

**ФОРМИРОВАНИЕ ОБЩИХ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ  
КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТОВ ПОСРЕДСТВОМ РОЛЕВЫХ ИГР**

*Соколова Светлана Николаевна,*

*преподаватель,*

*БПОУ «Исилькульский профессионально-педагогический колледж»,*

*Омская область, г. Исилькуль*

***Аннотация.** Статья посвящена использованию ролевых игр в процессе формирования общих и профессиональных компетенций студентов. Ролевая подготовка рассматривается автором как активный психологический, а также педагогический метод влияния, который дополнительно оптимизирует профессиональное взаимодействие, саморазвитие, развитие лидерских качеств и навыков сотрудничества.*

***Ключевые слова:** игровые технологии, ролевые игры, сценарий, роль.*

**THE FORMATION OF GENERAL AND PROFESSIONAL  
COMPETENCES OF STUDENTS THROUGH ROLE-PLAYING**

*Sokolova Svetlana Nikolaevna,*

*teacher,*

*BPOU "Isil'kul" professional-pedagogical College",*

*Omsk region, Isilkul*

***Abstract:** The article is dedicated to use of role plays in the process of the formation of general and professional competences of students. A role-playing training is treated by the author as an active psychological as well as pedagogical method of influence which further on optimizes professional interaction, self-growth, development of leadership qualities and skills of cooperation.*

***Keywords:** gaming technology, role-playing, the script, role.*

**П**роблема внедрения в современную систему обучения интенсивных технологий не теряет своей актуальности, прежде всего потому, что практика и работодатели не снижают, а, наоборот, повышают требования к выпускникам учебных заведений и не только к тем, кто претендует на должность менеджера, но и педагога. Причем, в настоящее время востребованы не просто документы о среднем или высшем профессиональном образовании, а их подтверждение в виде конкретных компетенций, включающих практические умения, навыки и готовность их реализовать.

Помимо интенсивных технологий, активизирующих учебный процесс, в практике обучения широко используются технологии, в основе которых лежит игровое моделирование.

## Актуальные проблемы обучения взрослых

Игровое обучение предполагает решение проблем, связанных с профессиональной деятельностью, карьерой, человеческими взаимоотношениями и личными трудностями.

Ролевые игры, как и все интерактивные технологии, 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», а «человек – человек» [1, с.127].

Ролевая игра – способ расширения опыта участников 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.

К основным характеристикам ролевых игр относят наличие:

- модели управляемой системы, включенной в конкретную социально-экономическую систему (школа, магазин, музей, библиотека);
- ролей и их взаимодействия;
- различных целей участников игры, исполняющих разные роли;
- общей цели у всего игрового коллектива;
- вариативности решений;
- группового или индивидуального оценивания деятельности участников;
- управляемого эмоционального напряжения [1, с.128].

Основное отличие ролевых игр, например, от «разыгрывания» ситуаций в ролях, состоит, прежде всего в том, что тому, кто исполняет роль участника анализируемой ситуации, наряду с ее описанием выдается инструкция, в которой прописано, как вести свою роль, какой стратегии придерживаться, какой характер изображать, как оценивать сложившуюся ситуацию, какие интересы отстаивать и какие цели достигать [1, с.128].

Следовательно, ролевые игры – это игры по заданному сценарию, который требует не только знакомство с материалом ситуации, но и вхождением в заданный образ, т. е. в какой-то степени даже перевоплощения, актерского мастерства.

Роли участников могут привести обучающихся к живой дискуссии, особенно когда каждый вживается в роль, а не просто исполняет свои обязанности.

При использовании этой технологии занятия проводятся либо в форме совещания, либо свободно развивающегося ролевого общения – диалога между участниками. В заключение занятия слушатели обсуждают итог и ход решения проблемы (конфликта), оценивают поведение каждого из участников, его продуктивность. Начинают дискуссию «зрители», а заканчивает – педагог. Он проводит критический разбор итогов ролевого общения, отмечая достижения и потери.

