

ДЕЛОВАЯ ИГРА

Колесникова Юлия Алексеевна

ДЕЛОВАЯ ИГРА

ФОРМА ВОССОЗДАНИЯ ПРЕДМЕТНОГО И СОЦИАЛЬНОГО СОДЕРЖАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, МОДЕЛИРОВАНИЯ СИСТЕМ ОТНОШЕНИЙ, ХАРАКТЕРНЫХ ДЛЯ ДАННОГО ВИДА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

ДЕЛОВАЯ ИГРА

Деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста.

В деловой игре, в условиях совместной деятельности каждый обучающийся приобретает навыки социального взаимодействия, ценностные ориентации и установки, присущие специалисту.

ФУНКЦИИ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

- формирование у будущих специалистов целостного представления о профессиональной деятельности в ее динамике;
- приобретение как предметно-профессионального, так и социального опыта, в том числе принятия индивидуальных и совместных решений;
- развитие профессионального теоретического и практического мышления;
- формирование познавательной мотивации и обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

ПРИНЦИПЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

- принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства;
- принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности;
- принцип совместной деятельности;
- принцип диалогического общения;
- принцип двуплановости;
- принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой деятельности

ПРИНЦИПЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

В соответствии с принципом имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства разработчик обязан создать имитационную модель того или иного фрагмента производства.

В соответствии с принципом игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности разработчик обязан создать игровую модель профессиональной деятельности и занятых в нем людей.

ПРИНЦИПЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой модели означает, что разработчик закладывает в игру не «препарированные» задачи, а систему учебных заданий в форме конкретных производственных ситуаций.

Эти ситуации могут содержать противоречивые, избыточные, неверные данные, взаимоисключающие альтернативы, требования преобразовать ситуации в соответствии с определенными критериями, найти недостающую информацию.

ПРИНЦИПЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

В процессе игры обучающийся должен:

- провести анализ этих ситуаций;
- вычленив проблему;
- разработать способы и средства ее решения;
- принять само решение и убедить других в его правильности;
- осуществить соответствующие практические действия.

ПРИНЦИПЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Принцип совместной деятельности означает, что деловая игра — это совместная деятельность двух и более людей. Игра возможна при наличии нескольких участников, вступающих в общение и взаимодействие с целью обсуждения проблемы и принятия решения по всем вопросам содержания.

ПРИНЦИПЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Принцип диалогического общения — необходимое условие игры. Каждый участник игры не только имеет право, но и должен высказывать свою точку зрения, свое отношение ко всем вопросам, возникающим в игре.

Реализация принципа диалогического общения обеспечивается не только проблемным содержанием игры, но и ролевыми позициями участников, анализирующих возникающие проблемные ситуации в соответствии с требованиями роли.

ПРИНЦИПЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Принцип двуплановости игровой деятельности означает, что во «мнимых» игровых условиях разворачивается деятельность, назначение которой — развитие реальных личностных характеристик специалиста. «Серьезная» деятельность обучающегося по развитию этих характеристик реализуется в «несерьезной» игровой форме, что позволяет ему интеллектуально раскрепоститься, проявить творческую инициативу, не бояться ошибки.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Методическое обеспечение	Игровая модель				Техническое обеспечение
	Цели игровые	Комплект ролей и функций игроков	Сценарий игры	Правила игры	
	Цели педагогические	Предмет игры	Графическая модель взаимодействия участников игры	Система оценивания	
Имитационная модель					

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности и задает предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе.

Игровая модель является способом описания работы участников с имитационной моделью и задает социальный контекст профессиональной деятельности специалистов.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Цели игры — один из сложных структурных компонентов. Задаются цели педагогические (цели обучения) и игровые. Игровые цели нужны для создания мотивации к игре, соответствующего эмоционального фона. Они, как правило, выполняют подчиненную, служебную роль, роль средства достижения педагогических целей.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Предмет игры — это предмет деятельности участников игры.

Предмет игры задается исходя из модели специалиста и представляет собой перечень процессов и явлений, воссоздаваемых (имитируемых) в деловой игре и требующих выполнения профессионально-компетентных действий.

