

Игра? Игра!!!!

**Невозможно заставить людей
что-либо сделать –
Надо помочь им захотеть
сделать это»**

Эдит Льюис

**« Лишенные общения с
другими созданиями, мы
щипали бы траву, а не
размышляли...»**

Петер Чаадаев, 1851г.

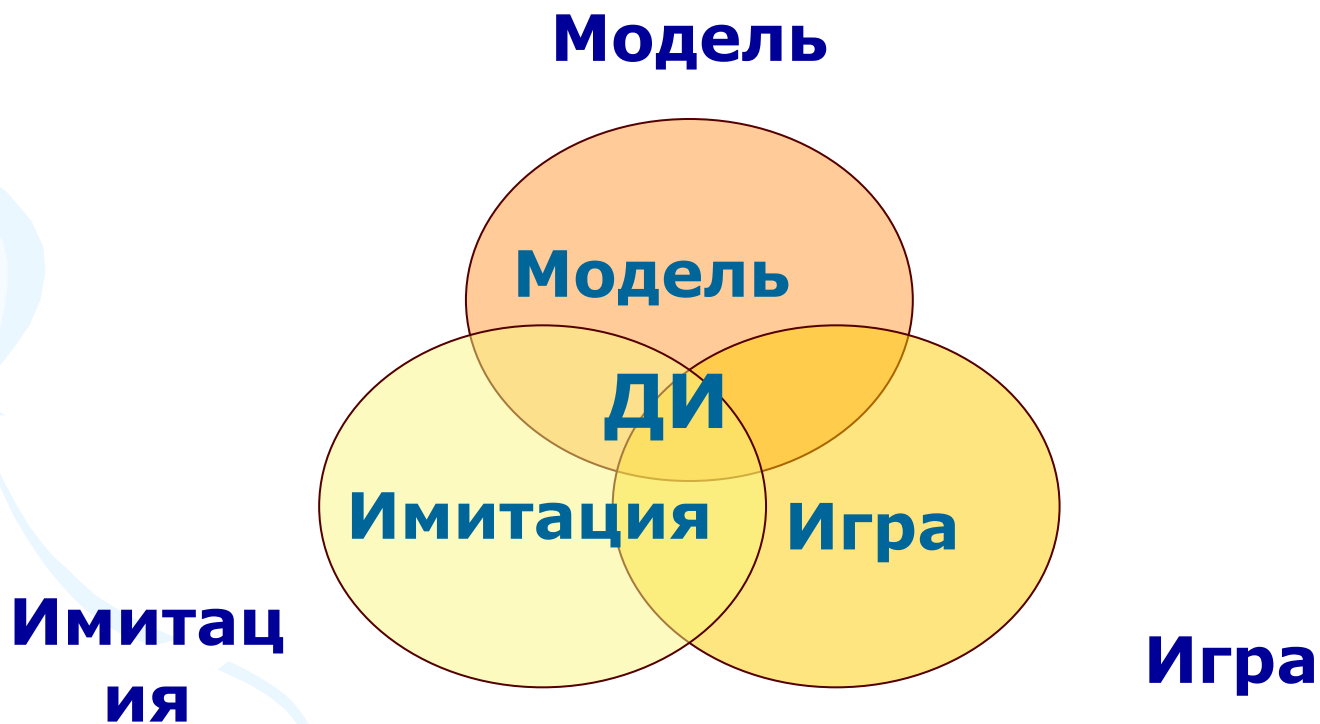
По типу процессов (характеристикам, времени проведения, формам и сферам проведения, роли ведущего, степени заданности ролей, форме выработки решения участниками игры, системам оценивания по ходу игры) разделяют три основные категории:

- **Деловые игры**
- **Ролевые игры**
- **Организационно – деятельностные игры (организационно-мыслительные, моделирующие и проектные игры)**

Деловая игра- имитационное моделирование профессиональной деятельности и ролевое взаимодействие по игровым правилам участвующих в ней специалистов, в определенном условном времени, в атмосфере неопределенности, при столкновении позиций, с разыгрыванием ролей и оцениванием.

