

**Игровые**

**ТЕХНОЛОГИИ**

**Игра** – это вид деятельности в условиях ситуации, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

# Цели игры:

- Игра снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности;
- Игра позволяет соединить широкий охват проблем и глубину их осмысления;
- Игра способствует большей вовлеченности обучаемых;

## Цели игры:

- Игра насыщена обратной связью, причем более содержательной по сравнению с применяемой в традиционных методах.
- Игра формирует установки профессиональной деятельности, преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка.
- В игре проявляется вся личность.
- Игра позволяет осмыслить полученные результаты.

# **Игра подразделяется по игровой методике следующим образом:**

- Предметная.
- Сюжетная.
- Ролевая.
- Деловая.
- Имитационная.

# Ролевая игра

Это интерактивный метод, который позволяет обучаться на собственном опыте путем специально организованного и регулируемого «проигрывания» жизненной ситуации или профессиональной ситуации

Сценарий ролевой игры сближает события в реальности значительно отдаленные, позволяя участникам увидеть и понять «как слово наше отзовется», и при желании апробировать иную стратегию поведения.

# **Проигрывание определенной сценарием роли, отождествляет с ней и помогает обучающемуся:**

- Обрести эмоциональный опыт взаимодействия с другими людьми в различных ситуациях.
- Установить связь между своим поведением и его последствиями на основе анализа своих переживаний, а также переживаний партнеров по общению.
- Пойти на риск экспериментирования с новыми моделями поведения в аналогичных ситуациях.



# **Организация учебного процесса на основе ролевой игры**

- I этап - сценарий ролевой игры;
- II этап - проведение игры как таковой;
- III этап - подведение итогов игры.

# Сценарий ролевой игры

Существуют различные модификации ролевых игр. Выбирая одну из них для сценария необходимо ориентироваться на ряд факторов.

# Основные факторы:

- конкретные дидактические цели занятия в предметно – содержательном и социально-психологическом аспекте;
- степень зрелости воспитанников и их готовность к подобной деятельности;
- временные ресурсы;
- уровень компетентности педагога и его опыт использования интерактивных методов обучения.

# Проведение игры

- Педагог (создав игровую ситуацию) является нейтральным наблюдателем;
- в ходе игры происходит «проживание» участниками проблемной ситуации в ее игровом воплощении;
- цель – достичь компромисса, не жертвуя основными принципами;
- для повышения эффективности метода ролевой игры возможно использование видеотехники.

# Характеристики ролевой игры

- Наличие модели управляемой системы, включенной в конкретную социально-экономическую систему;
- Наличие ролей.
- Различие целей участников игры, исполняющих разные роли.
- Взаимодействие ролей.
- Наличие общей цели у всего игрового коллектива.

# Способы распределения ролей

Возможны два варианта:

- 1) Роли распределяются между некоторыми слушателями, а остальные, не получившие ролей, становятся активными зрителями, наблюдателями.
- 2) Слушатели разбиваются на небольшие группы единомышленников, и каждая группа коллективно берет на себя роль отдельного лица – участника ситуации.

# Подведение итогов игры

- Начинать желательно с вербализации участниками игры своих переживаний и обмен эмоциональным опытом между участниками игры;
- Далее идет анализ ролевой игры, который включает в себя самоанализ участников игры и «обратную связь» в их адрес от других членов группы.

# Подведение итогов игры

- Завершается обсуждение сопоставлением проигранной ситуации с реальными событиями, поиском аналогий из жизни .
- Одним из результатов обсуждения может быть внесение поправок и изменений в игру, участники также могут предложить повторное проведение игры, чтобы прожить ситуацию в другой роли или испытать другую стратегию поведения.



Роль наблюдателя очень важна, он не только внимательно следит за развитием ситуации и сопереживает происходящему.

Он учится видеть чужие промахи и успехи, замечает чужие проблемы, наблюдатели делают первый шаг на пути к признанию своего несовершенства.

Наблюдательный лист составляется педагогом, в нем содержится перечень критериев, которые для удобства заполнения сведены в таблицу.

Главным итогом ролевой игры  
можно считать желание участников  
воплотить полученный опыт в жизнь  
и их веру в успех.

