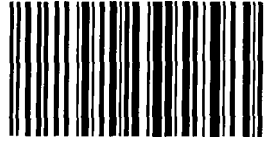


На правах рукописи



005014420

ШИБАЛОВ ЕВГЕНИЙ ЮРЬЕВИЧ

**СОЦИАЛЬНО-МОДЕЛИРУЮЩАЯ ИГРА
КАК СРЕДСТВО СОЦИАЛЬНОГО ВОСПИТАНИЯ
СТУДЕНТОВ ВУЗА**

13.00.02 – теория и методика обучения и воспитания
(социальное воспитание в общеобразовательной и высшей школе)

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата педагогических наук

15 МАР 2012

Кострома
2012

Работа выполнена на кафедре социальной педагогики
Федерального государственного бюджетного образовательного учре-
ждения высшего профессионального образования «Костромской госу-
дарственный университет имени Н.А. Некрасова».

Научный руководитель: доктор педагогических наук, доцент
Куприянов Борис Викторович

Официальные оппоненты: **Фришман Ирина Игоревна**
доктор педагогических наук, профессор,
ФГНУ «Института психолого-
педагогических проблем детства» РАО,
заместитель директора

Осипова Татьяна Геннадьевна
кандидат педагогических наук, доцент,
ОГБОУ ДПОС «Костромской областной
учебно-методический центр»), заместитель
директора

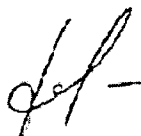
Ведущая организация: ФГБОУ ВПО
«Воронежский государственный педаго-
гический университет»

Защита состоится «27» марта 2012 года в ____ часов на заседании
диссертационного совета ДМ.212.094.02. по защите диссертаций на со-
искание ученой степени доктора и кандидата педагогических наук при
ФГБОУ ВПО «Костромской государственной университет имени Н.А.
Некрасова» по адресу: 156012, г. Кострома, п. Новый, д.1, Институт пе-
дагогики и психологии, ауд. 277.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке Федерального
государственного бюджетного образовательного учреждения высшего
профессионального образования «Костромской государственной уни-
верситет имени Н.А. Некрасова»

Автореферат разослан «27» февраля 2012 года.

Ученый секретарь
диссертационного совета



О.А.Павлова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования. Скорость цивилизационных процессов в XXI веке, глобализация мирового хозяйства, усиление разнообразных угроз, неоднозначность положения в экономической, социальной и политической сферах современной России определяют беспрецедентный масштаб задач развития российского общества. Ключевым ресурсом общественного прогресса призвано стать молодое поколение, его наиболее образованная часть – студенты и выпускники вузов. Именно от этой категории населения, ее сопричастности к историческим переменам, направленности молодежной солидарности, наличия социального опыта взаимодействия с другими людьми, с государственными и общественными организациями, успешного осуществления собственных целей в условиях конкуренции зависит будущее нашей страны. В то же время в последние десятилетия в российском обществе возникло фактическое отчуждение больших масс населения, в том числе и молодежи, от управления реальными социальными процессами, происходящими в обществе, усугубляется межпоколенное отчуждение.

Значительной частью общества, исследователями и преподавателями отечественных вузов признается противоречивость сложившейся ситуации и необходимость совершенствования существующей практики социального воспитания студенчества, преодоления ряда имеющихся трудностей. Прежде всего, непосредственное включение неподготовленных студентов в те или иные общественные процессы предусматривает создание пространств социального экспериментирования, безопасного для личности и общества, – социальных моделей, игровых практик. Поскольку нельзя ограничиваться работой только с социально активными юношами и девушками, возникают трудности, связанные с вовлечением в содержательное и интенсивное социальное взаимодействие больших групп молодежи. Непросто обеспечить и мотивацию участия значительного числа студентов. Все названные обстоятельства настоятельно требуют использования особых средств социального воспитания студентов, моделирующих социальную реальность, привлекательных для молодежи, рассчитанных на участие значительного количества молодых людей.

Знакомство с опытом работы отечественных вузов (МГУ им. М.В. Ломоносова, МГИМО, СПбГУ), различного рода общественных объединений молодежи дает право утверждать, что значительными потенциалами в социальном воспитании студентов вуза обладают социальные (ролевые, имитационные, моделирующие, деловые и другие) игры, среди которых может быть выделен особый тип – социально-моделирующая игра. В то же время нельзя не отметить особенно-

сти существующей практики использования игровых средств социального воспитания: в вузах часто преобладает ограниченность моделируемых явлений и дидактизм, в общественных молодежных объединениях – эпизодичность и стихийность. Таким образом, можно констатировать, что, с одной стороны, обычно используется тип игр, наиболее полно соответствующий современным требованиям к средствам социального воспитания студентов вуза, с другой стороны, имеющиеся возможности таких игр реализуются недостаточно и вызывают необходимость научного исследования и разработки соответствующего методического обеспечения.

Существенные предпосылки для изучения социальных игр заложены в фундаментальных работах Э. Берна, Г. Гегеля, Г. Гадамера, Й. Хейзинги, Ф. Шеллинга и других. Многоаспектное исследование социальных игр и реконструкций в конце XX – начале XXI веков представлено в различных отраслях научного знания: истории (Д.Б. Писаревская, М.А. Славко), культурологии (К.Ю. Баннов, А.Ю. Лосинская), социологии (С.Ю. Ковальчук, Д.В. Орлов, Е.И. Пашковская), психологии и педагогике (В.П. Бедерханова, М.Р. Битянова, Б.В. Куприянов, З.И. Лаврентьева, А.Е. Подобин, Е.А. Репринцева, С.А. Шмаков, Д.Б. Эльконин), ролевом моделировании (А.В. Ампилов, М.Ю. Кожаринов, Г.Н. Куликов). Несмотря на разработанность в отечественной науке теории и методики педагогически целесообразного применения социальных игр в воспитании учащейся молодежи (Г.М. Авилов, Н.П. Анিকেва, Н.Н. Богомолова, А.А. Вербицкий, О.С. Газман, В.М. Кларин, О.В. Миновская, А.А. Попов, А.С. Прутченков, И.И. Фришман), степень осмысления научно обоснованных подходов к пониманию педагогических условий, обеспечивающих эффективность процесса социального воспитания студентов вуза посредством социальных игр, остается недостаточной, что ведет, в свою очередь, к снижению эффективности практики социального воспитания учащейся молодежи. Теоретические основы изучения процесса социального воспитания в вузе изложены в работах В.М. Басовой, Б.З. Вульфо́ва, В.Т. Лисовского, А.В. Мудрика, Т.Г. Осиповой, М.И. Рожкова, А.И. Тимонина, их учеников и коллег, в то же время игре как средству социального воспитания студентов в научной и учебной литературе уделяется незаслуженно мало внимания.