1	Игра	Условная деятельность по правилам при разыгрывании ролей, в которой есть победители и побежденные
2	Имитация	Подражание ,воссоздание реального явления, процесса, ситуации, деятельности
3	Модель	Условно созданный, воспроизводимый образец, эталон, явление, процесс, деятельность, ситуация

Составляющие деловой игры



Выделяют четыре основные формы деловых игр (ДИ)

- **Тематические**
- **Сквозные**
- **Предметные комплексы**
- **Межпредметные комплексы**



Модификации деловых игр

- Имитационные
- Операционные
- Ролевые игры
- «Деловой театр»
- Психодрама и социодрама



Имитационные игры

На занятиях воссоздается деятельность какой – либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана).



Операционные игры

Помогают отработать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания статьи, ведения пропаганды и агитации и т.д.

Моделируется соответствующий процесс профессиональной деятельности



Ролевые игры

Отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель ситуации-пьеса; между участниками распределяются роли с «обязательным» содержанием.

Отличие от ДИ – отсутствие системы оценивания по ходу игры. Действия игроков стимулируются самим игровым комплексом.



« Деловой театр »

Инсценируется поведение человека в определенной обстановке. При этом участник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ того или иного лица, оценить обстановку и найти правильную линию поведения.

Психодрама и социодрама

Это тоже театр, но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать, изменять состояние другого человека и способность войти с ним в продуктивный контакт.



Технология проведения деловой игры

- Этап подготовки деловой игры
- Введение в игру
- Этап проведения
- Этап анализа

Этап подготовки деловой игры

- 1. Выбор темы и диагностика исходной ситуации**
- 2. Разработка сценария и игрового контекста**
- 3. Диагностика возможностей группы, игровых качеств будущих исполнителей ролевых функций, объективных обстоятельств, влияющих на ход игры**

- ***В содержание сценария входят:***

определение целей и задач, прогнозирование ожидаемых результатов (игровых и педагогических), план деловой игры, содержание ситуации и характеристики действующих лиц

- ***Цели и задачи***

деловой игры формулируются исходя из задач обучения, содержания тех умений, которые должны быть обретены участниками в процессе игры.

- ***Игровой контекст***

обеспечивается введением правил для игроков и экспертов, введением персонажей, введением противоположных по интересам ролей, конструированием поведенческих противоречий, что излагается в игровой документации



Введение в игру

- 1. Ознакомление участников и экспертов с исходной ситуацией**
- 2. Формирование мини- групп (по 4 -5 чел.), создание арбитража (экспертов), информирование участников об условиях игры, введение игровых правил, вручение игровых документов.**
- 3. Совместное определение задач игры и учебных задач; обсуждение режима работы. Сбор дополнительной информации, изучение литературы. При необходимости обращение к ведущему и экспертам за консультацией.**
- 4. Распределение ролей.**



Этап проведения

С момента начала игры только ведущий может корректировать действия участников, если они отдаляются от главной цели игры.

Возможный ход игры:

- 1. Анализ исходной информации**
- 2. Подготовка к выполнению ролевых функций и заданий**
- 3. Выполнение участниками ролевых функций, имитация подготовленных заданий**

