



СОЦИАЛЬНО-МОДЕЛИРУЮЩИЕ ИГРЫ В УПРАВЛЕНИИ ВОСПИТАНИЕМ

К. НЕЧАЕВА

Одной из эффективных форм внеурочной деятельности для решения задач формирования созидательной личности обучающегося может стать социально-моделирующая игра. Вариативность конструирования внедрения новых требований в процессе игрового взаимодействия позволяет провести разумное обсуждение актуальных для педагогов, обучающихся и их родителей вопросов. Социально-моделирующая игра становится искусственно созданной ситуацией для изучения процессов в образовательном учреждении и его ближайшем социальном пространстве, по результатам которой возможна синхронизация дальнейших действий всех участников образовательного процесса.

Любой педагогический коллектив, несмотря на социально-политическую ситуацию в обществе, старается как можно качественнее решить задачу подготовки своего выпускника к активной жизнедеятельности в обществе как гражданина, труженика и семьянина. Основные положения, заложенные в Концепции модернизации образования в прошедшем десятилетии, по активизации всех участников образовательного процесса определили вектор развития их отношений на основе самоуправления и социального партнёрства. Вступление в силу с нового учебного года новых законодательных актов потребует относительной перестройки в правовых и межличностных отношениях всех участников образовательного процесса. Некоторые нормативы будут способствовать не только внедрению рекомендаций, разработанных на федеральном уровне, но и поиску самим образовательным учреждением новых практик, которые будут эффективно работать в их конкретном случае. Ведь, например, сегодня по уровню и специфике организации жизни в школе, её имиджу можно наблюдать совершённые 5–7 лет назад действия администрации учреждения. При этом, как правило, видимые результаты обозначили рост значимости заведения и уважения к проводимой коллективом педагогической работе. Постепенно возникает потребность в осмыслении способов постоянной поддержки качества работы и поиска оптимальных решений по актуальным для педагогического и детского коллектива задачам. Становятся очень важными методы разработки не только программ развития учреждения, но и формы обсуждения необходимых мер и процедуры их внедрения.

Одним из наиболее объективных и достаточно полноценных по получению обратной связи можно считать игровой метод в социально-моделирующей форме. Здесь нужно отметить такой момент: несомненно, что сути, любая игра моделирует какие-либо социальные явления, поэтому педагог, разрабатывая для по-

31

Технологии
и инструментарий
[45 – 89]





строения своего педагогического процесса игровые моменты, воспроизводящие социальную реальность, оправданно называет их социально-моделирующими. Внедрение некоторых позиций внеурочной деятельности новых ФГОС способствовало получению опыта использования различных типов социальных игр и применение социально-психологических тренингов для решения общественно-педагогических задач. Однако существенным моментом становится создание именно модели, потребность в которой возникает, если реальная социокультурная ситуация не совсем ясная, но после специального мониторинга чётко выделены базовые точки для дальнейшего моделирования, и эффективность процесса решения в игровой форме очевидна.

Актуальное по содержанию взаимодействие обеспечивает интерес к жизнедеятельности в учреждении и мотивирует к добровольному участию значительное число различных по социальному составу игроков. Если игра по времени достаточно длительная и игровое пространство открыто для новых заинтересованных игроков, то это способствует возникновению характерных кратковременных объединений. В педагогической практике, начиная с 80-х годов XX века, используется модель «День самоуправления», когда в течение определённого периода административно-педагогические функции выполняют обучающиеся. В последние годы появилось много разработок копирующих работу широкого спектра социальных институтов. Одной из широко апробированных и наиболее глобальной по масштабам реализации является игровая модель ученического самоуправления «Демократическая республика», подтверждающая, что моделирующие игры могут успешно применяться педагогами для работы со всеми участниками образовательного процесса. При этом нужно отметить, что для детей младшего школьного возраста чаще моделируется ситуация сказочного содержания или в создании сюжета участвуют фантастические герои. Для детей подросткового возраста педагоги, как правило, реконструируют события, в которых игровой статус позволяет совершить нравственный выбор. Необходимо отметить, что педагоги нацелены на освоение информации и их разработки, в большинстве случаев воспроизводят свершившиеся ситуации, так как их достаточно удобно анализировать вместе с детьми, формируя коммуникативные, аналитические и информационные компетенции.

