



## Ролевая игра в моделировании социально безопасного поведения

**И.Н. ЕМЕЛЬЯНОВА,**

*доктор педагогических наук, заведующая кафедрой общей и социальной педагогики, Тюменский государственный университет*

Ролевая игра относится к интерактивным формам обучения, отличительная особенность которых — получение нового знания в ходе взаимодействия с другими участниками образовательного процесса. Ее центральным элементом является ролевое взаимодействие в условной ситуации: «...именно роль и органически с ней связанные действия представляют собой основную, далее неразложимую единицу развитой формы игры» [5, 29]<sup>1</sup>. Действия согласно роли (в специально подобранных ситуациях) позволяют формировать необходимые поведенческие модели.

Одна из задач, решаемых в рамках образовательной программы начальной школы, заключается в формировании модели социально безопасного поведения, которая является составной частью культуры «здорового и безопасного образа жизни» [3, 3]. Данная модель должна включать в себя способность выстроить адекватное взаимодействие в системе образовательного учреждения, семье, социуме. Социально безопасное поведение предполагает, с одной стороны, способность ученика выбирать линию поведения, которая не принесет вреда окружающим и самому себе, а с другой — умение распознавать опасности и адекватно реагировать на них.

Очевидно, что поведение ученика в школе в достаточной степени контролируется, но сделать это со всеми его контактами с социумом невозможно. Во многих случаях решение школьника, как вести себя в том или ином случае, является гарантией успешного развития ситуации.

Имитация поведения в ролевой игре позволяет получить полезный личный опыт. Поведенческий аспект ролевых игр может строиться на спонтанном и миметическом поведении. Спонтанное поведение опирается на истинные чувства и отношения. Оно проявляется «через непосредственные, ясные и мгновенные реакции на имитируемую ситуацию» [1, 13], предполагает создание обучаемым собственной модели поведения. Миметическое поведение связано с копированием уже существующих способов разрешения ситуации.

Ученики начальной школы достаточно быстро усваивают технику поведения в условиях формальных отношений, в игре же они остаются непосредственными. Даже получив определенный набор поведенческих приемов, при погружении в игру школьники начинают действовать спонтанно. Поэтому для формирования модели социально безопасного поведения полезно

<sup>1</sup> В квадратных скобках указаны номер работы и страницы в ней из списка «Использованная литература». — *Ред.*



использовать игру, закладывая в нее сюжет, который должен иметь непосредственный выход на типичные ситуации социального взаимодействия. Ситуации должны предполагать реальные области взаимодействия: поездка на общественном транспорте, посещение кафе и др. Игровой казус создается за счет нетипичного события в типичных обстоятельствах.

Сюжет игры должен быть конкретен, предметен, ограничен во времени и пространстве, например: «В торговом центре семилетняя Аня гуляла с мамой, которая встретила свою подругу. Взрослые разговаривали. Скучающая Аня увидела витрину с красивыми игрушками и подошла к ней. Когда Аня вернулась, мамы на месте не оказалось».

Игровая задача вытекает из сюжета игры. Она определяет его конечность и завершенность. Задача для игроков может формулироваться следующим образом: «Найти маму в торговом зале, заручившись помощью окружающих».

Педагогическая задача, по утверждению С.А. Шмакова, находится за пределами игровой ситуации [4]. Она содержит в своей основе проверку социальных компетенций участников игры, например:

- способность выстраивать речевое взаимодействие с незнакомыми людьми;
- умение распознавать намерения (доброжелательные, недоброжелательные) прохожих;
- умение находить способы ориентировки в незнакомом пространстве.

В процессе подготовки ролевой игры следует определить роли и легенду, которая обозначит в общих чертах игровое поведение каждого игрока. Так, например, в торговом центре (кроме потерявшейся Ани) могут находиться: прохожая (доброжелательная женщина, очень спешащая), девочка-сверстница (веселая, ничего не боится, часто гуляет одна, смело берется помочь Ане), администратор (строгая и самолюбивая, занята важным разговором), уборщица (предпочитает ни во что не вмешиваться).