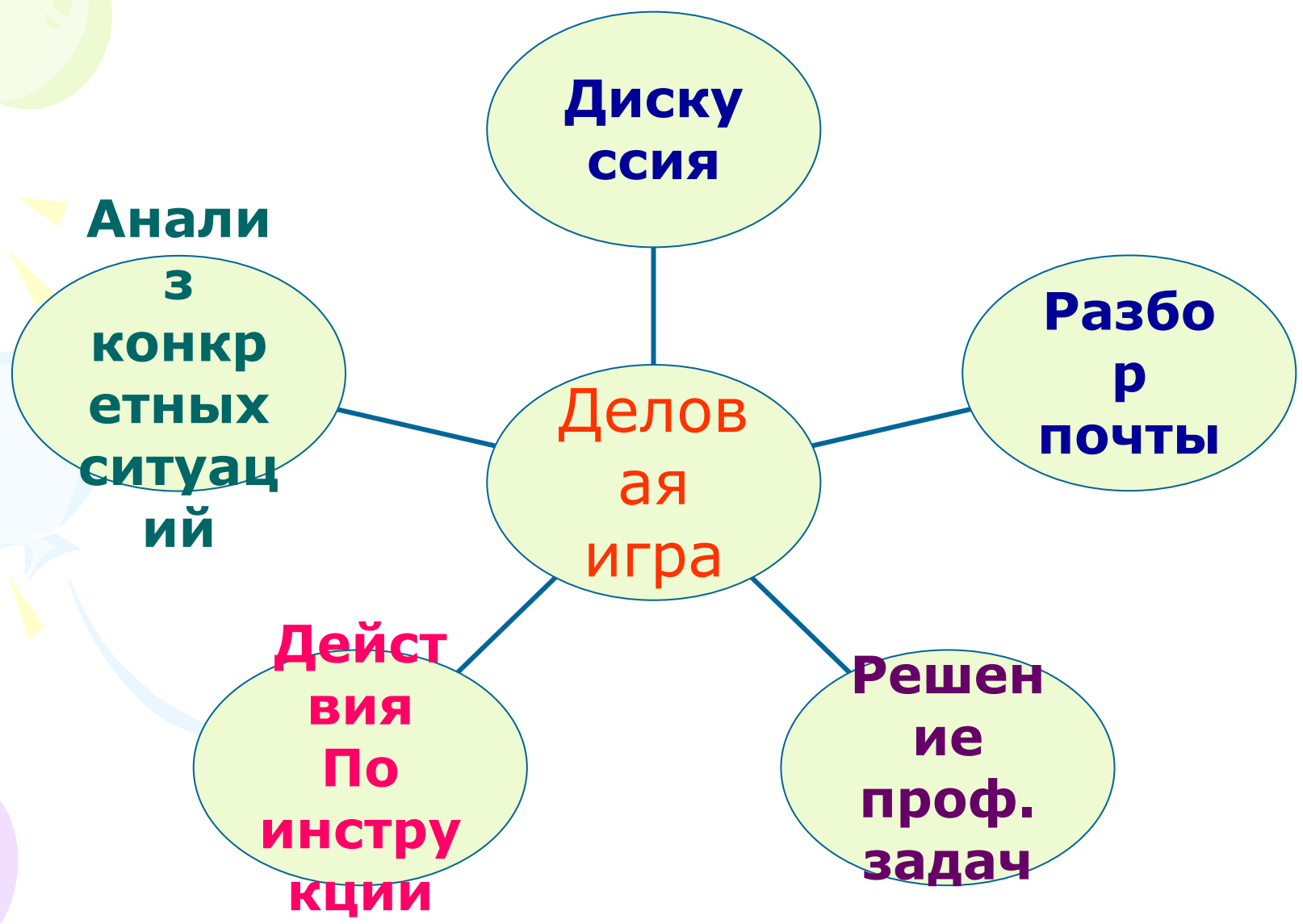


Этап анализа

1. Анализ результатов игры участниками
2. Выступления экспертов, обмен мыслями, защита участниками своих решений и выводов
3. Подведение итогов игры преподавателем, который отмечает достигнутые результаты, ошибки, формулирует окончательный итог занятия.

Совместное обсуждение результатов, анализ полученного опыта

- **Установить проблемы и явления, которые имели место в игре**
- **Определить и показать соответствие игры реальной жизни**
- **Выявить причины различного поведения участников**
- **Выяснить, имеют ли место в реальной жизни подобные образцы поведения**
- **Предложить, что нужно изменить в игре, чтобы достичь лучшего результата**
- **Предложить, что нужно изменить в реальной жизни**

