

МІНІСТЕРСТВО ВНУТРІШНІХ СПРАВ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ВНУТРІШНІХ СПРАВ
Кафедра соціології та психології
Факультет № 6

ТЕКСТ ЛЕКЦІЇ

з навчальної дисципліни «**Психологія гри**» вибіркових компонент
освітньої програми першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

053 Психологія (практична психологія)
(для денної та заочної форми навчання)

за темою: «Класифікація ігор»

Харків 2020

ЗАТВЕРДЖЕНО

Науково-методичною радою
Харківського національного
університету внутрішніх справ
Протокол від 23.09.2020 р. № 9

СХВАЛЕНО

Вченою радою факультету № 6
Протокол від 16.09.2020 р. № 6

ПОГОДЖЕНО

Секцією Науково-методичної ради
ХНУВС з гуманітарних та соціально-
економічних дисциплін
Протокол від 18.09.2020 р. № 5

Розглянуто на засіданні кафедри соціології та психології (протокол від 07.09.2020 р. №9)

Розробники:

1. Доцент кафедри соціології та психології, кандидат психологічних наук, доцент Твердохвалова Ю.Л.

Рецензенти:

1. Доцент кафедри психології факультету № 7 Національного аерокосмічного університету ім. М.Є. Жуковського «Харківський авіаційний інститут», кандидат психологічних наук, доцент Старовойт Т.П.

2. Доцент кафедри соціології та психології факультету № 6 Харківського національного університету внутрішніх справ, кандидат психологічних наук, доцент Чіпіга Л.П.

План лекції

1. Види ігор
2. Класифікація і характеристика основних методів активного навчання

Рекомендована література

Основна:

1. Айламазьян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра.- МГУ.- 1989 - 148 с.
2. Ананьева Е.Г., Алексеев В.Е., Губенков С.Ю. и др. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр. - М.- 1991- 87 с.
3. Вачугов Д.Д., Кислякова Н.А. Практикум по менеджменту: деловые игры: Учебное пособие. - М.: Высшая школа.- 1998 - 176 с.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.- 1978. - 234 с.
5. Ронгинский М.Ю. Игровые элементы активного обучения: социально-психологический тренинг.- М.: Знание.- 1991- 200 с.

Додаткова:

6. Богомоллова Н. Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социальнопсихологической подготовки // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. - М.: МГУ. - 1997- 201 с.
7. Вербитский А.А., Борисова Н.В. Методические рекомендации по проведению деловых игр.- М.- 1990 - 80 с.
8. Власова Н. Ю. И проснёшься боссом. Справочник по психологии управления. - Новосибирск.- 1994 - 346 с.
9. Емельянов Ю.Н. Активное социально-психологическое обучение.- Л.: ЛГУ.- 1985- 256 с.
10. Платов В .Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение. - М. - 1991.- 135 с.

Текст лекції

Питання 1. Види ігор

Сьогодні у літературі є велика різноманітність класифікацій ділових ігор. В залежності від того , яку мету ставлять перед собою учасники.

Найкращий системний підхід до класифікації ігор зроблений Е.І. Кобринською і Е.В. Соколовим, які класифікують ігри «за змістовною ознакою» (військові, спортивні, художні, економічні, політичні); «за складом і кількістю учасників» (дитячі, дорослі, одиночні, парні, групові); «за тим, які здібності вони знаходять і тренують» (фізичні, інтелектуальні, змагальні, творчі тощо).

Серед різноманіття ігор, які використовуються в роботі з дітьми, розрізняють такі їх види:

1. Творчі: сюжетно-рольові, ігри-драматизації, гра-праця, ігри-імпровізації, ігри-марення, ділові ігри.

1. Ігри з правилами: жваві, спортивні, ігри на місцевості, настільні; інтелектуальні (дидактичні, пізнавальні, електронні).

2. Розважальні: ігри-жарти, ігри-спілкування, танцювальні ігри.

3. Комп'ютерні ігри.

4. Народні ігри.

5. Азартні ігри.

