

Деловая игра

системный способ моделирования различных управленческих и производственных ситуаций, имеющий целью обучение отдельных лиц и групп принятию решения.

Значение деловой игры

- создает условия для глубокого и полного усвоения учебного материала;
- позволяет интенсифицировать учебную деятельность;
- формирует интерес и эмоционально-ценностное отношение к учебной и профессиональной деятельности;
- обеспечивает овладение методологией решения производственных проблем;
- диагностическая функция ДИ заключается в выявлении творческих и профессиональных способностей и ценностных ориентации слушателей, в осознании ими своих потенциальных возможностей;
- психотерапевтический эффект ДИ определяется ее способностью создавать условия для эмоционально-психологической разгрузки обучающихся, снятия психологических барьеров,

Виды деловых игр

По целевой направленности:

- **ситуационные игры** — направленные на анализ предложенных ситуаций, преодоление выявленных в них проблем, разрешение данных ситуаций и овладение обучающимися способами действий, в данных ситуациях;
- **ролевые (позиционные) игры** — решающие преимущественно задачи формирования коммуникативной составляющей профессиональной деятельности, определение ролевой позиции, формирование стереотипов профессионального поведения и его коррекции в общении с окружающими;
- **комплексные игры** — сочетающие в себе целевую направленность первых и вторых;
- **организационно-деятельностные игры** — направленные на обучение играющих принципам методологической работы по решению различных производственных задач: системных способов выделения и анализа производственных проблем, организации мыследеятельности, обеспечивающих их решение.

По степени «закрытости» или «открытости»,

алгоритмизированности или творческой направленности:

- **имитационные игры**, в которых осуществляется жесткое моделирование некоторой стандартной реальной или воображаемой ситуации с закреплением определенных ролей, цель которой — принятие соответствующего профессиональным требованиям решения в данной ситуации;
- **инновационные игры** — игры открытого типа, имеющие сложную организационную структуру, предусматривающие возможность саморазвития их участников, перераспределение ими ролей в процессе решения поставленных задач (роли не являются строго заданными, а выбираются и развиваются самими участниками в ходе игры). Применяются для решения нестандартных задач и действий в проблемных, сложных ситуациях.

По наличию или отсутствию конфликта в сценарии:

- ***игры в бесконфликтных (кооперативных) ситуациях***, в которых реализуется принцип «индивидуальных вкладов». Данные игры характеризуются частичным или полным совпадением интересов играющих, совместной разработкой различных аспектов проблемы (например, расследование преступления в ролях «следователя», «работника уголовного розыска», «экспертов»);
- ***игры с нестрогим соперничеством***, основанные на конкуренции, соперничестве в разработке одной проблемы, которое делает игру острее и обеспечивает творческую активность слушателей в выдвижении новых идей и подходов;
- ***игры со строгим соперничеством***, основанные на полной противоположности игровых интересов соперников (например, деловая игра «Судебное заседание»).

По степени участия обучающихся в подготовке ДИ:

- ***игры с предварительной подготовкой обучающихся,*** формирующие умение анализировать и систематизировать исходный материал и проектировать возможные действия и ситуации. Разновидностью таких игр являются игры, основанные на включении слушателей в активную исследовательскую деятельность уже на этапе подготовки (поиск дополнительной информации, сбор и анализ производственных документов, консультирование у специалистов-практиков и т.д.);
- ***деловые блиц-игры без предварительной подготовки,*** позволяющие создать условия для развития способности к импровизации, оперативного применения знаний, овладения опытом принятия решений в экстремальных ситуациях.

По длительности:

- непродолжительные, занимающие часть занятия;
- длительные, продолжающиеся целое занятие или даже несколько занятий

По способу создания и разрешения проблемных ситуаций:

- **ДИ с изначально заданной проблемной ситуацией**, которая может быть разрешена на стадии группового обсуждения и совместного принятия решения. Наметив пути решения, определив ролевое поведение участников, слушатели разыгрывают ситуацию, реализуя подготовленный ими сценарий, иллюстрируя принятое решение.
- **ДИ с проблемными ситуациями, возникающими в ходе самой игры**. Сама ситуация не носит проблемного характера и может быть воспроизведена по существующим стандартам (в зависимости от позиции участников, их профессиональных знаний и опыта, творческой направленности) или построена так, что проблемные ситуации возникают в ходе ее, когда участники занимают конфликтные позиции в соответствии с принятыми ими на себя ролями.

По дидактическим целям и сфере применения:

- **для создания проблемной ситуации**, обеспечивающей мотивацию и целеполагание слушателей при изучении нового материала;
- **организации исследовательской работы обучающихся** (например, для разработки идей и основных аспектов курсового проекта);
- **обеспечения систематизации и обобщения изученного учебного материала** на основе его применения в конкретной производственной ситуации;
- **контроля** — направленные на проверку уровня усвоения учебного материала, «творческий зачет», «творческий экзамен» в виде деловой игры, в процессе которой слушатели моделируют ситуации профессиональной деятельности, требующие комплексного применения и творческого использования усвоенных знаний, умений, навыков.

Этапы организации деловой игры (алгоритм ДИ)

- **Подготовка деловой игры.**
- *Этап 1-й, диагностика основных элементов ДИ:*
- 1) выбор темы и диагностика исходной ситуации;
- 2) определение целей и задач, прогнозирование ожидаемых результатов (игровых и педагогических);
- 3) определение структуры ДИ;
- 4) диагностика возможностей группы, игровых качеств будущих исполнителей ролевых функций;
- 5) диагностика объективных обстоятельств, влияющих на ход игры.
- *Этап 2-й, подготовка сценария:*
- 1) системный анализ исходной информации;
- 2) анализ существующих способов решения поставленных проблем;
- 3) выбор наиболее оптимальных способов, методики и ее творческая переработка применительно к данной ДИ;
- 4) подготовка сценария.

Проведение деловой игры

- *Этап 1-й, ознакомление обучающихся с исходной информацией:*
- 1) изложение преподавателем исходной информации, совместное определение задач игры и учебных задач;
- 2) распределение ролей.
- *Этап 2-й, подготовка слушателей к игре:*
- 1) анализ исходной информации;
- 2) изучение специальной литературы;
- 3) подготовка к выполнению ролевых функций.
- *Этап 3-й, проведение игры:*
- 1) выполнение участниками ролевых функций;
- 2) управление процедурой;
- 3) анализ результатов игры обучающимися;
- 4) подведение итогов игры преподавателем.

Шесть ступеней послеигровой, дискуссии

- 1) установить проблемы и явления, которые имели место в игре;
- 2) определить и показать соответствие игры реальной жизни;
- 3) выявить причины поведения участников в игре;
- 4) установить, имеют ли место в реальной жизни подобные образцы поведения;
- 5) предложить, что нужно изменить в игре, чтобы достичь лучшего результата;
- 6) предложить, что нужно изменить в реальной жизни.

Позиция преподавателя в деловой игре

- *быть руководителем игры* (игротехником);
- *выступить в одной из ролей* (игровая позиция) или в роли помощника и консультанта (фасилитатора);
- *наблюдать и оценивать* по окончании действия участников (позиция эксперта).

Оформление сценария игры

- Название игры ее вид.
- На каком этапе учебного процесса используется.
- Цель, задачи.
- Участники, возможные роли.
- Время проведения.
- Место проведения.
- Этапы проведения: подготовительный, организационный, заключительный.
- Материалы для организации игры
- Позиция преподавателя.