

Деловые игры

**Семинар
«Деятельность
территориальных избирательных комиссий
в Республике Коми»**

Избирательная комиссия Республики Коми

Игровые технологии

- *Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.*

Игровая деятельность выполняет функции:

- *развлекательную* (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес)
- *коммуникативную*: освоение диалектики общения
- *самореализации*
- *игротерапевтическую*: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности
- *диагностическую*: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры
- функцию *коррекции*: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей
- *межнациональной коммуникации*: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей
- *социализации*: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития

Формула 10 – 30 – 90

- Деловая игра – это имитация, моделирование, упрощенное воспроизведение реальной ситуации в игровой форме. В деловой игре каждый участник играет роль, выполняет действия, аналогичные поведению людей в жизни, но с учетом принятых правил игры.
- Тренинг – систематическая тренировка или совершенствование определенных навыков и поведения участников тренинга. Различают тренинг делового общения, поведенческий тренинг, тренинг чувствительности, ролевой тренинг, видеотренинг и другие.
- Отличия: на тренинге отрабатываются определенные навыки – кандидата, наблюдателя, председателя УИК, секретаря УИК, впервые голосующего и так далее. В ходе деловой игры вырабатывается определенная модель поведения, строится модель будущего развития, расставляются приоритеты. Выделяются сильные и слабые стороны обсуждаемого субъекта.
- Формула: «10-30-90»: участник мероприятия запоминает 10% - из услышанного, 30% - из увиденного и 90% - из того, что сделает сам

Модификации деловых игр

- **Имитационные игры.** На занятиях имитируется деятельность какого-либо субъекта – избирательной комиссии, партии, наблюдателей, СМИ. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение календарного плана, заседание комиссии) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (участковая избирательная комиссия, предвыборный штаб избирательного объединения, редакция СМИ). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.
- **Операционные игры.** Помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, ведения пропаганды и агитации, подсчет голосов. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.
- **Исполнение ролей.** В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между участниками распределяются роли с «обязательным содержанием».

Модификации деловых игр

- **«Деловой театр».** В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь участник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки – научить ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.
- **Психодрама и социодрама.** Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

Технология деловой игры

● Этап подготовки:

- общее описание игры: цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц;
- содержание инструктажа;
- подготовка материального обеспечения

До начала игры надо подготовить все необходимое для ее проведения: раздаточный материал, оформление, визитные карточки участников, бланки для опроса.

В визитной карточке содержится краткая информация, которая требуется каждому участнику для понимания той роли, которую ему придется исполнять во время предстоящей игры. Например, ролевая игра «Участковая избирательная комиссия»:

- «Вы – председатель УИК, ваш стиль руководства – авторитарный, жесткий, требующий строгого соблюдения субординации. У вас новый состав комиссии. Вы ненавидите журналиста, потому что он – бывший муж вашей дочери, оставил ее с ребенком ради молодой красотки»
- «Вы – журналист, которому дано задание осветить работу новой комиссии. Председатель комиссии – ваш бывший тесть, и именно он стал причиной развода с вашей первой женой, потому что постоянно оскорблял вас и подчеркивал, что вы не можете обеспечить семью его дочери. При этом вы нисколько не сомневаетесь в честности и порядочности председателя УИК. Но вам шепнули, что один из новых членов УИК с правом решающего голоса – засланный казачок и что-то должно произойти...»
- «Вы – новый член УИК с правом решающего голоса. У вас тяжело болен ребенок, и вам предложили оплатить его лечение, если вы совершите противоправные действия...» и так далее и тому подобное.

Технология деловой игры

● Ввод в игру:

- постановка проблемы, целей
- условия, инструктаж
- регламент, правила
- распределение ролей
- формирование групп
- консультации

Обратите внимание!

- Все участники должны знать цель проводимой игры
- Участники должны понимать свои игровые роли
- Участники должны точно знать, что их ожидает после игры (призы, благодарственные письма – для портфолио, хорошие оценки в дневниках)
- Мотивировать активность (кто задает вопросы – дополнительные баллы)

Технология деловой игры

● Этап проведения

● Групповая работа над заданием:

работа с источниками - тренинг - мозговой штурм - работа с игротехником

● Межгрупповая дискуссия:

выступления групп - защита результатов - правила дискуссии - работа экспертов

Обратите внимание!

● Не стоит вмешиваться в разговор отдельных пар. Лучше наблюдать со стороны, давая возможность участникам обсуждать предложенную тему. Вместе с тем нужно прислушиваться к диалогам, переходя от пары к паре, немного помогая тем, кто с трудом вступает в свободный разговор. Полезно также вмешиваться, останавливая тех, кто ушел в сторону от темы.

