

**Конкурс интерактивных образовательных модулей «Лифт в будущее»
Номинация «Государственное управление»**

**ИМИТАЦИОННАЯ ИГРА
«РЕГИОНАЛЬНЫЙ ФОРСАЙТ»**

Первый Тамбовский филиал РАНХиГС

Автор: Переверзева А.А.

Содержание модуля:

Разработанный на основе технологии имитационной игры модуль направлен не только на создание педагогических условий для выработки профессиональных навыков в условиях, приближенных к реальным, но и на формирования активности студентов в обучении. Поскольку форсайт представляет собой не только комплексную технологию предвидения будущего, но и механизм согласования партикулярных интересов отдельных групп граждан основной деятельностью единицей содержания игры явилась способность к коммуникации в ситуации согласования интересов сторон. Именно этот аспект форсайта был заложен в основу имитационной модели игры.

Научный предмет или область практики, к которым относится модуль:

проектирование социальных систем как определение будущего состояния конкретного социального объекта, процесса, явления в пределах определенной программы и плана.

Номинация:

Специальная - Государственное управление

Число и состав участников:

Целевая аудитория модуля - студенты старших курсов очной формы обучения по направлению подготовки «Государственное и муниципальное управление. Игра рассчитана на 20 человек и предполагает командную работу студентов. Группа, участвующая в данной игре, должна соответствовать следующим критериями готовности к участию в ней: знание теоретических основ социального проектирования и прогнозирования, наличие научно-исследовательских навыков, опыт участия в социально-психологических тренингах и деловых играх, владение программой Microsoft PowerPoint.

Место модуля в образовательном процессе:

Модуль проводится в рамках учебного плана и на базе учебных материалов дисциплин «Социология управления»(вариативная часть профессионального цикла) и «Основы социального прогнозирования»(базовая часть профессионального цикла) (данные дисциплины проводятся на 4 курсе в 7 семестре). В игру закладывают

систему учебных заданий (темы курсовых работ по дисциплине «Основы социального прогнозирования»), которые используются студентами для разработки проектов. Курсовая работа, встраиваемая в учебный план подготовки студентов, становится итогом выполняемых заданий.

Материал, на котором реализуется модуль:

Инструкции для игроков к этапам игры, бланк со схемой разработки проекта, бланк оценки проекта, комплект ролей и функций игроков, перечень возможных вопросов для обсуждения проектов экспертами, стратегия социально-экономического развития Тамбовской области на период до 2020.

Реализуемая педагогическая технология:

Для реализации модуля использована технология имитационной игры. Это дает возможность формировать и развивать профессиональное мировоззрение в условиях квазипрофессиональной деятельности. Кроме того, игровая форма освоения профессиональной деятельности облегчает процесс усвоения знаний, вызывает эмоциональный подъем у участников.

Описание формы проведения модуля:

Интерактивный характер модуля в наиболее выраженном виде проявляется на этапе проведения «круглого стола». Круглый стол как форма коллективной дискуссии предоставляет максимальную возможность проводить плодотворные обсуждения, всесторонне рассматривать различные вопросы и вырабатывать совместные решения. Проблемы, обсуждаемые за «круглым столом» могут затрагивать любые социально-значимые вопросы.

Схема (этапы) проведения модуля:

1 этап. Создание проекта. Студенты разбиваются на группы по 4 человека. Выбирают тему и формулируют название проекта. Разработка совместного проекта осуществляется по заданному алгоритму. Срок разработки проекта -3 недели.

2 этап. Подготовка к игре. На данном этапе осуществляется оформление проекта в виде презентации в формате программы Microsoft PowerPoint и ознакомление с правилами проведения «круглого стола» с распределением ролей между группами. Время, отводимое для презентации одного проекта -10 минут. Максимальное количество слайдов в презентации 8-10. Комплект ролей и функций игроков отражает «картины» фрагментов профессиональной деятельности менеджеров, которая моделируется в игре. Игроки представляют различные структуры сообществ региона: органы региональной власти, бизнес, научное сообщество и общественность. Преподаватель выступает в качестве ведущего, осуществляя функции медиатора и модератора процесса. Срок -1 неделя.

3 этап. Проведение «круглого стола». Каждая из групп по очереди презентует свой проект. Эксперты (представители органов региональной власти, бизнес, научное сообщество, потребители и общественные организации) после совместной дискуссии оценивают степень реалистичности проекта, его целесообразность, рентабельность, оформление и содержание презентации по 10 бальной шкале. Группа, набравшая наибольшее количество баллов, объявляется победителем.

Деятельность организатора (педагога):

Первые два этапа игры (разработка форсайт-проекта и создание презентаций и подготовка вопросов для обсуждений) опираются в основном на внеаудиторную самостоятельную работу студентов и требуют больших трудозатрат. Роль преподавателя на этих этапах состоит в осуществлении обратной связи в процессе выполнения заданий. На третьем этапе игры существенно возрастает влияние активности и влияния преподавателя на процесс и результат игры. Преподаватель выступает как медиатор в процессе групповой дискуссии, призывая и контролируя соблюдение следующих принципов взаимодействия между студентами: взаимное уважение, беспристрастность и равноправие; как модератор, стимулируя обмен мнениями, создавая атмосферу партнерского сотрудничества; как интерпретатор знаний на этапе обсуждения полученных результатов, анализируя допущенные студентами ошибки.

Подведение итогов модуля:

Опыт, полученный в игре, должен быть осмыслен. Для этого следует проведение деролинга, когда участники игры должны прийти к пониманию, что игра закончена. После этого можно приступить к трактовке происходящего с преподавателем, совместного анализа того, что получилось, что требует доработки, каким образом можно было бы сделать и почему так получилось.

Возможности тиражирования модуля:

Модуль проработан как сценарно, так и методически. На основе разработанный инструкций, описания игры, возможно развернуть аналогичный проект на другом материале или проблематике.