

Объединение «Городской штаб школьного актива».

**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
«Городской штаб школьного актива»**

**Занятие по блоку «Организационно-массовая деятельность» (первый год обучения)
«Ролевая игра»**

Педагог дополнительного образования
Т.А.Христенко

Задачи:

- получить общие представления о видах ролевых игр и средствах для их реализации
- ознакомиться с основными приемами работы в рамках ролевой игры
- развивать творческие способности, память, внимательность, логическое мышление учащихся, навыки индивидуальной практической деятельности.

Материалы и оборудование:

- ПК педагога
- подготовлен мультимедийный проектор и экран
- реквизит для проведения упражнений

Ожидаемые учебные результаты:

- Знания - общие представления о видах ролевых игр и средствах для их реализации
- Умения (Навыки) – Интеллектуальные навыки: ознакомиться с приемами создания ролевой игры.

Основные термины и понятия: Ролевая игра, ведущий, реквизит, антураж.

Методы и приемы.

I. Методы организации и осуществления деятельности.

1. Аспект восприятия и передачи информации:

- словесные: беседа,
- наглядные: демонстрация, иллюстрация,

2. Аспект управления:

- работа под руководством педагога,
- самостоятельная работа: творческая работа.

II. Методы стимулирования и мотивации деятельности.

- интереса к учению: творческие задания,
- долга и ответственности: единые требования и контроль над их выполнением, поощрение и порицание, разъяснение общественной и личной значимости знаний, умений и навыков.

III. Методы контроля и самоконтроля.

- устного: фронтальный и индивидуальный опрос, наблюдение за ребятами;

IV. Методы разностороннего воздействия на сознание, чувства и волю.

- метод личного примера,
- убеждения: инструктаж.

V. Методы регулирования и стимулирования поведения и деятельности.

- поощрение, замечание, наказание, создание ситуации успеха и доверия, поддержка положительных проявлений.

Ход занятия.

I. Организационный момент.

Приветствие.

Ритуал приветствия «Здравствуйте!».

Инструкция: поздороваться за руку за две минуты с наибольшим количеством людей; причём отпустить руку можно только в тот момент, когда другой рукой найден следующий контакт.

II. Основная часть.

1. Мотивация

Цель: сфокусировать внимание на проблеме и вызвать интерес к обсуждаемой теме.

На самом деле мы все когда-то играли в ролевые игры, даже те, кто категорически отрицает причастность к такому несерьёзному занятию. Однако все дети играют, примеряя на себя разные роли: в магазин, в индейцев и ковбоев, в ниндзя, в дочки-матери, в пожарных и так далее. Такое на первый взгляд несерьёзное занятие на самом деле несёт важную функцию — развитие ребёнка, проработка социальных ролей.

То, что начинается как детская игра, на самом деле остаётся увлекательным долгие годы. Возможно, именно поэтому появился такой вид досуга, как ролевка. Что такое ролевая игра и почему взрослые продолжают играть?

2. Объявление темы, ожидаемых учебных результатов, хода занятия.

Цель: обеспечить понимание учащимися смысла их деятельности, т.е. того, чего они должны достичь в результате занятия и что от них ожидает преподаватель.

Занятие сегодня будет состоять из двух частей: теоретической и практической. В теоретической части урока мы узнаем, что такое ролевая игра, а в практической части сделаем некоторые упражнения на смену ролей.

3. Введение в новый материал (предоставление необходимой информации)

Цель: дать учащимся достаточно информации для того, чтобы на ее основе выполнять практическую задачу.

Ролевые игры основаны на обучающем эффекте совместных действий. С психологической точки зрения, **содержанием** ролевой игры является не предмет, его употребление или изменение человеком, а **отношения** между людьми, осуществляемые через действия с предметами; не человек - предмет, а человек - человек.

Ролевая игра - способ расширения опыта участников посредством предъявления им неожиданной ситуации, в которой предлагается **принять позицию (роль) кого-либо из участников** и затем выработать способ, позволяющий привести эту ситуацию к достойному завершению (игра).

Известный американский разработчик теории ролей Дж. Морено отмечал, что слово *role* (роль) происходит от латинского *rotula* (небольшое колесо или круглое бревно), которое позднее стало означать скрученный в трубочку лист бумаги с записью слов пьесы для актеров. Лишь с XVI—XVII веков под ним стали понимать игру актеров. Понятие ролевых игр появилось лишь в XX веке.

Прототипом ситуационно-ролевых игр стали импровизированные драматические игры на заданную тему, разработанные в 1946 году Дж. Морено.