Все вышеуказанное позволяет выявить ряд **противоречий**:

– между современными требованиями к средствам социального воспитания студентов учреждений высшего профессионального образования и недостаточной реализацией этих требований в массовой социально-воспитательной практике;

– между наличием передового опыта использования отдельных типов социальных игр в решении конкретных задач социального воспитания студентов вуза и недостаточным его осмыслением как в методическом, так и в научном плане;

– между исследованностью целого ряда аспектов социального воспитания студентов вуза, разработанностью научно-теоретических подходов к пониманию средств социального воспитания и отсутствием целостных исследований по проблемам использования социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза.

Сформулированные противоречия обусловили выбор **проблемы** исследования: при каких педагогических условиях социально-моделирующая игра будет являться средством социального воспитания студентов вуза?

Цель исследования: выявить, обосновать и экспериментально проверить педагогические условия использования социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза.

Объект исследования – социально-моделирующая игра как средство социального воспитания студентов вуза.

Предмет исследования – педагогические условия использования социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза.

Исходя из формулировки проблемы, цели, объекта и предмета была выдвинута **гипотеза исследования:** социально-моделирующая игра как средство обеспечит реализацию задач социального воспитания студентов вуза при следующих педагогических условиях:

– в процессе социально-моделирующей игры воспроизводится полисубъектное взаимодействие социальных институтов на уровне экономических, социальных, политических, правовых, моральных отношений;

– пространство социально-моделирующей игры создает совокупность актуальных побудителей игровой активности для студентов;

– педагогическое сопровождение участия студентов в социально-моделирующей игре обеспечивает оперативное ориентирование и избирательную активность в игровых ситуациях.

Для достижения цели и проверки гипотезы в процессе исследования решались следующие **задачи:**

– выявить сущность и особенности социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза;

– определить функции социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза;

– обосновать педагогические условия использования социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза;

– разработать методические правила использования социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза и проверить их в ходе опытно-экспериментальной работы.

Методологической основой исследования стали: концепция социокультурного опосредования развития личности (Л.С. Выготский); принципы системного (В.Г. Афанасьев, И.В. Блауберг, М.С. Каган) и идеи синергетического подхода в педагогике (С.В. Кульневич, Л.И. Новикова, Н.М. Таланчук); подходы к пониманию социализации, сформулированные в теории социального действия (М. Вебер, Ф. Знанецкий, Т. Парсонс); научные положения о моделировании реальности с применением игровых элементов (Э. Берн, П. Бурдые, Д. Мид, Ф. Фукуяма).

Теоретической основой исследования являются: концепция социального воспитания А.В. Мудрика и ее реализация в работах В.М. Басовой, М.В. Воропаева, Н.А. Евлешиной, Б.В. Куприянова, М.В. Шакуровой, В.Р. Ясницкой и других; положения возрастной и педагогической психологии об особенностях личностного развития в юношеском возрасте (И.А. Зимняя, Е.И. Исаев, И.С. Кон, А.А. Реан, В.И. Слободчиков, Д.И. Фельдштейн); исследования игры как средства воспитания, обучения и профессиональной подготовки (О.С. Анисимов, В.П. Бедерханова, А.А. Вербицкий, Ю.Н. Емельянов, М.В. Кларин, А.А. Попов, И.И. Фришман, А.С. Шмаков, Д.Б. Эльконин); совокупность положений, идей, концепций, характеризующих сущность социального воспитания студентов вуза (Н.Ф. Басов, Н.М. Борятко, Е.А. Леванова, Т.Г. Осипова, М.И. Рожков, А.И. Тимонин, В.А. Фокин и другие); разработка идей педагогического и социально-педагогического сопровождения (Е.А. Александрова, М.А. Битянова, Е.А. Козырева, А.Л. Уманский).

Для решения поставленных задач и проверки исходных научных предположений использовался комплекс следующих методов: теоретические (изучение и анализ литературы по проблеме, системный анализ, классификация, аналогии, интегрирование, моделирование), эмпирические (изучение и обобщение педагогического опыта, анализ продуктов деятельности студентов, наблюдение, в том числе включенное, интервьюирование, анкетирование, тестирование, опытно-экспериментальная работа), качественная и количественная обработка результатов исследования. Для диагностики эффективности использования социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов были выбраны следующие методики: «Уровень субъек-

тивного контроля» (УСК) Дж. Роттера, включенного наблюдения с целью фиксирования прецедентов, авторский опросник и анкеты.

Опытно-экспериментальной базой исследования явились: Федеральные государственные бюджетные образовательные учреждения высшего профессионального образования «Московский государственный институт международных отношений (университет) МИД России», «Национальный исследовательский ядерный университет “МИФИ”»; «Костромской государственный университет имени Н.А. Некрасова»; лагерь ролевых игр «Кентавр» (тематические игровые программы 2007–2011 гг.). В опытно-экспериментальной работе принимало участие 548 студентов вузов Костромы, Москвы, Ханты-Мансийска; 46 педагогов лагеря ролевых игр «Кентавр» (студенты, выпускники, аспиранты и преподаватели института педагогики и психологии КГУ имени Н.А. Некрасова) и образовательного бюро «Солинг» (г. Москва).