● К докладам обычно предъявляются следующие требования:

1. Дать краткий анализ поставленной проблемы
2. Обосновать выработанные предложения
3. Доказать практическую значимость предложений и возможность их реализации

Технология деловой игры

● Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры

- вывод из игры
- анализ
- рефлексия - оценка и самооценка работы
- выводы и обобщения
- рекомендации

● Примерные вопросы для рефлексии

- Вы были самим собой на игре?
- Ваш партнер был самим собой на этой игре?
- Достигнуты ли цели игры?
- Довольны ли вы собой, раскрыли ли вы себя (если нет, что помешало)?
- Что вы хотите изучить в этой области в дальнейшем?
- Ваши пожелания...
- Приспособлена ли игра для данной аудитории?
- Ориентирована ли игра на имеющиеся у участников знания?
- Использовалась ли данная информация, требовалась ли дополнительная?
- Был ли у игроков выбор?
- Хорошо ли взаимосвязаны роли и события?
- Чувствовался ли энтузиазм участников?
- Налажено ли было взаимодействие?

Технология деловой игры

● Составление отчета/аналитической записки

- Лидеры, выступающие на конференциях, обычно сдают записи своих выступлений руководителям деловой игры. Сдают свои записи и оппоненты от каждой группы. Приветствуется видеозапись всех конференций деловой игры. Таким образом фиксируются вопросы, ответы и дискуссионные моменты. Свои записи ведут также руководители игры, члены экспертной комиссии и игротехники-методисты. На основе всех собранных материалов готовится совместный отчет.
- Совместный отчет/аналитическая записка используется как рекомендация для дальнейшего совершенствования сценарного плана, информационной составляющей, возможного изменения регламента и иных компонентов вашей деловой игры.
- В отчете должны быть представлены все моменты: положительные, негативные, отзывы, замечания, предложения. Завершается аналитическая записка выводами.

Младший школьный возраст

- Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы.
- Игровая технология строится как целостное образование, объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку.
- Это могут быть игры со сказочными персонажами: орел – наблюдатель, лев – президент, хулиган – волк, который в итоге становится добрым, потому что он злился только от того, что у него зубы болели.

Подростковый возраст

- Наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.
- Особенности игры являются нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.
- Можно говорить о патриотизме, о важности и значимости выбора в жизни человека, о том, что наша жизнь регулируется законами (например, говорим о Конституции Российской Федерации, о том, к чему может привести неуважение и несоблюдение законов, в итоге составляем конституцию собственного класса).

Студенты – «взрослые дети»

- Охотно учатся, когда им интересно, когда они находят свою собственную дорогу в обучении. Деловые игры дают им такую возможность, если они свободно решают свои собственные проблемные ситуации и участвуют в составлении и развитии своих планов.
- Работы студентов в процессе подготовки к игре могут быть продолжены в качестве научно-исследовательских работ для подготовки курсовых/дипломных работ, участия в научно-практических конференциях.
- Для подготовки к деловой игре студентам предоставляется список основной и дополнительной литературы, основных источников в виде законов, иных нормативных правовых актов. Перед непосредственным проведением игры необходимо провести консультацию с каждой группой участников по вопросам структуры выступления, проведения исследования и представления материала.

Методическое пособие

- **Пособие** — издание в помощь обучению, овладению какой-либо профессией, выполнению той или иной деятельности
- **Методическое пособие** – пособие, основной упор в котором делается на методику выполнения какой-либо деятельности, порядок операций, процессов, действий.

Примерные темы методических пособий:

- День открытых дверей в избирательной комиссии
- Тематический классный час
- Клуб избирателей
- Дискуссионный клуб

Мультимедиа

- **Дидактика** - часть педагогики, излагающая правила преподавания; наука преподавания.
- Основные структурные компоненты дидактической системы:
 - ✓ цели
 - ✓ задачи
 - ✓ содержание
 - ✓ методы
- Основные дидактические принципы:
 - ✓ научность
 - ✓ систематичность и последовательность
 - ✓ наглядность
- **Мультимедиа обучение**

Эффективность обучения напрямую зависит от степени активизации всех органов чувств: чем разнообразнее чувственное восприятие учебного материала, тем более прочно он усваивается. **В мультимедиа обучении** для решения этих целей используется принцип виртуализации образования. Технологии мультимедиа позволяют соединить в единое различные формы представления учебной информации: текст, музыку, графику, иллюстрации, видео, аудиоматериалы.

Полезные ссылки на Интернет-сайты

- <http://festival.1september.ru>
- <http://scenarist.boom.ru>
- <http://schools.keldysh.ru>
- <http://scenarii.globala.ru>
- <http://oashrh.narod.ru>