

Игровые технологии

(Шмаков С. А., Никитина Б. П., Эльконин Д. Б.,
Выготский Л.С.)

Игровая деятельность. Игра наряду с трудом и учением— один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению, игра — это *вид деятельности в ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.*

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную* (это основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную*: освоение диалектики общения;
- самореализации* в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую*: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую*: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекции*: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- *межнациональной коммуникации*: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- *социализации*: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

В структуру игры как *деятельности* органично входят целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается её добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как *процесса* входят: а) роли, взятые на себя играющими; б) игровые действия как средство реализации этих ролей; в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными; г) реальные отношения между играющими; д) сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Игру как *метод обучения и воспитания*, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве *самостоятельных технологий* для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как *элементы* (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве технологии урока (занятия) или его *фрагмента* (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как *технология внеклассной работы* (игры типа «Зарница», «Орлёнок», КТД и др.).

Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится

элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

В отличие от игр вообще *педагогическая игра обладает существенным признаком — чётко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.*

Виды педагогических игр

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики.

Три большие группы составляют: игры с готовыми «жесткими» правилами; игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, которые сочетают и свободную игровую стихию, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по её ходу.

Важнейшие из других методических типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

По содержанию игры с готовыми правилами различают: все предметные (математические, химические и т.д.), спортивные, подвижные, интеллектуальные (дидактические), строительные и технические, музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные), лечебные, коррекционные (психологические игры-упражнения), шуточные (забавы, развлечения), ритуально-обрядовые и т.п.

По содержанию *«вольные»* (свободные) игры различают по той сфере жизни, которые они отражают: военные, свадебные, театральные, художественные, бытовые игры в профессию, этнографические и т.п.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет *игровая среда*: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТОО, а также с разными средствами передвижения.

И, наконец, *по форме* (форма есть способ существования и выражения содержания) можно выделить в самостоятельные типовые группы следующие игры: игры-празднества, игровые праздники; игровой фольклор; театральные игровые действия; игровые тренинга и упражнения; игровые анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые импровизации; соревнования, состязания, противоборства, соперничества; конкурсы, эстафеты, старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады; игровые аукционы и т.д.

Особенности игровых технологий

Все следующие за дошкольным возрастными периодами со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст — учебная деятельность, средний — общественно полезная, старший школьный возраст — учебно-профессиональная

деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать её в процесс развития ребёнка

Оптимальное сочетание игры с другими формами учебно-воспитательного процесса — одно из самых сложных действий педагогов.

Развивающий потенциал игры заложен в самой её природе. В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, мистика и реальность, обособленность от обыденного и постоянная связь с ним, эмоциональность и рациональность, личная заинтересованность и коллективная ответственность. Педагогическая ценность игры заключается в том, что она становится сильнейшим мотивационным фактором, ребёнок руководствуется личностными установками и мотивами.

Игра представляет проигрывание отношений, существующих в человеческой жизни. Именно игровая ситуация с её двуплановым поведением, с возможностью условного вхождения в роли, недоступные для человека в реальной действительности, позволяет ему быть на голову выше своего обычного поведения, даёт возможность говорить с собой на разных языках, по-разному интерпретируя своё собственное «я».

Игровые технологии в младшем школьном возрасте

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, лёгкость вхождения в образы. Дети свободно вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры.

В игровой модели учебного процесса проблемная ситуация создаётся через игровую ситуацию: проблемную ситуацию участники проживают в её игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности происходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по *игровым правилам* (так, в случае ролевых игр — по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в *двойном плане* — как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, её соотношения с реальностью. ***Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.*** В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счёту, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования; во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определённую часть учебного процесса и объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. В неё включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определённым признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать учебные элементы. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого учителя начальной школы.

В отечественной педагогике есть немало таких игровых технологий («Сам Самыч» В.В. Репкина, «Мумми-тролли» томских авторов, персонажи «Волшебника Изумрудного города», «Приключений Буратино» и т.д.), встроенных в основное содержание обучения.

Игровая методика обучения детей теории музыки В.В. Кирюшина. Основа этой методики—соответствие каждому музыкальному понятию одушевлённого персонажа (октава— жирафа, терция — сестрица, диссонанс — злой волшебник и т.п.). В различных приключениях у героев проявляются их сущностные признаки и качества. Вместе с героями дети с трёхлетнего возраста незаметно для себя усваивают самые сложные музыкальные умения, понятия ритма, тональности, начала гармонии.

Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте

В подростковом возрасте обостряются потребности в создании собственного мира, в стремлении к взрослости, происходит бурное развитие воображения, фантазии, появляются стихийные деловые и групповые игры.

Особенности игры в старшем школьном возрасте — нацеленность на самоутверждение перед обществом, ориентация на речевую деятельность, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу.

Из внутришкольных игровых технологий наиболее популярны учебные деловые игры

Деловые игры

Деловая игра (по Г.П. Щедровицкому) — это:

— педагогический метод моделирования различных управленческих и производственных ситуаций, цель которых — обучение отдельных личностей и их групп принятию решения;

- особое отношение к окружающему миру;
- субъективная деятельность участников;
- социально заданный вид деятельности;
- особое содержание усвоения;
- социально-педагогическая «форма организации жизни».

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, даёт возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама.

Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например профсоюзного комитета, совета наставников, отдела, цеха, участка и т.д. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.). Сценарии имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

Операционные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

Исполнение ролей. В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

«Деловой театр». В нём разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определённого лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки — научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, обозначаются функции и обязанности действующих лиц, их задачи

Психодрама и социодрама. Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

Технология деловой игры состоит из следующих этапов:

Этапы		Деятельность участников
Этап подготовки	Разработка сценария (авторы-разработчики)	разработка сценария (проспекта) план деловой игры общее описание игры содержание инструктажа подготовка материального обеспечения
	Ввод в игру (руководитель)	«разогревающие» игровые эпизоды постановка проблемы, целей условия, инструктаж регламент, правила планируемый результат распределение ролей формирование групп консультации
Этап проведения	Групповая работа над заданием (тренеры, координаторы)	<i>Виды работы:</i> работа с источниками тренинг мозговой штурм работа с игротехником активизация групповых ролей
	Межгрупповая дискуссия (координаторы, аналитики)	выступления групп защита результатов правила дискуссии
Этап анализа и обобщения	Работа экспертов	вывод из игры анализ, рефлексия оценка и самооценка работы выводы и обобщения, итоги игры рекомендации

Рис. 31. Технологическая схема деловой игры

Этап подготовки. Подготовка деловой игры начинается с *разработки сценария* — условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят

— учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц (групп).

Далее идёт *ввод в игру*, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из

игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения — процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять её ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы групповых ролевых позиций участников. Позиции, проявляющиеся по отношению к *содержанию работы в группе*: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.

Организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контролёр, тренер, манипулятор.

Позиции, проявляющиеся по отношению к *новизне*: инициатор, осторожный критик, консерватор.

Методологические позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлекслирующий, программист.

Социально-психологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаяемый, отвергаемый.

Этап анализа и обобщения, обсуждения и оценки результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального мира, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

Организационно-деятельностные игры (Г.П. Щедровицкий). Применяются для решения реальных вопросов текущей деятельности или для развития конкретного учреждения, а также для повышения квалификации работников непосредственно в учреждении с использованием реального информационного материала. Одна из основных характеристик ОДИ — активная, деятельностная включённость в работу всех участников (***коллективная мыследеятельность***).

Основной акцент в ней делается на рефлексии. Причём ученик делает собственную деятельность объектом своего активного воздействия: он изменяет, совершенствует или заново выстраивает её. Акцент на рефлексии к ОДИ определяет соответствующий эффект такой формы игры, который, как правило, рассматривается в трёх аспектах: 1) познавательном; 2) развития мыслительных способностей и 3) аспекте общепсихологического развития учащихся.

ОДИ отличается тем, что основной акцент в ней делается на ***рефлексии*** участниками собственной деятельности и той ситуации, в которой эта деятельность осуществляется. Причём ученик делает собственную деятельность объектом своего активного воздействия: в ходе игры он изменяет, совершенствует или заново её выстраивает.

Игротехник должен представить членам группы проблемное задание, т.е. перед участниками игры ставится ***задача на поиск, а точнее, на изобретение нового способа решения обсуждаемой проблемы***.

В ОДИ приобретает способность к объективированию (или отстранению) собственной деятельности в ходе её рефлексивного анализа. Объективация предполагает выход субъекта в особую рефлексивную позицию, внешнюю по отношению к нему самому, что расширяет его возможности адекватной оценки собственной деятельности и ситуации.

