

## Социальные моделирующие игры

**игры, моделирующие значимую для воспитанника ситуацию в социуме.**

Для подростка учебная деятельность перестаёт быть ведущей, в этом возрасте становится важным осознание сложных социальных отношений и поиск своего места во взрослой жизни. Социальные моделирующие игры могут помочь подростку в этом. Примером подобной игры из прошлого может стать тимуровская команда, моделирующая правила Красной армии и советского общества.

Задача педагога — смоделировать такое игровое пространство, чтобы подросток получил опыт проживания в той или иной реальной социальной ситуации, приобрёл социальные смыслы и мотивы, сформировал своё ценностное и деятельное отношение к реально существующей действительности.

Благоустройство дворов и подъездов, присмотр за маленькими детьми, освоение навыков поиска работы и собеседования при приёме на работу, привлечение внимания меценатов к проблеме сохранения культурного объекта или явления — сферы применения игровой деятельности могут быть самые разные, но главное — они должны быть социально значимыми и лично привлекательными. Ещё одним примером такой игры может быть организационно-социальный тренажёр по типу Мета — игры. В ходе игры моделируется деятельность учреждения, компании, организации, учитываются организационные, правовые и прочие факторы, тренируются навыки деятельности в команде, социальной инициативы и социальной ответственности.

### **Моделирующие Ролевые Игры – ролевые игры на основе реальных событий, опыта участников, известных и практических ситуаций**

#### **Этапы разработки моделирующей игры:**

- задаём вектор — направленность на выработку конкретного знания или навыка;
- определяем цели и задачи игры;
- подбираем ситуацию, моделирующую необходимые для выработки знаний и навыков условия;
- распределяем роли; **роли** – это поведенческие поля, очерченные границами, рамками, в которых действуют люди;
- подробно разрабатываем предварительное описание ситуации для участников – **инструкцию**; при создании инструкции для моделирующей ролевой игры тренер описывает каждую роль, задает **поведенческие рамки** для участника; в зависимости от качества взаимодействия рамок мы получаем ту или иную ситуацию.
- используем **форматное управление**: ограничение по времени,

разбиение по фазам игры, правила соучастия участников, не входящих в группу активной игры, и участия самого тренера и т.д.;

- используем **организационные формы** проведения: аквариум, параллель, слалом, карусель, револьвер, фронт и другие).

Место пересечения ролевых рамок, интересов – **Коридор**

Например, на встрече для заключения стратегического Договора встречаются лидеры двух организаций. Их личные предпочтения, хобби, семейные истории и дружеские предпочтения находятся вне рамок и практически не будут задействованы в коммуникации «встреча». **Внутри рамки:** все, что касается дела, необходимых для него умений, знаний, навыков, привычек.

**Вне рамки:** домашние заботы, личные интересы, семейные дела. Ролевая рамка каждого участника используется не полностью. Знания, навыки, мотивы, интересы по этой теме у одного руководителя пересекаются со встречными знаниями, навыками, мотивами и интересами другого. В результате получается актуальное поле их общих действий, которое называется **Коридор**. Остальная рамка роли подпитывает коридор, дает нужную информацию, ролевые установки и мотивации.

Результат Моделирующей ролевой игры зависит от того, как человек действует в «коридоре», но исходит его поведение из правил, которые диктует вся ролевая рамка.

## Примеры моделирующих игр

### «Кинофестиваль» - team building игра

Участники объединяются в несколько творческих (съёмочных) групп по 6-12 человек. Распределение по группам происходит по жребью или по заранее подготовленным спискам.

Для создания сценария требуется идея фильма, основная сюжетная линия. Её разработка может проходить разными способами:

- На основе историй из жизни участников
- Тема задается крылатым выражением, афоризмом, пословицей..
- Тема задается коллективно – Наша школа, Наш класс...
- И др.

### Подготовка teambuilding сценария и ролей

Творческие группы получают задание – используя полученный сюжет снять фильм о своей «компании». Далее группы подготавливают сценарий, распределяют роли, проигрывают сцены и делают покадровый план.

### Торжественный финал

Просмотр фильмов, определение победителей в различных номинациях,

вручение призов и дипломов.

### **«Тайны городов»**

Участникам приключения предстоит пройти по заданному организаторами маршруту, проложенному по наиболее интересным и загадочным районам города. Передвигаясь пешком и на микроавтобусе, претенденты на победу должны будут, как можно точно ответить на вопросы и верно обнаружить Контрольные Пункты, размещенные как в публичных, так и в самых внезапных для участников местах.

Три – четыре часа динамичного перемещения по городу, азарт настоящего охотника за приключениями, особенные задания в обстановке, которая уже давно кажется банальной; обратная сторона исторических достопримечательностей, проходные дворы и уютные парки – всё то, что остаётся «за кадром» повседневности.

### **«Телеканал»**

Развивая общую идею по созданию корпоративного телеканала, команды обсуждают ее между собой. Собственно концепцию телеканала команды разрабатывают совместно, затем делят вещание на передачи и распределяют передачи между собой. Итогом работы каждой команды становится настоящая телепередача, которая является частью общей сетки вещания.

За время тренинга группы-телестудии должны написать сценарий, распределить роли, подготовить и проиграть сцены, сделать поккадровый план, и самое главное – снять телепередачу! Помогут им в этом тренеры-инструктора, гримеры-визажисты, и, конечно же, видео-операторы. Профессиональные монтажеры смонтируют программу, наложат выбранный участниками звук и... Финал!

**Финал программы** – это просмотр линейки вещания телеканала. Жюри, состоящее из участников и организаторов, определяет номинации и победителей в номинациях, вручает дипломы и призы.

### **Индивидуальные и групповые упражнения, моделирующие ситуацию для выработки необходимых навыков.**

- участники берут на себя необходимые роли и выполняют обязанности в их рамках (директор школы, библиотекарь, продавец, врач, лидер организации, скептик, инспектор МЧС и т. п.)
- участники играют роль членов редакции молодёжной газеты. Группа должна обсудить проблему запуска новой газеты, осветив такие вопросы, как реклама, этика, содержание, жанры, аудитория.