В проведенном исследовании можно выделить три основных этапа. На **первом этапе** (2006–2007 гг.) научная работа включала в себя анализ состояния исследуемой проблемы в философской, психологической и педагогической литературе; определялись основные подходы к разработке концепции исследования; проводились первичные исследования, направленные на изучение имеющегося опыта использования социально-моделирующих игр в процессе социального воспитания студентов вуза. На **втором этапе** (2007–2011 гг.) изучались существующие методики социального воспитания; разрабатывались методические правила использования социально-моделирующей игры, проводилась опытно-экспериментальная работа на экспериментальных базах исследования; осуществлялось уточнение научных предположений и представлений об изучаемой проблеме. На **третьем этапе** (2011–2012 гг.) определялась эффективность разработанных методик; обобщались результаты научного исследования, оформлялся текст диссертации; разрабатывались научно-методические рекомендации.

Личный вклад соискателя состоит во включенном участии на всех этапах исследовательского процесса, в непосредственном участии соискателя в получении исходных данных и опытно-экспериментальной работе; в непосредственном личном участии в апробации результатов исследования; в разработке игровых социальных моделей и методических правил, выполненных при участии автора; обработке и интерпретации экспериментальных данных, выполненных лично автором; подготовке основных публикаций по выполненной работе.

Научная новизна исследования состоит в следующем: введено и обосновано понятие социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза; разработана научная идея о специ-

фике функций социально-моделирующей игры как средства социального воспитания, обогащающая научную концепцию социального воспитания студентов вуза; доказано наличие связей между результатами социального воспитания студентов вуза, полученными в процессе использования социально-моделирующей игры, и содержанием игры, ее развивающимся характером, направленностью педагогического сопровождения участия студентов в игре; доказана перспективность амбивалентной (двойственной) логики формулировки методических правил использования социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что доказаны теоретические положения, вносящие вклад в расширение представлений об использовании социально-моделирующей игры в воспитании студентов вуза, расширяющие границы применимости полученных результатов в использовании игры как средства социального воспитания; проведена модернизация представлений о функциях игры как средства социального воспитания студентов на основе использования идей о социальном капитале; изложенные педагогические условия использования социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза способствуют более глубокому осмыслению механизмов опосредования в социальном воспитании учащихся; изучены внутренние и внешние противоречия процесса использования социально-моделирующей игры в социальном воспитании студентов вуза, позволяющие обосновать амбивалентную (двойственную) логику формулировки методических правил разработки и проведения данного вида игр.

Практическая значимость исследования состоит в разработке и внедрении: методических правил для педагогов вуза по разработке и использованию социально-моделирующих игр во внеаудиторной деятельности студентов (по конструированию игровых ситуаций, управлению процессом игры, педагогическому сопровождению участия студентов); форм организации социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза (межвузовский проект, проект в рамках отдельного вуза, факультета, проект в деятельности студенческого клубного объединения по интересам); методических материалов для повышения квалификации педагогов образовательных учреждений высшего профессионального образования.

Апробация результатов исследования осуществлялась на протяжении всего периода работы. Основные теоретические положения и выводы диссертации были изложены автором на всероссийских научно-практических конференциях «Педагогическое обеспечение работы с молодежью» (Ярославль, 2008), «Психология и педагогика социального

воспитания» (Кострома, 2009), «Воспитание в контексте междисциплинарного подхода» (Владимир, 2010), «Социальное воспитание: от зарождения традиций до современной практики» (Кострома, 2012), на межрегиональных научно-практических конференциях: «Региональный опыт воспитания: состояние и тенденции развития» (Кострома, 2008), на курсах повышения квалификации педагогических кадров (Кострома (2012), Москва (2010), Сургут (2011)), на методологических семинарах и заседаниях кафедры социальной педагогики Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова (2006–2012), в рамках Третьего международного симпозиума «Организаторские способности в системе психологического менеджмента и ментального управления потенциалами социальных групп и организаций» (Кострома, 2011), семинара-тренинга «Игровые технологии в формировании социально-профессиональных компетенций будущих специалистов» (Москва, 2008).

Обоснованность и достоверность научных выводов и полученных результатов исследования обеспечивается непротиворечивыми исходными методологическими и теоретическими положениями, всесторонним анализом проблемы, применением комплекса разнообразных взаимодополняющих методов сбора и обработки эмпирического материала, адекватных изучаемой проблеме, поставленным задачам, цели, гипотезе.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Социально-моделирующей называется игра, в которой осуществляется моделирование масштабного комплекса социальных институтов и имитация участниками игры общественных отношений в институциональных рамках. Особенности социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза являются: возникновение в процессе игры кратковременных игровых объединений, высокой интенсивности взаимодействия участников игры; интенсификация психических и социальных проявлений (реакций) личности; необходимость привлечения значительных ресурсов для подготовки и проведения социально-моделирующей игры; ограниченность частоты использования данного вида игр в практике социального воспитания и исключительное значение каждой отдельной игры; вариативность форм организации (межвузовский проект, проект в рамках отдельного вуза, факультета, проект в деятельности студенческого клубного объединения по интересам).

2. Функциями социально-моделирующей игры как средства социального воспитания являются: обеспечение самореализации студента вуза в общественной жизнедеятельности; экспертиза наличного уровня подготовленности к эффективному социальному взаимодействию

участников игры; подготовка студента к эффективному социальному взаимодействию; формирование у студента отношений межличностной значимости референтного характера со значительным количеством сверстников; формирование сети межличностных отношений студентов как потенциала решения актуальных задач общественного развития.

