

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

В деловой игре можно выделить следующие этапы:

- 1. Введение в игру.
- 2. Разделение студентов на группы.
- 3. Изучение ситуации (сценария).
- 4. Обсуждение ситуации в группах. Разработка групповой структуры. Распределение ролей внутри группы.
- 5. Игровой процесс (анализ ситуации, разработка долгосрочных планов, принятие решения, его оформление).
- 6. Подведение итогов игры. Анализ деятельности групп. Оценки исполнения ролей студентами.
- 7. Разбор оптимального варианта.
- 8. Общая дискуссия.

Ролевая игра

Ролевая игра – это структурированная обучающая ситуация, в которой человек временно принимает на себя определённую социальную роль и демонстрирует поведенческие модели, которые, как он считает, соответствуют этой роли.

Компонентами ролевой игры являются:

- Задачи игры
- Содержание
- Сюжет
- Правила
- Средства
- Роли
- Игровые действия
- Игровая ситуация
- Результат

Урок – ролевая игра

- Специфика ролевой игры, в отличие от деловой, характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов, основу которых составляют целенаправленные действия учащихся в моделируемой жизненной ситуации в соответствии с сюжетом и распределёнными ролями.



Ролевые игры

- **Боевка** (игровое оружейное взаимодействие с соревновательной компонентой)
- **Театралка** (театральный отыгрыш)
- **Экстремалка** (игра на выживание)
- **Мистерия** (мистериальная игра - психологическое погружение в сущность персонажа)



Отличия ролевой игры от деловой:

Деловая игра строится на вполне реальных проблемных ситуациях профессиональной деятельности. В результате «разыгрывания» этой ситуации должно быть принято компетентное решение, позволяющее решить возникшую проблему в профессиональной сфере наиболее рациональным путем.

Позволяют формировать необходимые профессиональные компетентности, самостоятельное критическое мышление, способствующее принятию в проблемных ситуациях взвешенных, профессионально грамотных решений.

Игра «Планета друзей»

Сначала учитель предлагает детям объединиться в несколько групп и описывает им игровую ситуацию. Речь будет идти о бесконечном космосе, в котором находится множество планет. Каждой команде предлагается заселиться на отдельную планету. Суть игры будет заключаться в налаживании жизни на необитаемой территории. Дети, поочередно выполняя задания учителя, должны развивать и обустраивать свое государство.

Задания следующие:

- * Придумать название планеты и его жителей. Описать, как они должны выглядеть.
- * Составить правила совместного проживания на планете.
- * Описать, какие события происходят на планете.
- * Предложить варианты решения описанной ситуации, если бы она произошла на вашей планете.
- * После того, как всеми группами будут высказаны их варианты поведения в такой ситуации, необходимо провести коллективное обсуждение и формулирование общих правил общения между детьми.
- * В завершение игры необходимо предложить детям от фантастической ситуации перейти к реальным событиям.
- * Школьникам нужно описать:
 - * какую ситуацию они проиграли;
 - * какую тему затронули;
 - * как можно, высказанные в ходе игры правила, применить в жизни своего класса.
- * Дети должны высказать и закрепить правила общения в классе. Можно выбрать группу детей, которые запишут и оформят эти правила, а потом прикрепить их в классном уголке.

* **Игра «Журналисты»**

- * Сначала объявляется название и тематическая особенность журнала. Среди учащихся класса выбирается главный редактор. Он может быть назначен или определен путем голосования всех членов коллектива.
- * Также нужно рассказать детям о том, что в редакции журнала существуют несколько тематических отделов и объяснить особенности работы каждого из них. Школьники должны подумать, в каком отделе им будет интереснее работать. Распределение по отделам можно также провести в виде полноценной ролевой игры, когда детям нужно написать заявление на работу, пройти собеседование и получить приказ о назначении.
- * После выполнения всех организационных моментов необходимо приступить к имитации работы редакции. Детям предлагается тема выпуска и каждый отдел должен подготовить материал и подать его в печать. Обязательно должна быть выбрана редколлегия, которая будет проверять соответствие материала теме и требованиям по оформлению.
- * Результатом проведения такой игры должен стать выпуск печатной продукции. Предлагая детям такую игру, стоит подумать о ее практической значимости. Поэтому тема выпуска должна быть подобрана в соответствии с изучаемой темой на уроках или внеурочном занятии. Изготовленный журнал должен быть использован на итоговом коллективном мероприятии. Причем, недостаточно просто его показать, нужно просмотреть и проанализировать каждую страницу. В конце следует поблагодарить всех работников редакции и, возможно, «выплатить» им зарплату.