Развитие учащихся проявляется прежде всего в изменении уровня притязаний, самооценки и мотивации в учебной деятельности, которые становятся более адекватными. Благодаря рефлексии ученик начинает более беспристрастно анализировать собственную деятельность, объективно смотреть на себя со стороны.

Работа с группой ведётся по следующей схеме: проигрывание игрового эпизода,

обеспечивающего включённость участников в игру на эмоциональном и поведенческом уровнях. После проигрывания *игротехник* задаёт членам группы вопросы, выводя их в область причинно-следственных связей, заставляя анализировать своё и чужое поведение в только что разыгранной сценке, инициируя таким образом их рефлексию. Каждая группа в результате должна выйти на фиксированные заранее точки обсуждения. При этом игротехнику надо содействовать проявлению анализирующей активности членов группы, помогать делать выводы, находить причинно-следственные связи, видеть новые проблемы. Игротехник должен играть роль «пытливого исследователя», пытающегося понять вместе с другими членами его группы суть только что проигранной ситуации.

Ассистенты игротехников: фиксируют проявления рефлексии у членов групп в ходе анализа проигранных ситуаций; а также отслеживают активизацию проявлений рефлексии у участников с позиции «критика», «наблюдателя», «эксперта».

Работа разбивается на три части: подготовительную, игровое исполнение, аналитическую разборку.

Технология развивающих игр Б.П. Никитина. Программа игровой деятельности состоит из *набора развивающих игр*, которые при всем своём разнообразии имеют общую идею и обладают характерными особенностями.

Каждая игра — это *набор задач*, которые ребёнок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т.д.

В своих книгах Никитин предлагает развивающие игры с кубами, узорами, рамками и вкладышами Монтессори, уникабом, планами и картами, квадратами, наборами «Угадай-ка», таблицами сотни, «точечками», «часами», термометром, кирпичиками, кубиками, конструкторами. Дети играют с мячами, верёвками, резинками, камушками, орехами, пробками, пуговицами, палками и т.д. и т.п.

Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр, и они напрямую связаны с интеллектом.

Задачи даются ребёнку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка геометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом лакомят его *с разными способами передачи информации*.

Задачи имеют очень *широкий диапазон трудностей*: от доступных иногда двух-трёхлетнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости). Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребёнку *идти вперёд* и совершенствоваться самостоятельно, т.е. *развивать* свои *творческие способности*, в отличие от обучения, где всё объясняется и где формируются в основном только исполнительские черты в ребёнке.

Школа-театр. Ни один праздник, ни одно традиционное мероприятие не обходятся без театрализации. Театр — это устойчивая и социально принятая форма игры.

Театральные формы обучения проникают на уроки, причём не только на уроки литературы и истории, но и на такие, казалось бы, строгие дисциплины, как математика, физика или химия.

Драматизация (все виды *воспроизведения в лицах*) становится лучшей школой эстетического воспитания. Она даёт ребёнку огромное количество разнообразных практических навыков и умений, знакомит его со свойствами и употреблением предметов окружающего мира.

Драматизация творчески упражняет и развивает самые разнообразные способности и функции: речь, интонацию, воображение, память, наблюдательность, внимание, ассоциации, технические и художественные способности (работа над сценой, бутафорией, костюмами, декорациями), двигательный ритм, пластичность и т.д., благодаря этому расширяет творческую личность ребёнка.

Драматизация развивает *эмоциональную сферу*, тем самым обогащая личность; развивает симпатию, сострадание, нравственное чувство, воспитывая способность перевоплощаться в других, жить их жизнью, чувствовать их радость и горе.

Драматизация как *метод преподавания даёт* ребёнку активное, действенное природосообразное восприятие знаний, вместо сухого усвоения яркий образ, глубокое и живое переживание, она привлекает к работе *всю личность ребёнка*: ум, чувства, воображение, волю.

Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет - «Сказочные лабиринты игры» (В.В. Воскобович).

Технология «Сказочные лабиринты игры» представляет собой систему поэтапного включения авторских развивающих игр в деятельность ребёнка и постепенного усложнения образовательного материала. Её принципиальными особенностями являются:

- *Эффективное развитие* психических процессов внимания, памяти, воображения, мышления, речи.
- *Широкий возрастной диапазон участников игр.* С одной и той же игрой могут заниматься дети и трёх, и семи лет, а иногда и ученики средней школы. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.
- *Многофункциональность развивающих игр.* С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач.
- *Творческий потенциал каждой игры.* Развивающие игры В. Воскобовича дают возможность проявлять творчество и детям, и взрослым.
- *Игровое обучение.* Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнаёт и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

Технология «Сказочные лабиринты игры» включает различные формы организации детского коллектива — занятия, совместную игровую деятельность малышей и взрослых, самостоятельную игру детей.

