

**ЖАРКИХ Н.Г.**

кандидат психологических наук, доцент, кафедра социальной психологии и акмеологии, Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева

E-mail: natalya\_zharkih@list.ru

**КОСТЫРЯ С.С.**

кандидат психологических наук, доцент, кафедра прикладной психологии, Технологический университет, г. Королев

E-mail: skostyrya@ut-mo.ru

**ZHARKIH N.G.**

Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor, Department of Social Psychology and Acmeology, Orel State University

E-mail: natalya\_zharkih@list.ru

**KOSTYRYA S.S.**

Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor, Department of Applied Psychology, University of Technology, Korolev

E-mail: skostyrya@ut-mo.ru

**ИМИТАЦИОННЫЕ ИГРЫ В ОРГАНИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ БАКАЛАВРОВ**

**SIMULATION GAMES IN THE ORGANIZATION OF BACHELOR'S EDUCATION**

*В статье актуализирована проблема использования в подготовке бакалавров-психологов имитационных игр. Внимание к разработке и использованию имитационных игр объясняется ее непосредственной связью с требованиями современной практики в формировании у молодых специалистов профессиональных компетенций. Традиционные, классические методы обучения в высшей школе имеют свои ограничения, мало приспособлены к тем компетенциям, которые должны сформироваться у студентов – вот перечень проблем, которые сегодня активно обсуждаются педагогическим сообществом. С учетом анализа исследования показано, что имитационные игры, которые применяются в образовательном процессе, носит специфику в проявлении удовлетворенности учебной и профессиональной деятельностью: отражается на мотивации студентов и преподавателей, взаимоотношениях в группе, общей удовлетворенности работой респондентов, сформированности ряда профессиональных компетенций.*

*Ключевые слова:* имитационные игры, профессиональные компетенции

*The article deals with the problem of using simulation games in the training of bachelor psychologists. Attention to the development and use of simulation games is explained by its direct connection with the requirements of modern practice in the formation of professional competencies among young professionals. Traditional, classical methods of teaching in higher education have their own limitations and are not well adapted to the competencies that students should develop. This is a list of problems that are actively discussed by the teaching community today. Based on the analysis of the study, it is shown that simulation games that are used in the educational process are specific in the manifestation of satisfaction with educational and professional activities: it affects the motivation of students and teachers, relationships in the group, overall satisfaction with the work of respondents, the formation of a number of professional competencies.*

*Keywords:* simulation games, professional competencies.

В современном образовании 21 века происходят изменения ориентиров и ценностей – переход от пассивной передачи знаний к обучению студентов активно их применять на практике, уметь планировать и прогнозировать результаты своей деятельности, уметь осознанно принимать решения в различных жизненных и профессиональных ситуациях.

Для достижения вышеупомянутых целей обсуждается вопрос об использовании имитационных игр в процессе подготовки специалистов. Этот метод относят к интерактивным методам обучения. Интерактивные методы, как известно, отличаются от других тем, что позволяют организовать в процессе обучения более широкое взаимодействие студентов не только с преподавателем, но и друг с другом. Чаще всего преобладает активность самих студентов в процессе обучения. Преподаватель в них выступает как фасилитатор или наставник, тьютер – функции будут зависеть от конкретных целей занятия. (Рис 1.)

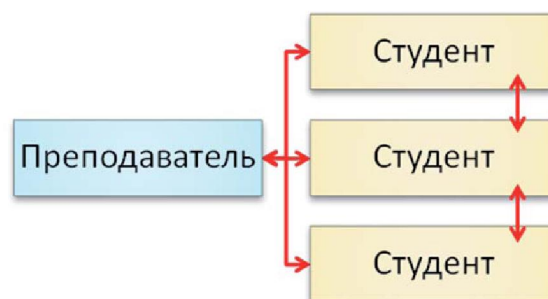


Рис. 1. Схема взаимодействия в процессе организации имитационных игр.

Анализ психологической и методической литературы, посвященной имитационным играм и их исследованию, показывает ряд преимуществ этих игр как метода обучения в сравнении с традиционными образовательными методами. Традиционное обучение направлено на получение готового, фактологического знания, а имита-

ционная игра позволяет ввести это знание в смысловой контекст обучающегося, обеспечивает не просто запоминание информации, но и ее понимание и значение, что в дальнейшем способствует формированию компетентности будущих специалистов. Это достигается, за счет специально организованной совместной деятельностью участников по решению комплексной задачи (учебной или профессиональной). [1], [3]. В традиционном обучении, как известно, это сложно решить, там преобладает пассивный метод обучения и усвоения: форма взаимодействия преподавателя и студентов, в которой преподаватель является ведущим действующим лицом и управляющим ходом занятия, а студенты выступают в роли пассивных слушателей. Для сравнения представим это на схеме (Рис. 2).

