

Семинар – практикум «Деловые игры на командное взаимодействие и как правильно их использовать»

*Елкина Лариса Петровна,
учитель – наставник,
руководитель ШМО «Школа молодого специалиста»,
МБОУ «СОШ № 29» г. Абакана, республика Хакасия*

ЦЕЛЬ: формировать представление о развивающих возможностях деловой игры.

ЗАДАЧИ:

- рассмотреть виды и форму проведения деловых игр, для сплочения и результативности работы в команде;
- выстроить алгоритм действий учителя в связи с применением деловой игры как одной из видов игровой технологии и командной работы;
- как деловая игра способствует развитию интереса учащихся к изучаемому материалу;
- определить положительные и отрицательные моменты деловой игры.

«**Деловая игра** – это метод, который представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по применению теоретических знаний, и происходит не механическое накопление информации, а деятельностное распрямление какой-то сферы человеческой реальности». (Бельчиков Я.М.)

Деловая игра используется для решения комплексных задач. Усвоение нового, закрепление материала, развитие творческих способностей, формирование общественных умений даёт возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр:

Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой – либо организации, предприятия или его подразделения. Сценарий имитационной игры кроме сюжета события содержит описание структуры и назначения имитирующих процессов и объектов.

Операционные игры. Они помогают обрабатывать выполнение конкретных специфических операций. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

Исполнение ролей. В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функции и обязанностей конкретного лица.

Деловой театр. Разыгрывается какая – либо ситуация, поведения человека в этой обстановке.

Что такое командная работа

Эта универсальная компетенция еще иногда называется «кооперация» или «коллаборация». Она подразумевает, что:

- все участники команды вместе работают над одной задачей;
- результат совместной работы превосходит результат действий одиночки;

- внутри команды работу распределяют так, чтобы задача решалась максимально эффективным образом.

Пример хорошей командной работы (КР) — римские легионы. Каждый отдельный солдат мог уступать галлу или франку, но прикрывая друг друга щитами, маневрируя, сочетая различные роды войск, римляне эффективно решали свои военные задачи, будь то бой в чистом поле или взятие крепости.

Командная работа - признаки игры

- Есть действие и взаимодействие в командах.
- Если его нет, то кооперация в такой игре не развивается.
- У участников есть индивидуальные роли и зоны ответственности.
- У каждого в команде есть свои задачи. Нельзя присоединиться к группе и при этом ничего в ней не делать.
- Действия команды можно изменить во время игры.
- В хорошей игре на командную работу группа может действовать по-разному, менять неэффективные решения на эффективные действия. Так она развивается сама, и развивает своих участников.
- Состав команды можно изменить во время игры.
- Это опция обогащает действия игроков.
-

Как развивать командную работу в играх

Хорошая игра на развитие КР должна отвечать нескольким важным критериям.

В ней должны присутствовать:

- Возможность создания команд и объединений в игре.
- Хорошо, когда в игре создается ситуация, когда участники в какой-то момент игры понимают, что самостоятельных усилий каждого недостаточно и для победы в игре необходимо объединиться. Такое объединение должно быть выгодно и эффективно, иначе командного взаимодействия не получится.
- Свобода в игровом выборе.
- Очень важно, чтобы игроки могли позволить себе стратегическое разнообразие в игре, действуя по-разному.
- Достаточно времени на развитие в игре.
- Это необходимое условие для того, чтобы участники могли воспользоваться всем стратегическим богатством игры и найти те самые уникальные ходы, которые дадут им больше шансов на победу.

Как сделать командную игру эффективной

Чтобы игра на кооперацию была эффективной для командного взаимодействия, нужно, чтобы соблюдались три условия:

- принятие условий игр и предстоящего взаимодействия с другими игроками.
- В командных играх нужны лояльные взаимоотношения между игроками. Если между игроками есть реальный конфликт, они не смогут нормально сыграть в кооперативную игру.
- включенность всех игроков в игру.
- Если в игре нет четкого распределения ролей, то очень легко можно «потерять» кого-то из игроков.
- самостоятельные действия игроков.

- Если один игрок берет на себя роль лидера или альфа-игрока, указывая остальным, что делать, то эта игра будет эффективна только для лидера, а другим участникам быстро станет не интересна.

Типы игр на командное взаимодействие

1. Игры на сочетание индивидуальной игры и кооперации

Хороший пример — классическая современная настольная игра «Каркассон».

В ней участники играют индивидуально: они создают различные объекты, формируют поле, создают замки, дороги, монастыри, занимаются земледелием, в процессе игры выстраивая карту средневековой провинции Каркассон.