3. Педагогическими условиями эффективности использования социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза являются: в процессе социально-моделирующей игры воспроизводится полисубъектное взаимодействие социальных институтов на уровне экономических, социальных, политических, правовых, моральных отношений; пространство социально-моделирующей игры создает совокупность актуальных побудителей игровой активности для студентов; педагогическое сопровождение участия студентов в социально-моделирующей игре обеспечивает оперативное ориентирование и избирательную активность в игровых ситуациях.

4. Использование социально-моделирующей игры в социальном воспитании студентов вуза предполагает реализацию методических правил, основанных на сочетании: целостности пространства игры и относительной завершенности игровых модулей (экономического, политического, социально-гуманитарного и других); локализации и доступности игровых ресурсов; сочетания разнородности ресурсного положения участников игры и относительного равновесия суммарных возможностей игроков; обеспечения самоорганизации игрового взаимодействия и целенаправленного формирования игровых событий; предоставления участникам игры возможностей для социального творчества и обеспечения соблюдения основных правил игры; совместного обсуждения с педагогом продуктивных тактик и стратегий решения игровых задач и самостоятельного ответственного выбора действия участником игры; опоры на наличный уровень информированности и подготовленности к решению игровых задач с предоставлением студенту возможности развития и саморазвития.

Структура диссертации. Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложений. **Во введении** раскрывается актуальность выбранной темы, дано ее обоснование, определяются цель, объект, предмет, гипотеза и задачи исследования, характеризуются его методы и опытно-экспериментальная база; обосновываются достоверность, научная новизна, теоретическая и практическая значимость, формулируются основные положения, выносимые на защиту. **В первой главе** «Теоретические основы использования социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза» изложены подходы к изучению этого вопроса в современной философской, психологической и психолого-педагогической

литературе; обоснованы функции социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза, представлен современный отечественный опыт по заявленной проблеме. **Во второй главе** «Реализация педагогических условий использования социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза» охарактеризованы педагогические условия, представлены методические правила использования социально-моделирующей игры как средства социального воспитания, раскрывается содержание опытно-экспериментальной работы; опубликованы результаты диагностики, дан анализ эмпирических данных. **В заключении** сформулированы выводы исследования и определены направления дальнейшей разработки поставленной проблемы.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

С античности социальные аспекты игры разрабатывались большим числом мыслителей, в более поздний период философы, культурологи, социологи, психологи и педагоги активно исследовали сущность, потенциалы, способы организации, виды и классификации социальных (имитационных, ролевых, моделирующих) игр. В последние десятилетия существенный вклад в изучение социальных и моделирующих игр внесли такие ученые и практики, как Н.П. Аникеева, А.А. Вербицкий, О.С. Газман, Ю.Н. Емельянов, М.В. Кларин, М.Ю. Кожаринов, Б.В. Куприянов, В.Я. Платов, А.С. Прутченков, И.И. Фришман, А.С. Шмаков и другие.

Анализ подходов вышеуказанных авторов позволяет выделить ряд неоспоримых признаков социальных игр. Во-первых, это моделирование реальной (прошлое, настоящее, будущее) и нереальной (сказочной, фантастической) ситуации. Игра есть форма моделирования социальных отношений в различных сферах жизни общества. Во-вторых, наличие ролей, для которых определены их игровой статус, игровые цели, набор игровых средств. И, в-третьих, социальная игра всегда предполагает практическую реализацию модели взаимодействия в конкретных заданных условиях. Необходимо констатировать тот факт, что социально-моделирующие игры используются преимущественно в социальном воспитании подростков и старшеклассников, о чем свидетельствует анализ диссертационных исследований последних лет.

На основе анализа всего вышеизложенного мы выделяем такую категорию игр, как социально-моделирующие. *Под социально-моделирующими мы понимаем разновидность игр, в которых осуществляется моделирование масштабного комплекса социальных*

институтов и имитация участниками игры общественных отношений в институциональных рамках.

Осмысление специфики таких игр в контексте социального воспитания студентов вуза позволило выявить **функции** социально-моделирующих игр как средства социального воспитания:

- обеспечение для студента вуза самореализации в общественной жизнедеятельности;
- экспертиза наличного уровня подготовленности к эффективно-му социальному взаимодействию участников игры;
- подготовка студента к эффективному социальному взаимодействию;
- формирование у студента отношений межличностной значимости референтного характера со значительным количеством сверстников;
- формирование сети межличностных отношений студентов как потенциала решения актуальных задач общественного развития.

Исследование процесса реализации функций социально-моделирующей игры потребовало изучение передового опыта социального воспитания студентов вуза средствами социальных игр. В отечественной практике многих крупных городов России и ближнего зарубежья существует опыт организации так называемых «городских» игр. Не менее популярными среди молодежи являются командные игры «Дозор» и «Энкаунтер», включающие в себя соревнование по ночному городскому ориентированию, актерские и ролевые уровни, экстремальные и логические задания. Анализ имеющейся игровой практики учащейся молодежи дает нам право выделить такие элементы общей схемы игры, как участники, сюжет и моделируемая социальная реальность, правила организации пространства и времени (в том числе обеспечение относительной автономности и безопасности).

С целью решения задач социального воспитания студентов в настоящее время в ряде ведущих вузов нашей страны (МГИМО, СПбГУ) используются такие виды социально-моделирующей игры, как *модели Организации Объединенных Наций и Европейского Союза* («Модель ООН» и «Модель ЕС»). Они представляют собой синтез студенческой конференции и ролевой игры, когда в течение нескольких дней студенты воспроизводят (моделируют) работу соответствующих международных органов. Примером использования игрового социального моделирования является опыт факультета глобальных процессов МГУ им. М.В. Ломоносова (социально-моделирующая игра «Чили: 1970–73», где материалом моделирования стала историческая ситуация в этой стране 1970–73 гг., начиная с избрания на пост президента С. Альенде и завершая военным переворотом А. Пиночета). В подобно-го рода играх студент становится непосредственным участником специ-

ально конструируемой организаторами общественно-политической ситуации, в которой ему приходится на время занять одну из возможных ролей, включиться в заданную реальность, добиться выполнения поставленных целей.