С середины 50-х гг. применение ролевых игр в США пошло двумя путями. Их стали широко использовать в психотерапии, включая группы личностного роста, социометрию, психодраму, гештальт терапию, а также группы встреч. Вторая область применения ролевых игр - тренинговые группы, которые ставят задачу саморазвития и самосовершенствования, а не психотерапии. Это направление было создано в основном с целью развития в людях навыков руководителей, поведения в больших и малых группах, конструктивного взаимодействия, разрешения конфликтов в группах, формирования адекватного самовосприятия и восприятия других.

Этот ролевой метод — действенное диагностическое, прогностическое и коррекционное средство социально-психологической подготовки руководителей и специалистов.

Роли каждого участника (в соответствии с общими условиями ролевой игры) могут привести обучаемых к живой дискуссии, особенно когда каждый вживается в роль, а не просто исполняет обязанности. Идея упражнений позволяет решить ряд проблем и тем самым развить навыки в областях управления и делегирования полномочий.

Преподавателю необходимо выделить время для подготовки краткого описания задействованных персонажей и удостовериться, что создаваемые условия игры максимально соответствуют специфике основной деятельности участников ролевого взаимодействия.

Как и во всех предыдущих технологиях анализа ситуаций, слушателей знакомят с самой ситуацией, а затем предлагают распределить между собой роли ее участников.

СПОСОБЫ РАСПРЕДЕЛЕНИЯ РОЛЕЙ

Возможны, как правило, два варианта распределения ролей: 1) роли распределяются между некоторыми слушателями, а остальные, не получившие ролей, становятся активными зрителями, наблюдателями или выполняют функции «арбитра», записывая особенности поведения участников и затем оценивая его последствия; 2) слушатели разбиваются на небольшие группы единомышленников, и каждая группа коллективно берет на себя роль отдельного лица - участника ситуации или возглавляемого им подразделения.

Сегодня ролевые игры применяются повсюду и незаменимы в разнообразных областях применения психологии и в системе профессиональной подготовки, переподготовки и повышения квалификации.

ХАРАКТЕРИСТИКИ РОЛЕВЫХ ИГР

К основным характеристикам ролевых игр относят:

- *наличие модели управляемой системы*, включенной в конкретную социально-экономическую систему. Такой моделью может стать фабрика, завод, магазин, музей, библиотека или отдельное подразделение какой-либо организации с достаточно подробным описанием специфики, имеющихся ресурсов (материально-технических, финансовых, кадровых, социально-психологических);
- наличие ролей;
- различие целей участников игры, исполняющих разные роли;
- взаимодействие ролей;
- наличие общей цели у всего игрового коллектива;
- многоальтернативность решений;
- наличие группового или индивидуального оценивания деятельности участников игры;
- наличие управляемого эмоционального напряжения.

Преподаватели, использующие этот метод в учебном процессе, часто путают такие его разновидности, как «разыгрывание ситуаций в ролях» и ролевые игры. С нашей точки зрения, эти методы, хотя и имеют между собой много общего, все же весьма существенно различаются.

При «разыгрывании» ситуаций в ролях участники исполняют роль так, как сами считают нужным, определяя самостоятельно свою стратегию поведения, свой вербальный сценарий. При этом они могут позволить себе импровизацию, исходя из своего видения заданной роли. Как правило, на таких игровых занятиях слушатели или играют самих себя, демонстрируя свой стиль, ценности, компетентность, эмоциональную культуру, или подражают кому-то из тех, кого хорошо знают.

При обсуждении результатов такой игры преподаватель может не только решать образовательные задачи, но и осуществлять коррекцию личности.

Основное отличие ролевых игр от разыгрывания ситуаций в ролях прежде всего в том, что тому, кто исполняет роль участника анализируемой ситуации, наряду с описанием выдается инструкция, в которой предписано, как вести свою роль, какой стратегии придерживаться, какой характер изображать, как оценивать сложившуюся ситуацию, какие интересы отстаивать и какие цели достигать.

Инструкция к ролевой игре должна, с одной стороны, детально описывать все аспекты ситуации. Вместе с тем, с другой стороны, она не должна ставить жестких границ, препятствующих участникам сыграть свои роли в соответствии с их собственными представлениями о том, как необходимо действовать в таких случаях.

Таким образом, *ролевые игры* — это игры по заданному сценарию, который требует не только знакомства с материалом, но и вхождения в заданный образ, то есть в какой-то степени даже перевоплощения, актерского мастерства.