Внеклассные ролевые игры. Игра для детей — это способ познания мира и своего места в нём, и потому она необходима для развития их личности. Игра — это деятельность, цель которой — сама эта деятельность. При таком подходе к играм, в которые играет большинство взрослых, можно отнести и театр, и кино, и политику, и многое другое. Особое место занимают здесь театральные ролевые игры. В настоящее время ролевые игры приобрели характер молодёжного общественного движения.

История ролевого движения начинается с того момента, когда около 20 человек собрались под Казанью, чтобы прожить несколько дней в мире, именуемом Средиземье. Так состоялись первые «Хоббитские игры».

Современное движение ролевых игр нельзя назвать толкиенистским, так как его участники играют буквально во всё: от «Курочки Рябы» до «Перекрёстка» (игра, в которой в идеале участвуют литературные персонажи всех времён и народов) и от «Вавилона-5» (известный футуристический сериал) до «Валинорки» («Сотворение мира»).

Ролевая игра — это процесс создания игрового мира с погружением в него игрока как самостоятельной личности.

Роль может стать мощным стимулом к самовоспитанию. Многие игроки, которым их роли нравятся, продолжают придерживаться их и в повседневной жизни (например, эльфы очищают от мусора ближайшие леса и парки).

Глобальная цель ролевой игры заключается в том, чтобы устранить несоответствие между отдельно взятой личностью и окружающим её миром.

Возможны два варианта снятия этого противоречия: надо изменить личность, чтобы она стала соответствовать миру, либо преобразовать мир, чтобы в нём стало хорошо данной личности.

Организаторы игры и игроки могут ставить перед собой и конкретные задачи:

- *познавательные* («как это было?»);
- *эстетические* («мир прекрасен»);
- *обучающие* («как это делать?» — в игре можно быть следопытом, корабелем, воином, монахом буддийского монастыря и т.п.);
- *этические* («это наш мир» — проведение в жизнь некоторой системы моральных ценностей);
- *компенсаторные* («всё было не так» — игры такого плана предполагают обязательный литературный или, реже, кинематографический источник);
- *структурирование времени* («как здорово, что все мы здесь сегодня собрались» — это задача начинающих игроков).

Организация игры начинается с её замысла. Основное внимание при этом должно быть уделено следующим моментам. Во-первых, задуманный мир должен быть целостным, но допускать множество различных ситуаций. Во-вторых, уточняется продолжительность игры.

Определяется форма проведения игры: полигонная или кабинетная. Если игра полигонная, то определяются основные характеристики места игры.

Обычно реальное количество участников бывает в 1,5-3 раза меньше заявленного.

Следующий важный момент — подбор организаторов игры и создание команды мастеров. Её задача — разработка замысла игрового мира, подготовка к игре, контроль за её ходом и (в случае необходимости) защита игрового мира от неадекватных ему действий игроков.

Команда на небольшую игру состоит обычно из 5-7 человек, но не больше 10.

Команда должна создать командную легенду — историю изображаемого народа, города и т.п., описание современного состояния (кому, сколько лет, кто что делает, в каких родственных или иных отношениях состоит) — и материализовать задуманный имидж команды.

Начало игры должно быть по возможности красивым и эффектным. Часто для этого проводят парад участников игры или устраивают вводное театральное действо.

Финансово-экономические деловые игры. Цель таких игр — подготовка учащихся к рыночной экономике. Для этого моделируются определённые управленческие, экономические, финансовые, бизнес-ситуации, в которых формируются умения анализировать их и принимать оптимальные решения.

В школах деловые игры могут проводиться как на уроках, так и во время внеклассных мероприятий.

Финансовая сторона игры может предусматривать введение собственной школьной валюты и активную деятельность банка, проводящего такие операции, как кредитование коммерческой деятельности фирм, проведение займов, введение личных лицевых счетов клиентов, а экономическая — моделировать организацию производительной деятельности в значительном объёме и разнообразных формах. Это частный бизнес, малые предприятия, кооперация, большой объём коммерческих услуг, торговля.