Обобщая опыт российских вузов, общественных молодежных организаций и неформальных объединений молодежи, представляется возможным сформулировать **особенности** использования социально-моделирующих игр как средства социального воспитания студентов вуза:

- в процессе игры образуются кратковременные игровые объединения студентов, отличающиеся сборностью состава (объединения ранее малознакомых или незнакомых людей), относительной автономностью существования (ослабляется влияние на участника игры со стороны семьи, студенческой группы, компании, друзей и т.д.);

- возникает высокая интенсивность взаимодействия участников игры, происходит интенсификации психических и социальных проявлений (реакций) личности;

- подготовка и проведение социально-моделирующей игры требует привлечения значительных кадровых, материальных и финансовых, информационных, организационных ресурсов, что ограничивает частоту использования данного вида игр в практике социального воспитания и повышает значение каждой отдельной игры;

- социально-моделирующая игра может использоваться в различных формах организации (межвузовский проект, проект в рамках отдельного вуза, факультета, проект в деятельности студенческого клубного объединения по интересам).

На основании проведенного теоретического анализа, осмысления отечественного опыта и опытно-экспериментальной работы нами выявлены педагогические условия, при которых социально-моделирующая игра становится эффективным средством социального воспитания студентов в вузе.

В качестве **первого педагогического условия** использования социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза было определено следующее положение: *в пространстве социально-моделирующей игры воспроизводится полисубъектное взаимодействие социальных институтов на уровне экономических, социальных, политических, правовых, моральных отношений.* Существенное отличие социально-моделирующей игры от других видов игр заключается в масштабном комплексном моделировании (создание модели) социальных институтов и имитации ее участниками всевозможных вариантов общественных отношений между субъектами и их предметно-практических действий. Вслед за

М.В. Клариним, под имитацией или имитационным моделированием мы понимаем «живое изображение основных черт реальности». Поэтому в основу социально-моделирующей игры должны быть положены социальные, политические, социокультурные, экономические и другие характеристики ситуации развития того или иного общества, социального пространства.

Моделирование социальных институтов осуществляется в рамках двух игровых модулей – политического и информационного. Политический модуль предполагает «живую» имитацию социальных отношений между различными социальными субъектами игры и осуществляется в форматах павильонной и «городской» ролевой игры. Информационный – представляет собой систему программных он-лайн модулей (блогов, форумов), находящихся в интернете и предоставляющих возможность участникам игры совершать игровые действия в свободном графике в интернет-пространстве.

Функционирование информационного модуля обеспечивает несколько компьютерных программ, имитирующих различные виды деятельности – он-лайн модуль «Банк» (имитирует финансовую деятельность), он-лайн модуль «Магазин» (оборот, транспортировку, производство товаров), он-лайн модуль «Война мифов» (деятельность средств массовой информации), он-лайн модуль визуализации «Карта регионов» (возможность отслеживать изменения, происходящие в мире), макроэкономический он-лайн модуль «Ермак» (моделирование мировых экономических процессов).

Реализация первого педагогического условия предполагает в разработке игровой социальной модели:

- сочетание целостности и относительной завершенности игровых модулей (экономического, политического, СМИ и других) с их взаимозависимостью и взаимообусловленностью;

- обеспечение возможности играть в рамках нескольких модулей и переходить из одного модуля в другой;

- разработку системы управления информационными потоками внутри игры и «по поводу игры».

Эффективность использования социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза обусловлена (**второе педагогическое условие**) также тем, что *пространство социально-моделирующей игры создает совокупность актуальных побудителей игровой активности студентов*, вследствие открытости пространства игры, множественности стимулирующих воздействий, в условиях неравновесия ресурсного положения участников, возникновения критических точек развития игровых событий. Данное условие сформулировано на основе идей теории психологического поля (К. Левин), теории

синергетических систем (В.А. Аршинов, С.П. Капица, Е.Н. Князева, С.П. Курдюмов, И.Р. Пригожин, Г. Хакен), теории социального пространства П. Бурдьё.

В свою очередь, само игровое взаимодействие возникает за счет моделирования социальных отношений, физической и нормативной локализации ограниченного количества игровых ресурсов, а также отдельных игровых субъектов и игровых групп, ориентированных на получение ресурсов и обладающих возможностями их присвоения.

Анализ основных идей теории социального пространства (социальные отношения и капиталы индивидуальных либо коллективных агентов неравномерно распределены в пространстве и во времени), осмысление многочисленных текстов, созданных участниками клубов ролевых игр за последние два десятка лет, приводит к пониманию особого места, которое занимают во всей структуре моделируемых социальных отношений ресурсы, за обладание которыми и разворачивается конкуренция участников игры. Физическая и нормативная локализация ограниченного количества игровых ресурсов явилась результатом развития практики ролевых игр и сложилась для мотивирования игроков, предоставляя своеобразные объекты игрового конфликта («завязки игры»). С точки зрения конфликтологии объектами игрового конфликта выступают отдельные предметы (вещи), отношения, власть, статус и т.д. Разработка игры предусматривает выстраивание всей совокупности отношений вокруг объектов игровых конфликтов.

Как показывают многочисленные научные исследования, анализ опыта использования социально-моделирующих игр, в ходе взаимодействия субъекты игры должны быть:

- физически и нормативно локализованы (что заставляет их активно взаимодействовать, решая игровые задачи «здесь и сейчас»);

- ориентированы на получение ресурсов и обладать возможностями их присвоения. Названные параметры обеспечиваются разработкой игры и принятием субъектами условий игровой ситуации, в то же время возможности получения ресурсов представляют собой свойства личности участников игры (наличный опыт решения задач межличностного взаимодействия).

