

Педагогическая технология ситуационно-ролевой игры



Список рекомендуемой литературы



Куприянов Б.В.

Рожков М.И.,

Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками.– М.: Владос, 2004.– 215 с.

Ссылки на Интернет ресурсы

- <http://www.altruism.ru/sengine.cgi/5/31/2>
- http://www.ucheba.com/met_rus/k_summer_rest/game_epopeya.htm

Первый вопрос



- *Сущность,*
- *функции, разновидности ситуационно-ролевых игр*





Ситуационно-ролевая игра

- специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и имитации предметно-практических действий участников, исполняющих строго заданные роли в условиях воображаемой ситуации, и регламентированное правилами

игры.



Ролевая игра



- **соревновательность** – индивидуальную или групповую;
- **правила**, которые регламентируют игровое взаимодействие и, в то же время, обеспечивают творчество участников в создании собственного образа и выборе способов решения задач;
- **роли**, включающие предписания, цели взаимодействия и отношений к происходящему
- **двуплановость ситуации**, фантастичность, условность, с одной стороны, и реальность взаимодействия – с другой;
- **наделение различных предметов игровыми значениями.**

Принципы успеха игрока



- АКТИВНОСТЬ;
- ценность технологического и техничного взаимодействия (постановка задач, разработка плана действий и т.д.);
- целеустремленность;
- коммуникативная толерантность





Воспитательные функции ситуационно- ролевых игр

- *Ценностно-ориентационная*
- *Индивидуально-ориентаци*
- *Инструментально-ориентационная*





Ценностно-ориентационная функция

- становление новых наиболее общих норм отношений, принципов поведения, ценностных ориентаций;
- трансляция ценностей: нацеленность на результат, достигаемый «здесь» и «теперь»;
- активность, инициативность, предприимчивость, мобильность участника; терпимость к чужой мировоззренческой ориентации, самостоятельность и ответственность при принятии решений; ориентированность на поиск и привлечение внешних ресурсов



Индивидуально-ориентационная функция



- - самоопределение в статусе и функции в игровом взаимодействии, соотнесение индивидуальных возможностей с требованиями той или иной имитируемой социальной роли, освоение ролевого поведения в качестве руководителя или подчиненного, знатока или умельца, формируется социальный опыт реализации собственных потребностей в рамках той или иной социальной роли





Инструментально-ориентационная функция

- предназначение социально-ориентирующих игр как средства формирования опыта самоопределения, ориентации в различных ситуациях взаимодействия, формируется субъективный обобщенный образ решения ориентационной задачи в различных ситуациях взаимодействия, включающий осознание собственных ценностей и целей, анализ ситуации, оформление альтернатив выбора, прогнозирование последствий того или иного выбора, волевой мобилизации



Противоречия использования

ситуационно-ролевых игр

- 1. Процесс и результат игрового взаимодействия создают возможности для анализа и рефлексии собственного поведения, в то же время без специально организованных когнитивных выходов названный потенциал реализоваться не может.
- 2. Интенсивность игрового взаимодействия обусловлена высокой степенью эмоциональности участников, с другой стороны это обстоятельство препятствует включению воспитанников в анализ и рефлексию собственной игры.

Противоречия использования ситуационно-ролевых игр

- 3. В ходе игрового взаимодействия происходит формирование опыта самоопределения, однако решение игровых задач требует от участника наличия соответствующего опыта. То есть овладение способами взаимодействия сопряжено с преодолением трудностей (рассогласованием между требуемым и наличным уровнями подготовленности к решению задачи).
- 4. Достижение успеха в игровом ролевом взаимодействии обусловлено «скольжением на грани правил», поэтому ярко выраженное стремление к выигрышу приводит участника к нарушению правил игры и разрушением структуры игровых отношений.

МИГ (кабинетка)



- Продолжительность около трех часов.
- Число участников от 12 до 25
- пространство игры - помещения с двумя-тремя достаточно большими комнатами
- Вводные подробные характеристики ролей с определенными задачами и целями.

Малая игра



Большая ролевая игра - БРИГ





БРИГ (Большая Ролевая ИГра)

- игра на местности продолжительностью до нескольких дней и количеством участников от нескольких десятков до нескольких сотен.
- Бриги проходят чаще всего в лесу и в большей степени зависят от погодных условий, по сравнению со всеми остальными видами игр.