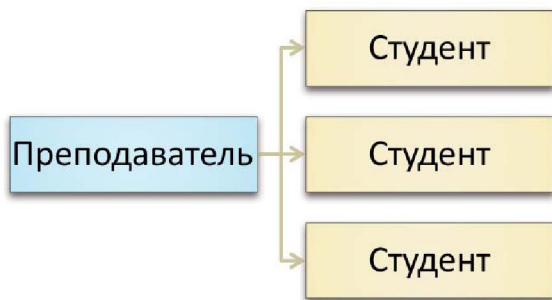


Рис. 2. Схема взаимодействия в процессе организации традиционных форм работы.

Мы не пытаемся противопоставить разные методы или доказывать полезность одних и неактуальность других. Различные методы используют для решения определенных учебных и воспитательных задач, для формирования определенных компетенций.

«Имитационные игры позволяют выстроить коридор предвосхищения возможных событий и смоделировать деятельность человека по решению сложных задач, данных в условиях, психологически близких к естествен-

ным. Обучение через имитационные игры происходит в процессе общения участников друг с другом (в отличие от монологичной классно-урочной системы образования), позволяет участнику приобрести опыт совместного решения проблемы, осознать индивидуальную и групповую ответственность за настоящие и будущие действия. Такие игры, в частности, создают возможность принимать проблему как лично значимую, учиться действовать в условиях неопределенности» [3].

В классификации имитационных методов можно выделить две условные группы методов: неигровые и игровые (Рис. 3)

Как видно на схеме к неигровым можно отнести следующие: кейс-метод, контекстное обучение, тренинг, занятия с применением затрудняющих условий, методы группового решения творческих задач, метод развивающейся кооперации.

К игровым: мозговой штурм, деловые игры: имитационные, операционные, ролевые, метод проектов.

Применение имитационных методов обучения позволяет решить следующие задачи:

- формировать интерес к изучаемому предмету;
- развитие самостоятельности учащихся;
- формирование и развитие познавательной мотивации;
- развитие умения работать в команде и с командой;
- воспитание лидерских качеств;
- обучение коммуникативным навыкам;
- развитие чувства ответственности за совместную и собственную деятельность по достижению результата;
- обогащение социального опыта учащегося путем переживания жизненных ситуаций.

Особенности активных форм организации обучения состоят в следующем:

- а) постоянное взаимодействие преподавателя и уча-

### Классификации методов обучения



Рис. 3. Классификация имитационных методов.



щихся посредством прямых и обратных связей,

б) достаточно длительное время вовлеченности учащихся в процесс,

в) высокая активизация мышления, когда учащиеся «вынуждены» быть активными независимо от их желания,

г) самостоятельная творческая генерация решений,

д) повышение степени мотивации и эмоциональности обучающихся.

«Непосредственное наблюдение за ходом игры или, что еще лучше, участие в ней (по опыту автора) может способствовать квалификации процедуры проведения, стиля поведения ведущего, правильности выбора аудитории, а также взаимной сочетаемости всех этих параметров, поскольку они взаимосвязаны. Не менее важным является сопоставление их с запланированной целью» [1].

Если говорить о целевых установках имитационных методов, то в ряде исследований доказывается, что именно в таком процессе развиваются softskills, которые в большей степени определяют успешность профессионала (Рис. 4)

Кроме softskills имитационные методы формируют как общекультурные, так и профессиональные компетенции. При анализе карты компетенций для направления подготовки 37.03.01 «Психология» были получены следующие результаты (Табл. 1):

В исследовании Зайковой А.В. при анализе отзывов студентов-психологов о функциях имитационной игры в процессе обучения, были выделены следующие страте-

гические задачи, которые решаются с помощью игр:

а) ускорение и облегчение процесса запоминания информации, то есть приобретение знаний;

б) формирование сложных навыков или психологических качеств (например, принятие решения, эффективная групповая деятельность, умение четко и понятно формулировать мысль, развитие эмпатических умений);

