

Игровой имитационный метод активного обучения.

Автор работы: Драчев Дмитрий

Группа: Б31036

Игровой имитационный метод активного обучения:

- ▶ включает игровые действия или отдельные, единичные элементы активизации незначительной или дискретной продолжительности, не имеющие сложных правил, с примитивной процедурой действий конкретных участников и коротким контролем времени.
- ▶ Главная цель применения игровых приемов и процедур во включении произвольного внимания, переход на «субъектное» отношение к происходящему и(или) изменение эмоционального отношения обучаемых к учебной информации или самому процессу обучения.

Активность при использовании игровых приемов стимулируется личностными социальными и познавательными мотивами, естественным человеческим стремлением обучающихся к самореализации, самоутверждению. Большой интерес в этом плане составляют игры-провокации и игры-эксперименты

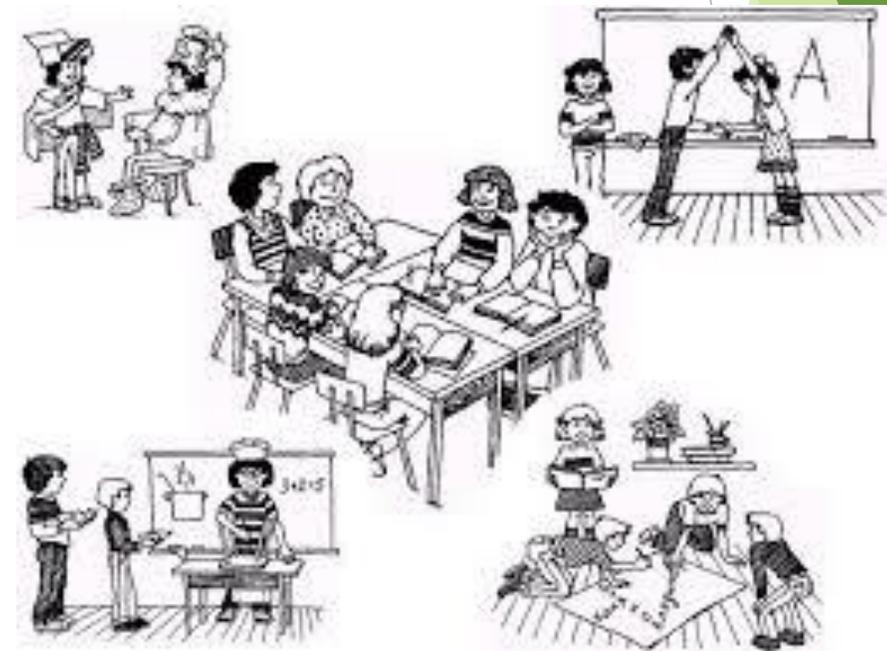
Игра-провокация применяется без предупреждения, вызывают сильную эмоциональную реакцию аудитории и, при умелом использовании, позволяют добиться заметного прорыва в рассмотрении отдельного вопроса, термина, категории. Но применение этого приема ограничено. Он не может применяться часто, а подряд только однократно.

Игра-эксперимент или игра-демонстрация имеют обычно большое значение в практике преподавания гуманитарных наук, как вариант наглядного доказательства многих положений. При этом испытуемыми выступают слушатели, и такая демонстрация является весьма эффективной.

В зависимости от типа реализуемых преподавателем игровых отношений со слушателями выделяют открытые и закрытые игровые приемы.

- ▶ Открытым считается прием, при применении которого преподаватель ставит перед слушателями именно ту педагогическую задачу, которую он на самом деле собирается решать.
- ▶ Закрытым, когда условность, задаваемую приемом, ощущает только преподаватель, а слушатели работают «всерьез». Иными словами, когда преподаватель прибегает к манипуляции.
- ▶ Возможно использование и полуоткрытых игровых приемов. В этом случае условность ситуации неявно подразумевается слушателями или вскрывается преподавателем сразу после проведения приема.

К игровым процедурам и приемам относят средства реализации отдельных, единичных принципов. В первую очередь, различные формы активизации лекций и других традиционных форм обучения, игровые педагогические приемы, отдельные средства активизации. Например, лекцию использованием метода анализа конкретных ситуаций в виде иллюстрации осуществляемой преподавателем, лекцию с запланированными ошибками, лекцию вдвоем, проблемную лекцию, творческую задачу- реализующие принцип проблемности; лекцию пресс-конференцию, лекцию-дискуссию, лекцию-беседу. (принцип диалогового общения)



Сравнительная характеристика игр, применяемых в учебном процессе

Основные признаки игры	Тип учебной игры		
	Деловая игра	Орг.деятельностная игра	Ролевая игра
Характеристики времени проведения	Дискретность	Дискретность	Непрерывность
Форма моделирования или степень имитации	Реальное проигрывание.	Мыследеятельность (размышление о деятельности).	Реальное проигрывание
Роль ведущего	Активное вмешательство в ход событий, лидерование.	Организатор коллективного процесса, посредник коммуникации. Активная позиция.	Позиция «за кадром», контролирует опосредованно игровыми методами.
Степень заданности ролей	Заданность ролей, их явная представленность.	Условность ролей, их незаданность. Самоопределение участников, исходя из личной позиции	Заданность ролей, их явная представленность.
Сфера (типичная) моделирования	Управление социально-экономическими системами.	Социально-производственная сфера, деятельность в различных областях практики	Социальная и культурная сфера, социально-экономические системы.
Форма выработки решения участниками игры	Коллективная.	Коллективная.	Коллективная или индивидуальная
Система оценивания по ходу игры	Присутствует.	Часто отсутствует	Отсутствует.

