

# Особенности проектирования ситуаций действия в деловой игре

**Деловая игра предоставляет возможность наблюдать актуальные проявления личности в различных ситуациях, в том числе нестандартных. Игровые ситуации воспринимаются участниками не как особые экспериментальные ситуации, а как продолжение их обычной жизни, как реальные жизненные ситуации.**

Игра воспроизводит взятые из действительности ситуации, что позволяет исследовать человека в условиях, максимально приближенных к жизненным.

Деловые игры задействуют личность участников. Наличие личностной вовлеченности участников в разыгрываемые ситуации, выраженность и глубина переживаний в ходе имитаций являются ярким эмпирическим фактом. Практически в каждой работе, посвященной методу деловой или имитационной игры, отмечается присущая им эмоциональная насыщенность, эмоциональная напряженность, указывается на повышение мотивации обучения, возбуждение интереса к изучаемому предмету.

Воспроизводимая деятельность осуществляется в условиях относительной неопределенности в отношении того решения, которое должно быть принято. В разных играх эта неопределенность задается по-разному. В случае "жесткой" имитации предполагается выбор из имеющихся альтернатив решения. В "свободных" имитациях, более полно приближенных к условиям реальной действительности к воспроизводящим ее более целостно, участники сами формулируют проблемы и не ограничены в своих решениях и действиях. В одних случаях участникам четко задается игровая цель и способ выигрыша в данной игре, в других - ситуации, возникающие в игре, предоставляют игрокам большую свободу; они могут сами поставить перед собой цель и использовать для ее достижения те средства, которые им предоставляют правила игры.



Деловые игры представляют собой искусственные ситуации со специально разработанными правилами, в которых играющего иногда ставят в неожиданные положения, связаны с решением конфликтов, проблемных моментов деятельности или взаимодействия и т.п. Следствия условности игровых ситуаций является ненаказуемость поведения участников со стороны социальных институтов, отсутствие санкций и последствий от игровых действий в реальной жизни.

Психологическим следствием данных и ряда других особенностей игры является то, что она позволяет снять или уменьшить сознательный контроль личности за своим поведением.

Сравнивая имитационную игру с другими методами исследования личности, следует отметить, что деловые игры обладают рядом преимуществ как по сравнению с лабораторными методами, так и с исследованием личности в естественных условиях.

Деловые игры в них выступают прежде всего как метод исследования целостной деятельности. Предметом анализа является моделируемая сложно-организованная и многоуровневая деятельность человека.

# Структура деловой игры

Поскольку в литературе нет единства по вопросам о сущности деловой игры и методике ее конструирования, то нет и общепринятого представления о структуре игры, хотя многие структурные элементы являются общими при разных подходах.

Основой разработки деловой игры является создание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет ее структуру.



Игровая модель является фактически способом описания работы участников о имитационной моделью, что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалистов.

- Педагогические цели:

**дидактические:** закрепление системы знаний в области конструирования ДИ; выработка системных умений по конструированию и методическому описанию игры; обмен опытом создания ДИ; совершенствование навыков принятия коллективных решений; развитие коммуникативных умений разного рода.



**воспитательные:** порождение творческого мышления; выработка установки на практическое использование ДИ; воспитание индивидуального стиля поведения в процессе взаимодействия с людьми; преодоление психологического барьера по отношению к формам и методам активного обучения.

**Игровые цели** - разработка вариантов проекта ДИ; демонстрация разработчикам приемов создания игрового контекста.

**Предмет игры** - это предмет деятельности участников игры, в специфической форме замещающей предмет реальной профессиональной деятельности.

**Роли и функции** игроков должны адекватно отражать "должностную картину" того фрагмента профессиональной деятельности, который моделируется в игре.



**Сценарий** - это базовый элемент игровой процедуры, в нем находят отражение принципы проблемности, двуплановости, совместной деятельности. Под сценарием ДИ понимается описание в словесной или графической форме предметного содержания, выраженного в характере и последовательности действий игроков, а также преподавателей, ведущих игру. В сценарии отображается общая последовательность игры, разбитая на основные этапы, операции и шаги, и представленная в виде блок-схемы.

**Правила игры** - отражают характеристики реальных процессов и явлений, имеющих место в прототипах моделируемой действительности. При этом, в правилах игры должно найти отражение того, что как создаваемые в игре модели, так и сама игра являются упрощением действительности.

**Система оценивания** должна обеспечивать, с одной стороны, контроль качества принимаемых решений с позиций норм и требований профессиональной деятельности, а с другой - способствовать развертыванию игрового плана учебной деятельности. Система оценивания выполняет функции не только контроля, но и самоконтроля профессиональной деятельности, обеспечивает формирование игровой, познавательной и профессиональной мотивации участников ДИ.