Но при наличии нескольких игроков проявляется одна из особенностей балльной системы этой игры: суть ее в том, что игроки могут договориться и поделить одну зону влияния, получив при этом равное количество очков. Никто не окажется в проигрыше. Эта игра показывает, что даже в ситуации конкуренции некоторые взаимодействия могут быть полезны и выгодны.

К этой же категории можно отнести кабинетные ролевые игры или лангедоки. Это сюжетные игры, в которых есть определенные персонажи и роли. У каждого игрока своя, так называемая квента (история персонажа), а также информация, которой он может делиться или не делиться с другими игроками.

У него есть свои условия успеха, того, что он должен делать и чего он должен добиваться — достать определенный предмет, договориться об определенных вещах, найти какое-то решение. Часть лангедоков устроена таким образом, что, во-первых, для достижения победы игрокам необходимо эффективно коммуницировать, а во-вторых, нам нужно также, как в «Каркассоне», создавать команды — временные или постоянные.

2. Игры со специализацией внутри команд

Лучше всего такие игры работают, если команды играют друг против друга.

Каковы условия их эффективности?

- Все специализации действительно важны и могут влиять на результат игры.
- Каждая специализация может реализовываться в течение всей игры.
- Игроки сами могут выбирать свою специализацию или менять ее.
- Правильным образом сконструированные игры открывают перед игроком большой потенциал для самореализации.

3. Игры на конкуренцию между командами

Условия эффективности:

- Постоянный состав команды.
- Когда команда постоянная и долгое время борется с внешним фактором, то создаются предпосылки для того, чтобы участники команд выходили на новый уровень взаимодействия.
- Честная и открытая конкуренция по понятным всем правилам.
- Это пункт кажется очевидным, но иногда о нем забывают. Если система соревнований закрытая, то она не годится для игрового взаимодействия.
- Состав команд сопоставим по силе.

- Нельзя вывести любителей или игроков детской команды против взрослых - профессионалов. Никто не получит от такой игры удовольствия. Поэтому очень важно при распределении игроков по командам хотя бы примерно оценивать их потенциал в игре. Важно уже на этом этапе обеспечить конкурентоспособность команд, иначе все командное взаимодействие останется фикцией.

Важно: игры, игровая механика которых призвана поссорить участников (типа «Слабое звено», «Последний герой» или даже обычные эстафеты) не подходят для развития командного взаимодействия и сплочения коллектива в школе. Нужны игры, в которых люди не становятся врагами, а раскрывают друг друга и находят новые точки соприкосновения во взаимодействии.

Деловые игры (практическое занятие)

1. «Игра возможностей»

Время: 5-6 минут

Количество участников: одна или несколько небольших групп

Инвентарь: любые предметы

Правила: это отличная пятиминутная деловая игра. Выдайте одному игроку из каждой группы случайный предмет. Игроки по очереди выходят вперед и показывают группе, как можно использовать этот предмет. Остальные участники должны угадать, что именно показывает игрок. Показывать следует молча. Варианты использования должны быть максимально нестандартными.

Цель: эта игра включает творческую жилку и учит креативному мышлению.

2. «Плюсы и минусы»

Время: 5-6 минут

Количество участников: два или более

Инвентарь: не нужен

Правила: игрок А рассказывает игроку Б какой-то неприятный эпизод из своего прошлого (из личной жизни или с работы). Это должно быть событие, произошедшее на самом деле. Затем игрок А снова рассказывает об этом событии, но говорит только о его положительных сторонах. Игрок Б помогает найти позитивную сторону неприятной ситуации. После этого игроки меняются ролями.

Цель: участники вместе учатся переосмысливать негативный опыт, извлекая из него ценные уроки.

3. «Смещение целей»

Время: 1-2 минуты

Количество участников: любое

Инвентарь: не нужен

Правила: отличная командная офисная игра, которая не отнимет много времени. Прежде чем провести собрание, попросите каждого участника игры обойти коллег и рассказать, чем они собираются поделиться на собрании, как можно большему количеству людей. Если хотите, можете назначить приз тому игроку, который расскажет о своих планах максимальному числу людей, и тому, кто успешно изложит то, о чем рассказывал коллегам до собрания.

Цель: этот вариант тимбилдинга повышает эффективность собраний и заставляет участников заранее обдумать, что они собираются говорить, а не что хотят услышать.

Деловые игры на открытом воздухе

4. «Охота за сокровищами»

Время: 1 час и более

Количество участников: две или несколько небольших групп

Инвентарь: ручка и бумага

Правила: разбейте команду на группы из двух или более человек. Составьте список разных дурацких заданий для каждой группы. Например, сделать селфи с незнакомым человеком, сделать снимок здания или объекта вблизи офиса и т. п. Дайте каждой группе список и не забудьте назначить срок, к которому они должны выполнить все задания. Побеждает группа, которая справится с заданиями быстрее всех. (Если хотите, можете создать собственную систему подсчета очков в соответствии со сложностью заданий.)

