



УДК 371 + 37.0 + 378

ИМИТАЦИОННАЯ ИГРА

Н.М. КЛЕПИКОВА

(ФГБОУ ВПО «Новосибирский государственный
педагогический университет», г. Новосибирск)

Область реализации. Метод деловой игры используется в процессе обучения на практических и лабораторных занятиях по направлению подготовки 030300 Психология.

Имитационная игра с позиции игровой деятельности – это познание и реальное освоение обучаемыми социальной и предметной деятельности в процессе решения игровой проблемы путем игровой имитации, воссоздания в ролях основных видов поведения по определенным, заложенным в условиях игры правилам, и на модели профессиональной деятельности в условных ситуациях [3]. Построение моделей и организация работы обучающихся с ними дают возможность отразить в учебном процессе различные виды профессионального контекста и сформировать профессиональный опыт в условиях квази-профессиональной деятельности. Имитационная игра, рассматриваемая с позиции учебной деятельности как сложная педагогическая технология, представляет собой специфический способ управления учебно-познавательной деятельностью студентов [1].

Имитационная игра реализуется посредством воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для конкретного вида практики. Она аккумулирует в себе элементы различных форм и методов обучения (конкретную ситуацию, разыгрывание ро-

лей, дискуссию и др.). В отличие от игрового проектирования, имитационного тренинга, разыгрывания ролей имитационная игра обладает более гибкой структурой, не ограничивает выбор объектов имитации, предполагает введение спонтанно возникающих ситуаций. Особое регулятивное значение в данном виде обучения принадлежит игровой проблеме: она составляет ядро игровой роли и обуславливает воспитательную и обучающую ценность той или иной конкретной игры. В игре именно проблема выступает источником развития, "приводит в движение" роль, она же создает проблемные ситуации игры.

В процессе игры реализуются действия, аналогичные тем, которые могут иметь место в профессиональной деятельности выпускника. Отличие состоит в том, что ответы на вопросы, к каким последствиям приведут предпринятые действия, в игровых ситуациях дает модель действительности, а не сама действительность. Эта особенность и является основным достоинством имитационной игры, так как она позволяет:

- не бояться отрицательных последствий для общества каких-либо неправильных действий, а, наоборот, обращать это в пользу, так как приобретается опыт;
- значительно ускорять время протекания реальных процессов (например, то, что происходит в жизни в течение нескольких лет, можно сжать до нескольких часов);
- многократно повторять те или иные действия для закрепления навыков их выполнения;
- раскрепостить поведение обучаемых и стимулировать их на поиск наиболее эффективного решения.

Имитационная игра направлена на то, чтобы пробудить познавательную активность студента, содействовать становлению автономности в мышлении и деятельности [4]. Студент начинает относиться к учебе как к творческому процессу, самостоятельно овладевать знаниями. *Сущность имитационной игры как средства обучения*

состоит в ее способности служить целям обучения и воспитания, а также том, что она переводит указанные цели в реальные результаты [3]. Способность эта заключена в игровом моделировании в условных ситуациях основных видов деятельности личности, направленных на воссоздание и усвоение социального и профессионального опыта, в результате чего происходит накопление, актуализация и трансформация знаний в умения и навыки, накопление опыта личности и ее развитие [2].

В процессе изучения дисциплины «Политическая психология», в течение семестра проводится имитационная игра – «Выборы в председатели Студенческого совета». Игра моделирует основные этапы избирательной кампании.

Студенты, с учетом индивидуальных предпочтений, делятся на три-четыре группы, образуя штабы политических партий. В структуре избирательных штабов определяются следующие роли: кандидат на должность председателя Студенческого совета, начальник штаба, пресс-секретарь, консультант по имиджу, специалист по рекламе и др. Для каждого представителя избирательного штаба определены игровые задачи. *Кандидат* определяет цель кампании, разрабатывает программную речь. *Начальник штаба* отвечает за реализацию планов кампании, он организует работу партии с учетом имеющихся ресурсов. *Пресс-секретарь* создает кандидату необходимое информационное пространство, анализирует программы партий-конкурентов, участвует в проведении рейтинговых исследований. *Консультант по имиджу* структурирует образ кандидата и партии, ориентируясь на аудиторию потенциальных избирателей. *Специалист по рекламе* контролирует точное смысловое исполнение агитационной продукции (плакат, листовка, ролик).

