



Види ігрових технологій

Лекція 4

План

1. Характеристика ігрових методів.
2. Функції ігрової діяльності.
3. Види і характеристика ігрових методів.



Застосування ігрових методів вимагає:

- з'ясування і усвідомлення цілей, тобто бажаного результату; без цього діяльність суб'єктів не може бути цілеспрямованою;
- вибору способу діяльності для досягнення мети;
- вибору необхідних засобів інтелектуального, практичного або предметного характеру, оскільки діяльність завжди пов'язана з ними;
- наявності глибоких знань про об'єкт діяльності.





Ігрові методи

характеризуються:

- наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності;
- активізацією мислення й поведінки;
- високим ступенем задіяності в процесі;
- обов'язковістю взаємодії учасників між собою та тренеом;
- емоційністю і творчим характером заняття;
- самостійністю учасників у прийнятті рішення;
- їх бажанням набути умінь і навичок за відносно короткий термін.

Головна мета інтерактивних методів

- формування в майбутніх фахівців уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю;
- оволодіння необхідними вміннями і навичками можливо лише тоді, коли сам учасник достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і докладатиме певних зусиль, тобто поєднуючи теоретичні знання з розв'язанням конкретних виробничих задач і з'ясуванням виробничих ситуацій.





Функції ігрової діяльності:

- спонукальна (викликає інтерес, мотивує);
- комунікабельна (засвоєння елементів культури спілкування);
- самореалізація (кожен учасник гри реалізує свої можливості);
- розвивальна (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей);
- розважальна (отримання задоволення);
- діагностична (виявлення відхилень у знаннях, уміннях та навичках, поведінці);
- корекційна (внесення позитивних змін у структуру особистості).

Ігрові методи:

1. Ігри-вправи.
2. Ігрова дискусія.
3. Ігрова ситуація.
4. Рольова гра.
5. Ділова гра.



Ігри-вправи

- кросворди,
- ребуси,
- Вікторини, тощо.

Застосування цього методу сприяє активізації певних психічних процесів, закріпленню знань, перевірці їх якості, набуттю навичок.



Ігрова дискусія

- колективне обговорення суперечного питання;
- обмін думками, ідеями між кількома учасниками.

Основним призначенням цього методу є виявлення відмінностей у тлумаченні проблеми і встановлення істини в процесі товариської суперечки.

Цей метод дає змогу, проаналізувавши суть явища чи процесу, з існуючих варіантів рішень вибрати оптимальний.





Ігрова ситуація

Основою цього методу є проблемна ситуація. Він активізує пізнавальний інтерес, спрямовує їх розумову діяльність.

Розвиває:

- вміння аналізувати;
- робити висновки;
- приймати рішення у нестандартних ситуаціях.

Цей метод спонукає до діяльності на основі певної ситуації, яка ґрунтується на необхідній сукупності знань, умінь і навичок, якими повинні оволодіти учасники. Сприяє посиленню емоційно-психологічного стану, збуджує внутрішні стимули до роботи, знімає напругу, втому.

Рольова гра

дає змогу відтворити будь-яку ситуацію в «ролях».

Спонукає до психологічної переорієнтації.

Такий метод:

- інтенсифікує розумову працю;
- сприяє швидкому і глибокому засвоєнню матеріалу.

У процесі рольової гри долається психологічний бар'єр спілкування.



Етапи рольової гри

- 1) підготовчий: вибір теми і теоретична підготовка, визначення мети, розподіл ролей, визначення регламенту і продукування сценарію;
- 2) проц'ес гри: інструктаж, входження в роль, розв'язання завдання, формування пропозицій;



Етапи рольової гри

- 3) **самоаналіз діяльності:** оцінка гри, позитивні та негативні моменти, ставлення учасників до виконання ролей, ступінь задоволення, виявлення професійних якостей;
- 4) **аналіз:** виявлення ступеня входження в імітаційну роль, оцінювання актуальності проблематики;
- 5) **оцінка ступеня активності гравців:** відповідність виконання ролей розглянутій проблемі, діагностика активності учасників гри;
- 6) **підведення підсумків і аналіз гри тренером:** реалізація теоретичних положень в процесі імітації професійних дій, входження в роль, ерудиція, міждисциплінарний кругозір, ступінь самостійності в прийнятті рішень.

Ділова гра

моделювання діяльності фахівців і керівників виробництва щодо розв'язання складної проблеми, прийняття певного рішення, пов'язаного з управлінням виробничим процесом.

Дає змогу збагнути і подолати суперечності між абстрактним характером предмета навчально-пізнавальної діяльності (знання, знакові системи) і реальним предметом майбутньої професійної діяльності.



Класифікація ділових ігор

1. За розв'язуваними завданнями і цілями:
 - дослідницькі (при розв'язанні проблем, пов'язаних із втіленням результатів наукових досліджень);
 - виробничі (при розв'язанні проблем, пов'язаних з ліквідацією «вузьких» місць на виробництві);
 - навчальні (при розв'язанні проблем, пов'язаних з підготовкою до виконання професійних функцій на виробництві).



Класифікація ділових ігор

2. За об'єктом:

- міжгалузеві (при розв'язанні проблем, що стосуються зв'язків між різними галузями у виробничому процесі);
- галузеві (при розв'язанні проблем, які стосуються координації виробничих процесів між різними ланками однієї галузі виробництва);
- заводські, цехові (при розв'язанні проблем, що стосуються виробничих процесів у межах заводу чи цеху).



Класифікація ділових ігор

3. За характером пропонованої ситуації:

- комплексні (при розв'язанні проблем, пов'язаних з розвитком всього виробництва, використанням ресурсів тощо);
- функціональні (при розв'язанні кадрових, диспетчерських та інших проблем виробництва);
- ситуаційні (при розв'язанні оперативних проблем, екстрених ситуацій).



Класифікація ділових ігор

4. За ступенем формалізації:

- формалізовані (з використанням ЕОМ і математичних методів);
- неформалізовані.

5. За кількістю ігрових періодів:

- одноетапні (за існування проблеми, яка розв'язується компактно на одному занятті);
- багатоетапні (за складнішої проблеми, яка вимагає досягнення загальної мети на основі поступового розв'язання кількох завдань, може проводитись на кількох заняттях).

Класифікація ділових ігор

6. За змістом гіпотетичних умов:

- реальні (ґрунтуються на основі взятої конкретної виробничої ситуації, реального факту);
- умовні (ґрунтуються на основі придуманої ймовірної ситуації на виробництві, яка вимагає вирішення).



Види інтерактивних методів

- **Метод мозкової атаки** - це метод розв'язання невідкладних завдань за короткий час.
- **«Круглий стіл»** - метод проведення заняття із слухачами які, як правило, мають досвід роботи, практичний діяльності з питання, що обговорюється.
- **Ситуаційний аналіз** полягає в тому, що слухачі, ознайомившись з описом проблеми, самостійно аналізують ситуацію, діагностують проблему й надають свої ідеї й рішення в дискусії з іншими слухачами.

Групові методи

- Робота в парах
- Робота в трійках
- Змінювані трійки
- $2+2=4$
- Карусель
- Робота в малих групах
- Акваріум
- Ажурна пилка
- Метод-прес
- Навчаючи-вчусь

Фронтальні методи:

- Велике коло
- Мікрофон
- Незакінчені речення
- Аналіз дилеми(проблеми)
- Мозаїка
- Самооцінка
- Інтерв'ю

Питання на семінарське заняття

Творче завдання:

Прописати або знайти в Інтернеті реалізацію якоїсь ділової гри: розказати її принцип, проаналізувати головну мету, охарактеризувати етапи, тощо.