Цель: это отличное упражнение на развитие командного духа. Оно поможет временно разбить привычные компании и побудит сотрудничать с коллегами из других команд и отделов. Вы заметите, что управление командой проекта после этого станет проще.

5. «Клубок»

Время: 15-30 минут

Количество участников: 8-20 человек

Инвентарь: не нужен

Правила: поставьте всех участников в круг плечом к плечу и лицом в центр круга. Попросите всех протянуть правую руку и взять за руку кого-нибудь, кто стоит напротив. Затем попросите их протянуть левую руку и взять за руку другого случайного человека. За определенное время команда должна распутать этот клубок, не разжимая рук. Если группа слишком велика, организуйте несколько кругов поменьше и предложите им соревноваться друг с другом на скорость.

Цель: для успеха в этой игре очень важны навыки общения и командной работы. И после нее участникам будет, что обсудить на досуге.

6. «Идеальный квадрат»

Время: 15-30 минут

Количество участников: 5-20 человек

Инвентарь: длинный кусок веревки, связанный концами, и повязка на глаза для каждого участника

Правила: поставьте сотрудников в круг и дайте им в руки веревку. Попросите каждого завязать себе глаза и положить веревку на пол. Затем попросите всех отойти от веревки на небольшое расстояние. Далее попросите снова вернуться к веревке и постараться уложить ее ровным квадратом, не снимая повязки с глаз. Чтобы сделать игру интереснее, ограничьте время выполнения задания. Чтобы усложнить задачу, попросите некоторых участников команды не разговаривать.

Цель: игра помогает улучшить навыки общения и руководства. Попросив некоторых участников команды молчать всю игру, вы тренируете умение доверять, позволяя участникам команды, вести друг друга в нужном направлении.

7. «Минное поле»

Время: 15-30 минут

Количество участников: 4-10 человек (четное количество)

Инвентарь: различные небольшие предметы, несколько повязок на глаза

Правила: найдите открытое пространство (например, пустую парковку или парк).

Хаотично разложите на земле принесенные с собой предметы (конусы, мячи, бутылки и т. п.). Разбейте участников на пары и попросите одного игрока из каждой пары завязать себе глаза. Второй игрок должен провести своего напарника из одного конца «минного поля» в другой так, чтобы не задеть ни одну мину, используя при этом только устные указания. Участник с завязанными глазами не должен произносить ни слова. Чтобы усложнить задачу, определите маршруты, по которым должен двигаться участник с завязанными глазами.

Цель: эта игра рассчитана на тренировку доверия, навыков общения и умения слушать. В нее можно отлично поиграть на пляже.

8. «Яйцепад»

Время: 1-2 часа

Количество участников: две или несколько небольших групп

Инвентарь: различные предметы офисного обихода

Правила: разбейте команду на группы по 3-5 человек и дайте каждой группе по одному сырому яйцу. Сложите вместе все принесенные предметы. Дайте участникам 15-30 минут, чтобы они собрали из имеющихся предметов защитную упаковку, которая позволит яйцу не разбиться при падении. Можно взять, например, такие предметы: скотч, карандаши, соломинки, пластиковые столовые приборы, упаковочный материал, газеты, резинки. Когда время истечет, бросьте яйца в сделанной командами защитной упаковке в корзину — проверьте, которое из них переживет этот Яйпокалипсис.

Цель: это классическая увлекательная (и не самая аккуратная) командная игра. Объединяет членов группы, используя командную работу и умение решать задачи. Чем больше людей участвуют в этом яичном беспределе, тем интереснее! И не забудьте запастись побольше яиц — на случай, если часть из них разобьются при создании упаковки.

9. «Пазловый бартер»

Время: 1-2 часа

Количество участников: четыре небольшие группы или более

Инвентарь: по одному пазлу для каждой группы

Правила: попросите участников разбиться на небольшие группы с равным числом игроков. Дайте каждой группе по одному пазлу одинаковой сложности.

Цель в том, чтобы собрать пазл быстрее остальных групп. Но! Часть кусочков каждого пазла находится у другой группы. И каждая группа должна решить, как их получить — переговорами, торговлей, обменом членами команды и т. п. Что бы ни решили участники, решение должно приниматься сообща.

Цель: эта игра тренирует умение решать задачи и навыки лидерства. Некоторые игроки более активны, другие остаются в стороне, но важно помнить, что каждое решение группы нужно согласовать со всеми ее участниками.

