



# РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Выполнила: Гусейнова Айтан  
Группа: 29ПО176-1

# Ролевая игра

°одна из наиболее эффективных активных форм учебного процесса, развивающая навыки свободного владения и оперативного комбинирования накопленными теоретическими и прикладными знаниями, практическим опытом и жизненными ценностными установками.



Одно из важных отличий этих игр состоит в том, что сферой моделирования ролевой игры являются не только социально-экономические, но и культурные и социально-психологические системы. Часто в Ролевой Игре присутствует совокупность моделей различных сфер человеческой жизни, что приближает ее к повседневной реальности.



# Цель ролевой игры

- проявить имеющиеся знания, показать умение пользоваться ими, получить навыки уяснения комплексных проблем и выработки подходов к их решению.



# Суть ролевой игры

- Суть ролевой игры заключается в проживании участником роли своего персонажа, то есть, фактически, во временном присвоении себе свойств своего персонажа и действию в соответствии с ролевой задачей и этими свойствами. Ключевым образовательным моментом в таких играх является именно процесс присваивания, то есть развитие умения смотреть на окружающий мир и действовать с точки зрения своего персонажа. Чем более реален эмулируемый в игре мир, тем целостнее становятся развиваемые в игре качества.

Слово «ролевая» означает, что все участники распределяются на различающиеся составные части и образуют некую структуру, целостность которой достигается именно взаимодействием различающихся и самостоятельно действующих частей.

При применении метода ролевых игр организаторам следует придерживаться некоторых рекомендательных указаний:

- Необходимо тщательно разрабатывать план ролевой игры, имея литературу для разработки ролей или досье материалов для основных ролей. Желательно иметь не менее двух аудиторий для работы групп, поскольку разработка ролей дело творческое.
- Эффективность ролевых игр определяется новизной переживания, поэтому если их использовать при каждом удобном случае, то ценность этой интерактивной технологии снижается.
- Численность рабочих групп должна быть небольшой (до 10 человек). Такая численность позволяет создать неформальную творческую обстановку, способствующую продуктивному обучению.
- Желательно привлекать к ролевой игре помощников. Ими могут быть другие преподаватели или аспиранты, ведущие исследование по теме игры.
- При возможности делайте видеозапись, которая обеспечит обратную связь и подтвердит те или иные положения.

# Преимущества ролевой игры

1. Приобретенный опыт сохраняется надолго. «Обучение через действие» – один из самых эффективных способов обучения и приобретения опыта. Собственные переживания запоминаются ярко и сохраняются в течение долгого времени.
2. Удовольствие. В большинстве случаев ролевая игра предлагает сравнительно безболезненный и приятный способ усвоения знаний и навыков.
3. Возникновение понимания того, как ведут себя другие люди. Позволяет участникам понять, как чувствуют себя люди, сталкиваясь с некоторыми ситуациями. Это понимание может оказаться мощным инструментом обучения; оно может способствовать развитию умения оценивать предпосылки поведения других людей, чего трудно было бы достигнуть каким-либо иным образом.
4. Безопасные условия. Использование ролевой игры и содержит в себе элемент риска, но он, главным образом, относится к возможным способам реагирования группы, а не к воздействию игры на нее. Ролевая игра предоставляет участникам шанс освоить или закрепить разнообразные модели поведения. Преимуществом здесь является среда тренинга, свободная от опасностей, связанных с применением той или иной модели, которые могли бы возникнуть в естественных условиях.

# Недостатки ролевой игры

- 1. Искусственность. Суть успешной ролевой игры — создание ситуации, приближенной к реальности настолько, насколько позволяют условия. Если группа чувствует, что сценарий игры нереалистичен или не учитывает некоторых деталей практической деятельности, ценность игры будет потеряна, и цели обучения не будут достигнуты.
- 2. Возможность легкомысленного отношения со стороны участников. Если цели упражнения полностью не объяснены и не сделан акцент на важности демонстрации поведения (а не актерских способностей), существует опасность, что ролевая игра будет восприниматься как нечто забавное. Наличие серьезных целей упражнения не мешает людям получать удовольствие от участия в нем и обеспечивает радость от взаимодействия с ситуацией и выходом из нее, а не только от смешных шуток во время его проведения.
- 3. Элемент риска. Как и любой метод тренинга, подразумевающий активное вовлечение участников, ролевая игра содержит долю риска. Игра приносит результат только тогда, когда группа готова в нее включиться. Если члены группы боятся "потерять лицо", участвуя в игре, или стесняются самого процесса, это упражнение не будет эффективным. Тот факт, что выполнение упражнения контролируется, еще больше усиливает напряжение. Группа не должна быть слишком большой, чтобы не создавать дискомфорт. Можно применять только тогда, когда члены группы справились со своей тревожностью, и чувствуют, что их самооценке ни что не угрожает.

Спасибо за внимание