РОССИЙСКОЕ
ДВИЖЕНИЕ ШКОЛЬНИКОВ

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

ИГРОПРАКТИКИ В ПРОФОРИЕНТАЦИИ И ОБУЧЕНИИ ВСЕРОССИЙСКИЙ СЕМИНАР-СОВЕЩАНИЕ ПЕДАГОГОВ, РЕГИОНАЛЬНЫХ КООРДИНАТОРОВ И ПРЕДСЕДАТЕЛЕЙ ОБЩЕРОССИЙСКОЙ ОБЩЕСТВЕННО-ГОСУДАРСТВЕННОЙ ДЕТСКО-ЮНОШЕСКОЙ ОРГАНИЗАЦИИ «РОССИЙСКОЕ ДВИЖЕНИЕ ШКОЛЬНИКОВ»

Санкт-Петербург
2017

Что такое деловая игра?

Деловая игра – это имитация какого-либо процесса, его моделирование, упрощенное воспроизведение жизненных и производственных ситуаций.

Она представляет собой последовательность действий, которые игроки должны выполнить для достижения результата. Участники попадают в условия, аналогичные тем, которые встречаются в ежедневной деятельности, раскрываются аспекты человеческой активности и социального взаимодействия.

Участники игры обучаются в процессе взаимодействия друг с другом. При этом у каждого есть свои роль и функция, в соответствии с которыми каждый играющий решает отдельные задачи. Игра регламентируется правилами, заранее прописанными в сценарии.

Применение игр позволяет выявить профессиональные предрасположенности и навыки. В процессе деловой игры появляется возможность оценить:

— особенности мыслительных процессов,
— коммуникативные способности,
— личностные качества участников.

История развития деловых игр

Предпосылки известны с 17-18 века. Игры определялись как военные и предпринимательские. К первым упоминаниям относятся «военные шахматы» и «маневры на карте».

В 1664 году проведена большая, особо реалистичная игра. Получила название «королевская игра».

С 1798г. с шахматной доски игры перенесли на бумажные карты, где фиксировались передвижения войск.

Принято считать, что первая современная игра прошла в 1932 году в СССР. Мария Мироновна Бирнштейн для обучения персонала на Лиговском заводе провела игру «Перестройка производства в связи с изменением производственной программы».

Игры начали переходить в экономику. Были созданы игры, моделирующие перераспределение ресурсов между государствами. Постепенно вводятся понятия «широта решений», «сила власти» и «удовлетворенности подданных». Применяется математический аппарат для оценки решений.

В 1870 г. в подготовке офицеров стали использовать «военные шахматы» - доска имела больше клеток и на ней был рельеф, значения фигур отличались. Правила представляли математическими формулами.

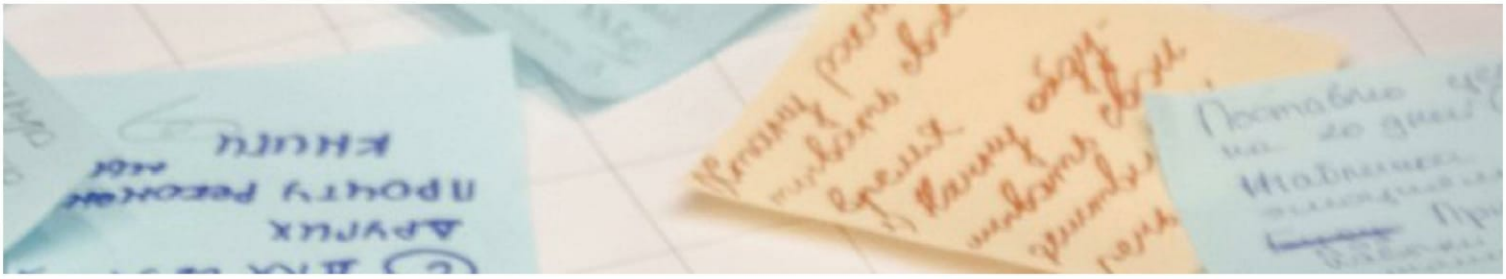
В 1970-1980 годах в СССР создана ассоциация разработчиков игрового социального имитационного моделирования (АРИСИМ). Начал работать Совет по активным методам обучения (АМО). Развиваются международные сообщества.

В 1975 году было зафиксировано около 40 советских деловых игр, а в 1980- 166 . К началу 1989 года имелась информация о наличии приблизительно 1000 зарегистрированных игр, разработанных в СССР.

