

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССАХ

*Role game is a kind of drama action which participants operate within the limits of the roles chosen by them, being guided by character of the role. Process of game represents modeling by group of people of this or that situation.*

Ролевая игра – игра развлекательного или учебного назначения, где участник принимает какую-то роль и в воображаемой ситуации действует соответственно этой роли.

В последнее время деловые, имитационные, ролевые и иные типы игр находят все более широкое применение в самых разных областях: в экономике, политике, социологии, экологии, администрировании, образовании, городском планировании, истории, психологии, индустрии развлечений. Игры используются не только для подготовки и переподготовки специалистов в соответствующих областях, но и для решения задач исследования, прогноза, апробирования намечаемых нововведений. Разрабатываются специальные игры и как способ коммуникации между специалистами разных областей, как особый язык будущего.

В создании учебных ролевых игр можно выделить несколько этапов:

- обозначить задачи (педагогического и дидактического характера), в зависимости от поставленных целей или ситуаций;
- рассказать учащимся о поставленных задачах, либо оставить их скрытыми для удовлетворения особых целей;
- выбрать и разработать структуру сюжета, соответствующего поставленным задачам;
- обозначить правила игры;
- провести внешнее оформление игры (таблички, иллюстрации, схемы, костюмы и т. д.);
- провести игру;
- оценить результаты игры, проанализировать, выполнены ли поставленные задачи и в каком объеме.

Завершение игры является немаловажным этапом, особенно с психологической точки зрения. При разработке игры необходимо хотя бы приблизительно

рассчитать и заявить ее продолжительность. Это поможет и мастерам, и игрокам правильнее планировать свои действия. Ни в коем случае нельзя резко заканчивать игру. Это может привести по меньшей мере к неудовлетворенности игроков. Завершение игры должно быть логичным. Поэтому, если становится понятно, что игра близится к завершению из-за исчерпания сюжетных линий или из-за окончания отведенного на нее времени, мастера должны оповестить об этом игроков (по возможности в игровой же форме). Это позволит участникам игры спланировать и довести до логического конца свои действия.

Оценку проведенной игры следует давать лишь через 20–30 мин после окончания, когда немного улягутся эмоции и появится возможность к анализу случившегося.

Решаются проблемы профессионального обучения и общего социального развития взрослых людей, путем таких средств и методов, которые обеспечивают развитие личности и формируют у человека способности исследовательского и творчески-преобразующего отношения к окружающей действительности.

**О. А. Фадейкина**

## **РАЗВИТИЕ СУБЪЕКТНОСТИ СТУДЕНТОВ-ЭКОНОМИСТОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО ТРЕНИНГА**

*Subjectness may be understood as an ability of a person to be a creator of one's own world and oneself. It can be developed by the means of psychological training. We use trainings of subjectness for students of economical departments.*

Профессиональная деятельность играет особую роль в становлении личности, поскольку является не только источником существования, но и средством самореализации. Однако нередко именно в профессиональной деятельности происходит деформация личности, которая в дальнейшем может привести к профессиональным заболеваниям, дезадаптации и профессиональной непригодности. В связи с этим особую актуальность приобретает проблема субъектности – развития активной, хорошо интегрированной в социальную среду личности, способной управлять своими эмоциями, ответственно принимать решения, адаптироваться к быстрым изменениям.

Субъектность понимается как способность человека быть творцом собственной реальности и самого себя, осознанно направлять свою активность, быть ответственным за результаты своей деятельности.