



Обособленное структурное подразделение
Государственного бюджетного общеобразовательного учреждения
Центра образования
«Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»
Загородный центр детско-юношеского творчества

«Зеркальный»

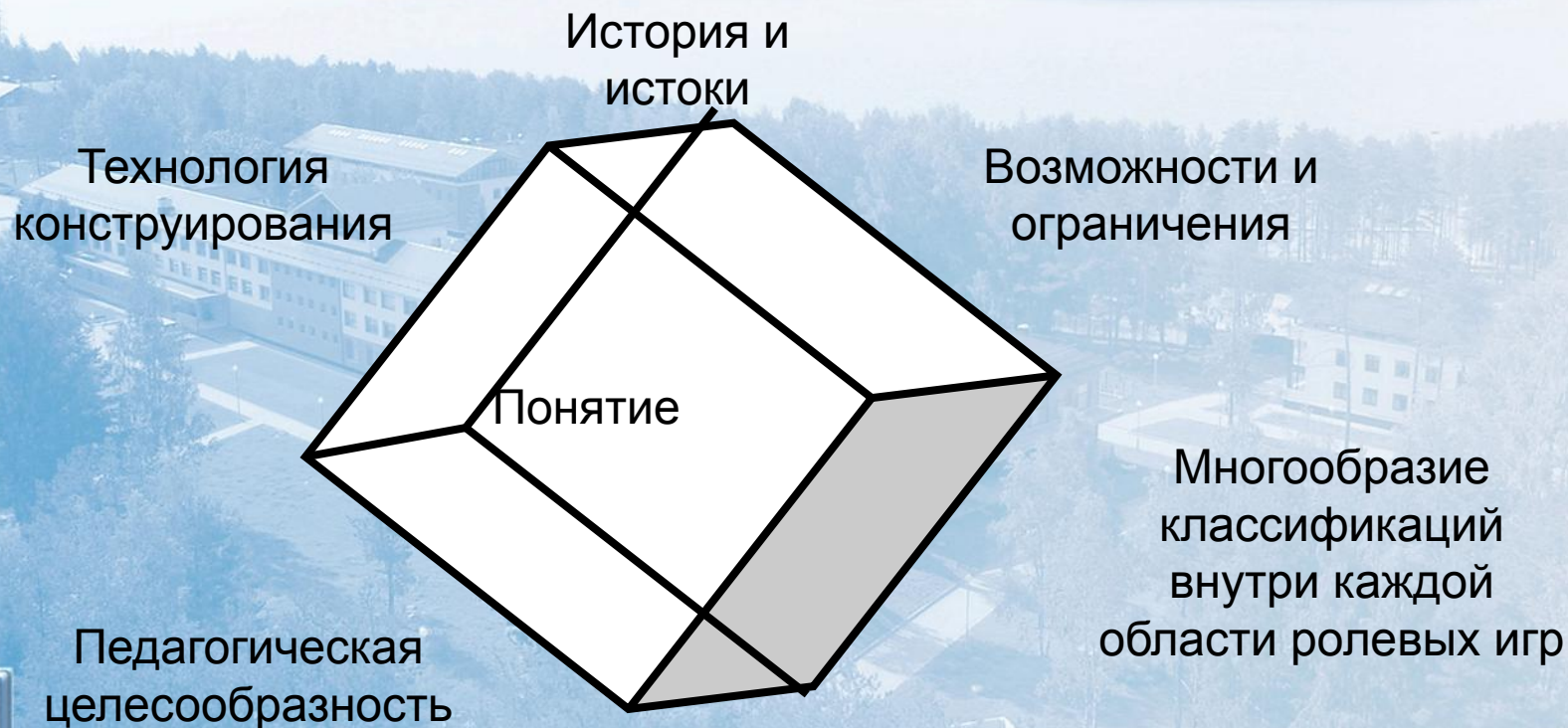


ОСОБЕННОСТИ И АЛГОРИТМ РАЗРАБОТКИ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Воспитатель, методист ГБНОУ СПб ГДТЮ ЗЦДЮТ
«Зеркальный» Чугунова Н. В.



Грани ролевой игры по Куприянову Б. В.





Ролевая игра

-игра обучающего или развлекательного назначения, вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия; вместе создают или следуют уже созданному сюжету.


Действия участников игры считаются успешными или нет в соответствии с принятыми правилами.

Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направление и исход игры





Ролевые игры различаются:

- ❑ По способу взаимодействия игроков и условиям моделирования (настольные ролевые игры, ролевые игры живого действия, компьютерные ролевые игры, ролевые игры по электронной почте, форумные ролевые игры, онлайн-ролевые игры);
 - ❑ По типу отыгрываемых персонажей (одиночные и командные)
- 




История появления

Предпосылки:


- Взятие снежного городка («Эта сложная затея, включавшая в равной мере элементы игры, спектакля и спортивного состязания, предварялась, как и катание с ледяных гор, участием молодежи в строительстве специального сооружения... Одна партия занимала крепость. Другая — шла на приступ. Осаждающие были конными и пешими. Последние лезли на стену, срываясь под хохот зрителей со скользкой ледяной поверхности, а верховые должны были по одному прорваться в ворота. Осажденные метлами, хворостинами, нагайками хлестали лошадь, пугали ее, чтобы заставить отступить... Потом победители шли торжественно по селению...» (Громыко М.М. Мир русской деревни).
- Традиции военных забав нашли любопытное преломление в практике военно-полевых игр «Зарница» и «Орленок», романтика тимуровской работы.
- Практика коллективно-творческой деятельности и жизнедеятельность коммунарских объединений.
- Неформальные объединения любителей фантастики 1970–1980-х годов в Советском Союзе, благодаря которым сформировался круг людей, ставших родоначальниками ролевых игр.
- В 1978 году, когда на экраны вышел советский музыкальный фильм «Д'Артаньян и три мушкетера» и во дворах появились подростки, играющие в мушкетеров.

Ролевые игры предоставляли человеку возможность стать реальным субъектом социальных и политических отношений, пусть и в мире фэнтези.





Многообразие ролевых игр живого действия:

- МИГ,*
 - ВРИГ,*
 - БРИГ,*
 - игра-эпопея,*
 - метаигры*
- 




***Возможности и
ограничения***



ВОЗМОЖНОСТИ:


- транслирование ценностей
- обучение деловому общению
- стимулирование активности участников

Достижение успеха в ролевой игре зависит от сознательности участия (анализ и рефлексия собственного поведения). Отсюда возникают педагогические возможности стимулирования самопознания и самосовершенствования школьников.





ОГРАНИЧЕНИЯ

- процесс и результат ролевой игры без специально организованных когнитивных выходов названный потенциал реализоваться не может;
 - высокая эмоциональность восприятия препятствует включению воспитанников в анализ и рефлексии игры;
 - рассогласование между требуемым и наличным уровнями подготовленности к решению задачи;
 - достижение успеха в ролевой игре обусловлено «скольжением на грани правил», поэтому ярко выраженное стремление к выигрышу приводит участника к нарушению правил игры и разрушению структуры игровых отношений.
- 




Психолого-педагогическая целесообразность использования ролевых игр:

- — загородный детский центр (лагерь),
- — общеобразовательная школа,
- — подростково-молодежная общественная организация,
- — епархиальный духовно-просветительский центр,
- — центр психолого-педагогической помощи,
- — учреждение дополнительного образования детей, учреждение молодежной сферы,
- — учреждения профессионального образования (начального, среднего, высшего).





Постановка задач и их последовательность

- Рольевая игра как педагогическое средство предполагает, постановку следующих педагогических задач:
 - — авансирование — создание позитивного ожидания ролевой игры (1),
 - — информирование участника о возможностях игры в плане его развития и саморазвития (2),
 - — опробование — тренировка перед ролевой игрой (3),
 - — инструментирование — погружение в мир конкретной игры (4),
 - — ориентирование — помощь в определении собственной неигровой задачи участия в ролевой игре (5),
 - — собственно ролевая игра (6),
 - — вербализация игровых ощущений — проговор,
 - — внешняя оценка успешности участия в ролевой игре (8),
 - — анализ игры — восстановление ее хода, действий игроков, толкование развития игры в том или другом направлении (9),
 - — рефлексия собственного участия в игре (чувства, мысли, действия) (10),
 - — упражнение — отработка тех или иных действий, вызвавших в игре наибольшие проблемы (11).
 - Технология предусматривает осуществление вышеописанного набора в виде трех–пяти алгоритмов, где задачи повторяются в определенной последовательности
- 



Алгоритмы педагогической технологии ролевой игры

I	II	III	IV	V
1	3	1	2	1
3	4	2	5	2
4	6	5	4	3
6	7	4	6	4
7	8	6	7	5
8	9	7	8	6
9	11	8	9	7
		9	10	8
		10		9
				10





"Шестеренка ролей" - простейший метод, позволяющий исключить дисбаланс ролей, предполагающий построение и анализ схемы, где вершинами служат игроки (и соответствующие им роли), а дугами - взаимосвязи между игроками.






Порядок действий

- 1. Выписать все роли по кругу, так чтобы противодействующие оказались напротив друг друга.