В США к 1980 году описано около 228 игр. Около 200 игр применялись в германоговорящих странах, 120 из них разрабатывались и базировались на электронно-вычислительных машинах.

Отличия деловых игр от тренингов

1. Сценарий игры четко регламентирует этапы, есть ограничения по времени, имеется чёткое начало и конец. Тренинги не всегда ограничиваются временем.
2. В игре рассматривается целостный процесс, моделируются ситуации, которые имеют множество различных факторов. Тренинги чаще затрагивают отдельные аспекты.
3. В связи с обилием различных факторов, моделируемых в игре, игроки развивают не отдельный навык, а совокупность. Тренинги лучше воспитывают конкретный навык.
4. В игре четче выражается проблемное содержание: недостаток ресурсов, информации, конкуренция и конфликт интересов.
5. В игре всегда есть исход. Победители убеждаются в успешности выбранных способов поведения, у проигравших появляются примеры и происходит осознание ошибок.



Структура деловых игр

1. **Подготовка**. Начинается с разработки сценария – (условного отображения ситуации и объекта). Обычно его содержание составляют: цель, описание проблемы, обоснование поставленной задачи, план игры, содержание характеристик действующих лиц.
2. **Ввод в игру.** Сообщается режим работы и главная цель игры, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил. Происходит сбор дополнительной информации.
3. **Процесс игры.** С того момента, как игра начнется, никто из посторонних не имеет права вторгаться в ее ход. Влиять на действия участников и корректировать их имеет право только ведущий и только в случае, если игроки отдаляются от основной цели.
4. **Подведение итогов и аналитика.** На этой стадии главную роль играют эксперты, происходит обмен мнениями, игроки защищают и резюмируют свои решения. Итогом является заключение, в котором устанавливается решили ли участники поставленную задачу, указываются и разбираются ошибки

Виды деловых игр

Луночные
Необходимы: особое игровое поле, бланки результатов. В таких играх правила чётко прописаны

Электронные
Используются электронно-вычислительные средства

Имитационные
участники помещаются в определенные условия, необходимо разработать стратегию своих действий

ПО МЕТОДОЛОГИИ

Деятельностные
жёстких правил и ролей у игроков нет. Решение междисциплинарных проблем. Активизация работы участников происходит за счет психологических механизмов взаимодействия личностей

Ролевые
каждый игрок наделён особой ролью или выполняет свою конкретную задачу

Групповые дискуссии
направлены на практику проведения деловых совещаний. Игроки наделяются персональным заданием, существует основное правило ведения дискуссии

ПО ЦЕЛИ

Констатирующие
проверка полученных навыков

Обучающие
используются для обретения новых знаний и навыков, а также для закрепления уже полученных

Поисковые
ориентированы на поиск проблем и их решение

ПО РЕЗУЛЬТАТУ

Жесткие игры (закрытые)
ответ изначально известен, однако, существуют чёткие правила

Свободные (открытые игры)
ответа нет, правила изобретаются для каждой игры свои

ПО ОЦЕНКЕ

Колличественная оценка
используются заранее подготовленные рейтинговые таблицы, игроки набирают баллы по выработанной системе

Смешанная
победители игры определяются по количественным признакам, эксперты дают оценку действий участников

Экспертная оценка
деятельность игроков оценивается не количественно, а ведущим или экспертами в формате рефлексии

Игра «Достойная эпитафия»

Цель — сформировать у учащихся готовность к осознанному планированию жизненной и профессиональной перспективы. Методика рассчитана на работу в круге. Количество участников игры — 10–15 человек. Время проведения — от 40 до 60 минут.

Основные этапы

Участники рассаживаются в круг, и ведущий «загадочным голосом» рассказывает такую притчу: «Говорят, где-то на Кавказе есть старое кладбище, где на могильных плитах можно встретить такие надписи: «Сулейман Бабашидзе. Родился в 1820 году, умер в 1858 году. Прожил 3 года», «Нугзар Гаприндашвили. Родился в 1840 году, умер в 1865 году. Прожил 120 лет».

