

Технологии игр

1. Ролевые игры

Ролевая игра – это процесс создания игрового мира с погружением в него игрока как самостоятельной личности.

Цели и задачи ролевой игры:

Глобальная цель ролевой игры заключается в том, чтобы устранить несоответствие между отдельно взятой личностью и окружающим ее миром. Возможны два варианта снятия этого противоречия: надо изменить личность, чтобы она соответствовала миру, либо надо преобразовать мир, чтобы в нем стало хорошо данной личности.

Организаторы игры и игроки могут ставить перед собой и конкретные задачи.

Первая – познавательная – характерна в общей степени для исторических игр. Такие игры помогают понять, как жили люди в Древнем Египте, Иерусалиме времен крестовых походов, в Англии времен короля Артура или войны Алой и Белой Розы. В этом случае характерно тщательное воссоздание исторической обстановки.

Вторая возможная задача – эстетическая. Точное историческое соответствие необязательно, но необходим антураж.

Третья задача – обучающая. В игре можно быть следопытом, корабелем, воином, монахом буддийского монастыря и т.п.

Четвертая задача – этическая – проведение в жизнь некоторой системы моральных ценностей.

Пятая задача – компенсаторная. Игры такого плана предполагают обязательный литературный или кинематографический источник.

И, наконец последняя задача – **структурирование времени** – это задача начинающих игроков.

Классификация ролевых игр игроков

*По источнику создаваемого в процессе игры мира ролевые игры делятся на три основные группы: **литературные, исторические, фэнтезийные.***

Первые имеют четко указанные литературные источники.

Игровые миры **второй группы** могут иметь, а могут и не иметь литературно – художественных описаний, но их основные источники – исторические и лингвистические очерки и даже серьезные научные труды.

И, наконец, **третья группа игр** основана на совместном литературном и художественном творчестве их организаторов, причем это может быть

как искусно выполненный коллаж из литературных и исторических источников, так и собственная оригинальная разработка.

По степени свободы игроков ролевые игры делятся на **театральные и творческие**. В театральных играх заранее известен основной ход сюжета, а часто и его многие вспомогательные линии. Поэтому основные усилия игроков направлены на воссоздание этого сюжета с возможно большей реалистичностью. В творческих играх заранее заданного сюжета нет, а есть только начальная ситуация, хотя иногда и ее не может не быть.

По глубине погружения ролевые игры делятся на **эгалитарные и элитарные**. Эгалитарные игры предназначены для всех игроков, в том числе и для начинающих. Цель таких игр – воссоздать только некоторый кусочек игрового мира, обеспечив сколько-нибудь допустимый уровень погружения в него. Элитарные игры организуются для игроков, умеющих максимально полно создавать игровой мир и полностью погружаться в него.

По месту проведения ролевые игры делятся на **кабинетные**, проводимые в сравнительно небольшом помещении, и **полигонные**.

По количеству и составу игроков игры делятся на **местные, региональные, республиканские и союзные**.

Принципы организации ролевой игры

1. Организация игры

- **Начинается с ее замысла.** Основное внимание при этом должно быть уделено следующим моментам.

Во – первых, задуманный мир должен быть целостным и полным, но допускать множество различных ситуаций, в том числе заранее заданных.

Во – вторых, определяется продолжительность игры.

В – третьих, определяется форма проведения игры: полигонная или кабинетная. Если игра полигонная, то определяются основные характеристики места игры.

В – четвертых, выясняется предполагаемая численность игроков.

- **Следующий важный момент – подбор организаторов игры и создание команды мастеров.** Ее задача- разработка замысла игрового мира, подготовка к игре, контроль за ее ходом и защита игрового мира от неадекватных ему действий игроков.

- **Следующий этап организации игры – разработка правил.** Все участники игры должны быть ознакомлены с правилами до ее начала, и каждая команда должна иметь хотя бы один экземпляр.

2. Предыгровая подготовка включает формирование команд, назначение их руководителей

- *подготовительную работу в командах,*
- *изготовление необходимых аксессуаров,*
- *окончательный выбор места игры*

- *организацию ее материального обеспечения.*

3. Начало игры

должно быть по возможности красивым и эффектным. Часто для этой цели проводят парад участников игры или устраивают вводное театральное действие. Даже если этого нет, **то начало игры должно быть четко отделено от предыгрового этапа.**

Оценка результатов игры

- **Игра считается успешной, если достигнуты поставленные цели и задачи.**

Следует помнить, что помимо глобальной цели существуют общеигровые, командные и индивидуальные задачи. Для того чтобы оценить выполнение общеигровых задач следует рассмотреть послеигровое влияние ролевой игры на ее участников. Если у большинства игроков интерес к данной исторической эпохе повысился, приобретены новые знания и умения, дан новый толчок к литературному и художественному творчеству, в поведении утверждены моральные принципы, то задачу игры следует считать выполненной.