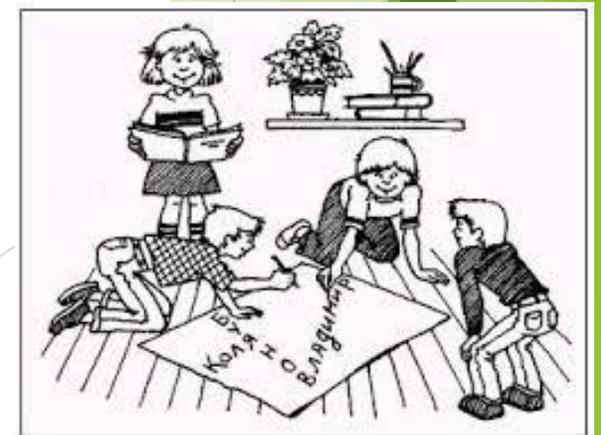
- ▶ *Игровые ситуации* представляются средством реализации двух и более принципов, не совпадающим с деловой игрой (по количеству) составом элементов и не имеющим формализованной структуры, правил поведения на игровой площадке, регламента. Примером игровой ситуации можно считать дискуссионные занятия, проводимые в развернутом виде, с незапланированными выступлениями и оппонированием, когда заранее неизвестно кто и в каком качестве (докладчика, критика, провокатора) будет участвовать в обсуждении. А также ситуации, используемые для ролевых игр, театрализованных игр, упрощенных управленческих тренингов и т. п.
- ▶ Если же игровая ситуация используется в качестве основы, но деятельность участника в формализована, то есть имеются правила, жесткая система оценивания, предусмотрен порядок действий, регламент, то можно считать, что мы имеем дело с *Дидактической игрой*.
- ▶ К *Деловым играм* соответственно относятся методы, реализующие всю совокупность элементов, а, следовательно, и весь комплекс принципов активизации, характерных для методов активного обучения.

Благодаря своим широким возможностям игра может быть включена в процесс обучения на различных этапах реализации учебных программ для достижения разных целей.

- ▶ Во-первых, игра открывает возможность моделирования существенных аспектов практической деятельности людей в режиме как реального, так и свернутого (игрового) времени.
- ▶ Во-вторых, в определенных ситуациях игра позволяет создавать условные (игровые) и вполне реальные дилеммы этического характера, в которых участникам необходимо сделать моральный выбор.
- ▶ В-третьих, нельзя забывать и о диагностических возможностях игры, которые открываются благодаря тому, что каждый участник реализует свое особое отношение к окружающему миру и особую субъективную деятельность



- ▶ В ходе проектировочных игр, как правило, решаются различные проблемы организации, связанные с созданием или реформированием существующих организационных структур. Для этих целей привлекаются те сотрудники, которые имеют соответствующий потенциал и полномочия для решения стратегических задач
- ▶ Проблемно-ориентированные игры нацелены прежде всего на постановку и поиск решения проблем. Найденное решение проверяется в деятельности игроков здесь же на игре. Иногда игра может быть использована в качестве практического руководства для решения сложных, комплексных проблем с объединением усилий специалистов различных на- правлений
- ▶ Исследовательские игры отличаются направленностью на вскрытие новых закономерностей в социальных науках, в том числе и в психологии. Через этот тип игр, как правило, осуществляется внедрение «системных новообразований» в различные сферы общественной практики, изучение функционирования различных организаций в научных целях, решение исследовательских задач, прогноз, апробирование намечаемых инноваций, а также диагностика участников игры



Подведем некоторые итоги.

- ▶ Игра - это метод обучения, вовлекающий обучаемых в непосредственное взаимодействие друг с другом и с учебным материалом. Как правило, игре предшествует теоретическая подготовка слушателей и практические занятия по решению задачи
- ▶ В игре задается сложная модельная реальность и тем самым создаются условия для: а) проверки качества «внеаудиторного» усвоения учебного материала; б) погружения слушателей в нормы деятельности и общения.
- ▶ Игра особенно эффективна в тех случаях, когда, во-первых, участники впоследствии будут иметь дело с процессами, которые необходимо заранее «проиграть», во-вторых, у участников имеются необходимые знания для индивидуального решения проблем, в-третьих, необходимо соединить индивидуальные (фрагментарные) решения задач в комплексное и совместное решение проблемы.