Во всех вариантах социально-моделирующие игры можно считать психологически безопасным включением в игровую практику неподготовленной к публичной общественной активности личности. Также одним из пунктов обоснования необходимости обращения к методу моделирования в игровой форме становится ненавязчивое освоение норм социально-приемлемого поведения и контролируемая динамика изменения позиции обучающегося. Здесь нужно отметить, что сегодня существует не менее влиятельный момент в формировании поведенческих реакций, а именно активное использование всеми участниками образовательных процессов различных гаджетов. Цели использования, конечно, существенно различаются, однако, очень многие люди любого возраста используют социальные сети, в том числе, и для игрового взаимодействия. В интернет-среде достаточно много разноплановых и даже образовательного характера игр, моделирующих социальное пространство или населённого пункта, или небольшого социума во всевозможных вариантах: от реконструкции исторических периодов и современной реальности до фантастических сюжетов. Непохожее по тех-



ническому исполнению и по уровню сложности смоделированное в виртуальной среде социальное пространство предоставляет возможности использования как заданных разработчиками параметров, так и их самостоятельное конструирование, а в неординарных случаях — даже полную самостоятельную разработку правил и содержания. Несомненно, что такие игры, кроме яркого дизайна и уникального собственного мира, привлекают возможностью общения и построения своего поведения в зависимости от собственных потребностей и чувств. Очень часто подростки, аргументируя своё участие в игровом пространстве смоделированного социума, размышляют о репетиции в он-лайн режиме поведения в определённых ситуациях. Однако, в реальной образовательной среде, даже во внеурочное время, такие условия создаются очень редко, и, следовательно, не всегда есть возможность применить отработанные игровые отношения. Постепенно растёт число детей, для которых это начинает становиться проблемой, так как их восприятие окружающего мира и познание его устройства происходят, в том числе, на виртуальных огородах, магазинах, фабриках, заставах и других объектах. Поэтому одним из эффективных вариантов форм внеурочной деятельности в качестве нового педагогического тренда может стать использование социально-моделирующих игр с непосредственным общением в стенах образовательного учреждения. Если проводить аналогии, то в 90-е годы XX века в практику школ стремительно вошли интеллектуальные телевизионные игры, поэтому имитация конкретного социума с выстраиванием сюжета на платформе виртуальных игр достаточно хорошо воспримется детьми. Такие мероприятия, организованные с педагогическим сопровождением, будут иметь целенаправленное и педагогически обоснованное для конкретного детского коллектива формирование игровых событий.

Именно сегодня, когда социально-моделирующие игры приобрели достаточную популярность и в реальной жизни, и особенно в виртуальном мире, в том числе и в социальных сетях, когда практически у любого человека есть небольшая практика по участию в подобном виде игр, администрацией учреждения это может быть эффективно использовано для решения своих управленческих задач. Социально-моделирующие игры, которые планирует администрация учреждения, должны быть направлены на решение задач перспективы. В частности, для разработки программ развития или локальных актов, массовое появление которых предопределяет конвенциональный подход, заложенный в новых ФГОС, а также для обсуждения возможностей получения дополнительных ресурсов или для моделирования выпускника своего учреждения. Полученный результат по итогам игр возможно привести к относительно единой составляющей какого-либо административного решения, что обусловит синхронизацию дальнейших действий различных участников образовательного процесса — и педагогов, и детей, и их законных представителей. Несомненно, что игровая модель не воспроизведёт всю палитру предполагаемых действий имитируемого социума, но продемонстрированные в игровой период отношения между участниками могут достаточно адекватно отразить точку зрения их на заданную проблему. Моделирование поможет создать образ, который будет воспроизводить ряд существенных свойств коллектива образовательного учреждения, что также важно с позиций управления. Таким образом, социально-моделирующая игра с целью управленческого характера будет наиболее оптимальным вариантом в совре-





менной социокультурной ситуации, позволяющим проводить ещё и объективную экспертизу существующего уровня подготовленности педагогов и детей к социальному взаимодействию.