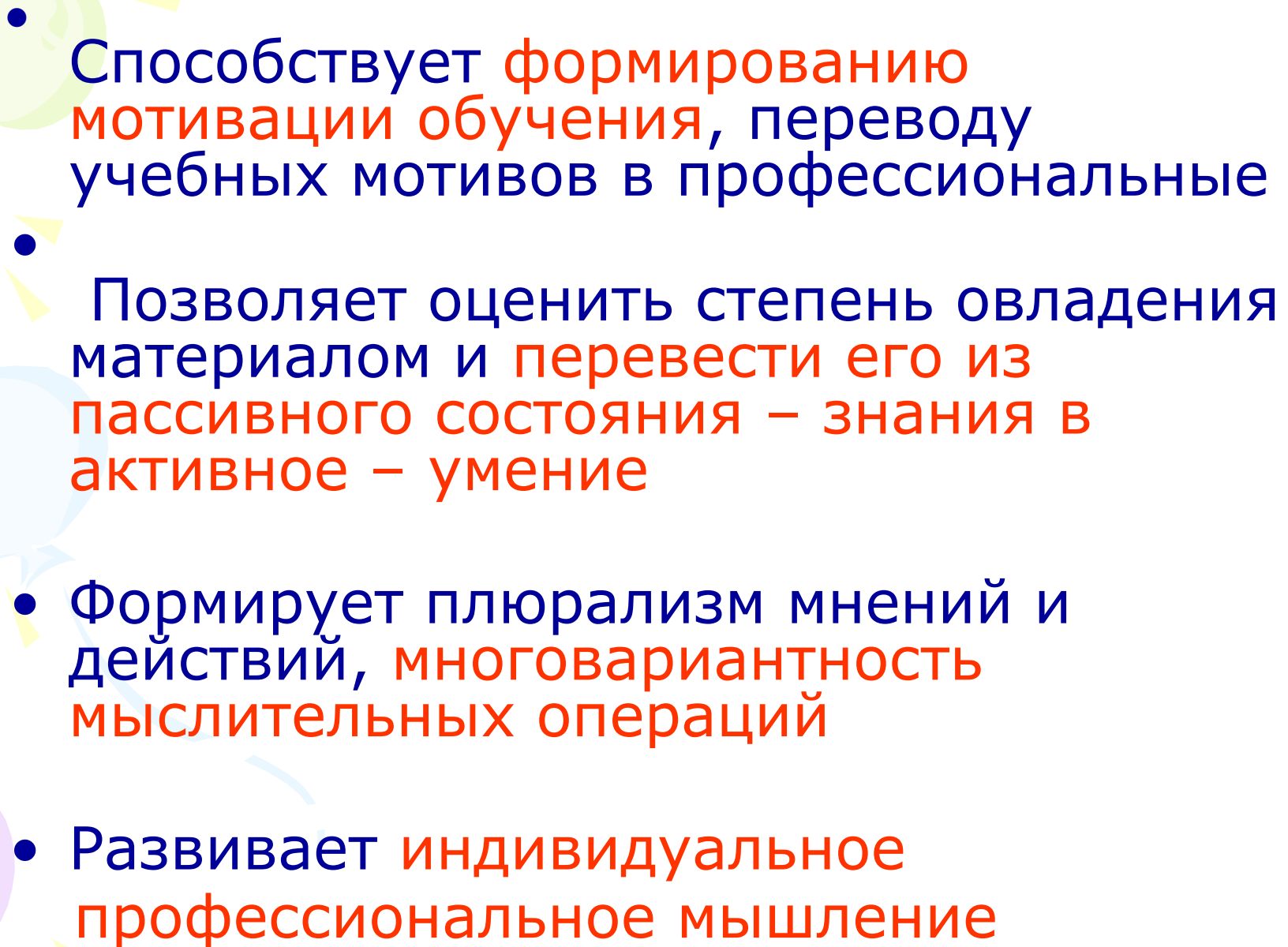




Значение ДИ

- Моделируемые профессиональные отношения обеспечивают неизбежность вовлечения студента в имитируемую профессиональную среду.
- Являясь субъектами профессиональных отношений, участники приобретают необходимые навыки правильного выполнения своих профессиональных функций, что способствует интенсивному профессиональному развитию.

