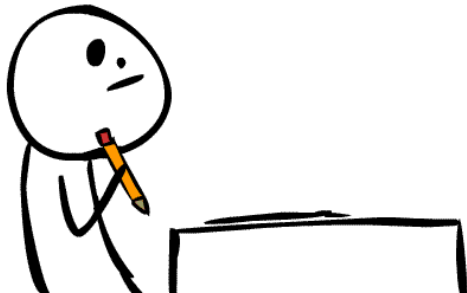
способность к эффективному межличностному

взаимодействию.

## *Психологическая компетентность*

Велика значимость *психологической компетентности* организатора ролевой игры, преподавателя, к которой относятся психологическая наблюдательность, способность к анализу ситуации и эмоциональных переживаний участников, умение разворачивающихся событий, на происходящее; прогнозировать последствия способность гибко и навык руководства процессами без оценочных суждений.

# Структура ролевой игры



**Роль.** Принятие роли осуществляется на когнитивном, эмоциональном и поведенческом уровнях. Согласно М. Форвергу, человек может принимать роль через присвоение внешних черт поведения, присвоение норм поведения; через присвоение социальных задач, стоящих перед ролью. Поскольку в ролевой игре участник исполняет роль какого-либо "персонажа, а не свою собственную, он может свободно экспериментировать и не бояться, что его поведение будет выглядеть неадекватным;

**Игровое действие.** Между ролью и игровыми действиями имеется тесная взаимосвязь и противоречивое единство. Чем обобщеннее и сокращеннее игровое действие, тем глубже отражена в игре система отношений людей. И, наоборот, чем конкретнее и более развернуто игровое действие, тем больше на первый план выходит предметное содержание воссоздаваемой деятельности, а на второй план уходят отношения между людьми;

**Правила.** Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направления и исход игры. Игра с правилами способствует следующему: во-первых, выполнение правил в игре всегда связано с их осмыслением и воспроизведением воображаемой ситуации; во-вторых, коллективная игра с правилами учит общаться.

# Этапы подготовки и проведения ролевой игры

**Этап планирования** требует от преподавателя определения цели ролевой игры, выбора формы её проведения, т. е. способа разыгрывания содержания ситуации и действий участников игры, подготовки её методического оснащения (инструкций, карточек с описаниями ролевых характеристик, оборудования).

**Доигровой этап** предполагает непосредственное взаимодействие преподавателя с участниками игры с целью их инструктирования, распределения ролей, подготовки пространства для разыгрывания. При этом надо убедиться, что обучающиеся понимают всё правильно, так как свои неудачи они часто объясняют нечёткостью инструкции. Могут быть отказы от предложенных ролей, для этого необходимо иметь запасные варианты. Если остаются не занятые в игре студенты, то им можно дать задание: отслеживать вербальное и невербальное поведение участников ролевой игры, наблюдать, как они взаимодействуют, как решают поставленную перед ними задачу.

# Этапы подготовки и проведения ролевой игры

**Собственно игровой этап** представляет собой погружение в ситуацию и разыгрывание её участниками в соответствии с их трактовкой ролей и опытом игрового взаимодействия. Этот этап предполагает ротацию в форме поочерёдного проигрывания участниками одной и той же роли, повтора ситуации с разным составом участников, сменой ролей и т. п. Активные участники действуют в соответствии со своими ролями и полученной информацией. По ходу ролевой игры наблюдатели, а также приглашённый специалист или преподаватель, никак не вмешиваются в действия участников, плавно ведут записи для последующего комментирования.

**Заключительный этап - рефлексия** - включает в себя анализ игроками полученного *опыта ролевого взаимодействия* по выходу из предложенной ситуации, урегулированию конфликтных отношений, реализации намеченных целей, подведение ведущим итогов, выделение наиболее значимых результатов, обобщение, установление взаимосвязей игровой ситуации с реальными жизненными ситуациями и личностными позициями участников. Руководитель излагает факты, сведения, сопоставляя их с эмоциональными реакциями играющих.

# ■ **Разновидности деловых и ролевых игр.**

---

**Имитационные игры.** На занятиях воссоздаётся деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка, а также условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника, студенческая аудитория). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначение имитируемых процессов и объектов.

**Операционные игры.** Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания учебного пособия, статьи, рецензии, решения производственных задач, аттестации педагогических кадров, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.





# ■ **Разновидности деловых и ролевых игр.**

---

**Организационно-деятельностные игры (ОДИ)** представляют собой более крупную форму игровой деятельности и чаще встречаются в управленческой практике, чем в профессиональном обучении.

**Психодрама** - метод психотерапии, метод психологического консультирования, разработанный Якобом Морено на основе опыта его театрального эксперимента «спонтанного театра», изначальная цель которого не была связана с психотерапией и заключалась в развитии и реализации творческого потенциала человека, его творческого **«Я»** в театре жизни». Это метод групповой работы, представляющий ролевую игру, в ходе которой используется драматическая импровизация как способ изучения внутреннего мира участников группы и создаются необходимые условия для спонтанного выражения чувств, связанных с наиболее важными для человека проблемами. **Цель психодрамы** - диагностика и коррекция неадекватных состояний и эмоциональных реакций, их устранение, отработка социальной перцепции, углубление самопознания.



# ■ *Разновидности деловых и ролевых игр.*

---

**Социодрама**, в отличие от психодрамы, ставит в центр игры не личность, а социальную роль, причем роль не конкретного человека из терапевтической группы, а отвлечённого персонажа. Выбранная проблемно-конфликтная ситуация проживается в процессе социодрамы. Её участники моделируют пространство, приближая его к реальности, и выступают в двух ролях: первая - новый сказочный персонаж, которая - функциональная роль в проблемно-конфликтной ситуации. Каждый участник социодрамы должен (по возможности) вести себя при решении такой ситуации с учетом психологического образа своего сказочного героя.