Этот момент очень важен в преддверии начала действия довольно большого объёма новых нормативных документов. В образовательных учреждениях данный вид игр, направленный на решение задач социума, появляющихся вместе с новыми инициативами в области образования, будет актуализироваться. Разработка способов их внедрения и рассмотрение возможных путей развития на моделях будут более этичными и уважительными к участникам образовательного процесса. А после проигрывания в предложенных социальных моделях введение будет восприниматься достаточно спокойно, так как участники будут знать примерный алгоритм действий. Так, например, согласно п. 3 Письма Минобрнауки РФ № ДЛ-65/08 от 28.03.2013 «Об установлении требований к одежде обучающихся» с сентября этого учебного года органам государственно-общественного управления образовательных учреждений предстоит определять цвет, фасон и другие детали общего вида одежды обучающихся. Несомненно, что в некоторые первоначальные варианты, внедрённые для выполнения законодательства в ограниченные сроки, постепенно будут вноситься коррективы, которые потребуют реального повседневного ношения предложенной одежды. Чтобы исполнить п. 9 Письма, который опирается на п.6 ст. 26 «Управление образовательной организацией» нового Федерального закона «Об образовании» о принятии решения о введении требований к одежде именно всеми участниками образовательного процесса, необходимо качественно организовать его обсуждение. Так как советы обучающихся и советы законных представителей охватывают лишь некоторую часть школьного сообщества, то длительная социально-моделирующая игра может стать оптимальной формой для поиска приемлемого для большинства варианта. К тому же игровое моделирование поможет детям, особенно подросткового возраста, адекватно воспринять безоговорочное требование носить почти одинаковую одежду. К тому же в ходе игры можно сразу рассмотреть предполагаемые материальные затраты и возможности местной инфраструктуры по обеспечению в достаточном количестве особенной одеждой большого числа клиентов. Совместное творческое мышление и соблюдение правил, заданных игрой, сосредоточат и педагогов, и детей, и их родителей на данной задаче, помогут им скоординировать процесс принятия решения. Игра задаёт определённый темп, и эмоциональная составляющая допускает быстрый подъём творческой активности, а разрозненное обсуждение вопроса разными советами на заседаниях растянуло бы принятие удовлетворительного решения во времени.

В зависимости от объёма запроса, который администрация хочет получить от участников образовательного процесса, разрабатываются или краткосрочные игры, или игры длительного характера. В обоих случаях происходит воспроизведение моральных, правовых и прочих отношений коллектива образовательного учреждения и его социума, что предполагает имитационное моделирование. Игровой аспект позволяет выбрать и коллективно обосновать наиболее рациональную стратегию и без существенных материальных затрат оценить за незначительное время прогресс системы с длительными циклами развития. Также возможность трансформации модели является самым информативным моментом, позволяющим получить наиболее оптимальные варианты развития социального



пространства образовательного учреждения. Здесь нужно отметить, что для каждой игры должна быть исключительная цель, чётко и конкретно сформулированная по данной проблеме. Это, конечно, ограничивает частоту использования разработанной игры, и привлечение определённого кадрового, информационного и материального потенциала конкретного учреждения подчёркивает её уникальность. Однако, апробация технологии такого мероприятия позволит на этой основе уже без значительных временных затрат разрабатывать новые оригинальные игры. Как и в любой игре, в разработке должны быть требования к игрокам, пространству и времени, моделируемой реальности. Так как создание конкретного фрагмента социальной реальности происходит в модели — аналоге, то изначально определяется его структура и связи с другими элементами, чтобы расставленные границы позволили чётко выдержать тематику, которая на практике может включать слишком широкие для конкретной игры значения. Свойственное для социально-психологических явлений моделирование деятельности при помощи другого вида деятельности позволяет в условиях образовательного учреждения формировать игровые события как социальное творчество обучающихся и педагогов и как административные действия, синхронизирующие работу всех структур.