## Актуальные проблемы обучения взрослых

Поэтому, ролевая игра как технология связана с определенными профессиональными действиями педагога, осознанно включающими известный ему и освоенный им механизм развертывания логики того или иного педагогического процесса как процесса достижения цели или процесса реализации поставленной задачи [3, с. 31]

Та или иная роль, в ролевых играх, позволяет участнику «походить в чужих ботинках» - посмотреть как бы со стороны на себя и на того героя, чью роль он исполняет. Это имеет большое значение для перцептивного обучения, развития навыков адекватного восприятия партнеров и достижения взаимопонимания, выбора эффективного сценария поведения.

Как показывает практика, суть успешной ролевой игры – создание ситуации приближенной к реальности настолько, насколько позволяют условия. Если группа чувствует, что сценарий нереалистичен или не учитывает некоторых деталей практической деятельности, то ценность игры будет потеряна и цели обучения не будут достигнуты. Если цели ролевого упражнения полностью не объяснены и не сделан акцент на важности демонстрации поведения (а не актерских способностей), то существует опасность, что ролевая игра будет восприниматься как нечто забавное.

Таким образом, ролевая (педагогическая) игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью [2, с.199].

В процессе преподавания общепрофессиональных дисциплин преподавателями Исылькульского профессионально-педагогического колледжа накоплен опыт использования ролевых игр, например, по дисциплинам специальности 44.02.02. Преподавание в начальных классах ОГСЭ 07. Современная культура и межкультурные взаимодействия, ОП. 08. Практикум по педагогическому мастерству, ОП.07. Тренинг личностного роста по формированию студентами следующих общих и профессиональных компетенций:

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с руководством, коллегами и социальными партнерами.

## Актуальные проблемы обучения взрослых

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность обучающихся, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за качество образовательного процесса.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ПК 1.2. Проводить уроки.

ПК 1.3. Осуществлять педагогический контроль, оценивать процесс и результаты обучения.

ПК 1.4. Анализировать уроки.

ПК 2.2. Проводить внеурочные занятия.

ПК 2.3. Осуществлять педагогический контроль, оценивать процесс и результаты деятельности обучающихся.

ПК 2.4. Анализировать процесс и результаты внеурочной деятельности и отдельных занятий.

ПК 3.3. Проводить внеклассные мероприятия.

ПК 3.4. Анализировать процесс и результаты проведения внеклассных мероприятий.

ПК 3.6. Обеспечивать взаимодействие с родителями учащихся при решении задач обучения и воспитания.

ПК 3.7. Анализировать результаты работы с родителями.

ПК 3.8. Координировать деятельность работников образовательной организации, работающих с классом [4, с.3].

Ролевая игра дает возможность каждому обучающемуся проявить свою индивидуальность, свои творческие возможности, развивает умение «входить в положение других», лучше понять их позиции и чувства, а также создает условия для лучшего осмысления игры и правил поведения, общения. Это, в свою очередь, способствует осознанию ценности социально-психологических факторов при взаимодействии с другими людьми.

Эффективность ролевых игр обусловлена жизненной ситуацией и новизной переживаний. Однако этот метод следует использовать осторожно и этично. Если проводить игры при каждом удобном случае, то их ценность как интерактивной технологии может стать минимальной.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Панфилова А.П. *Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб пособие для студ. учреждений высш. проф. образования* / А.П. Панфилова. – 2-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2011. – 192 с.
2. Селевко, Г.К. *Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. Т. 1.* – М.: НИИ школьных технологий, 2006. – 816 с.
3. *Современные образовательные технологии: учебное пособие/ коллектив авторов; под ред. Н.В. Бордовской.* – М., 2011. – 432 с.

## **Актуальные проблемы обучения взрослых**

*4. ФГОС СПО по специальности 44.02.02 Преподавание в начальных классах  
// Документ предоставлен КонсультантПлюс // Режим доступа  
[www.consultant.ru](http://www.consultant.ru)*