Избирательный штаб политической партии разрабатывает предвыборную кампанию кандидата. Студенты самостоятельно определяют имидж кандидата и стратегию ведения избирательной кампании. Партия создает свой плакат, придумывает лозунг, снимает политический ролик, кандидат на должность председателя Студенческого

совета пишет программную речь. Программа партии и кандидата адаптирована к условиям факультета психологии. Таким образом, студенты кроме того, что осваивают технологию организации избирательной кампании, анализируют образовательную среду факультета психологии, формулируют стратегии ее развития.

Представители избирательных штабов участвуют в агитационных мероприятиях, пресс-конференциях, во время которых студенты презентуют избирательный штаб, представляют своих кандидатов, их биографии, демонстрируют ролики. Накануне выборов все кандидаты выступают с речью и участвуют в дебатах. К участию в дебатах приглашаются студенты других курсов факультета психологии, этим же студентам дается право голосовать за понравившегося кандидата. После окончания дебатов проводится опрос среди зрителей, за кого бы они проголосовали, если бы выборы состоялись в ближайшие выходные, по результатам опроса составляется рейтинговая таблица кандидатов и партий.

Завершающий этап игры – выборы. В выборах принимают участие, студенты, следившие за ходом избирательной кампании.

Сразу после игры формулируется задание на пленарное обсуждение игры, которое, как правило, проводится на другой день. Например:

1. Что происходило на игре, во что играли? Какие психологические приемы использовали во время игры?
2. Сходства и различия партий и предложенных программ.
3. Какие из использованных агитационных средств оказались наиболее эффективными?
4. Каким образом выстраивались отношения на стратегическом уровне управления избирательной кампании.
5. Почему кандидат от Вашей партии одержал победу / проиграл?
6. Какие средства психологического воздействия на электорат использовались во время последних выборов?

Основная задача задания – создать условия для осмысления студентами произошедшего на игре, связать игровой опыт с реальными ситуациями. В задание включаются вопросы, с которыми напрямую участники не сталкивались на игре, например, пятый вопрос. Но спровоцированные игрой студенты более мотивированно подходят к поиску информации для ответа на эти вопросы. Данный перечень вопросов помогает идти по расширяющейся траектории – от личного до осмысления проблем все более общего характера.

После окончания игры проводится обсуждение рефлексивных отчетов групп. Отчеты демонстрируют качественное изменение позиций обучающегося – от описательного отношения к тому, что происходило на игре – к анализу реальных отношений в соответствующей профессиональной сфере. Игра создает хорошие условия для того, чтобы учащиеся осознали важность таких ценностей, как активная жизненная позиция, позитивное общение, современные решения, компромисс. После игры студенты лучше понимают механизм выборов, и роль психологических средств в их организации.

Список рекомендуемой литературы и источников

1. Имитационные деловые игры практическое применение имитационных деловых игр. – [Электронный ресурс]: URL: http://imi-game.blogspot.com/p/blog-page_07.html.
2. *Кайзер Ф.-Й., Камински Х.* Методика преподавания экономических дисциплин.- М.: Вита-пресс, 2007.
3. *Лаврентьев Г.В., Лаврентьева Н.Б., Неудахина Н.А.* Инновационные обучающие технологии в профессиональной подготовке специалистов. – Часть 2. – [электронный ресурс]: URL: <http://www2.asu.ru/cppkp/index.files/ucheb.files/innov/Part2/index.html>.
4. *Трайнев В.А.* Учебные деловые игры в педагогике, экономике, менеджменте, управлении, маркетинге, социологии, психологии: методология и практика проведения. – [Электронный ресурс]: URL: http://fictionbook.ru/author/vladimir_alekseevich_traynev/uchebniye_deloviye_igriy_v_pedagogike_ye/read_online.html?page=1.