Ігри розрізняють:

❖ За часом проведення. Такі ігри називають сезонними або природними (зимові, весняні і т.п.) і розрізняють за обсягом часу (тривалі, тимчасові, коротко-тимчасові, ігри-хвилинки);

❖ За місцем проведення – настільні, кімнатні, вуличні, дворові ігри. Ігри на повітрі, ігри на місцевості (у лісі, у полі, на воді), ігри на святі;

❖ За складом і кількістю учасників. Розрізняються ігри за віком, статтю, складом, кількістю учасників. За кількістю учасників розрізняються одиночні, індивідуальні, парні, групові, командні, масові ігри;

❖ За ступенем регулювання, управління існують ігри запропоновані, організовані дорослими, витівником, стихійні, імпровізовані, експромтні;

❖ За наявністю або відсутністю необхідних для гри аксесуарів (інвентарю, предметів, іграшок, костюмів). Розрізняються ігри без предметів і з предметами, комп'ютерні ігри, ігри-автомати, ігри-атракціони.

Різнманіття видів, типів, форм ігор неминуче, як неминуче різноманіття життя, яке вони відображають.

Через гру людина накопичує найкращий свій досвід, бо грати – це те ж саме, що й експериментувати.

Для успішного проведення рольової гри соціальному педагогу необхідно визначити її конкретні класифікаційні ознаки:

❖ За територіальною ознакою – це настільні рольові ігри. Це найпростіші до технічних вимог ігри. Гравцю необхідний папір і ручка, а також розроблена система правил і інформаційних карток. Більшість ігор передбачає наявність підготовленого ведучого, але й існують ігри, у яких можна грати без нього. Попередня підготовка гравців не обов'язкова.

❖ Павільйонні рольові ігри. Це ігри, які проводяться в приміщенні і в яких можливе моделювання значних за протяжністю територій і процесів. Бажана наявність антуражу й відповідного спорядження. Для цих ігор необхідна присутність ведучих, які регулюють хід гри. Підготовка учасників залежить від рівня складності цієї гри. Можливе включення елементів настільних ігор.

❖ Рольові ігри на місцевості. Для проведення рольової гри на місцевості необхідні елементи антуражу, костюми для учасників, ігрове й туристичне спорядження. Для проведення масштабних рольових ігор

необхідна присутність підготовлених фахівців у галузі проведення ігор, які наперед готують гру й займаються підготовкою учасників.

Рольові ігри можна розділити за рівнями складності, які часто збігаються з тематичним розподілом ігор:

- ❖ Військові ігри. Це ігри типу «Зарниця». Опрацьовування біографічних і командних легенд і моделювання економіки, політики й культурної сфери. Обов'язковістю організаторів гри є створення образу ігрового світу, умов і законів його існування, а також контроль за дотриманням правил у ході гри.

- ❖ Казкові ігри. Це ігри, у яких присутні казкові персонажі. При підготовці необхідне підвищення рівня гравців і відповідальності організаторів.

- ❖ Історико - етнографічні ігри. Можуть проводитися за мотивами як історичних подій, так і літературних творів, або за власними розробками організаторів. Проведення історичних і, особливо, історико - етнографічних ігор вимагає детальної розробки легенд, моделювання духовної сфери, елементів матеріальної культури вибраного для гри періоду. Це сприяє детальному знайомству учасників з умовами життя модельованого періоду.

- ❖ Інформаційні ігри. Це найспокійніший клас ігор, тому що їх учасники вельми обмежені у виборі активних ігрових дій. Дії в таких іграх зведені до мінімуму, елементи інформаційної гри можуть бути присутні в іграх будь-якого класу, але для певного кола гравців інтелектуальна гра становить великий інтерес і в чистому вигляді.

Рольова гра служить важливим джерелом формування соціальної свідомості дитини. Рольові ігри дітей не просто копіюють навколишнє життя, вони є виявом вільної діяльності дітей, у якій, фантазуючи й наслідуючи, вони розкривають свій характер, своє розуміння життя.

Режисерські ігри – це ігри, у яких діти не приміряють на себе ролі, а оперують з предметами й іграшками, додаючи їм вигадане значення за сюжетом гри. Це – різновид рольової гри. Учасники наділяють ролями предмети, іграшки, розвиваючи сюжет одночасно з ролями інших. Режисерські ігри можуть бути груповими. Лідери таких ігор виступають як режисери, визначаючи точність виконання ролей товаришами, управляючи взаємодією. У таких іграх нагромаджується досвід узгодження задумів і спільних дій.