в) наиболее специфичной мишенью для игры (то есть, достигаемой с наибольшим эффектом именно с помощью этого средства) является воздействие на личность человека, на его мотивационную сферу («игра помогает ставить вопросы, на которые могут быть даны ответы уже после игры»);

г) игровой метод позволяет осуществить ведущему диагностику эмоциональных, личностных и когнитивных особенностей участников, возможность использовать игровой опыт в качестве средства самопознания, самоисследования;

д) психотерапевтическую функцию (в том числе в смысле психотерапии аутентичности – человек ищет не решения каких-либо проблем, он может быть очень успешен, но так называемого личностного роста, дальнейшего развития своей индивидуальности): подобные занятия могут рассматриваться как средство повышения уверенности в себе, самооценки, предоставляется возможность убедиться в своей успешности, например, в роли лидера [1].

Факторы непродуктивного использования имитационных методов:

– теоретическая неподготовленность при работе с

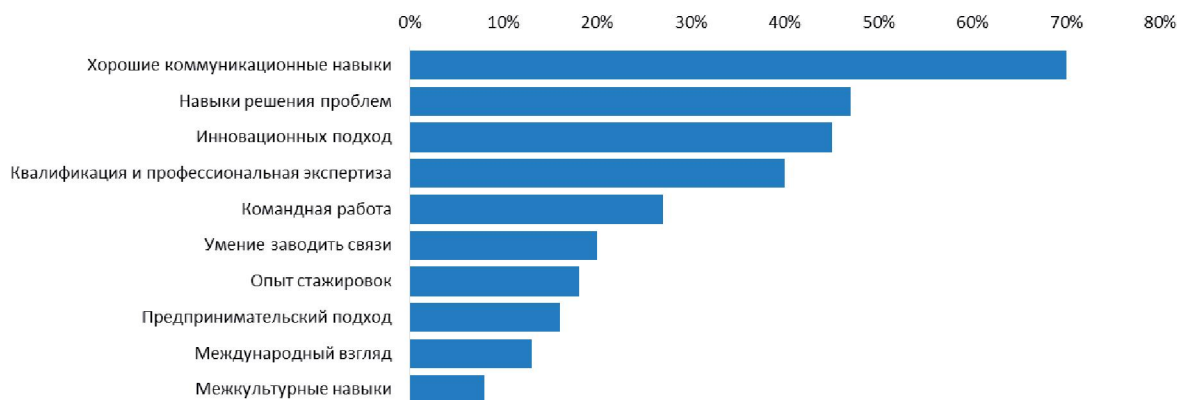


Рис. 4. Сформированность softskills в процессе интерактивного обучения.

Таблица 1.

Карта компетенций по направлению подготовки 37.03.1 «Психология»

<b>ИМИТАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ</b>	
<b>Неигровые имитационные методы активного обучения</b>	
<b>Баскет-метод</b>	ОК-11, ПК-2
<b>Кейсы</b>	ОК-5, ОК-8, ОК-9, ПК-1, ПК-3, ПК-4, ПК-11, ПК-21, ПК-22
<b>Метод проектов</b>	ОК-1, ОК-3, ОК-5, ОК-9, ОК-11, ОК-12, ОК-14, ОК-15, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-5, ПК-6, ПК-9, ПК-10, ПК-11, ПК-12, ПК-14, ПК-15, ПК-16, ПК-17, ПК-18, ПК-23
<b>Тренинги</b>	ОК-6, ОК-7, ОК-8, ОК-15, ПК-6, ПК-8, ПК-13, ПК-15, ПК-17, ПК-18, ПК-20, ПК-22
<b>ИГРОВЫЕ ИМИТАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ</b>	
<b>Деловые игры</b>	ОК-8, ПК-3, ПК-4, ПК-21, ПК-22
<b>Ролевые игры</b>	ОК-5, ОК-6, ОК-7, ОК-13, ПК-3, ПК-8, ПК-11, ПК-12, ПК-13, ПК-15, ПК-16, ПК-17, ПК-18, ПК-20, ПК-22

теми или иными имитационными методами;

- бессистемное применение имитационных методов;
- чрезмерное увлечение преподавателя имитационными играми;
- отсутствие четкого представления о результативности использования методов.