Деловые игры

- Урок-игра “Пресс-конференция”.
- Урок-игра “Слёт специалистов”.
- Урок-игра “Экспертиза”.
- Урок-игра “Контракт».
- Урок-игра “Экзамен”.
- Урок-игра “Квартальный отчёт в Центре Мод”.



Пример деловой игры “БАШНИ”.



- Материалы: газеты, картон, клей, скрепки, скотч
- Необходимое время: 1 час 15 минут
- **Цель**: это упражнение на построение команды, в котором делается попытка показать ситуацию работы в команде, преодоление коммуникационных барьеров между участниками. Эта деловая игра используется для побуждения игроков задуматься о факторах, как способствующих, так и препятствующих построению единой команды.
- **Размер группы**: Группу хотя бы из 12 человек. (То есть две команды как минимум)
- **Условия**: классная комната, комната для семинаров или конференц-зал — при минимальном количестве мебели. У игроков должна быть возможность собираться в команды и возводить свои «строения».
- **1 этап**: Участники делятся на команды путем жеребьевки. Это отделы допустим строительной компании. “Заказчик” хочет построить 4 башни.
- **Условия**: красота, устойчивость (должен простоять более допустим 3-х мин), высота макета (более допустим 1.50м)

ДИ «РЕКЛАМНОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ МЕНЕДЖЕРА ФИРМЫ»

Цели и задачи деловой игры

- Деловая игра «Рекламное выступление менеджера фирмы» может быть проведена после того, как студенты прослушали лекции о требованиях, предъявляемых к персоналу управления коммерческой фирмы. Сущность деловой игры состоит в том, что студент-участник игры, работая над вариантом своего рекламного выступления на ТВ, радио или в аудитории, должен продумать язык и стиль, манеру поведения, а самое главное - четко представлять конкретное содержание своего выступления. Все это должно быть увязано с поставленными целями и задачами и составом аудитории. Во время деловой игры у студентов вырабатываются навыки избирательного поведения в определенной аудитории, умение ориентироваться на круг интересов и уровень слушателей.



Урок «Пресс-конференция»

Все ученики класса делятся на три группы. Группы заранее готовят вопросы по всей теме, на которые они хотели бы получить ответы. Первая группа - сотрудники "Центра Моды". Эти специалисты делятся на докладчиков группы, художников – модельеров. Из числа сотрудников 2-3 ученика являются руководителями института, которые выступают в роли организаторов конференции. Они могут оформить кабинет, где проходит урок, плакатами. Написать правила проведения конференции, например, такие, как "Докладчика не перебивать!", "Шум не создавать!", "Вопросы задавать!". Вторая группа – представители редакций. Каждая редакция имеет на своём столе флажок, на котором указано название журнала. Им необходимо подготовить вопросы к докладчикам. Вопросы, подготовленные журналистами, могут быть специально оформлены. Так, например представитель журнала показывает участникам конференции стопку писем, пришедших в редакцию, и передаёт просьбу читателей журнала, как разработать фасон той или иной модели. Третья группа - члены пресс-центра к концу конференции должны выпустить бюллетени и представить их участникам. В бюллетенях должны быть отражены все важные события конференции. Они заранее готовятся к выпуску газет: приносят на урок бумагу, ножницы, детали кроя (М 1:4), карандаши.





Уроки-путешествия

Подросткам свойственны стремление к самостоятельности, признанию сверстников, тяга к романтическому, героическому, что, по их мнению, отсутствует на обычных школьных уроках. Учет этих особенностей не только оправдывает, но и утверждает применение такой формы урока, как урок – путешествие.

Для проведения урока учащиеся разбиваются на команды (не менее трёх) и отправляются в путешествие, цель которого вполне конкретна. Между командами объявляется соревнование на быстроту достижения цели. Заранее рисуется карта похода, на которой указываются все пункты следования. Побеждает та команда, которая первой, преодолев все препятствия, прибывает к финишу. Препятствиями в путешествии являются вопросы, ответив на которые можно продолжать путь. За правильный ответ ученик получает оценку, а команда – жетон. По количеству предъявленных жетонов в конце урока определяется личное и командное первенство. Целью таких уроков может стать активное повторение пройденного материала по темам. Учащиеся получают на возможность наряду с программными знаниями продемонстрировать свой кругозор, начитанность, умение ориентироваться в новой обстановке.



Ролевой проект «Теремок» (2 класс)



Разработка и реализация такого проекта наиболее сложна. Участвуя в нем, учащиеся берут на себя роли литературных или исторических персонажей, выдуманных героев и т.п.