Задача, к решению которой стремятся члены группы, участвующие в ролевой игре - создание модели поведения, характерного в повседневной жизни для реальных людей. Следует подчеркнуть, что именно поведение, а не просто проявление талантов выступающих будет основой последующей дискуссии. Группа должна наблюдать за содержанием каждой разыгрываемой сцены.

Методы проигрывания ролей являются интерактивными, как правило, они используются в программах по изучению руководителями и специалистами сферы человеческих отношений (взаимодействие деловых партнеров, межличностная коммуникация, взаимопонимание), помогают им стать более восприимчивыми к чувствам других.

Проигрывание ролей может быть приятным и недорогим средством получения многих новых навыков. Участники занятия могут также отказаться от правил и экспериментировать. Например, играющий может поэкспериментировать со стилями руководства или стратегиями взаимодействия, применяя то демократический, то авторитарный стиль, демонстрируя то конкуренцию, то уступку, то компромисс при принятии решений.

При внедрении этой технологии занятия проводятся в форме либо **совещания**, либо свободно развивающегося ролевого общения (**диалога**) между участниками.

В заключение занятия слушатели, так же как и в АКС, обсуждают итог и ход решения проблемы (конфликта), оценивают поведение в данной ситуации каждого из ее участников, его продуктивность. При этом начинают дискуссию «зрители», а заканчивает -педагог, который проводит критический разбор итогов ролевого общения, отмечая достижения и потери.

Наблюдения могут быть более эффективными, если будет сделана **видеозапись ролевой игры**, которая в случае необходимости может быть использована для обеспечения обратной связи и подтверждения тех или иных положений, а также для консультирования.

Метод ролевых игр позволяет слушателю **«походить в чужих ботинках»**, посмотреть как бы со стороны на себя и своего «героя», чью роль он исполняет, что имеет большое значение для перцептивного обучения руководителей и специалистов, развития у них навыков адекватного восприятия деловых партнеров и достижения взаимопонимания, выбора эффективного сценария поведения.

Советы организатору

1. *Тщательно разрабатывайте план ролевой игры* Грамотное проведение ролевой игры приносит неоценимую пользу ее участникам. Такие инсценированные игры целесообразно проводить после того, как группа преодолела скованность, внутреннее сопротивление и психологический дискомфорт.

2. *Используйте ролевые игры и метод проигрывания ситуаций корректно*

Эффективность ролевых игр обусловлена их жизнедеятельностью и новизной переживаний. Это означает, что этот метод следует использовать осторожно. Если проводить игры при каждом удобном случае, их ценность как интерактивной технологии может сойти на нет.

3. *Старайтесь делать группы маленькими*

Преодолеть сопротивление группы легче, ограничив ее численность до десяти человек. Небольшая численность участников способствует созданию спокойной неформальной обстановки, необходимой для успешного обучения.

Возможности для использования ролевой игры в качестве части программы тренинга остаются и тогда, когда в группе более десяти человек. Большие группы можно разделить на несколько малых, в каждой из которых будут свои наблюдатели, наборы ролевых игр и инструкции. Время в таких случаях рассчитывается так,

чтобы все члены малых групп смогли обсудить результаты деятельности своих коллективов сообща.

4. *Применяйте ролевые игры творчески, импровизируйте*

Нет причин изолировать ролевые игры от других методов обучения. Лучше всего строить процесс так, чтобы после теоретической части следовала ролевая игра, дающая возможность на практике применить только что изученные принципы или техники.

В случаях, когда всем участникам тренинга необходимо справиться с некоторой практической ситуацией, можно устроить ролевую игру для всех. Для этого нужно разделить одну большую группу на несколько малых, и каждая из них будет разыгрывать свою ситуацию.

4. Практическая работа

Выполнение упражнений на смену ролей:

- Инструктирование: цели, правила, последовательность действий, время на выполнение заданий;
- Выполнение задания: самостоятельная работа учащихся по группам.
- Презентация результатов выполнения работы.

5. Подведение итогов

Цель: рефлексия, осознание того, что было сделано на занятии, достигнуты ли поставленные цели, как можно применить полученное на занятии в будущем. При подведении итогов учитель еще раз задает вопрос, поставленный в начале урока. Тогда урок будет точно отвечать поставленным целям, не будет расплывчатым, непонятным.

Подведение итогов занятия, проведение самоанализа, обсуждение результатов занятия.

III. Заключение.

Подведение итогов, рефлексия.

Вопросы для подведения итогов:

1. Что нового узнали?
2. Каким навыкам научились?
3. Как это может пригодиться в жизни?

Ритуал прощания.