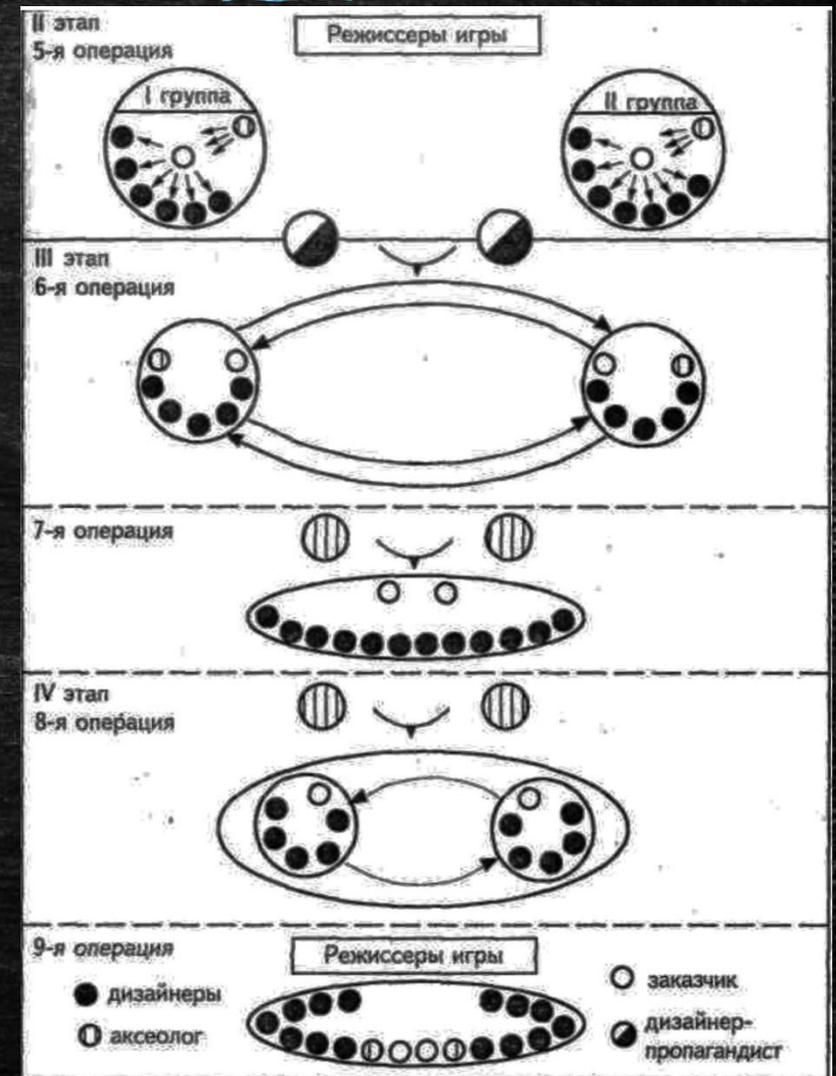
СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Сценарий игры – это описание в словесной или графической форме предметного содержания, выраженного в характере и последовательности действий игроков, преподавателя и ведущего игру.

В сценарии отражается общая последовательность игры, разбитой на основные этапы, операции и шаги.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Графическая модель ролевого взаимодействия участников отражает количественный состав участников игры, их должностные функции, внутригрупповые и межгрупповые связи, представляет структуру их взаимодействия на каждом этапе игры, а также, дает представление о возможном пространственном расположении участников, имеющем существенное значение для создания игровой обстановки и управления игрой.



СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Комплект ролей и функций игроков должен адекватно отражать «должностную картину» того фрагмента профессиональной деятельности, который моделируется в игре.

Немаловажное значение при определении комплекта ролей и функций игроков имеет количественный состав участников и число игровых групп. Оптимальным числом участников является 30 человек, а в группе — 7.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Выбор ролевой структуры определяется объектом имитации и целями обучения, в связи с чем роли заимствуются из реальной профессиональной действительности (директор, начальник цеха, мастер, представитель вышестоящего органа, профсоюзный работник и т. п.), иногда задаются специальные игровые роли (скептик, «внутренний голос»), если это требуется для достижения целей создания игровой обстановки.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Правила игры есть норма поведения участников игры.

Их основная задача — адекватно отразить в игре как реальный, так и игровой, условный план профессиональной деятельности, ее предметный и социальный контексты.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Требования к правилам игры :

Правила содержат ограничения, касающиеся ряда аспектов игры:

- технология игры, связанная с ее содержанием;
- регламент игровой процедуры и ее отдельных элементов;
- роль и функции преподавателей, ведущих игру, система оценивания;
- способы взаимодействия игроков;
- возможность введения неожиданных ситуаций;

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Требования к правилам игры :

Основных правил игры не должно быть слишком много, иначе игра сводится к запоминанию правил и не выполняет своего назначения.

Оптимальное количество таких правил — 5-10, они должны быть представлены всей аудитории с помощью плакатов или технических средств.

Более конкретные, тактические правила игры могут специально не выделяться, а быть представленными в других структурных звеньях игры (комплект ролей и инструкции игрокам, система игровых оценок, графическое представление игры и т. п.) или формулироваться в виде перечня вопросов, требующих принятия решений в процессе подготовки и проведения игры

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Требования к правилам игры :

характер правил обеспечивает воспроизведение как реального, так и игрового контекстов в игре;

правила должны быть тесно связаны с другими структурными элементами игры, и, прежде всего, с системой оценивания и инструкциями игрокам.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Пример основных правил игры:

- должен строго соблюдаться регламент выступлений и дискуссий;
- докладчики обязаны применять различные носители информации, использовать новые, активные формы представления информации;
- участники игры должны ставить вопросы докладчикам таким образом, чтобы вызвать активную дискуссию.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Система оценивания в деловой игре выполняет функцию контроля и самоконтроля.