После обсуждения ведущий разъясняет учащимся, что смысл приписок состоит в следующем: таким образом односельчане оценивали насыщенность и общую ценность жизни человека. Данный пример взят из книги Головахи Е.И., Кроника А.А. «Психологическое время личности». Авторы разводят паспортное (физическое) время и психологическое время. Протяженность последнего зависит от смысла жизни человека. Авторами развивается также идея «событийного подхода» в планировании и оценке жизненных и профессиональных перспектив. **Далее ведущий дает учащимся инструкцию:**

Сейчас мы совместными усилиями составим рассказ о неком человеке, который в наше время закончил школу. Представьте, что он проживет 75 лет. Каждый участник должен по очереди назвать важное событие, произошедшее в жизни данного человека, — из этих-то событий и сложится его жизнь. Желательно предлагать события, соответствующие реальности (без всяких встреч с инопланетянами и прочими «веселыми ребятами-суперменами»). В конце игры каждый попробует оценить, насколько главному герою удалась жизнь.

Ведущий называет первое событие: «Наш герой окончил среднюю школу с двумя тройками». Далее остальные игроки по очереди называют свои события. Целесообразно сделать несколько кругов, чтобы жизнь была насыщенной и интересной. Далее, ведущий предлагает всем немного подумать и по очереди, без каких-либо комментариев, просто сказать, сколько лет прожил этот человек «не по паспорту». Все по очереди называют свои варианты. Здесь возможно проведение небольшой дискуссии. Довольно часто многие игроки оценивают судьбу героя не очень высоко, называя 20, 30, 45 лет (хотя по паспорту — 75).

Игра «История профессий»

Цель игры: знакомство с профессиями в разных временных промежутках, с целью расширения знаний о них и дальнейшего выбора профессий.

Задачи:

- Для ребят - узнать новое о развитии профессий. Возможность выбрать и познать будущую профессию.
- Для ведущих возможность рассказать о других профессиях, которые ребята возможно еще не знали.

Материалы: бланки с профессиями для участников, листы с кратким описанием профессий для ведущих, приборы для письма, 5 столов для команд.

Ход игры:

Аудитория делится на команды по 5-7 человек. Ведущий рассказывает историю игры, чтобы ввести ребят в курс дела. Игра состоит из 4 раундов, в каждом раунде игроки должны восстановить две цепочки профессий. После оглашения правил игры раздается по два бланка с профессиями, историю которых нужно проследить до ее зарождения и ее будущего, на команду. Для того чтобы участникам было легче отгадать профессии, предшествовавшие современной, ведущий прочитает краткую информацию о ней: время существования, предназначение и т.д. За каждую отгаданную профессию дается определенное количество баллов. Чем старше профессия, тем больше очков за нее дается. Каждый раунд начинается по сигналу ведущего. На выполнение задания дается 10 мин. В конце раундов подводятся промежуточные итоги. В конце игры подсчитывается общее количество набранных баллов и выявляется победитель.

Игра «Агломерация»

Цель игры — сформировать у учащихся готовность к осознанному планированию жизненной и профессиональной перспективы. Ориентирование подростков в сферах деятельности. Выявление профессиональных навыков. Методика рассчитана на работу в группах. Количество участников игры — 12-16 человек. Время проведения — от 1,5 до 2 часов.

Приветствие участников. Чтобы игра была интересней, не разглашайте этапы игры в начале.

Деление на команды и присвоение командам имён. Делайте не более 4 команд, т.к. игра может получиться затянутой. В каждой команде от 3-4 человек.

Первый этап игры. Каждая команда подходит к общему столу и выбирает по 3-4 картинки с предметами ,которые разложены на столе. Эти предметы обозначают профессии людей. Игроки не должны знать этого.

Второй этап игры. Команды садятся за столы. Ведущий предлагает поразмышлять над вопросами (5-7

Детективная игра «Родственные связи» (продолжение)

Если команда выполнила все задания им дается цифра (первой 627, второй 34). Но если нет, ребятам предстоит физическое испытание: каждому члену команды женского пола станцевать макарену.

У первой команды это последняя станция, ведущий дает команде расшифровку профессии и как только команда узнает профессию она должна прибежать к бабушке Марго , т.к. именно эта профессия связана с её деятельностью.

В университете у Отца. В семье нашего героя главный человек - это, конечно же, отец. Но практически всё время он проводит в своем университете и разрабатывает робота, поможем ему?

1) Команда должна нарисовать инновационного робота , который смог бы заменить дворника.

2) Назвать профессии, которые могли бы быть у потерпевшего.

После рисунка, ведущий дает цифры (первой команде 34 второй 82).