По результатам исследований имитационных образовательных игр, наибольшей эффективностью для смысловой рефлексии обладает специально организованное послеигровое обсуждение в диалоге (полилоге) с другими: как участниками, так и наблюдателями за игрой. Это позволяет участникам лучше осознать, систематизировать полученный в игре опыт и тем самым добиться новых, как образовательных, так и личностно-смысловых результатов [3]. Для разработки, моделирования и пострефлексии имитационных игр для психологов-бакалавров преподавателю будет полезно проработать следующие вопросы:

**Каковы образовательные задачи имитационных игр:**

- какая проблема моделируется в игре, с точки зрения психологии?
- при изучении какой дисциплины можно применять эту игру-модель?
- каковы обучающие, образовательные возможности игры?
- для развития каких компетенций (навыков, способностей, умений, качеств) можно применять эту игру-модель? Что развивает эта игра?
- каков образовательный результат игры?
- каковы недостатки и преимущества игры-модели по сравнению с другими методами обучения?

**Исследовательские вопросы:**

- какую проблему (вопрос, аспект), можно исследовать в игре, с точки зрения психологии?
- какова цель игры с точки зрения психологии?
- что исследует игра-модель?
- какую гипотезу выдвигал автор игры? И что он планировал получить в результате?
- какие ограничения есть у игры-модели?

**Психологические аспекты:**

- какие виды креативности проявляются в игре-модели?
- какие типичные реакции участников можно на-

блюдовать в игре?

- какие виды деятельности участников организуются в игре? Какие способы, этапы освоения деятельности можно выделить?
- по каким критериям можно различать «имитационные игры» и «тренинги»?
- какими должны быть основные принципы разработчика игры-модели?
- каковы этические аспекты разработки имитационных игр?
- возникает ли в процессе игры взаимопомощь (или нарастает конкуренция участников)?
- есть ли инструменты оценки успешности разработки игры? Если их нет, что Вы предлагаете для этого использовать?
- какая активность преобладает у участников? (речевая, деятельностная) Каков характер активности? (интеллектуальный, манипулятивный, организационный)
- как оценить динамику активности группы?
- какова динамика взаимодействия в группе? (социально-психологические барьеры в имитационных играх).
- можно ли рассматривать динамичность игры как достигнутый результат?
- каков характер возникающих в игре споров?
- наблюдались ли манипуляции участниками?
- можно ли применить тесты к оценке игры, участников?

Послеигровой анализ и обсуждение позволяют ответить на вопросы об «устройстве» игры [2]. Также необходимо понимать специфику конкретной группы, в которой может проводиться игра-модель. Эти вопросы помогут авторам и организаторам сориентироваться как в самой возможности проведения игры, так и ее образовательной эффективности.

Сама процедура имитационной игры, структура и организация её создают возможности развития личности, формирования межличностных отношений в форме взаимных соглашений и консультаций по различным сферам деятельности той или иной предметной области.

Все вышеизложенное свидетельствует о высоком познавательном потенциале игр, их способности без риска и стрессов приобретать навыки и профессиональные компетенции.

### Библиографический список

1. *Зайкова А.В.* Психологическое сопровождение образовательных имитационных игр // Имитационные модели и игры в управлении природными ресурсами. – под науч. ред. Д.Н. Кавтарадзе. М.: Университетский гуманитарный лицей, 2004. С.44 – 53.
2. *Кавтарадзе Д.Н., Фридман В.С., Нефёдова Т.А., Романов М.С.* Интерактивные средства индивидуализации обучения при чтении массовых лекций. Опыт использования и оценка эффективности в преподавании охраны окружающей среды // Индивидуальное образование слушателей массовых лекций по курсу «Биосфера и человечество» – проблема и решение. VIII Международная конференция по экологическому образованию. Ч. 1., М., 2002.
3. *Лихачева Е.Ю.* Преодоление ситуации неопределенности в имитационных играх. Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата психологических наук. М., 2012, 34 с.

### References

1. *Zaykova A.V.* Psychological support of educational simulation games // Simulation models and games in natural resource management. – under the scientific editorship of D. N. Kavtaradze. - Moscow: University Humanities Lyceum, 2004. Pp. 44 – 53.
2. *Kavtaradze D. N., Fridman V. S., Nefedova T. A., Romanov M. S.* Interactive means of individualization of training when reading mass lectures. Experience in using and evaluating effectiveness in teaching environmental protection // Individual education of students of mass lectures on the course “Biosphere and humanity” – a problem and a solution. VIII international conference on environmental education. CH. 1., Moscow, 2002.
3. *Likhacheva E. Yu.* Overcoming the situation of uncertainty in simulation games. Abstract of the dissertation for the degree of candidate of psychological Sciences. Moscow, 2012, 34 p.