Выбирая систему оценивания, необходимо ответить на следующие вопросы:

- что оценивать?
- кто и как это будет делать?
- в каких единицах оценивать?

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Функции оценивания могут выполнять преподаватель (он представляет оценку деятельности групп и игроков как по форматизированным критериям, так и в свободной форме), а также сами игроки.

Это могут быть непосредственно исполнители либо представители ролей — эксперты, аналитики, представители заказчика.

Используют такие методики, оценивая графическое изображение количественных результатов; анкетирование; содержательный анализ игровой деятельности и ее результатов.

СТРУКТУРНАЯ СХЕМА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

В *методическое и техническое обеспечение* деловой игры включают:

- проект деловой игры;
- сценарий;
- методические рекомендации по организации, проведению, форме представления результатов игры;
- набор различных форм бланковой и другой документации;
- перечень технических средств для деловой игры;
- программы ЭВМ и соответствующие информационное и математическое обеспечение.

ТРЕБОВАНИЯ ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ К ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

- распределение ролей между участниками игры;
- совместная деятельность участников игры в условиях дифференциации и интеграции имитируемых функций;
- диалоговое общение партнеров по игре как необходимое условие принятия согласованных решений;
- различие интересов у участников игры и появление конфликтных ситуаций;
- наличие общей игровой цели у всего коллектива (игровая система), которая является ведущим стержнем игры, фоном, на котором развиваются частные конфликты и противоречия;

ТРЕБОВАНИЯ ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ К ДЕЛОВОЙ ИГРЕ

- введение в игру импровизации (непредвиденных обстоятельств, моделирующих возможные непредвиденные обстоятельства);
- использование гибкого масштаба времени;
- применение системы оценки результатов игровой деятельности и профессиональных знаний, способствующих созданию климата состязательности;
- наличие в игре системы стимулирования, создающей интеллектуальную и эмоциональную обстановку, т. е. побуждающей в ходе игры действовать так, как бы действовал в реальной жизни;
- динамичность, непрерывность и занимательность деловой игры;
- достижение единого — обучающего, развивающего и воспитывающего — эффекта деловой игры.

КОНСТРУИРОВАНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

I ЭТАП: ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛИ ИГРЫ.

Он формируется исходя из задач обучения, содержания изучаемых теоретических проблем и тех умений, которые должны быть обретыены участниками в процессе занятия.

КОНСТРУИРОВАНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

II ЭТАП: ОПРЕДЕЛЕНИЕ СОДЕРЖАНИЯ.

В процессе конструирования деловой игры подбирают ситуации, наиболее типичные по структуре деятельности для специалиста, что и обеспечивает профессиональный контекст игры.

КОНСТРУИРОВАНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

III ЭТАП: РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО КОНТЕКСТА.

Игровой контекст, являющийся специфическим и обязательным компонентом в конструкции деловой игры, обеспечивается:

- введением новых правил;
- игровых прав и обязанностей игроков и арбитров;
- введением персонажей;
- исполнением двойных ролей;
- введением противоположных по интересам ролей;
- конструированием поведенческих противоречий;
- разработкой системы штрафов, поощрений, премий;
- визуальным представлением результатов, что излагается в игровой упаковке документации.

КОНСТРУИРОВАНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

IV ЭТАП: СОСТАВЛЕНИЕ СТРУКТУРНО-ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ.

Программа содержит цели и задачи, описание игровой обстановки, ее организационную структуру и последовательность, перечень участников игры, их функции, вопросы и задания, систему стимулирования.

ЭТАПЫ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

ОРИЕНТАЦИЯ.

В начале педагог представляет изучаемую тему, дает характеристику игровых правил, обзор общего хода игры.

ЭТАПЫ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ПРОВЕДЕНИЮ.

Педагог излагает сценарий, останавливаясь на игровых задачах, правилах, ролях, игровых процедурах, примерном типе решений в ходе игры. После распределения ролей между участниками проводится пробный прогон игры в сокращенном виде.

ЭТАПЫ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ.

Педагог организует проведение самой игры, по ходу фиксируя следствия игровых действий, следит за подсчетом очков, разъясняет неясные моменты.

ЭТАПЫ УЧЕБНОГО ЗАНЯТИЯ В ФОРМЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

ОБСУЖДЕНИЕ ИГРЫ.

Педагог проводит обсуждение, в ходе которого дается описательный обзор действий игры, их восприятия участниками, а также возникавших по ходу игры трудностей, идей. Педагог побуждает обучаемых к анализу проведенной игры. Особое внимание уделяется сопоставлению имитации с соответствующей областью реального мира, установлению связи содержания игры с содержанием учебного курса.