

Методика разработки деловых игр.

Этапы:

- Обоснование требований к проведению игры;
- Составление плана её разработки;
- Написание сценария, включая правила и рекомендации по организации игры;
- Отбор необходимой информации средств обучения, создающих игровую обстановку
- Уточнение целей проведения игры, составление руководства для ведущего, инструкций для игроков, дополнительный подбор и оформление дидактических материалов;
- Разработка способов оценки результатов игры в целом и её участников в отдельности.

Возможные варианты структуры деловой игры:

- Знакомство с реальной ситуацией;
- Построение её имитационной модели;
- Постановка главных задач группам, уточнение их роли в игре;
- Создание игровой проблемной ситуации;
- Вычленение необходимого для решения проблемы теоретического материала;
- Разрешение проблемы;
- Обсуждение и проверка полученных результатов;
- Коррекция;
- Реализация принятого решения;
- Анализ итогов работы;

Оценка результатов работы.

Ролевая игра.

В отличие от деловой ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов.

Ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

- Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;
- Ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;
- Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

Формы проведения ролевой игры:

воображение путешествия;
дискуссии на основе распределения ролей,
пресс-конференции,
уроки – суды и т.д.

Этапы разработки и проведения ролевых игр:
Подготовительный,
игровой,
заключительный,
анализ результатов.

Этап подготовки.

Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснования поставленной задачи, плана деловой игры, общего описания процедуры игры, содержания ситуации и характеристик действующих лиц.

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 за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения – процесс игры.

Здесь осуществляется групповая работа над заданием, межгрупповая дискуссия (выступления групп, защита результатов). 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. На заключительном этапе вырабатываются решения по проблемам, заслушиваются сообщения экспертной группы, выбираются наиболее удачные решения.

Этап анализа, обобщения и обсуждения результатов игры.

Выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на установление связи игры с содержанием учебного предмета. В ролевой игре должны иметь место условность, серьёзность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку.

Рассмотрим некоторые из игр, наиболее подходящих для групповой работы учащихся.

1. "Разброс мнений". "Разброс мнений" представляет собой организованное поочередное высказывание участниками групповой деятельности суждений по определенной проблеме или теме. Методической особенностью такого группового дела служит многочисленный набор карточек с недописанными фразами по материалу урока. Их прочтение и произнесение вслух побуждает на ответное высказывание. Начатое должно быть закончено, поэтому тот, кто получил карточку, имеет уже готовое начало своего короткого выступления по предложенной теме. Начальная фраза дает направление мысли, помогает школьнику в первый момент разговора. Трудность подготовительной работы для педагога заключается в том, чтобы сформулировать начальные предложения проблемно, узнаваемо и лаконично. Число карточек равняется числу участников дискуссии. На карточке написаны первые слова, с которых начинается высказывание. Для успешной работы требуется создание атмосферы заинтересованности и взаимной поддержки. Мнения принимаются обоснованные. Данный вид работы оптимально проводить при освоении новой темы, чтобы актуализировать опыт житейский и предметный самих учащихся. Ответы строятся по принципу высказывания гипотезы и ее аргумента. Желательно подбирать темы, предусматривающие сосуществование различных подходов. В итоге можно суммировать полученные ответы и подвести к учебным понятиям.

2. "Вытащи вопрос". Данная формы работы обращена к проблеме постановки вопросов. Учителям необходимо объяснить ученикам, что в современном мире информация меняется с высокой скоростью, находиться в курсе дел можно только в том случае, если умеешь формулировать проблемы и задавать нужные вопросы. Данный вид работы может быть элементом урока, например, при освоении и закреплении материала. Начать занятие можно с вопроса: "Знаете ли вы кого -нибудь, кто задает интересные вопросы? Можете ли привести пример интересного вопроса по нашему предмету? А теперь задайте скучный вопрос. Кем бы вы хотели стать: человеком, который умеет задавать хорошие вопросы, или же человеком, который умеет выдавать хорошие ответы? Предлагаю вам игру, в которой вы сможете придумать интересные вопросы по нашему предмету. Мы запишем эти вопросы на карточках, сложим их и перемешаем. Потом вы по - очереди будете вытаскивать вопрос и постараетесь ответить на него. После ответа выскажите свое мнение о том, интересен ли был вопрос и чем именно". После занятия стоит проанализировать его с помощью вопросов: -какие вопросы ученикам понравились, -какой ответ показался более удачным, -какие вопросы были трудными, -доставило ли ученикам удовольствие придумывать вопросы. Наиболее эффективно проведение данного вида работы с учащимися 6-8 классов.

3. "Правила игры". Данный вид работы позволяет учащимся занять определенную позицию по отношению к школьным правилам. Они могут рассказать о новых правилах, по которым им хотелось бы жить в школе. Работа начинается в период знакомства с классом с вопроса: "Предположим, в школе ученики будут управлять наряду со взрослыми, разумно выдвигать и

выполнять определенные требования. Какие правила ввел бы каждый из вас? Запишите список своих правил. Посоветуйтесь парами, предложите три правила организации урока и поведения на уроке, которые устраивают вас обоих". После оглашения правил всеми парами, стоит провести анализ: · какое из собственных правил учеников кажется им особенно важным? · какое правило, предложенное другой парой, понравилось? · с каким из школьных правил ученики поспорили бы? · кого бы ученики хотели видеть лидером класса? · каковы наиболее важные правила класса? · с какого класса, по мнению учеников, они могли бы участвовать в обсуждении правил школьной жизни поддерживать их соблюдение? Работа по составлению правил может проходить только в малой группе. То есть, чтобы поработать над правилами, нужно воспользоваться делением класса на группы и встретиться с каждой из них.

4."Незавершенность". Недостатком любого курса обучения является то, что часть материала может быть плохо усвоенной. Как этот недостаток обернуть в позитивное качество? Попробуем провести эксперимент. У каждого ученика открыт учебник. За ограниченное время, полистав его, нужно освоить заданную информацию. А потом посмотреть, что осталось за пределами освоения. Итак, Вы как учитель определяете, какой раздел учебника сейчас необходимо изучить (время- 10 минут). Обозначьте начало работы (по команде). Когда время пройдет, всем закрыть учебник. Ученикам требуется сформулировать несколько вопросов: что оказалось непонятным в тексте и записать их. Выбирается ведущий, который собирает все записки с вопросами и анализирует, какой из них показался наиболее интересным и полным. Пока ведущий выбирает интересный вопрос, предлагаете каждому полистать учебник и постараться найти ответ. Ведущий зачитывает вопросы, которые выбрал и просит ответить на них. При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий: 1) соответствие игры учебно - воспитательным целям урока; 2) доступность для учащихся данного возраста; 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий: 1) ролевые игры на уроке; 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН); 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.); 4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного); 5) различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели. Игровые технологии занимают важное место в учебно - воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности

учащихся, но и выполняют ряд других функций: 1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки; 2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету; 3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников; 4) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся