

# КОНСТРУИРОВАНИЕ РОЛЕВЫХ И ДЕЛОВЫХ ИГР

Автор: Куценко Ю.В.

# Ролевые и деловые игры

- интересный досуг;
- достижение воспитательных и обучающих целей.

# Виды игровой деятельности

- Бытовая – свадьбы, семья, разводы, смерть, общение и т.п.
- Экономическая – добыча, производство, торговля продуктами и предметами потребления, строительство.
- Политическая – устройство управления, его схема, взаимодействия между государствами и правителями.
- Военная – создание и подготовка армии, ведение боевых действий, поединки и турниры.
- Культурная – искусство и обряды, состязания...
- Религиозная – выбор и отправление обрядов, проповедание, искоренение ересей и т.п.
- Магическая (волшебная) – моделирование воздействия магов волшебников, богов, а также различных магических и сказочных предметов (например сапогов-скороходов), сказочных чудовищ.
- Научная – процесс создания новых орудий труда, веществ, машин, развитие медицины и других наук.

# Виды ролевых и деловых игр

- По преднамеренности хода игры: сценарные и несценарные.
- По качеству используемого пространства: на улице и в помещении.
- По степени управляемости: стихийные, слабо управляемые и жестко управляемые.
- По времени проведения: большие и малые.
- По количеству участников: до 40 человек, от 40 до 100, более 100 человек.

# Участники ролевых игр:

- создатели игры;
  - мастера игры;
  - привилегированные играющие;
  - обыкновенные играющие
- и т.д.

# Алгоритм конструирования ролевой игры

1. Придумать оригинальную идею  
игры

Интересная форма → Идея

ИЛИ

Идея → Интересная форма

# Алгоритм конструирования ролевой игры

2. В общих чертах представить себе реализацию игры

Оценить действия с позиции интереса для играющих. Если не интересно → пункт 1.

# Алгоритм конструирования ролевой игры

3. Определить наличие педагогических  
целей в игре

Сформулировать педагогическую цель.  
Если её нет → пункт 1.



# Алгоритм конструирования ролевой игры

## 4. Определить игровую цель

Выбрать наиболее интересные.

# Алгоритм конструирования ролевой игры

5. Определить структуру играющих и их взаимодействие

Наличие мастера?

Число мастеров и участников?

Роли?

# Алгоритм конструирования ролевой игры

6. Определить игровые цели каждой группы играющих и каждого играющего
  - Дополнительные цели играющих.
  - Дополнительные цели игры.
  - Включение мастера (группы мастеров).

# Алгоритм конструирования ролевой игры

7. Определить дополнительные возможности, образующиеся вследствие возникновения мастеров игры.

# Алгоритм конструирования ролевой игры

## 8. Определить установки каждого играющего и их групп

- Оценить занятость в игре каждого играющего.
- Продумать ограничения, которые накладывает роль.
- Исключить неинтересные роли (полностью заменить или придумать новые установки для старых ролей).

**!!! Возможны коренные перестройки принципов, идеи и формы игры.**

# Алгоритм конструирования ролевой игры

9. Продумать ключевые индикаторы, показывающие состояние игры
  - ▣ Создание рычагов управления игрой.

# Алгоритм конструирования ролевой игры

10. Продумать каким образом, с помощью каких инструментов реализовать форму игры наиболее близко к реальности.
  - Место игры.
  - Время игры.

# Алгоритм конструирования ролевой игры

11. Раздать установки



# Алгоритм конструирования ролевой игры

## 12. Управлять игрой

- Рычаги управления.
- Изменение целей и задач.
- Мастера.
- Ключевые индикаторы игры.

# Метод графов

## Задачи:

- обеспечение досуга,
- развитие физических способностей,
- пропедевтика понятия «товаро-денежных отношений»,
- знакомство с историей покорения Америки.

## Функциональные единицы:

- 2 индейских племени,
- отряд испанцев.

## Взаимосвязи:

- индейские племена воюют друг с другом,
- испанцы воюют с индейскими племенами,
- индейские племена торгуют друг с другом.

# Метод графов позволяет

- визуализировать игру;
- обнаружить ее недостатки;
- наглядным образом исправить недостатки.

# Ролевая игра

1. Создание игры.
2. Проведение игры.
3. Анализ игры.