# Ролевые игры в образовательном процессе.

Слово «роль» *(role)* происходит от лат. *rotula* — небольшое колесо или круглое бревно, которое позднее стало означать скрученный в трубочку лист бумаги, на котором записывали слова пьес для актеров. Понятие «ролевые игры» впервые появилось лишь в двадцатом веке. Прототипом ситуационно-ролевых игр явились импровизированные драматические игры на заданную тему, разработанные в 1946 г. Дж. Морено.

Ролевые игры позволяют активно вовлечь обучаемых в процесс научения, вызвать интерес. Они создают отличные условия для установления обратной связи сразу же по окончании игрового взаимодействия. С помощью ролевых игр легче принимаются новые идеи и изменяются установки обучаемых.

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, человек — человек.

Специфика ролевой игры обусловливает ее предпочтительное применение в психотерапевтических и личностных тренингах. Ролевая

игра может использоваться также в обучающих или организационных целях, если ее содержанием становится управленческая ситуация, т.е. если игра принимает деловой характер и направлена на развитие умений взаимодействовать с другими людьми.

Ролевая игра — способ расширения опыта участников анализа посредством предъявления им неожиданной ситуации, в которой предлагается принять позицию (роль) кого-либо из участников и затем выработать способ, который позволит привести эту ситуацию к достойному завершению. Таким образом, ролевая игра является методом психологического моделирования, направленным на получение психокоррекционного эффекта за счет интенсивного межличностного общения и выполнения совместной деятельности людей в условиях игровой имитации реальных или вымышленных ситуаций.

В современной педагогической практике ролевой метод — это действенное диагностическое, прогностическое и коррекционное средство социально-психологической подготовки специалистов. Такая игра дает возможность выявить индивидуальность каждого обучаемого, его творческие возможности, развивает умение входить в положение других, лучше понимать их позиции и чувства, а также создает условия для лучшего осмысления норм и правил поведения, общения. Это, в свою очередь, способствует осознанию значимости социально-психологических факторов в управлении другими людьми и во взаимодействии с ними. Кроме того, приобретается значимый социально-психологический опыт более объективного анализа как своего собственного поведения, так и поведения других, развивается психологическая компетентность специалиста.

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 подразделение какой- либо организации;
* - **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.**

Основное отличие ролевых игр от метода разыгрывания ролей прежде всего заключается 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 знакомство с материалом, но и вхождение в заданный образ, т.е. в какой-то степени даже перевоплощения, актерского мастерства.

Задача, к решению которой стремятся члены группы, участвующей 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 разыгрывания ролей являются интерактивными, как правило, они используются в программах по изучению руководителями и специалистами сферы человеческих отношений. 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, демонстрирую 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 заключении занятия слушатели 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 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.

В обучении обычно используют *три типа ролевых игр.*

* 1. **Прямые игры** — моделирование элементов профессиональной деятельности.
* 2. **Стратегические симуляции** — принятие решений в определенных условиях («Экологическая катастрофа», «Полет на Луну», «Происшествие в пустыне» и др.).
* 3. **Собственно ролевые игры** — участники игры раздельно получают различные индивидуальные инструкции по взаимодействию друг с другом в предполагаемых условиях.

Ролевая игра используется как самостоятельная технология обучения, а также применяется в коммуникативных тренингах, направленных на развитие навыков межличностного взаимодействия, необходимых для успеха в таких сферах, как интервьюирование, предоставление обратной связи и оценки, переговоры, деятельность по связям с общественностью и даже проведение самих тренингов.

Эффективность ролевых игр обусловлена их жизненностью и новизной переживаний. Однако метод следует использовать осторожно. Если проводить игры при каждом удобном случае, то ее ценность как игровой технологии может быть значительно снижена.

*Инвертированная игра* — один из вариантов ролевой игры. При помощи этого метода участник игры может достичь глубокой оценки проблем и преимуществ других людей. Это происходит следующим образом: в ходе игры преподаватель предлагает участникам занятия остановится и поменяться ролями, представив эту же ситуацию с противоположной точки зрения — с такой позиции, которая зачастую будет в корне противоречить убеждениям и привычному образу действий участников ролевого общения.

Ролевые игры следует применять творчески, импровизируя. Лучше всего строить процесс обучения так, чтобы после теоретической части следовала ролевая игра, дающая возможность на практике применить только что изученные принципы или техники. В случае, когда всем участникам учебного процесса необходимо справиться с некоторой практической ситуацией, можно устроить одну ролевую игру на всех. В этом случае нужно разделить одну большую группу на несколько малых, каждая из которых разыгрывает свою ситуацию.

Грамотное проведение ролевой игры приносит несомненную пользу ее участникам. Такие инсценированные игры целесообразно проводить уже после того, как группа преодолела скованность, сопротивление и психологический дискомфорт.

Преподаватель, внедряющий ролевые игры, должен тщательно разработать план ролевой игры. Он должен выделить время для подготовки краткого описания задействованных персонажей и удостовериться, что создаваемые условия игры максимально соответствуют специфике основной деятельности участников ролевого взаимодействия.

Обучаемых сначала знакомят с самой ситуацией, а затем предлагают распределить между собой роли ее участников. 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.

Как правило, возможны два варианта распределения ролей.

* 1. Роли распределяются между некоторыми обучаемыми, а остальные, не получившие ролей, становятся активными зрителями, наблюдателями или выполняют роль арбитра, записывая особенности поведения участников и затем оценивая его последствия.
* 2. Участники анализа ситуации разбиваются на небольшие группы единомышленников, и каждая группа берт на себя роль отдельного лица, участника ситуации или возглавляемого им подразделения.

Небольшая численность участников способствует созданию спокойной неформальной остановки, необходимой для успешного обучения.

Возможность использовать ролевую игру в качестве программы тренинга остается и тогда, когда в группе больше 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 своей деятельности в общей дискуссии.