- **Эмоционально- творческий, поисковый характер деятельности участников служит дидактическим средством развития творческого профессионального мышления; развивает умение взаимодействовать с партнером.**
- **ДИ раскрывает личностный потенциал: каждый участник может оценить свои собственные возможности в отдельности и в совместной деятельности с другими.**

- 
- Способствует формированию мотивации обучения, переводу учебных мотивов в профессиональные
 - Позволяет оценить степень овладения материалом и перевести его из пассивного состояния – знания в активное – умение
 - Формирует плюрализм мнений и действий, многовариантность мыслительных операций
 - Развивает индивидуальное профессиональное мышление

Роли преподавателя в игре

« **Инструктор** » (исполняется на подготовительной стадии игры)

Цель – передача правил игры, прогнозирование последствий игровых действий.

« **Судья – рефери** » (исполняется на подготовительной стадии и во время игры)

Цель- поддержание хода игры через обеспечение соблюдения игровых правил.

« **Тренер** » (подготовительная стадия)

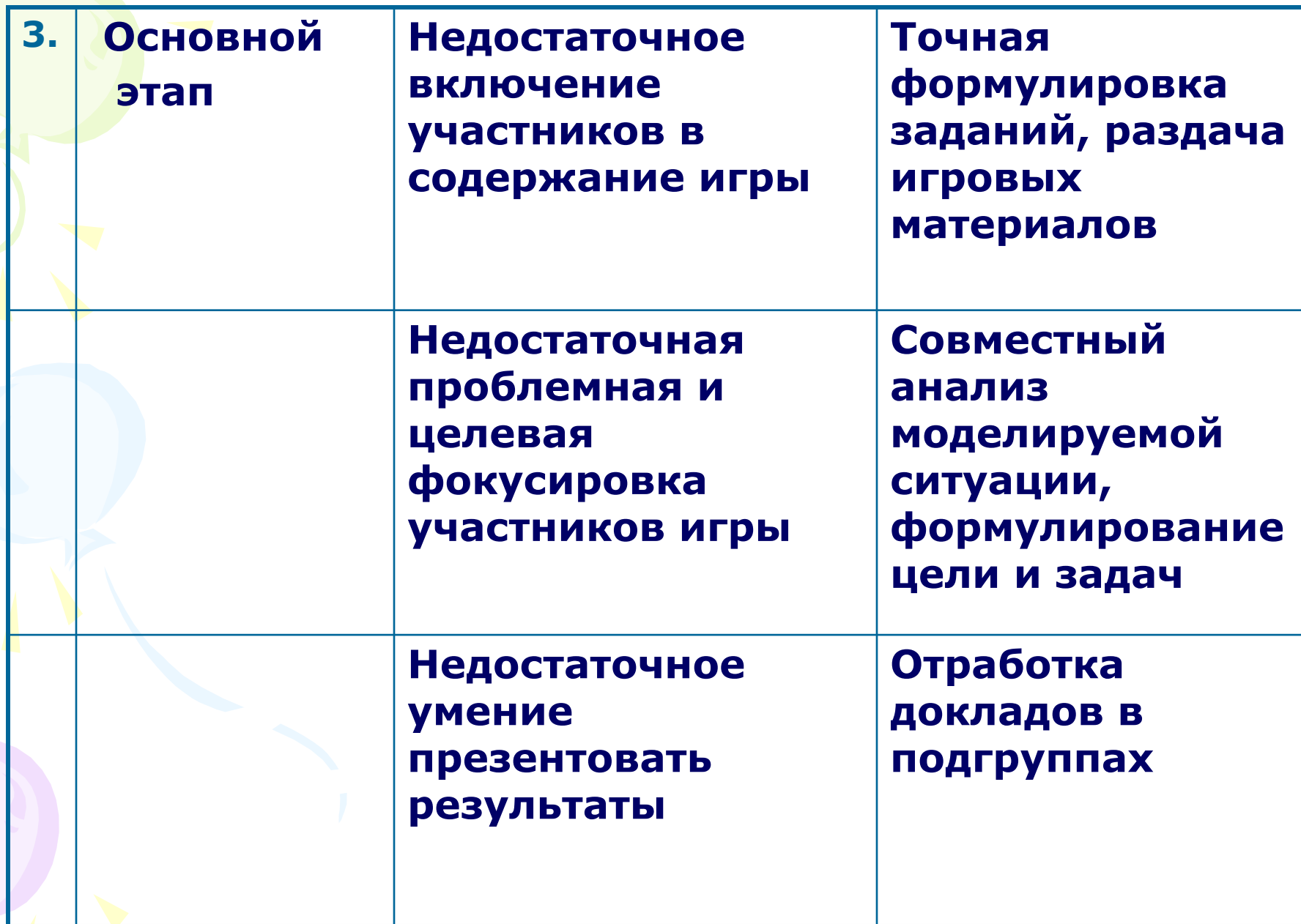
Цель – тренировка игроков на выполнение игровых предписаний (содержательных и игровых). По ходу игры подсказки тренера минимизировать.

« **Председатель- ведущий** » (основная и завершающая стадия игры)

Цель: обеспечение продуктивней межличностной и межгрупповой коммуникации в игровом коллективе.

Возможные затруднения при использовании игры в обучении

№ п/ п	Этап игры	Основные трудности	Способ преодоления
1.	Этап подготовки и введения в игру	Разный уровень подготовленности участников к игре	Предварительная диагностика и доигровая подготовка участников
2.	Этап подготовки и введения в игру	Высокая степень неопределенности по поводу предстоящей игры	Предварительное знакомство с программой и правилами игры



3.	Основной этап	Недостаточное включение участников в содержание игры	Точная формулировка заданий, раздача игровых материалов
		Недостаточная проблемная и целевая фокусировка участников игры	Совместный анализ моделируемой ситуации, формулирование цели и задач
		Недостаточное умение презентовать результаты	Отработка докладов в подгруппах

3.	Основной этап	Возникновение избыточного эмоционального напряжения	Создание группы психологической поддержки
		Необходимость создания соревновательной мотивации	Внедрение в процесс игры «игровой валюты»
		Недостаточное развитие у участников навыков коллективной деятельности	Включение в игровое пространство таких процедур, как « мозговой штурм», « групповая дискуссия»

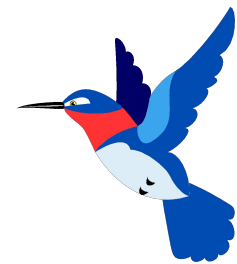


4.	Этап анализа	Задержка с подведением итогов игры	Провести обсуждение результатов с фокусировкой на анализе действий каждого из участников игры
		Несогласие части участников с итогами игры	Рассмотреть содержательные трудности и идеи, возникавшие по ходу игры
		Эмоциональная подавленность ряда участников	Провести послеигровую консультацию с фокусировкой на анализе индивидуальной траектории движения участника по ходу игры



**« Шаг идущих вослед
тверже, чем шаг ведущих»**

Пьер Корнель



Литература

1. **Абрамова Г.С., Степанович В.А. Деловые игры. Теория и организация. Екатеринбург, 1999.**
2. **Борисова Н.В. и др. Деловая игра «Методика конструирования деловой игры». М., 1985.**
3. **Борисова Н.В. и др. Деловая игра «Эстафета трудового опыта». М., 1985.**
4. **Игровые и активные методы обучения в педвузе. Сборник науч. трудов / Под ред. В.А. Трайнева. М., 1991.**
5. **Матросов В.Л., Трайнев В.А., Трайнев И.В. Интенсивные педагогические и информационные технологии. Т. 1. М., 2000.**
6. **Матросова Л.Н. Деловая игра в подготовке учителя. М., 1996.**
7. **Матросова Л.Н. Деловая игра как эффективное средство подготовки учителя. М., 1992.**
8. **Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. – М., 1996.**
9. **Трайнев В.А. Проблемы развития игрового обучения в педагогическом вузе. М., 1991.**
10. **Трайнев В.А., Матросова Л.Н., Бузукина А.Б. Методы игрового обучения и интенсивные игровые процессы. М., 2003.**