Ролевые игры – мощное средство воспитания и самовоспитания личности, оказывающее влияние не только на игровой, но и на реальный мир. Проведение таких игр вызывает некоторые трудности, требуя от мастеров творческих, организаторских способностей, гибкости и умения оперативно принимать решения. Серьезные требования предъявляются также и к рядовым игрокам. Однако, несмотря на определенные проблемы, движение ролевых игр приобретает все больший размах, и игнорировать его достижения нецелесообразно.

Алгоритмы проведения ролевых игр (Памятка участнику ролевой игры)

- 1. Внимательно изучи рекомендованную учителем литературу и проанализируй ее, выбери необходимый материал.**
- 2. Рассмотр и иллюстрации в учебнике и других источниках, обращая внимание на внешний облик людей, предметы обстановки и быта.**
- 3. Представь внешний облик человека, чью роль тебе предстоит исполнять, мысленно составь его биографию, надели чертами характера.**
- 4. Зная принадлежность данного человека к определенной общественной группе, его род занятий, время, когда он жил, попытайся понять, что могло его волновать, какие чувства он мог испытывать.**
- 5. Составив внешний облик и внутренний мир своего героя, составь небольшой рассказ от его имени.**
- 6. Чтобы придать убедительность рассказу, включи в него общеупотребительные слова и выражения того времени, героем которого был данный человек.**
- 7. Предположи, какие вопросы могут возникнуть у других участников игры к твоему герою, попытайся подготовить ответы на них.**

Памятка участнику исторической игры с правилами

1. Осознай, в чем состоит задача игровой ситуации.
2. Поверь в то, что происходит в данной ситуации.
3. Выбери роль, исходя из своего опыта, характера и интересов.
4. Тщательно готовься к игре, продумай свое выступление
5. Чувствуй своих партнеров по игре, не перебивай их, внимательно прислушивайся к их выступлениям, реагируй на них.
6. Подчиняйся правилам игры.
7. Участвуй в подведении итогов, поставь себе оценку.
8. Оцени игровую ситуацию с точки зрения ее соответствия исторической реальности.

Карточка оценки результативности игры

1. Ясна ли была цель игры и твоя роль?
2. Сумел ли ведущий добиться игрового состояния?
3. Оцени ведущего с точки зрения владения материалом, приемами игры, стиля общения.
4. Оправдала ли игра твои ожидания?
5. Что показалось наиболее интересным? Что запомнилось?
6. Появилось ли у тебя желание узнать больше об эпохе?
7. Хотел бы ты участвовать в следующей игре?

Твои предложения: как сделать игру интереснее?

2. Деловые игры

Все деловые игры – это реализации модельного метода обучения. Действительно, деловая игра есть: 1) модель взаимодействия в процессе достижения целей – экономических, политических и др. 2) групповое упражнение по выработке решений в искусственно созданных условиях, имитирующих реальную обстановку. Существенные признаки деловой игры как формы обучения:

- имитация в игре реального процесса с помощью модели
- распределение ролей между участниками игры, их взаимодействие друг с другом
- различие интересов у участников игры и появление конфликтных ситуаций
- наличие общей игровой цели всех участников, на фоне которой развиваются конфликты и противоречия
- учет вероятностного характера результатов деятельности
- реализация «цепочки решений», каждое из которых зависит от предыдущего, а также от решений, принимаемых другими участниками игры.

Популярностью в школах пользуются урок-суд, урок-аукцион, урок-пресс-конференция. А.Гин, один из разработчиков ТРИЗ-педагогики, предлагает описание игры «Компетентность». Конкуренты – две команды борются за право принятыми на работу. Учитель задает тему, а команды придумывают по 5 заданий (тип заданий оговаривается заранее, например,

творческие). Наниматели – группа учеников определяют побудителя. Арбитр – обычно эту роль выполняет учитель – решает спорные вопросы, делает краткий «разбор полетов» в то время, когда наниматели совещаются.

Виды деловых игр:

1. **Игра – анализ конкретной исторической ситуации.** Цель – выработать определенное решение из совокупности возможных вариантов (например, на уроке «Исторические пути развития России в нач. XX в.» рассматриваются варианты либеральных реформ, консервативных реформ, радикальных преобразований, маленькая победоносная война).
2. **Игра – анализ исторических инцидентов.** Отличается от предыдущей тем, что ее целью является не столько нахождение решения, сколько поиск необходимой информации.
3. **Игра – «мозговой штурм».** Принцип рассмотрен ранее
4. **Игра – разыгрывание исторических ролей** связана с инсценировкой конкретных ситуаций (например, заседание Государственной Думы).

Использование деловых игр повышает мотивацию школьников, развивает их способности к осмыслению событий и явлений, готовят к самостоятельному выбору мировоззренческой позиции, обучает содержательному и эффективному взаимодействию.