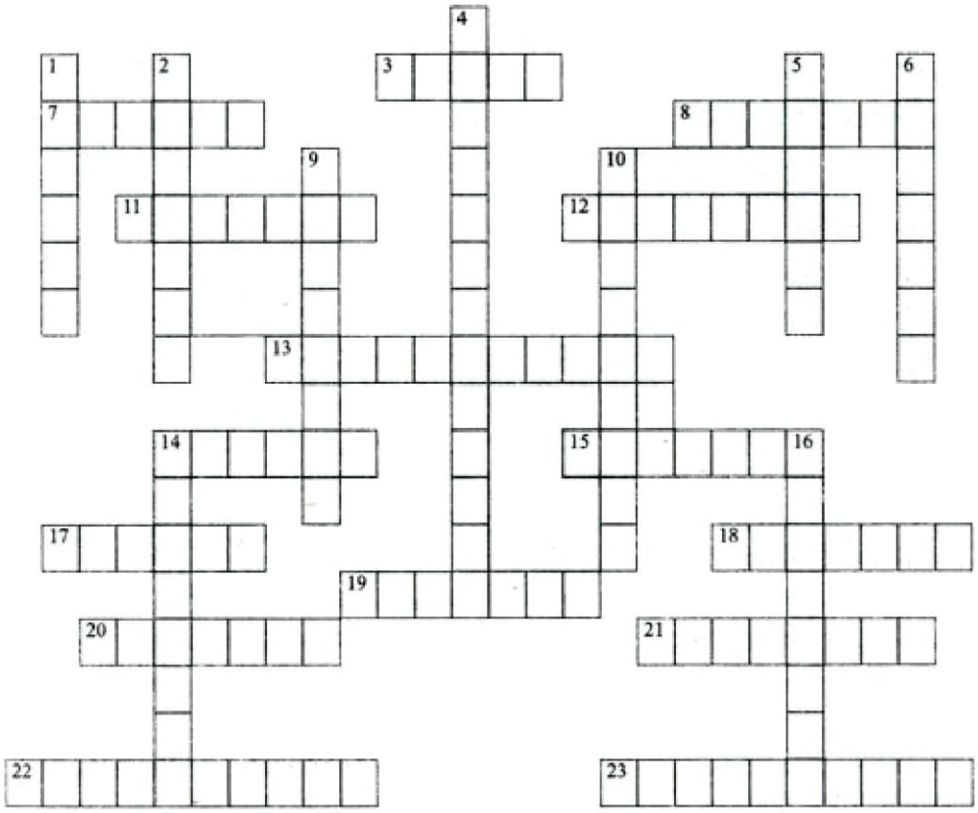
У тетушки Аннет из Великобритании. 2 недели назад тетушка Аннет приехала из Лондона, и тут такое горе, единственный племянник попал в аварию. К сожалению, она знает о нем совсем немного, но перед беседой с вами ей нужно закончить кроссворд «Профессии – Пенсионеры»

По горизонтали. 3. Специалист по отделке зданий или помещений. (Маляр) 1. Специалист по изготовлению изделий из металла. (Токарь) 8. Специалист по воспитанию и обучению детей. (Педагог) 11. Специалист по сборке и наладке механического оборудования. (Слесарь) 12. Специалист по обработке металлов давлением. (Чеканщик) 13. Специалист по обслуживанию и ремонту радиоаппаратуры. (Радиомастер) 14. Мастер по ручной ковке металла. (Кузнец) 15. Специалист с высшим техническим образованием. (Инженер) 17. Владелец сельскохозяйственного предприятия с использованием земельного участка. (Фермер) 18. Специалист по разведению фруктово-ягодных кустарников. (Садовод) 19 Специалист по технологии соединения деталей конструкции путем их местного сплавления. (Сварщик) 20. Специалист по уходу за лошадьми. (Коневод) 21. Специалист по духовым и клавишным инструментам. (Музыкант) 22. Специалист, владеющий ножницами и расческой. (Парикмахер) 23. Специалист по изучению процессов, происходящих в земной атмосфере. (Метеоролог)

По вертикали. 1. Специалист по обработке дерева. (Столяр) 2. Специалист, наносящий рисунок на ткань. (Раклист) 4. Специалист по обслуживанию электрических сетей и электрического оборудования. (Электромонтер) 5. Специалист по передаче информации с помощью волн. (Радист) 6. Специалист по возделыванию сельскохозяйственных культур. (Агроном) 9. Работник торговли. (Продавец) 10. Специалист по изображению предметов (машин, сооружений, технических устройств и приспособлений) в соответствии с установленными едиными требованиями. (Чертежник) 14. Рабочий на стройке кирпичного дома. (Каменщик) 16. Сотрудник, занятый изданием газеты, журнала. (Редактор)

