

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 молодежной газеты. Группа должна обсудить проблему запуска новой газеты, осветив такие вопросы, как реклама, этика, содержание, жанры, аудитория.