10. «Верю — не верю»

Время: 10-15 минут

Количество участников: пять или более человек

Инвентарь: не нужен

Правила: попросите участников сесть в круг лицом друг к другу. Каждый должен вспомнить три правдивых факта о себе и придумать один ложный. Ложь при этом должна выглядеть правдиво. Затем попросите по очереди рассказать три правдивых и один ложный факты в произвольном порядке, не говоря, какой из фактов неверен. После рассказа одного участника остальные должны угадать, какой из фактов — ложный.

Цель: отличная игра для налаживания контакта, особенно для недавно сформированных команд. Она помогает не делать скоропалительных выводов о коллегах и дает интровертам возможность рассказать кое-что о себе.

11. «Рисование вслепую»

Время: 10-15 минут

Количество участников: два или более

Инвентарь: картинка, ручка и бумага

Правила: разбейте участников на группы по два человека. Рассадите группы так, чтобы их участники сидели спиной друг к другу. Дайте одному члену группы ручку и бумагу, а другому — картинку. Участник, держащий картинку, должен описать ее своему напарнику, не говоря напрямую, что там изображено.

Например, если на картинке изображен червяк в яблоке, не говорите: «Нарисуй яблоко с червяком». Человек с бумагой и ручкой должен нарисовать то, что, по его мнению, изображено на картинке согласно описанию напарника. Задайте время игры: 10-15 минут.

Цель: эта игра тренирует навыки общения и учит интерпретировать информацию. Когда рисунок готов, всегда интересно посмотреть, как рисующий понял описания своего напарника.

12. «Что лучше?»

Время: 15-20 минут

Количество участников: любое

Инвентарь: четыре или более предметов

Правила: выберите четыре или более различных предметов (или одинаковых предметов, которые выглядят по-разному). Разбейте участников на группы с равным количеством человек. Придумайте ситуацию, в которой каждая группа должна решить задачу, используя только имеющиеся предметы. Это может быть что угодно — от «вы попали на необитаемый остров» до «вам нужно спасти мир от Годзиллы». Попросите, чтобы каждая группа выстроила предметы по их полезности в каждой конкретной ситуации и объяснила свой выбор.

Цель: эта игра стимулирует воображение при решении задач. Важно не придумывать слишком простые ситуации, иначе будет очевидно, какие предметы окажутся полезнее других.

Советы: Как интегрировать игры на командную работу в учебный процесс школьников

При проведении деловой игры необходимо установить регламент (времени должно хватить на решение проблемы). Задача педагога: довести до сознания участников игры основные положения и выводы, дать четкое заключение, чего удалось добиться участникам игры. Незавершенность игры обесценивает всю работу по ее проведению. Деловая игра должна быть представлена в следующем виде: название игры, учебные цели, состав участников, исходная информация, методические рекомендации и порядок проведения деловой игры, подведение итогов деловой игры

Исходная информация может быть дана как на занятии, так и заранее. Лучше заранее, т.к. не затрачивается время на ознакомление с информацией. Педагог должен объяснить особенности игры, порядок проведения и обсуждения, объяснить критерии оценки результатов деловой игры, т.к. в ходе работы в малых группах игра носит состязательный характер.

Деловые игры используют в том случае, когда необходимо донести до детей процессы функционирования каких-либо систем. Уроки чаще всего носят иллюстративный характер, а в игре ученик становится лично причастным к функционированию изучаемой системы, получает возможность “прожить” некоторое время в “реальных” жизненных условиях. Преимущество деловой игры в том, что она не подменяет традиционные методы обучения, а рационально их дополняет, позволяя более эффективно решать поставленные задачи.

Для того чтобы учитель мог свободно и легко вводить в образовательный процесс деловую игру, он должен быть творческой личностью, поэтому на современном этапе актуализируется проблема развития творческого потенциала педагогов в процессе освоения педагогических инноваций.

Так как командные игры, в основном, затратны по времени, проводить их в рамках уроков не очень удобно. Однако, можно включать какие-то элементы командного взаимодействия — например, внутри одного ряда или малой группы. Во внеурочное время можно запустить игровые программы, развивающие командную работу, — как в однодневном формате, так и в виде погружений (3-5 дней) во время каникул.

Стоит сказать, что многие популярные компьютерные игры, в которые играют школьники (например, Dota или World of Tanks) являются командными и хорошо развивают кооперацию как базовую компетенцию. Также, если школьник занимается каким-то командным спортом, он также будет более «прокачан» в этом плане по сравнению со сверстниками.

Существуют достоинства и недостатки деловой игры!

Достоинством деловых игр является то, что они позволяют:

рассмотреть определенную проблему в условиях значительного сокращения времени (сжатие процесса);

освоить слушателями навыки выявления, анализа и решения конкретных проблем;

работы групповым методом при подготовке и принятии решений;

ориентации 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 и сравнить с реальной действительностью ожидаемый
результат;

отсутствие четкого алгоритма проведения игры.