Значит, организация социально-моделирующих игр с управленческими целями может происходить в соответствии с такими методическими правилами:

- Создание творческой группы, организующей и координирующей весь процесс. Нужно отметить, что так как именно такая группа по подготовке игры будет производить отбор свойств, то полученная модель будет изначально субъективна. Это несколько не снижает её значения для решения управленческих задач, т.к. модель будет соответствовать стилю конкретного руководства. Однако в случае смены состава администрации, необходимо будет вносить корректировки, отвечающие новым запросам.

- Проведение мониторинга по позициям, которые, с точки зрения администрации, требуют решения и выявления наиболее актуальных. Также следует обозначить особенности выявленной проблемы и специфику её восприятия в конкретном учреждении.

- Определение цели и постановка задач игрового действия. Возможный прогноз по действиям участников.

- Распределение ролей игроков или позиций, с которых будет начинать развиваться игровое действие. Это один из существенных моментов создания социально-моделирующей игры. Эти стартовые позиции должны доступно продемонстрировать актуальность выбранной темы.

- Разработка правил и сюжета игры, которые всё же будут предполагать большую вариативность и свободу действий участников. Как и в любой игре, желательно продумать ограничения или препятствия, возможности выигрыша и проигрыша. Чтобы решить не только управленческие, но и педагогические задачи, нужно особо обозначить правила совместного обсуждения стратегий и определить ряд показателей, которые помогут не выходить за рамки игры. Проанализировав логические следствия из выполняемых правил, из модели можно сделать средство изучения закономерности принятия решений играющим коллективом.

- Утверждение сопровождающих документов, наличие которых является одним из современных требований к проведению любых мероприятий, так же как





УПРАВЛЕНИЕ И ПРОЕКТИРОВАНИЕ

своевременное определение необходимых видов ресурсов для проведения игры. Организаторам игр необходимо учесть, что мероприятие состоится в учреждении официально, и, кроме методического пакета с положением об игре, необходим чёткий приказ о проведении, должна быть предусмотрена сертификация участников игры.

- Организация педагогического сопровождения игры, что предполагает привлечение педагогических работников, содействующих игровому взаимодействию и своевременной рефлексии, способных проанализировать игровую ситуацию и помочь в дальнейшей реализации разработок.

- Набор участников игры, агитация к участию, определение уровня информированности по теме игры и степени подготовленности к решению игровых задач.

- Консультации для игроков и составление расписания их подготовки в режиме тренингов, если требуется наличие определённых навыков для эффективного социального взаимодействия в процессе игры. Объяснение специфики игровых задач, а также средств и образов, которые нужно будет воплотить в игре.

- Управление ходом игры до её успешного завершения и само игровое действие, стимулирующее процессы спонтанной активности и выбора игроками пути решения. Обязательно должны быть продуманы ситуации успеха, способы поддержки максимальной интенсивности игрового взаимодействия, при необходимости конкурентного характера. Можно определить изначально неравные условия и возникновение непредсказуемых случайностей, которые станут критическими моментами игровых событий.

- Сбор данных и материалов игры, их обработка для верификации полученной модели. Если информации получилось большое количество и несколько разной по своей природе, то появляется возможность рассмотреть связи проигранной ситуации с другими важными сторонами жизни участников игры.