Д. Киппер выделяет три стадии ролевой игры: «разогрева, действия и завершения» [1, 48].

На стадии *разогрева* участники знакомятся с сюжетом, легендой, мысленно выстраивают свою линию поведения.

Стадия *действия* характеризуется ролевой включенностью в игру. Младшим школьникам задается ситуация социального взаимодействия, при этом всегда остается некоторая «зона неопределенности», которая позволяет личности выбирать линию поведения, принимать самостоятельные решения. Общий рисунок игры (развитие ситуации и ее разрешение) зависит от поведения всех участников. Найдет ли время спешащий прохожий, чтобы помочь девочке; отвлечется ли администратор от более важных дел и станет ли решать проблему ребенка; будет ли уборщица созерцать ситуацию или поможет девочке; примет ли Аня предложение новой подружки поиграть, пока мама сама не найдет дочку?

Для повышения качества игры, приближения ее к реальности желательно использовать взрослых участников, которые смогут создать нужный социальный казус.

*Завершение* игры строится на рефлексивном анализе результатов действий каждого игрока. Методическая цель ролевой игры заключается не только «в проигрывании и опытной проверке стратегий решения проблем, но и в осознании и анализе собственного или чужого действия, при необходимости в изменениях точки зрения и поведения» [2].

Ролевая игра — не спектакль, где все разыгрывают заранее написанный сценарий. Участники действуют спонтанно, проявляя личностные особенности. Это дает возможность младшим школьникам увидеть и проанализировать существенные нюансы поведения в потенциально опасных ситуациях. В ходе рефлексии выявляются типичные ошибки игроков.

Смысл ролевой игры состоит в социальном научении. Она позволяет интенсивно накапливать личный опыт, который нельзя заменить теоретическими знаниями. Увидеть участникам игры себя со стороны помогают эксперты. Они следят за ее ходом, анализируют поведение по заранее определенным критериям. Ими являются люди, способные дать компетентный анализ поведения игроков: учителя, родители, социаль-



ные педагоги, психологи. В отдельных случаях можно привлекать к экспертизе и младших школьников: пусть они учатся наблюдать за поведением и анализировать его в соответствии с критериями.

При использовании ролевых игр для формирования социально безопасной модели поведения необходимо выполнять ряд педагогических требований:

- отбирать потенциально опасные для школьников ситуации социального взаимодействия, которые должны соотноситься с образом их жизни, сферой типичных социальных контактов;

- включать в игровой сюжет скрытую опасность и стимулировать спонтанное решение учащихся;

- фиксировать с помощью рефлексивного анализа новый личный опыт.

Ролевая игра — это своеобразный урок. Ее участники получают не просто информацию, а знание, которое они прожили и прочувствовали. Педагог же получает материал для дальнейшей работы. Также ролевая игра обеспечивает включенность, погружение обучаемых в ситуацию, способствует преодолению стереотипов, создает возможности для интерпретации, осмысления поведенческих реакций участников игры, позволяет корректировать их поведение.

Приведенные ниже примеры ролевых игр можно использовать для формирования модели социально безопасного поведения у младших школьников.

### Первая помощь

*Сюжет.* В парке гуляли две девочки. Проходя мимо скамейки, они увидели, что пожилой человек сидит в странной позе. Было очевидно, что ему стало плохо.

*Игровая задача:* найти способ оказания помощи.

*Роли:* дедушка (у него сердечное заболевание, он находится в предынфарктном состоянии, разговаривает жестами, носит с собой лекарство); Даша (10 лет, застенчивая и скромная девочка, обещала маме быть дома через полчаса); Зина (10 лет, бойкая и решительная, опаздывает на генеральную репетицию в театральной студии); прохожие (задумчивые, спешат по

своим делам); молодая мама со спящим ребенком в коляске (читает книгу); молодая пара (разговаривают друг с другом, никого не замечают вокруг).

В ходе оценки действий участников игры важно обратить внимание на:

- знание конструктивных методов первой помощи;

- готовность прийти на помощь незнакомому человеку;

- умение привлекать окружающих к решению проблем.