Если команда выполнила все задания им дается цифра (первой 25, второй 12). Но если нет, ребятам

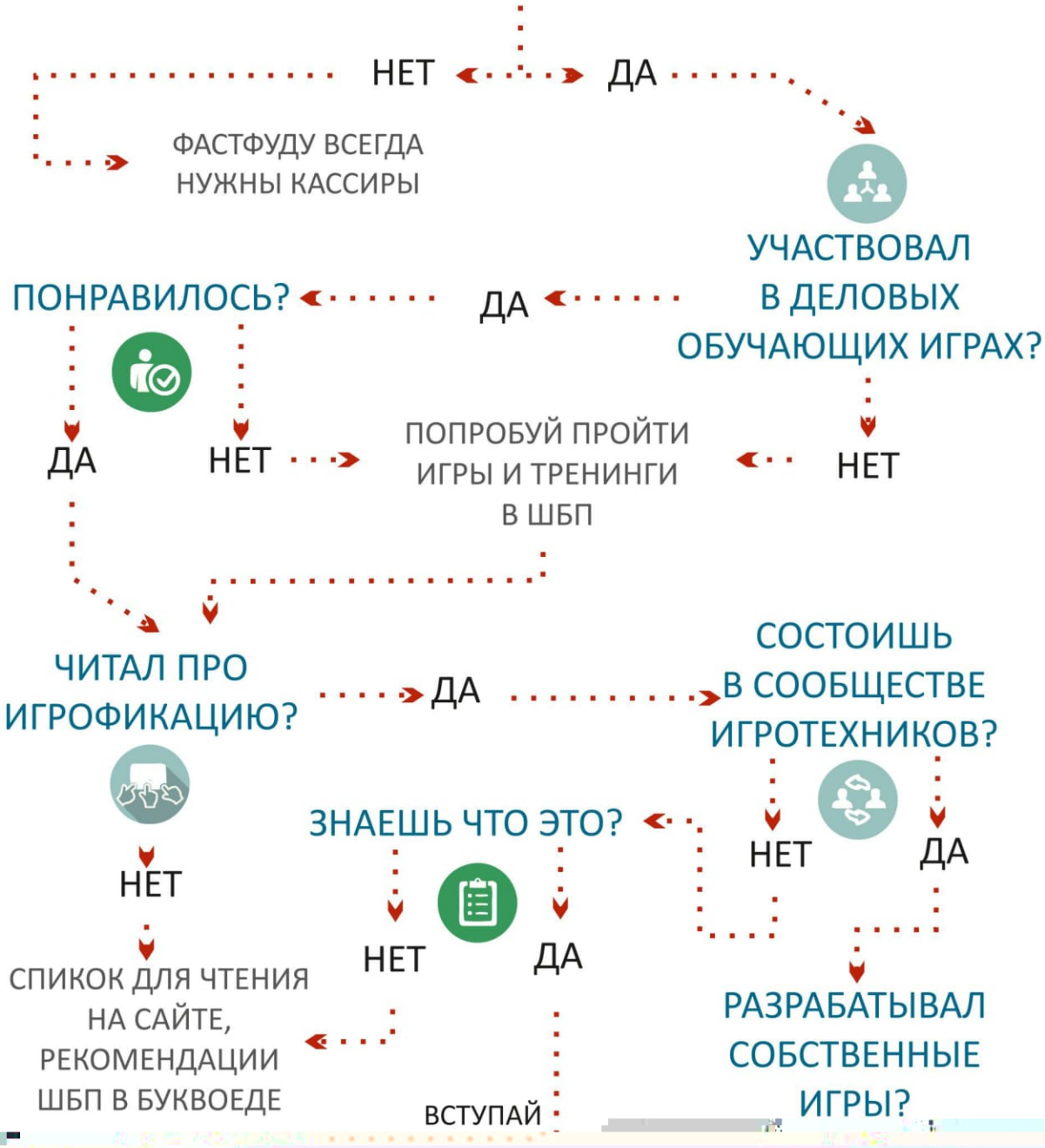
Детективная игра «Родственные связи» (продолжение)



Расшифровка цифр

Б	Г	И	К	Л	О	С	Т	Х	М
5	7	8	1	6	2	3	9	10	4

Для заметок

Для заметок

ХОЧЕШЬ СТАТЬ ИГРОТЕХНИКОМ?