Использование социально-моделирующей игры в социальном воспитании студентов вуза предполагает создание «поля конкурентного взаимодействия» (К. Левин) для осуществления разрядки и состоит в удовлетворении потребности. Поле конкурентного взаимодействия образует совокупность побудителей активности в игровом взаимодействии. Социально-моделирующая игра разработана так, что субъекты игры (игроки-одиночки, игровые группы и мастера игры) запускают импульсы взаимопобуждений, в результате чего образуется последова-

тельность побуждений (один субъект – другой – третий и т.д.). Поле конкурентного взаимодействия поддерживается следующими ценностями, принятыми участниками ролевой игры:

– ценности индивидуального успеха, достигаемого в результате открытой конкуренции,

– ценности субъектности (индивидуальной активности участника, нацеленности на результат, достигаемый «здесь» и «теперь», самостоятельности и ответственности),

– ценности соглашения и его поиска,

– ценности творческого решения задач взаимодействия.

Участникам предлагаются определенные разработчиком игровой образ, игровые задачи, игровые средства. Схема игры предусматривает включение каждого игрока в несколько потенциально возможных конфликтов. Свобода действий игрока состоит в том, что он может действовать исходя из избираемой им приоритетной игровой задачи, а также выбирать способы игрового взаимодействия исходя из имеющихся ресурсов.

Рассмотрение интерпретаций самоорганизации в современной педагогической литературе (С.В. Кульневич, Л.И. Новикова, Н.М. Таланчук, Е.Е. Чепурных) дает возможность утверждать, что самоорганизация характеризуется, как минимум, двумя «человеческими измерениями»: добровольностью и самодеятельностью; любая самоорганизация невозможна без организации внешней, то есть без определенного регулирования иницирующих её внешних воздействий.

Основные характеристики синергетических систем позволяют нам выделить ряд особенностей конструирования игрового взаимодействия на принципе самоорганизации. Во-первых, игровое пространство должно быть открытым, свободным для участия в процессах взаимодействия, что в свою очередь создает у участников ощущение социального творчества. Во-вторых, игровое взаимодействие участников должно строиться на добровольных и самодеятельных началах. Самопроизвольность поведения студентов в игре позволяет им самостоятельно выбирать стратегии и тактики конкурентного взаимодействия с соперниками, планировать свое время и действия, что, в свою очередь, позволяет накапливать практический опыт. В-третьих, изначально смоделированное игровое пространство должно находиться в состоянии неравновесия. Для того чтобы механизм игры оказывал стимулирующее влияние на участников, необходимо изначально создавать неравные условия, в которых находятся игровые группы (более высокое положение в обществе определенных групп, обладание редкими ресурсами, определенными возможностями). В-четвертых, необходимо создание в модели игрового взаимодействия определенного количества критических точек раз-

вития событий, которые позволили бы продвигать и развивать игру. Благодаря таким точкам у участников появляется возможность принять решение и двигаться в выбранном ими направлении, что, в свою очередь, может привести к образованию новых подсистем (коалиций, сообществ) и, соответственно, к развитию самой системы социально-моделирующей игры.

Таким образом, практика использования социально-моделирующей игры в социальном воспитании студентов предусматривает разработку игровой социальной модели в соответствии с рядом **методических правил**:

– правило сочетания локализации игровых ресурсов и открытости пространства игры (с одной стороны, обеспечивается физическая и нормативная локализация ограниченного количества игровых ресурсов, становящихся объектами игрового конфликта, а с другой – игроки доступны друг для друга в пространстве игры);

– правило сочетания разнородности ресурсного положения участников игры и относительного равновесия суммарных возможностей игроков;

– правило сочетания обеспечения самоорганизации игрового взаимодействия и целенаправленного формирования игровых событий (самоорганизация игрового взаимодействия вызывается множественностью и произвольностью стимулирующих воздействий на участников игры; в самой разработке игры заложено, что игроки, решая игровые задачи, фактически стимулируют друг друга к активным действиям в игре);

– правило сочетания предоставления участникам игры возможностей для социального творчества и обеспечения возникновения запланированных игровых ситуаций;

– правило организации совокупности игровых площадок и возможностей для самоорганизации пунктов игрового взаимодействия в городской инфраструктуре и виртуальном пространстве;

– правило использования участниками игры разнообразных средств, каналов, способов коммуникации (мобильный телефон, электронная почта, социальные сети, расположенные в Интернете, web-камеры, icq и т.д.).

Третье педагогическое условие эффективности использования социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза – *педагогическое сопровождение участия студентов в социально-моделирующей игре, которое обеспечивает оперативное ориентирование и избирательную активность в игровых ситуациях.* Многоаспектному изучению процесса сопровождения (педагогического, психологического, социально-психологического, социально-

педагогического) уделяется большое внимание во многих современных отечественных исследованиях (Е.А. Александрова, Э.М. Александровская, Н.А. Ардашева, Л.Л. Баландина, Е.Л. Берладина, М.Р. Битянова, А.А. Деркач, Е.А. Козырева, О.А. Коряковцева, Л.Я. Олиференко, М.И. Рожков, С.Г. Рудкова, Л.Г. Субботина, А.Л. Уманский). Данное условие сформулировано на основе идеи генерализации опыта (Дж. Роттер), идеи педагогического сопровождения включения учащихся в игру, игрового взаимодействия, использования специально создаваемых ситуаций групповой и индивидуальной рефлексии (Б.В. Куприянов, О.В. Миновская, В.В. Рогачев, М.И. Рожков). Анализ некоторых из существующих подходов к определению содержания понятия «педагогическое сопровождение» позволяет говорить о том, что педагогическое сопровождение может не только быть ориентировано на задачи самосовершенствования, но и обеспечивать успешность в игровом взаимодействии.

Таким образом, педагогическое сопровождение осуществляется на всех этапах участия студентов в социально-моделирующей игре в массовых, групповых и индивидуальных формах работы и реализует две группы функций:

- обеспечения успешного решения студентами задач игрового взаимодействия;
- обеспечения рефлексии студентом собственных ограничений в социальном взаимодействии, проектировании продуктивных способов преодоления выявленных ограничений.

