***Деловые игры: определение, классификация,
этапы организации***

***Историческая справка***

Первые упоминания о деловых играх встречаются в XVII-XVIII веках. «Военные шахматы» и «маневры на карте» в то время применялись в качестве способа обучения молодых военнослужащих. СССР тоже имел опыт использования подобных игр в целях повышения производительности труда. В 1932 году на Лиговском заводе пишущих машин впервые в стране был разработан метод освоения новой продукции с помощью игры, но такая инициатива не получила распространения, поскольку свободные высказывания участников и множество вариантов решения проблем, нарабатываемые в ходе деловых игр, были не совместимы с режимом тотальной регламентации.

***Определение и классификация деловых игр***

**Игра** – это вид деятельности, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

**Деловая игра** используется для решения комплексных задач, развития творческих способностей, формирования определенных знаний и умений, дает возможность учащимся понять различные позиции в решении проблем.
Деловые игры применяются для имитационного моделирования реальных механизмов и процессов. При этом отрабатываются навыки принятия решений в условиях взаимодействия, соперничества (конкуренции) между различными решающими сторонами. В деловой игре могут моделироваться отношения конкурентной борьбы или взаимодействия, а также отношения соревнования между сторонами.

**Деловая игра** — средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности методом поиска новых способов ее выполнения. Деловая игра имитирует различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия. Игра также является методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности.

Существует много названий и разновидностей деловых игр, которые могут отличаться методикой проведения и поставленными целями: дидактические и управленческие игры, ролевые игры, проблемно-ориентированные, организационно-деятельностные игры и другие.

В деловой игре опыт приобретается через деятельность, то есть информация усваивается самым эффективным способом. Известно, что обычное прочтение информации позволяет человеку запомнить только 10% материала, прослушивание – 20%, просмотр – 30%, а самостоятельное исполнение – деятельность – 90%.

Все деловые игры можно классифицировать по определенным параметрам.

По времени проведения:

* с ограничением времени;
* без ограничения времени;
* игры, проходящие в реальном времени;
* игры, сжатые по времени.

По конечному результату:

* жесткие игры, с жестким графиком, где ответ известен заранее;
* свободные игры, там правила изобретаются свои для каждой игры, участники работают над неструктурированной задачей.

По конечной цели:

* обучающие, направленные на усвоение новых знаний и навыков;
* констатирующие;
* поисковые, направленные на выявление проблем и их решение.

По методологии проведения:

* луночные игры, проходящие на специально организованном поле, имеющие жесткие правила (шахматы, «Монополия»);
* ролевые игры, где каждый участник играет определенную роль или имеет определенное задание;
* групповые дискуссии, направленные на приобретение навыков групповой работы;
* имитационные, дающие представление участникам, как следовало бы действовать в определенных условиях;
* эмоционально-деятельностные игры, не имеющие жестких правил, имитирующие конкурентные или зависимые отношения;
* организационно-деятельностные игры, не имеющие жестких правил, направленные на решение междисциплинарных проблем;
* инновационные игры, формирующие инновационное мышление участников.

На уроках деловые игры могут выполнять различные функции. Так, деловые игры могут использоваться для решения следующих задач на уроках:

1. обучение и развитие учебной деятельности
2. управление мотивационным процессом
3. оценка результатов заданий
4. формирование или изменение культуры
5. формирование и сплочение команды

Для того чтобы деловая игра была эффективной, должны быть соблюдены следующие условия:

* Доступность игры. Нельзя включать в игру людей, если у них отсутствует минимум знаний и жизненного опыта для понимания возникающих в ходе игры проблем.
* Добровольность включения в игру; распределений ролей с учётом желаний и индивидуальных особенностей личности.
* Обеспечение свободного, творческого, демократического стиля общения и проведения игры;
* Поощрение игровой самодеятельности; постоянный контроль нравственной атмосферы игры; создание в процессе игры нестандартных ситуаций; предоставление каждому участнику игры возможности выразить себя, проявить свои интересы и способности;
* глубокое знание руководителем игры сферы, избранной для имитации; умение аргументированно строить свои доказательства, используя жизненные факты; стремление опосредованно руководить игрой, не применяя авторитарных приёмов и не разрушать игру не умелой корректировкой;
* соответствие содержания игры достижениям и требованиям научно-технического прогресса.

**Достоинством деловых игр** является то, что они позволяют:

* рассмотреть определенную проблему в условиях значительного сокращения времени (сжатие процесса);
* освоить слушателям навыки выявления, анализа и решения конкретных производственных проблем;
* организовать групповую работу при подготовке и принятии управленческих решений;
* научиться ориентироваться в нестандартных ситуациях;
* концентрировать внимание слушателей на главных аспектах проблемы и устанавливать причинно-следственные связи;
* развивать взаимопонимание между участниками игры.

**Недостатки деловых игр:**

* относительная сложность подготовки;
* отсутствие формализованных критериев, позволяющих сделать более объективную оценку;
* отсутствие четкого алгоритма проведения игры.

***Технология организации деловой игры***

**I этап – подготовка к игре.** Данный этапначинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта исостоит изпоследовательных операций:

* ***Выбор темы***. Обязательным условием является то, чтобы используемый в игре материал имел практический выход на профессиональную деятельность.
* ***Формирование целей и задач***. Содержанием игровых целей является для участника успешное выполнение принятой роли, реализации игровых действий. Содержание педагогических целей включается в развитие профессионального практического и теоретического мышления, формирование систем отношений с другими людьми, овладение нравственными нормами, развитие творческих и профессиональных способностей, иначе говоря – в развитии личности. В конечном итоге от цели зависит динамика игры и прогнозируемый результат.
* ***Определение структуры***. Структура определяется с учетом целей, задач, выбранной темы, состава участников и включает в себя план деловой игры и общее описание процедуры игры.
* ***Диагностика объективных обстоятельств.*** В данном случае рассматривается вопрос о том, где, когда и при каких условиях будет проходить деловая игра, т.е. оцениваются ее внешние атрибуты.

**II этап – процесс игры**. С начала игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

**III этап - анализ, обсуждение и оценка** результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В результате педагог констатирует достигнутые результаты, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием воспитательной проблемы.

***Источники информации***

1. <http://psyfactor.org/personal5.htm>
2. <http://schegonachat.ru/money/delovyie-igryi/>
3. <http://www.vashpsixolog.ru/activities-in-the-school-psychologist/164-raznye-meropriyatiya/1368-texnologiya-organizaczii-delovoj-igry>
4. <http://festival.1september.ru/articles/510870/>