# Деловые игры

Это модель процесса принятия управленческого или хозяйственного решения.

Такая игра строится на моделировании объекта управления, но для принятия решений в ней обязательно должны быть роли. Как должностные, так и игровые, игровое проектирование решений и взаимодействие участников.

Деловые игры можно использовать для создания управленческих и коммуникативных обучающих моделей, способствующих лучшему пониманию интерактивных (сотрудничество) и перцептивных (восприятие и понимание) механизмов взаимодействия и коллективного принятия решений, развивающих аналитический, диагностический и прогностический потенциал обучаемых.

# Виды деловых игр

В зависимости от целевой направленности могут быть:

- производственные – ставят целью принятие решений по проблемам производства, оказание помощи предприятию, организации или учреждению по переходу на новый хозяйственный механизм, разработку стратегий выживания в условиях стагнации, нерентабельности или конкурентной борьбы;

# Виды деловых игр

- исследовательские – связаны с разработкой новых концепций, испытанием проблем и решений гипотетического характера, прогнозированием последствий и потенциальных проблем при внедрении нововведений;
- квалификационные или аттестационные – проводятся для выявления уровня компетентности, квалификации специалистов, принятия решений по вопросам подбора или увольнения, продвижения, оценки и аттестации кадров, управления компетентностью персонала предприятия;
- дидактические – развивают репродуктивное и творческое педагогическое и психологическое мышление, адаптационные свойства и способности, профессиональные и коммуникативные знания, умения и навыки.

# Признаки деловой игры

- по целенаправленности-

учебная, исследовательская, экспериментальная, проектировочная, производственная, универсальная;

- по форме взаимодействия участников – игра с взаимодействием (установление контакта с помощью различных видов связи является обязательным элементом), без взаимодействия (решения одной группы не влияют на результаты и поведение другой);

# Признаки деловой игры

- по динамике моделируемых ситуаций – саморазвивающаяся, с регламентированным временем; с произвольным (зависящим от решения задач) регламентом;
- по способам обработки и передачи информации – ручная и с использованием обычных технологий тех.средств оргтехники;



# Признаки деловой игры

- по скорости игрового времени- с реальным масштабом времени, в условно ускоренном времени, в условно замедленном времени, в произвольном масштабе времени;
- по типу коммуникации – с использованием устной, письменной, визуальной, формальной, неформальной, межличностной, межгрупповой коммуникации;
- по конечному продукту игры – с материализованным конечным продуктом или с абстрактным результатом.

# Характеристики деловой игры

- Моделирование процесса деятельности по выработке управленческих решений.
- Распределение ролей между участниками игры.
- Наличие общей цели у всего игрового коллектива.
- Коллективная выработка решений участниками игры.
- Реализация цепочки решений в игровом процессе.
- Многоальтернативность решений.
- Наличие управляемого эмоционального напряжения.

# Преимущества деловых игр

- Повышается интерес к учебным занятиям и к тем проблемам, которые моделируются и разыгрываются на деловых играх.
- Обучаемые получают и усваивают большее количество информации, основанной на конкретных примерах, что способствует приобретению участниками игры навыков принятия конструктивных решений.
- Участие в деловых играх развивает аналитическое, экономическое и психологическое мышление обучаемых.

# Преимущества деловых игр

- Изменяется мотивация обучаемых к освоению инновационных знаний.
- Растет самооценка обучаемых, а для тех у кого она была завышена – становится более объективной.
- Накопленный в деловых играх опыт помогает более правильно оценивать возможные реальные ситуации.

# Подготовка к разработке и описанию деловой игры

- Источники деловой игры.
- Состав и количество участников игры.
- Регламент деловой игры.
- Сценарий деловой игры или ее блок-структура.
- Система оценивания результатов деловой игры.
- вспомогательный материал.
- Организация пространственной среды.

# Порядок проведения деловой игры

- Введение в игру.
- Разделение слушателей на группы.
- Погружение в игру.
- Изучение и системный анализ ситуации или проблемы.
- Игровой процесс.
- Общая дискуссия .
- Подведение итогов игры.
- Рефлексия.
- «Выгружение из игры».