Осуществление двух аспектов педагогического сопровождения в организационно-методическом плане может предполагать выделение педагогов, специализирующихся на преимущественном содействии студентам в игровом взаимодействии (роль «педагога-тренера»), и педагогов, главным образом занимающихся рефлексией, содействием в проектировании и реализации индивидуальных проектов (роль «педагога-консультанта»). Как свидетельствует опытно-экспериментальная работа, в случае реализации педагогом обеих ролей в педагогическом сопровождении участия студентов в социально-моделирующей игре, целесообразно разграничить место и время для двух принципиально важных режимов работы со студентом.

Соответственно, «педагог-тренер» обеспечивает успешное решение студентами задач игрового взаимодействия, а именно: во-первых, оказывает помощь участникам в разработке тактики и стратегии конкурентного взаимодействия, разработке приемов и способов достижения целей, в организации анализа игровой ситуации, прогнозирования, планирования, нахождения ресурсов для достижения собственных целей; во-вторых, индивидуально консультирует по проблемам, возникающим

непосредственно в ходе игрового взаимодействия, обеспечивает участников в случае необходимости различными средствами достижения игровых целей и конкурентного взаимодействия, которыми на данный момент участник не обладает.

Осуществляя педагогическое сопровождение участия студентов в социально-моделирующей игре, «педагогу-консультанту» необходимо решить ряд задач:

- обеспечение включенности в игровое взаимодействие, увлечения студентов этой деятельностью; построение работы таким образом, чтобы у студентов произошло осознание необходимости участия в социально-моделирующей игре;

- организация самопознания студента как субъекта социальных отношений, рефлексия собственных способностей и ограничений, определение зон личностного роста;

- оказание помощи в освоении студентом совокупности норм и правил социально-приемлемого поведения, позволяющих эффективно решать задачи социального взаимодействия с различными субъектами социальных отношений;

- усвоение и интериоризация ряда основополагающих ценностей, обеспечивающих наибольшую эффективность взаимодействия с различными субъектами социальных отношений;

- организация коллективной и индивидуальной рефлексии полученного опыта с целью индивидуализации общественных ценностей и деятельностных норм взаимодействия с различными субъектами социальных отношений.

Педагогическое сопровождение участия студента в игре предполагает соблюдение следующих методических правил: сочетания совместного обсуждения с педагогом продуктивных тактик, стратегий решения игровых задач и самостоятельного ответственного выбора действия участником игры, а также сочетания опоры на наличный уровень информированности и подготовленности к решению игровых задач с предоставлением студенту возможности развития и саморазвития.

Параллельно с совершенствованием методики использования социально-моделирующей игры, в ходе опытно-экспериментальной работы, осуществлялась диагностика социального воспитания студентов – участников социально-моделирующих игр. Ряд диагностических процедур позволил установить динамику изменения *позиции студентов во взаимодействии с различными субъектами социальных отношений*. В частности, сравнение результатов диагностики по методике «Самооценки уровня субъектности» в начале и конце экспериментальной работы показывает приращение по всем шкалам: ниже среднего – (-2%);

средний – (-5,6%); выше среднего – (4,7%); высокий – (2,9%) (см. Табл. 1).

Таблица 1

Результаты исследования самооценки уровня субъектности

Уровень	Первый срез		Второй срез	
	кол-во	%	кол-во	%
низкий	–	–	–	–
ниже среднего	16	2,9	5	0,9
средний	129	23,5	98	17,9
выше среднего	382	69,7	408	74,4
высокий	21	3,9	37	6,8
Всего	548	100	548	100

Результаты диагностики уровня субъективного контроля (УСК) также позволяют зафиксировать изменения в позиции студентов. В результате опытно-экспериментальной работы: произошло снижение числа участников, отнесенных к низкому уровню интернальности на 5,1%, а к среднему – на 7,1%. В то же время мы констатировали приращение на 12,2% количества студентов, продемонстрировавших высокий уровень интернальности (см. Табл. 2).

Таблица 2

Результаты диагностики уровня субъективного контроля

Уровень	Первый срез		Второй срез	
	кол-во	%	кол-во	%
Низкий	35	6,4	7	1,3
Средний	394	71,9	355	64,8
Высокий	119	21,7	186	33,9
Всего	548	100	548	100

Так же проводилась диагностика результативности освоения участниками опытно-экспериментальной работы *способов взаимодействия с различными субъектами социальных отношений* осуществлялась на основе проб, сознательного отбора студентами наиболее индивидуально приемлемых и социально-эффективных способов взаимодействия. Отслеживание осуществлялось в конкретных ситуациях игрового взаимодействия и предполагало фиксирование, описание и анализ так называемых «прецедентов» (конкретных ситуаций взаимодействия участников, где тот или иной способ взаимодействия можно было экспертно оценить). Наблюдение проводилось в начале и в конце эксперимента. В начале эксперимента было сформировано несколько групп компетенций: коммуникативные, аналитические, стратегические и информационные. Результаты включенного наблюдения позволяют констатировать то, что после участия в экспериментальной работе студенты демонстрирует более высокий уровень сформированности способов ре-

шения различного рода задач: коммуникативных – (+ 21%), аналитических – (+18%), стратегических – (+11%), информационных – (+16). Это свидетельствуют об эффективности проводимой работы по использованию социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза.

Соединив результаты опросов, наблюдений, взаимооценки участников опытно-экспериментальной работы, можно утверждать, что у студентов произошли положительные изменения в освоении совокупности норм и правил социально-приемлемого поведения, позволяющих эффективно решать задачи социального взаимодействия с различными субъектами социальных отношений (личностью, группой, организацией), в освоении норм этикета и протокола.

В своей основе результаты исследования подтвердили выдвинутую гипотезу и позволили сделать следующие **выводы**:

1. Изучение теоретических подходов к пониманию игры как социокультурного явления, опыта разработки моделирующих, имитационных, ролевых игр дает право выделить в качестве особого вида социально-моделирующие игры, в которых осуществляется моделирование масштабного комплекса социальных институтов и имитация участниками игры общественных отношений в институциональных рамках.