Порядок действий

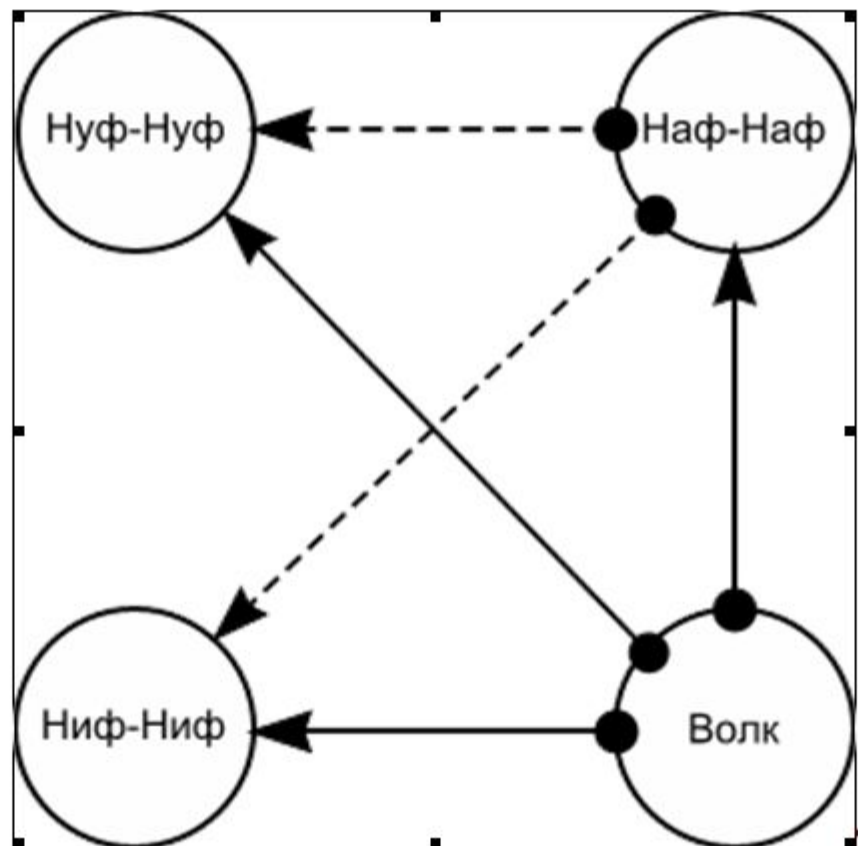
- 2. Соединять вершины так: если для выполнения задачи данного игрока требуется взаимодействие с другим игроком, то соответствующие вершины соединяются стрелкой с началом у активного (выполняющего задачу) и концом у пассивного (необходимого для выполнения задачи) относительно задачи игрока.
 - На стрелке пишется номер и отдельно выписывается суть задачи (завязка вводной).
- 



Порядок действий

- 3. Выявить потенциальные дисбалансы в ходе игры: слишком много концов стрелок означают, что игрок является ключевым и от него сильно зависит протекание игры (следовательно, в этом месте не должно быть никаких сбоев).
- 

Шестеренка ролей



• автор методики и материала - П. Шилов



Литература, использованная для ПОДГОТОВКИ

http://summercamp.ru/index.php?title=%C8%E3%F0%FB_%F0%EE%EB%E5%E2%FB%E5,

[Рольевые игры в детском оздоровительном лагере](#)

[Разработка ролевой игры](#)

[Классификация малых ролевых игр](#)

[Сборка советов Мастеру](#)

[Методическое пособие по ролевым играм для начинающих](#)

[Ролевая игра как способ социализации в условиях лагеря](#)

[Методики ролевых игр в контексте лагерной смены](#)

[Сюжетно-ролевая игра для младших](#)

[Игропрактика в ролевых играх](#)

[Ролевые игры для подростков](#)

[Деловые игры для подростков](#)

[Шестеренка ролей](#)

[Методика ролевой игры.](#)

[Цели и задачи. Создание сюжетно-ролевых игр. Советы мастеру.](#)

[Ролевая игра «Яйцо».](#)

[Материалы по игре "Заклинатели".](#)

[Материалы по игре "Остров Оборотня".](#)

[Ситуационно-ролевая игра "Замок Янтаря".](#)

[Ситуационно-ролевая игра "Летучий голландец".](#)

[Сборник сюжетных игр.](#)

[Методика ролевого моделирования.](#)

[Ситуативка-элемент.](#)

[Куприянов Б.В., Миновская О.В. Ситуационно-ролевая игра как средство развития у подростков субъектности во взаимодействии](#)

[Разные игры на orodruin](#)

[О ролевой игре на postmodern](#)

[Ролевая игра живого действия](#)

[Костенки](#)

[Ролевые игры \(методические материалы\)](#)





- [Что такое ролевая игра.](#)
- [Альманах для мастера.](#)
- [Набор кабинеток.](#)
- [Сложные игры. Способы их построения.](#)
- [Ролевая игра «За золотым руном»](#)
- [Кабинетная ролевая игра «Самая середина пустоты»](#)
- [Театр одного актера или ролевое мастерение\]](#)
- [Википедия — Ролевая игра](#)
- [Сайт кабинетных ролевых игр \(павильонки - Коммуникативные ролевые игры, сценарии, статьи, сопроводительный материал\)](#)
- [Подборка игр на hobbi-t](#)
- [Подборка игр на orkclub](#)
- [Подборка игр на master.larp](#)
- [Сборник текстов и материалов по ролевым играм и игротехнике Magister Ludi](#)
- [Подборка статей Скади, посвященная разработке и различным аспектам ролевых игр](#)
- [Клуб Lakurr](#)
- [Гильдия Мастеров, страница лангедоков](#)
- [Ролевые игры в ЧГ](#)
- [Сценарии, несколько интересных статей на darth-veider](#)
- [Лангкон - конвент малых игр](#)
- [Кабинетные игры, здесь много сценариев](#)
- [Ролевые игры в Хабаровске](#)
- [Разные игры на rpg](#)