### В магазине

*Сюжет.* Даша пошла гулять с подружкой Викой. По дороге к ним присоединилась знакомая Вика — Катя. Она пригласила девочек к себе домой. Девочки зашли в продуктовый магазин. Денег хватило на сок и вафли. Когда стали подходить к кассе, Катя положила в карман Даше шоколадку и прошептала: «У тебя большие карманы, они ничего не заметят». Вика поддержала Катю словами: «Она же нас пригласила в гости!»

*Игровая задача:* найти выход из ситуации.

*Роли:* Даша (9 лет, скромная, послушная, доверчивая, хорошая ученица, привыкла слушать Вика); Вика (9 лет, энергичная, авторитетная, всегда знает, как себя вести); Катя (10 лет, имеет склонность к асоциальному поведению).

В ходе оценки действий участников игры важно обратить внимание на:

- умение противостоять чужой злой воле;

- способность адекватно оценивать ситуацию;

- способность быстро реагировать на провокационное поведение.

### Случай в кафе

*Сюжет.* Девочка заказала в кафе десерт. Когда она стала рассчитываться, оказалось, что для оплаты счета ей недостает 50 р.

*Игровая задача:* найти бесконфликтный выход из сложившейся ситуации.

*Роли:* девочка (11 лет, послушная, ответственная, боится строгую маму, она ни разу не была в такой ситуации); официантка (23 года, недавно устроилась на работу, сочув-



ствует девочке, но проблемы ей не нужны); администратор (45 лет, она строго выполняет свои обязанности, не терпит нарушений); посетитель-мужчина (40 лет, с интересом наблюдает за происходящим, готов заплатить за девочку).

В ходе оценки действий участников игры важно обратить внимание на:

- умение просчитывать опасность ситуации;
- способность противостоять грубости сотрудников;
- готовность находить адекватные варианты решения проблемы.

### Нежданный подарок

*Сюжет.* Две подружки (Таня и Валя) качались на качелях во дворе. К ним подошел дворник дядя Гриша и положил Вале на колени котенка со словами: «Я знаю, ты добрая девочка и сможешь позаботиться о нем».

*Игровая задача:* определить судьбу котенка.

*Роли:* дядя Гриша (60 лет, он давно живет в доме и всех знает); Валя (9 лет, во всем

полагается на авторитет Тани; давно мечтает о котенке, но мама категорически возражает, объясняя тем, что заботиться о котенке некому); Таня (немного старше Вали, решительная девочка).

В ходе оценки действий участников игры важно обратить внимание на:

- умение оценивать степень своей ответственности за развитие ситуации;
- готовность принимать самостоятельные решения;
- умение оценивать последствия своего решения.

### ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. *Киннер Д.* Клинические ролевые игры и психодрама. М., 1993.
2. *Одилова Н.Ф.* Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения // Молодой ученый. 2011. Т. 2. № 12.
3. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Начальная школа / Сост. С. Савинов. М., 2010.
4. *Шмаков С.А.* Игры учащихся — феномен культуры. М., 1994.
5. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М., 1999.

## Развитие познавательной активности младших школьников

**Л.И. УСИК,**

*учитель начальных классов, Чижовская средняя школа, д. Чижовка-2, Рославльский район, Смоленская область*

Смена традиционной парадигмы образования на личностно-ориентированную и переход на государственные образовательные стандарты ставят перед школой задачу развития целостной личности, обладающей познавательной активностью, высокой культурой, компетентностью и мобильностью.

Среди требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО) особое место занимают метапредметные результаты обучения, в частности,

познавательные универсальные учебные действия. Для их формирования учитель должен вести целенаправленную работу по развитию познавательной активности младших школьников, под которой понимается деятельное состояние личности, характеризующееся стремлением к учению, умственному напряжению и проявлению волевых усилий в процессе овладения знаниями [3]<sup>1</sup>.

Психологические и педагогические концепции, раскрывающие содержание позна-

<sup>1</sup> В квадратных скобках указан номер работы из списка «Использованная литература». — *Ред.*