2. Особенности социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза являются: возникновение в процессе игры кратковременных игровых объединений, высокой интенсивности взаимодействия участников игры; интенсификация психических и социальных проявлений (реакций) личности; необходимость привлечения значительных ресурсов для подготовки и проведения социально-моделирующей игры; ограниченность частоты использования данного вида игр в практике социального воспитания и исключительное значение каждой отдельной игры; вариативность форм организации (межвузовский проект, проект в рамках отдельного вуза, факультета, проект в деятельности студенческого клубного объединения по интересам).

3. Социально-моделирующая игра способна реализовывать следующие функции социального воспитания студентов вуза:

– обеспечение самореализации студента вуза в общественной жизнедеятельности;

– экспертиза наличного уровня подготовленности к эффективному социальному взаимодействию участников игры;

– подготовка студента к эффективному социальному взаимодействию;

– формирование у студента отношений межличностной значимости референтного характера со значительным количеством сверстников;

– формирование сети межличностных отношений студентов как потенциала решения актуальных задач общественного развития.

4. Эффективность использования социально-моделирующей игры как средства социального воспитания студентов вуза обусловлена следующими обстоятельствами:

– в процессе социально-моделирующей игры воспроизводится полисубъектное взаимодействие социальных институтов на уровне экономических, социальных, политических, правовых, моральных отношений;

– пространство социально-моделирующей игры создает совокупность актуальных побудителей игровой активности для студентов;

– педагогическое сопровождение участия студентов в социально-моделирующей игре обеспечивает оперативное ориентирование и избирательную активность в игровых ситуациях.

5. Практика использования социально-моделирующей игры в социальном воспитании студентов вуза предусматривает:

– разработку игровой социальной модели в соответствии с такими методическими правилами, как сочетание: целостности пространства игры и относительной завершенности игровых модулей (экономического, политического, социально-гуманитарного и других); локализации и доступности игровых ресурсов; разнородности ресурсного положения участников игры и относительного равновесия суммарных возможностей игроков;

– управление ходом игры на основе сочетания обеспечения самоорганизации игрового взаимодействия и целенаправленного формирования игровых событий и правил сочетания предоставления участникам игры возможностей для социального творчества и обеспечения соблюдения основных правил игры;

– педагогическое сопровождение участия студента в игре предполагает сочетание совместного обсуждения с педагогом продуктивных тактик и стратегий решения игровых задач и самостоятельного ответственного выбора действия участником игры, а также сочетание опоры на наличный уровень информированности и подготовленности к решению игровых задач с предоставлением студенту возможности развития и саморазвития.

Основные научные результаты диссертационного исследования отражены в следующих публикациях:

1. *Шибалов Е.Ю.* Социально-моделирующая игра: возможность формирования социального капитала человека // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. – 2012. – Том 18. – № 1(2). – С. 53-56 (Журнал включен в перечень ведущих рецензируемых научных изданий, рекомендованных ВАК РФ.)

2. Шибалов Е.Ю. Педагогические условия использования социально-моделирующих игр как средства социального воспитания студентов вуза // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. – 2011. – Том 17. – № 4. – С. 168-171 (Журнал включен в перечень ведущих рецензируемых научных изданий, рекомендованных ВАК РФ.)

3. Шибалов Е.Ю. Социальные игры в практике воспитательной работы // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. – 2011. – № 5. – С. 182-184 (Журнал включен в перечень ведущих рецензируемых научных изданий, рекомендованных ВАК РФ.)

4. Шибалов Е.Ю. Социально-моделирующие игры: сущность и потенциалы // Организаторские способности в системе психологического менеджмента и ментального управления потенциалами социальных групп и организаций: сб. материалов Третьего междунар. симпозиума (Кострома, 30 сент. – 1 окт. 2011г.) / отв. ред., сост. Н.П. Фетискин, А.Л. Журавлев. – М.; Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2011. – С. 486–489.

5. Шибалов Е.Ю. Метаигра в костромском педагогическом сообществе // Костромская научно-педагогическая школа: поиск, идеи, судьбы: материалы науч.-пед. чтений / отв. ред. Н.М. Рассадин. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2010. – С. 158–161.

6. Шибалов Е.Ю. Методика сопровождения участия студентов в ролевой игре // Психолого-педагогическое обеспечение процесса социального становления личности в современном обществе / сб. науч. трудов студентов и аспирантов института педагогики и психологии / сост. О.С. Щербинина; науч. ред. А.И. Тимонин. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2010. – С. 204–208.

7. Шибалов Е. Ю. Опыт конкурентного поведения студентов: теоретические аспекты исследования // Педагогическое обеспечение работы с молодежью: материалы научно-практической конференции (5–6 мая 2008). – Ярославль: Издательство «Литера», 2008. – С. 280–282

8. Шибалов Е.Ю. Организация опыта конкурентного взаимодействия старших подростков в учреждениях дополнительного образования детей // Ценности дополнительного образования детей на современном этапе / Сборник материалов Всероссийских научно-практических чтений посвященных памяти А.К. Бруднова. – Кострома: КОИРО, 2010. – С. 108- 110.

ШИБАЛОВ ЕВГЕНИЙ ЮРЬЕВИЧ

**СОЦИАЛЬНО-МОДЕЛИРУЮЩАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО
СОЦИАЛЬНОГО ВОСПИТАНИЯ СТУДЕНТОВ ВУЗА**

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата педагогических наук

Подписано в печать: 21.02.2012 г. Формат 60x90 1/16.
Бумага офсетная. Объем 1 п.л. Заказ №11.

Тираж 100 экз.

Отпечатано:

ГУ КО «Информационно-аналитический центр»
г. Кострома, ул. Симановского, 92
Тел.: (4942) 31-65-41