- Подведение итогов как статистическое, так и аналитическое, содержательная интерпретация хода и итогов игры. В процессе игровой деятельности возможно появление в модели таких аспектов, которые ещё не существовали. Любые варианты игровых событий будут показывать восприятие предполагаемых социальных изменений. Вполне закономерно будет более глубокое проявление психических реакций личности игроков. При этом сориентироваться в дальнейшей синхронизации действий участников образовательного процесса и в построении вертикали их взаимодействия, администрации могут помочь сделанные по аналогии выводы о ходе игры.

- Информирование участников игры о её результатах, рефлексия и публичное подведение итогов.

- Использование полученной информации при разработке управленческих решений, с учётом их вероятностного характера. При этом если требуется более научная разработка игровой практики, то можно применить математические методы изучения оптимальных стратегий в играх, в частности, теорию игр, которую используют при анализе воспроизведения поступков людей или при изучении воздействия на них социально-психологических систем, например, во время государственных выборов.

Если смоделированные отношения были рассмотрены с искренней заинтересованностью и результат положительно восприняли все участники игры, то, в первых, можно использовать этот момент как стартовый для формирования сети



межличностных отношений на основе технологии краудсорсинга, а во-вторых, возможна дальнейшая практическая реализация модели не только с управленческой точки зрения, но и в воспитательных целях в таких формах, например, как серия акций, конкурсов, проектов.

Правилами игры можно предусмотреть несколько взаимозависимых игровых модулей, можно также организовать как совместное действие детей и взрослых, так и их отдельную работу. Если команд будет несколько, то, как результат, можно получить отличные друг от друга модели, отражающие видение социальной проблемы с разных сторон. В зависимости от играющих, могут возникнуть как конкурирующие между собой варианты, так и многоуровневые модели, из совокупности которых можно сделать многомодельное построение. Такой результат потребует от орггруппы больше временных затрат для анализа итогов игры, но при воплощении в практику будут уже изначально решены очень многие вопросы. Так, например, если социально-моделирующая игра воспроизводила разработку тем в «Школе актива» или создания повестки заседаний Совета обучающихся, то у одной из групп будет доминировать, например, проблематика формирования во внеучебной деятельности каких-либо компетентностей, а у другой группы — создание условий для созидательной жизнедеятельности. Здесь очень важно верно направить сюжет игры, определив в виде препятствия, например, мотивацию посещения учеником уроков. Ведь, если в виде исходного положения ведущий игры обоснует нужность школы как учреждения образования для государства, различных ведомств и социальных институтов, в том числе и семьи, то появляется завязка в виде проблемы изначальной нужности школы непосредственно ребёнку. Для развития игровых моментов можно взять вполне чёткие препятствия в виде развития науки, предоставляющей возможности самому определять информационный источник, и уровень бытовых условий, где комфортное и благополучное проживание не связано с уровнем грамотности и культуры. Разные группы могут не только по-своему раскрыть путь повышения интереса к жизни в учреждении, но и выявить новые моменты в мотивации, подходящие для конкретной школы и окружающего её социума.

Так как руководством страны рекомендовано очень много новых позиций, и их непосредственное внедрение зависит от решений администрации учреждения, то современная социокультурная ситуация способствует применению социально-моделирующих игр как наиболее оптимальной формы. Обсуждение «дорожной карты», возможное возрождение норм ГТО, специфика введения ФГОС и политика по инклюзивному образованию представляют далеко не полный перечень задач, которые в ближайшем будущем окажут воздействие на организацию жизнедеятельности российских школ. Большая степень свободы в момент внедрения законодательных инициатив может способствовать реализации случайных последовательностей, которые продемонстрируют феномен неопределённости, свойственный любому новому глобальному начинанию. Поэтому слаженные действия не только администрации учреждения, но и педагогического коллектива, органов самоуправления обучающихся и их родителей, детских общественных объединений, синхронизированные с помощью различных, в том числе, и игровых технологий, позволят не только достичь высокой степени демократизации жизнедеятельности в образовательном учреждении на основе соуправления, но и упорядочить их работу над актуальными для конкретных коллективов вопросами.

