

Морри ван Менте

Эффективный тренинг с помощью ролевых игр 3-е международное издание



Данная книга является классическим руководством для тех, кто хочет развить или улучшить навыки проведения ролевых игр, своего рода квинтэссенцией лучших практических методов для всех сфер обучающей деятельности. В ней раскрываются особенности ролевой игры как обучающей технологии, методы написания, организации и проведения ролевых игр в тренинге, рассмотрены возможности использования компьютера и Интернета как инструментов, способных расширить поле применения ролевых игр. Живая манера изложения, советы, памятки и справочный материал создают дополнительные благоприятные условия для знакомства и работы с книгой. Она адресована практическим психологам, менеджерам, преподавателям высшей и средней школы — всем, кто сталкивается с необходимостью обучения других людей.

Книга состоит из 10 глав:

1. РОЛИ И РОЛЕВАЯ ИГРА
2. МЕСТО РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ И ТРЕНИНГЕ
3. СИСТЕМНЫЙ ПОДХОД
4. ТИПЫ РОЛЕВЫХ ИГР
5. ПОДГОТОВКА К РОЛЕВОЙ ИГРЕ
6. СКРЫТЫЙ СЦЕНАРИЙ
7. ПРОВЕДЕНИЕ СЕССИИ РОЛЕВОЙ ИГРЫ -
рассматривается практика ролевых игр вне традиционного образования и тренинга.
8. ДЕБРИФИНГ
9. ДРУГИЕ АСПЕКТЫ РОЛЕВЫХ ИГР
10. КОМПЬЮТЕРЫ И ИНТЕРНЕТ - рассмотрены возможности использования компьютеров и Интернета как инструментов, способных расширить поле применения ролевых игр.

Преимущества ролевой игры

Помогает ученику выразить скрытые чувства.

Помогает ученику обсуждать личные вопросы и проблемы.

Помогает ученику проникнуться чувствами окружающих и понять их мотивацию.

Дает возможность поупражняться в различных типах поведения.

Позволяет живо и непосредственно представить академический описательный материал.

Дает возможность учиться глухонемым ученикам и подчеркивает важность невербальных, эмоциональных реакций.

Является мотивирующей и эффективной, поскольку предполагает действие.

Обеспечивает быструю обратную связь, как ученику, так и наставнику.

Центрирована на ученике и обращается к его нуждам и заботам; группа может контролировать ее содержание и темп.

Устраняет пропасть между обучением и реальными жизненными ситуациями.

Изменяет установки.

Учит контролировать чувства и эмоции.

Недостатки ролевой игры

Наставник теряет контроль над содержанием и процессом обучения.

Упрощения могут вводить в заблуждение.

На игру уходит много времени.

Используются другие ресурсы — людские, пространственные, материальные.

Игра зависит от личностных особенностей наставника и ученика.

Столкновения могут включить механизмы отторжения и защиты.

Игра может выглядеть слишком захватывающей или легкомысленной.

Может преобладать в учебном процессе, отодвигая на второй план теорию и факты.

Может зависеть от исходного уровня знаний учащихся.

Игры-разминки

«Снежный КОМ»

Это упражнение лучше проводить в более крупных группах из четырех человек и больше; при желании можно вовлечь в него весь класс. Группе предлагают рассказать историю, но так, чтобы каждый человек по очереди высказывал всего одно слово. По мере того как рассказ развивается по кругу, на участников придется оказывать некоторое давление, для того чтобы сохранить темп работы. Это успешно достигается путем отбивания ритма. Тема истории может быть любой, ее может предложить наставник, например: «Пища», «Путешествие», «Хобби» или «Спорт». Как правило, рассказ принимает чрезвычайно забавные и причудливые повороты.

«Адвокаты»

Для этой игры нужна более крупная группа из шести человек и больше. В центре находится человек, который ведет допрос и пытается выудить из обвиняемого информацию. Обвиняемый — человек, на которого смотрит и к которому обращается обвинитель, — должен молчать. За него отвечает игрок, сидящий слева, - «адвокат». Однако обвинитель может быстро переключать взгляд с одного на другого игрока, в частности — с обвиняемого на его адвоката, и тогда последний становится обвиняемым, а его сосед слева становится адвокатом и отвечает на вопросы обвинителя. Когда кто-то ошибается, он становится новым обвинителем и переходит в центр.