Деловая игра.

Нетрадиционная форма урока.

Деловая игра.

Смысл феномена деловой игры в обобщенном виде зафиксирован в психологических словарях, например: «Деловая игра — форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики.

Функции деловой игры.

Образовательная функция

- «деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватное по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста».
- в деловой игре «обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией.
- общение в деловой игре — это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, но первым делом — общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности.

Деловая игра как метод.

- Традиционно деловую игру относят к числу методов активного обучения.
- Деловая игра — это и коллективный метод обучения
- Область применения деловых игр как особого метода обучения довольно широка: экономика, управление, педагогика, психология, инженерные дисциплины, экология, медицина, история, география, и т.д.

Преимущества деловых игр .

1) «В игре *воссоздаются основные закономерности движения профессиональной деятельности и профессионального мышления* на материале динамически порождаемых и разрешаемых совместными усилиями участников учебных ситуаций.

2) «Метод деловых игр представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по *операционализации теоретических знаний, переводу их в деятельностный контекст*.

Преимущества деловых игр.

- Игра позволяет радикально сократить время накопления профессионального опыта;
- Игра дает возможность экспериментировать с событием, пробовать разные стратегии решения поставленных проблем и т.д.;
- В деловой игре «знания усваиваются не про запас, не для будущего применения, не абстрактно, а в реальном для участника процессе информационного обеспечения его игровых действий, в динамике развития сюжета деловой игры, в формировании целостного образа профессиональной ситуации»;
- Игра позволяет формировать «у будущих специалистов целостное представление о профессиональной деятельности в ее динамике»;
- Деловая игра позволяет приобрести социальный опыт (коммуникации, принятия решений и т.п.).

Деловая игра-поход экологической направленности.

- Поход экологической направленности отличается от остальных походов тем, что его участники не только знакомятся с жизнью растений и животных в их естественной среде обитания, но отслеживают связи и взаимосвязи с окружающей средой, учатся видеть экологические нарушения по вине человека: выгоревшую лужайку, свалки мусора, срубленные деревья, сброшенные в водоёмы отслужившие машины и многое другое.

Деловая игра-поход экологической направленности.

- Планируя режим дня участников похода, руководителю следует выделить время для познавательной, краеведческой и общественно – полезной работы, занятий по интересам в зависимости от индивидуальных наклонностей и увлечений ребят.
- Большие привалы и остановки следует активно использовать для проведения с участниками похода природопознавательных, исследовательских и природоохранных мероприятий, широко используя методы интерактивного обучения.

Деловая игра-поход экологической направленности.

- Важным средством, способствующим пробуждению у участников похода эстетического восприятия окружающей среды, является чтение стихов о природе. Под воздействием художественного слова дети острее воспринимают красоту природы.

  Для более успешного осуществления работы по экологическому воспитанию юных туристов рекомендуется организовывать встречи с интересными людьми: знатоками местной природы, лесничими, работниками Института леса. Такие встречи сыграют положительную роль в формировании бережного отношения к природе у участников похода.

Цель:

- Привлечение детей разных возрастных групп к экологическим проблемам.
- Развитие ролевого поведения, воображения.
- Формирование познавательных и творческих способностей учащихся в ходе моделирования жизненных ситуаций.

Задачи.

- Проведение акции «Чистый Берег», с участием разновозрастных групп в одно время;
- Очищение берега реки от мусора, которого, к сожалению, очень много.

Форма игры.

- Путешествие (**кратковременный поход**).

Структура игры.

1.Подготовительный этап.

Составить план проведения похода по следующим разделам:

- цели и задачи похода;
- маршрут;
- протяжённость;
- объекты наблюдения (каждый этап похода имеет свои цели и задачи, содержание и методы подачи материала);
- остановки для отдыха (задания для самостоятельной работы, интерактивные игры во время отдыха, викторины, творческие минутки);

Любой поход начинается с вводной беседы и заканчивается обобщающей беседой или интерактивной игрой. Когда отряд прибудет к месту начала похода, (имеется в виду природная среда) можно провести интерактивную игру «Снежный ком».

Интерактивная игра «Снежный ком»

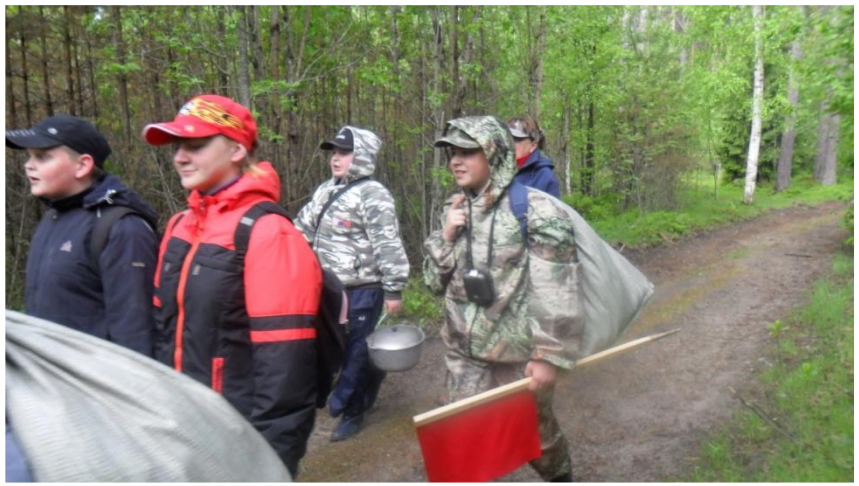
- *Участники похода выстраиваются в круг. Стоя в кругу, руководитель предлагает закончить фразы: «Здравствуй, природа! Я пришла к тебе в гости другом! Я не сделаю тебе ничего плохого, не сломаю зря ветку…».*
- *Стоящий рядом участник повторяет текст, сказанный руководителем, и добавляет своё правило. Когда очередь дойдёт до последнего участника, будут усвоены правила поведения в природе.*

Подготовительный этап.