Игра-эпопея

- *Игровые события
(переговоры, сражения,
публичные диспуты и т.д.)*
- *Ритуалы и мероприятия*

Второй вопрос

*Методологическая основа педагогической
технологии ситуационно-ролевых игр*

Методологическая основа

деятельностный подход:

- - игра = деятельность, а следовательно инструмент человека как субъекта
- - включение в игру, обеспечивает продвижение в субъектности

Методологическая основа

деятельностный подход:

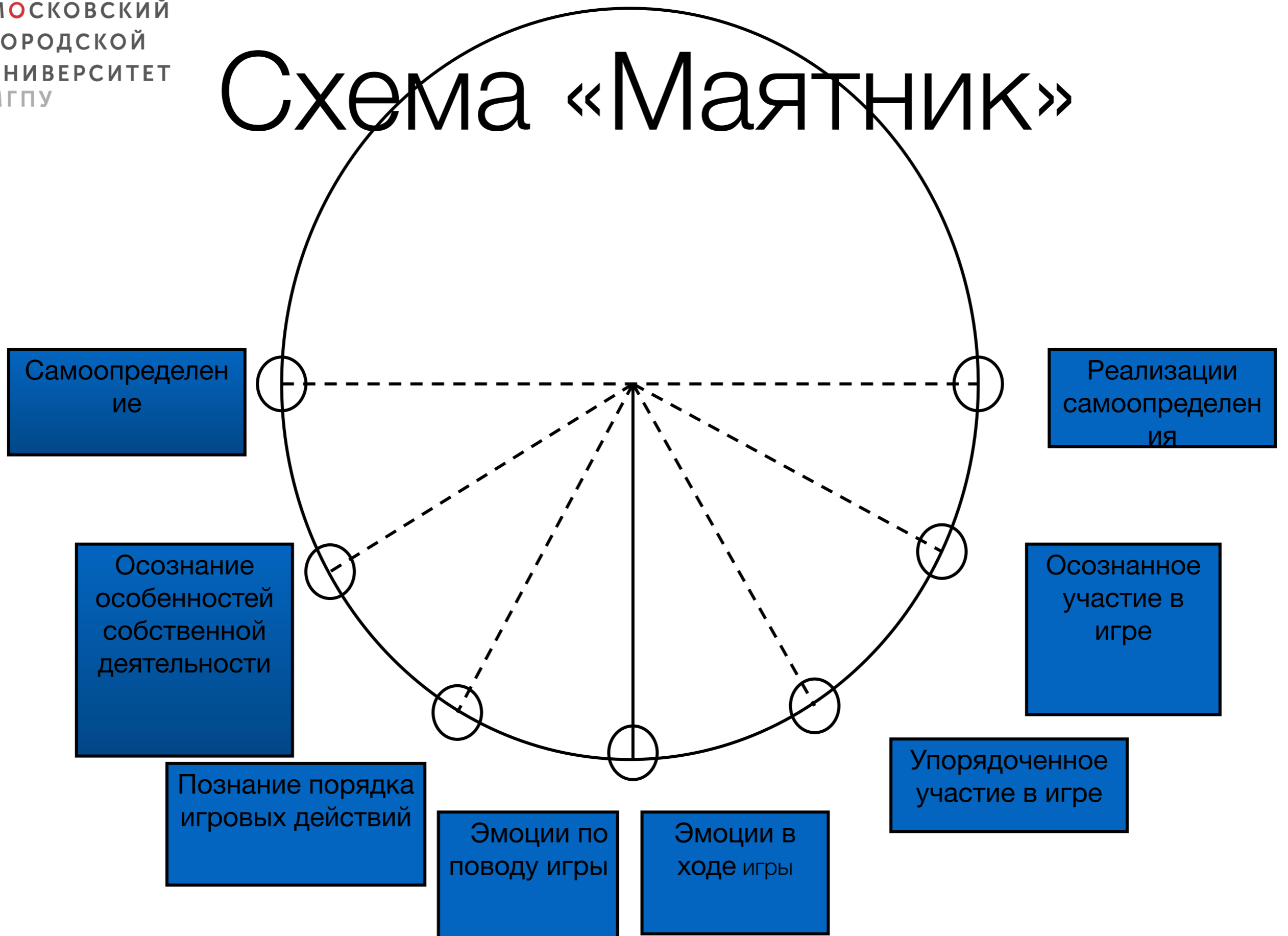
- - представления человека о ценностях (потребностях) проецируются на ролевую игру
- - самоопределение по отношению к участию в игре = обретение целей за пределами деятельности (по отношению к деятельности)

Методологическая основа

ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ ПОДХОД:

- - продвижение в субъектности представляет собой возникновение целенаправленной деятельности по использованию игры как средства удовлетворения потребностей

Схема «Маятник»





Вопрос третий

*Алгоритм
педагогической
ТЕХНОЛОГИИ*

Алгоритм педагогической технологии ситуационно-ролевой игры

1. Авансирование.
2. Информирование.
3. Ориентирование.
4. Аprobация.
5. Инструментирование.
6. Игровое взаимодействие.
7. Вербализация.
8. Реконструирование.
9. Оценивание.
10. Анализ.
11. Рефлексия.



Авансирование



или эмоциональный настрой на игру

Эмоциональный рассказ о ситуационно-ролевой игре.