Гра-праця. У кожній грі є перш за все робоче зусилля й зусилля думки. Гра-праця – це робота, супроводжувана грою уяви, виконувана із задоволенням. Різновидом гри-праці є будівельні сюжетні ігри, у яких закріплюються знання про навколишній світ, освоюються загальні дії й процеси праці. Наприклад, робота на «фабриці іграшок», виготовлення костюмів, будівництво «гаража», «міста», збірка предметів з конструктора.

Гра-подорож дає багатющі можливості для фантазування, розвитку уяви. Подорожувати можна по різних країнах, інших планетах, книгах. У подорож можна відправитися одному, удвох, групою або великим колективом.

Ігри – театралізації . На відміну від сюжетно-рольових припускають наявність глядачів (однолітки, друзі, батьки). Вони розігруються в класичній театральній формі (сцена, завіса, декорації, костюми, грим) або у формі масового сюжетного видовища.

Ігри-драматизації є виконанням дітьми якого-небудь сюжету. Сценарій служить лише для імпровізації. Ігри-драматизації можуть виконуватися без глядачів (усі учасники), а можуть носити характер концертного виконання.

Ділові (імітаційні) ігри – це ігрова імітаційна модель, яка відтворює умови, зміст, стосунки, динаміку тієї або іншої діяльності. У системі ділових ігор розрізняються:

- ❖ Організаційно - діяльні ігри;
- ❖ Організаційно-комунікативні ігри;
- ❖ Організаційно-розумові ігри;
- ❖ Імітаційні.

Дидактичні ігри засновані на змаганні в знаннях. Виграє той, хто володіє найбільшою інформацією. За допомогою дидактичних ігор діти вчаться порівнювати й групувати предмети, як за зовнішніми ознаками, так і за їх призначенням, вирішувати завдання, у них виховується зосередженість, увага, наполегливість, розвиваються пізнавальні здібності.

За характером матеріалу, що використовується, дидактичні ігри розділяють на три групи:

1. Наочні (дидактичні іграшки й матеріали).

2. Настільно-друкарські: ігри, засновані на підборі картинок за принципом схожості (лото, доміно), або складання з частин цілого (кубики з картинками), а також ігри типу «Важка подорож», «Лабіринт». Розвиваючи логічне мислення, настільно-друкарські ігри несуть важливе пізнавальне навантаження, а саме знайомлять дітей з представниками тваринного і рослинного світу, з призначенням предметів побуту, з технікою, соціальними явищами природи .

3. Словесні ігри включають більшість ігор-загадок, ігор-подорожей.

Пізнавальні ігри містять у собі величезні можливості для розширення обсягу інформації, що отримується дітьми в ході навчання, стимулюють перехід від цікавості до допитливості, є прекрасним засобом розвитку інтелектуальних творчих здібностей, знижують психічні й фізичні навантаження.

Ділові ігри ,які охоплюють розв'язання практичних завдань та мають таку класифікацію:

- ❖ науково-дослідні ділові ігри використовують у наукових дослідженнях, в економіці та управлінні виробництво, як ефективний метод експериментування;
- ❖ атестаційні ділові ігри використовують для атестації кадрів, для виявлення їх компетенції;
- ❖ навчально-педагогічні ігри – це групові ігри, вправи з розробки оптимальних рішень, використання навчальних методів та прийомів в умовах, які створюються реальними обставинами на заняттях.

Мета навчально-педагогічних ігор – сформувати у майбутніх робітників уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Ігрові дії визначаються цільовим аспектом гри. Вони можуть задаватись по-різному: сценарієм, ведучим гри, нормативними документами або ж формуються самими гравцями відповідно до їх власного бачення ситуації і поставленими перед ними цілями.

Розглянута класифікація ділових ігор ґрунтується головним чином на їх формальних ознаках і не є вичерпною: предмет та метод ділових ігор дають можливість класифікувати їх з різних точок зору.

Питання 2. Класифікація і характеристика основних методів активного навчання.

До числа методів активного навчання належать т. зв. імітаційні методи, які умовно відтворюють професійну діяльність.

Тренінги:

Цільові.

Спілкування.

Асертивності.

Особистісного
зростання.

Ігрові методи:

Рольові ігри (поведінкове навчання, ігрова психотерапія, психодраматическая корекція). Імітаційні ігри.

Ділові ігри (управлінські або операціональні). Контргра (трансактний метод усвідомлення комунікативної поведінки). Ігрове проектування.

Неігрові методи;

Метод аналізу
конкретних
ситуацій.

1. Метод аналізу конкретних ситуацій.

Метод аналізу конкретних ситуацій - це неігровий імітаційний метод. Його суть полягає в тому, що учнем пред'являється ситуація, пов'язана з певним моментом функціонування конкретної соціально-економічної системи. Завдання учнів - колективне прийняття управлінського рішення в даній ситуації. Для активізації заняття можуть бути організовані групи, кожна з яких пропонує свій варіант вирішення (у вигляді рецензії або публічного захисту). Підсумок підводять викладачі, які проводять заняття.

Характерологічними ознаками методу аналізу конкретної ситуації є:

1) Наявність моделі соціально-економічної системи, стан якої розглядається в деякий дискретний момент часу.

2) Колективне вироблення рішень.

3) Багатоальтернативність рішень.

4) Єдина мета групи при виробленні рішень.

5) Наявність системи групового оцінювання діяльності учнів.

6) Наявність керованої емоційної напруги учнів.

Застосування методу аналізу конкретних ситуацій доцільно в тих

випадках, коли розглядається окрема, відносно складна організаційна, економічна або

управлінське завдання, єдино правильне або найбільш вірне рішення якої заздалегідь відомо викладачеві. За ним залишається останнє слово при підведенні підсумків.

2. Види основних імітаційних методів активного навчання.

В ігровому імітаційному моделюванні широко представлені:

- ДІ (військові, політичні, виробничі, дослідницькі, навчальні);
- атестаційні ігри для добору і призначення кадрів, для оцінки рівня їх кваліфікації;
- організаційно-діяльнісні ігри (ОДІ) для вирішення системних, в тому числі регіональних проблем управління;
- інноваційні ігри для вирішення завдань, що не мають аналогів в народному господарстві;
- рефлексивні ігри по зняттю стресів і формуванню інноваційного мислення;
- пошуково-апробаційні ігри для вироблення конкретної програми діяльності колективу і т. д.

3. Рольові ігри.

У таких іграх зазвичай відпрацьовується вміння керувати людьми. До 40% всіх питань, розв'язуваних керівником, відноситься до управління колективом, тому успіх керівництва залежить від умінь керівника взаємодіяти з іншими людьми. Для проведення гри необхідно моделювати керуючі системи, що входять в структуру конкретних соціально-економічних систем.

Серед учасників гри при розборі пропонованих ситуацій розподіляються ролі.

Завдання гри: вироблення для виконавця кожної ролі на кожному етапі гри оптимальної стратегії поведінки.

Характерологічні ознаки рольових ігор:

- 1) Наявність моделі управління, включеної в конкретну соціально-економічну систему.
- 2) Наявність ролей.
- 3) Відмінність ціннісних орієнтацій учасників гри, які виконують різні ролі.
- 4) Взаємодія ролей.
- 5) Наявність загальної мети у всього ігрового колективу.
- 6) Многоальтернативність рішень.
- 7) Наявність системи групового чи індивідуального оцінювання діяльності учасників гри.
- 8) Наявність керованої емоційної напруги.

На відміну від аналізу конкретних ситуацій у рольових іграх:

- необхідно наявність моделі управління (керуючої системи);
- рішення, прийняте учнем впливає тільки на керуючу систему, а не на об'єкт управління;

- комплекс-модель керуючої системи носить динамічний характер, тобто є рольова взаємодія, в якому результати спілкування залежать від комунікативної компетентності партнерів.

4. Імітаційні ігри

Імітаційні ігри - це ігри з різною цільовою спрямованістю. Для таких ігор не властиві деякі з перерахованих характерологічних ознак рольових ігор.

У такій грі може бути тільки одна роль (наприклад, «Робінзон»), що тиражується кожним учасником, який в свою чергу, готує своє рішення.

Відсутня модель управлінської системи і об'єкт управління - залишається тільки модель середовища, в рамках якої необхідно прийняти рішення. Тут моделюється діяльність конкретних керівних працівників або спеціалістів.

Може бути відсутнім конфліктна ситуація.