Приёмы: передача ощущений от перевоплощения в роль, победы, ассоциации с литературными сюжетами, игрой в компьютерные игры.

Рассказ о ярких эпизодах из своего игрового опыта.

Приёмы: просмотр видеофильма, демонстрирующего наиболее эмоциональные моменты игры, рассказ о какой-то одной игре.

Обмен опытом участия в ситуационно-ролевых играх.

Приёмы: поинтересоваться, играл ли кто-нибудь в ролевые игры из ребят, попросить игравших ответить на вопросы: «Понравилось или не понравилось, и почему? Хотелось бы сыграть ещё раз?».

Передача основного сюжета предстоящей игры

Приёмы: театрализация отдельного игрового момента участниками.

Авансирование



Информирование



Законы игры:

- Мастер всегда прав.
- Закон игровой территории (действовать можно только в пределах определенной территории).
- Закон игровых средств (действовать можно только средствами, предусмотренными в игре).
- Закон игрового образа (действовать можно только в соответствии с ролью).
- Закон игровой смерти (умер, так умер).

Информирование



Правила – предписания:

- Не переноси межличностные отношения на игровые и наоборот
- Лишней информации не бывает
- Болтун — находка для шпиона
- Обдуманый план действий — половина будущего успеха

Информирование



Ориентирование

педагогическая помощь участнику в
постановке цели собственного развития в
ситуационно-ролевой игре

Основные формы (варианты):

- психологическая диагностика,
- индивидуальная работа,
- фронтальная беседа,
- планирование собственной деятельности участников.



Ориентирование



Апробация

пробное решение задач игрового взаимодействия

Задачи игрового взаимодействия:

- установление первичного контакта,
- получение необходимой информации,
- прояснение целей собеседника,
- составление договора,
- согласование действий,
- интерпретация поведения другого,
- управление информационными потоками,
- воздействие на окружающих, и т.д.



Апробация



Инструментирование



Этапы инструментирования:

- изложение общей вводной,
- получение игроками индивидуальных вводных
- получение игровых средств,
- прояснение индивидуальных игровых возможностей,
- планирование участником собственных игровых действий.

Подготовка:

- оформление внешнего вида участников (игровой костюм, игровой образ).
- оформление игровой территории.

Инструментирование



Организация взаимодействия

Состоит в последовательном решении задач игрового взаимодействия, направленных на достижение игровых целей, а именно:

1. оценивание ситуации игрового взаимодействия,
2. сбор и предъявление информации,
3. установление первичного контакта,
4. процесс переговоров,
5. организация совместной деятельности,
6. осуществление влияния,
7. завершение взаимодействия.



Деятельность мастера

МАСТЕР

- разработчик, организатор и ведущий игры.
Отвечает за качество и ход игры.
Решения мастера обязательны
для исполнения игроками без обсуждения.



- *Источник информации*
 - *Консультант*
 - *Арбитр*
 - *Психолог*
- *Нейтрализатор*
- *Стимулятор игры*
- *Организатор финала игры*

Организация игрового взаимодействия



Вербализация

словесное описание переживаний, чувств, мыслей, поведения

Происходит

- снятие эмоционального напряжения,
- сбор материала для понимания результатов игры в результате проговора собственных ощущений и отражения переживаний других участников

Приёмы:

- *Освобождение от эмоций.* Как только мастер игры объявляет о её завершении, всех участников собрать в круг и предложить всем вместе, одновременно, выразить все «что наболело» во время игры. Готовы? Три-четыре...
- *Записки.* Предложите зафиксировать ощущения на листе бумаги в одном слове. Сверните послания и, перемешав, раздайте участникам. Задачей участника является невербально отразить написанное слово так, чтобы его отгадали. Затем автор записки объясняет причины ощущений.

Реконструирование

восстановление сюжетных линий



Характеристика событий игры:

- Какие были поставлены цели перед твоей ролью?
- Добился ли ты этих целей и как ты действовал?
- С кем ты взаимодействовал в игре и по какому основанию?

Оценивание

Уровни оценивания:

- Субъективная оценка исполнения роли.
- Определение трудностей и успешности их преодоления.
- Соотнесение уровня притязаний и полученного игрового результата.

Приём. «Продолжите предложение»

- Наибольшую трудность для меня составляли...
- Свои действия в игре я считаю...
- Наиболее легким показалось для меня...
- Я бы сыграл на все 100%, если бы...



Анализ

Синонимы: разложение, разбор, расследование

- Анализ - метод исследования явлений и процессов, в основе которого лежит изучение составных частей, элементов изучаемой системы.
- Приём: художественная картина «На охоте».



Рефлексия

Рефлексия - процесс осмысления человеком своих действий; «взгляд на себя со стороны».

Приёмы:

- «зеркало»,
- «рассказ о герое игры»,
- «письмо самому себе».



Сообщение окончено

**Благодарю за
внимание!**