Формирование групп.

Знакомство с темой.

Подготовительный этап.



На маршруте (начало колонны).

На маршруте (завершение колонны).

Структура игры.

2.Игровой этап.

- посвящение в проблему;
- дискуссии;
- решения;
- сообщения об итогах работы групп;

Игровой этап.

Посвящение в проблему. Дискуссия

Принятие решения.

Игровой этап.

Решение проблемы.

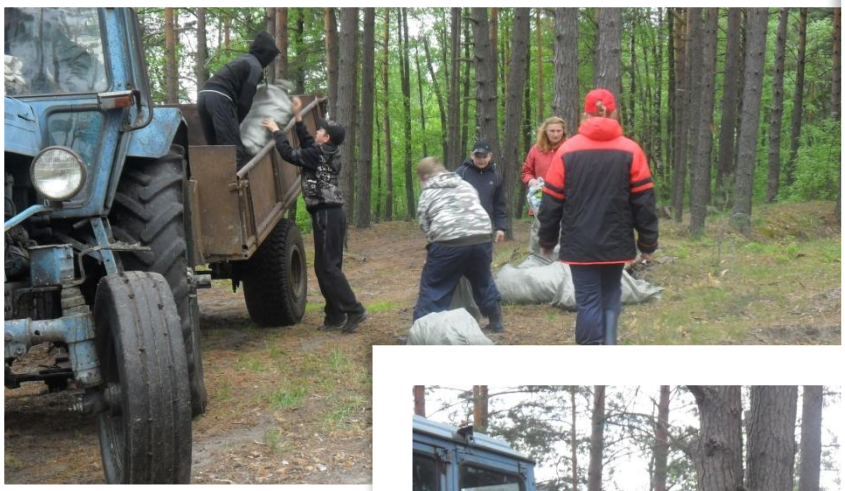
Решение проблемы

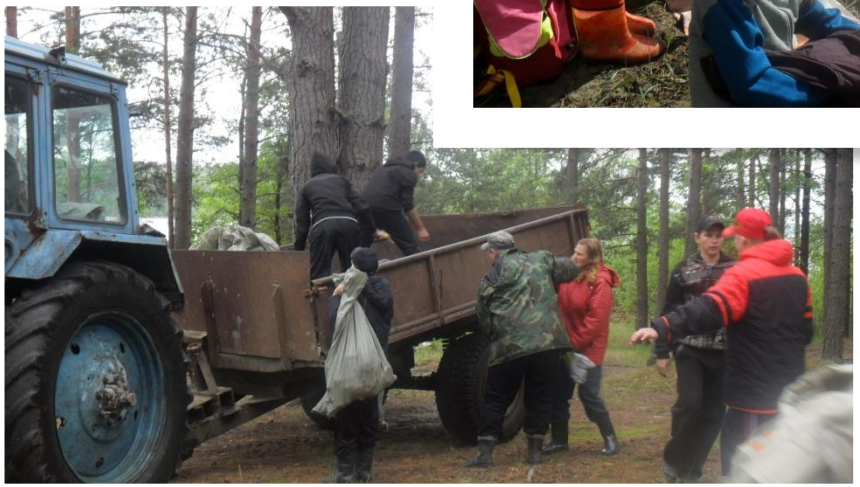
Структура игры.

3.Заключительный этап.

- выбор наиболее удачного решения;
- анализ работы групп;
- рекомендации;

Заключительный этап.





Выбор наиболее удачного решения.

Анализ работы групп.

Интерактивная игра «Закончи фразу»

- Завершите поход интерактивной игрой «Закончи фразу», например: «Спасибо, природа за то, что ты меня сегодня порадовала пением птиц……, журчанием ручейка, ….шумом ветра и т.д. (фразу дополняет каждый участник похода).

ОРГАНИЗАТОРУ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО ПОХОДА.

1.Чётко определите тему похода, изучите маршрут, составьте план подачи материала.

2.Строго придерживайтесь плана похода.

3. Удачно сочетайте методы показа и рассказа.

4.При определённых условиях (следы жизнедеятельности животных) используёте метод реконструкции события.

5. Не оставляйте участников похода пассивными слушателями, побуждайте к диалогу.

6. Учите участников похода видеть экологические нарушения и искать пути их решения.

7.Умейте сконцентрировать внимание участников похода на нужном объекте, эмоционально воздействуя на их чувства.

7. Избегайте долгих объяснений.

8.Широко используйте интерактивные технологии во время отдыха на стоянках по теме похода, это не позволит никому пассивно отсидеться.

9.По окончании похода подведите итоги похода, закрепите полученные в походе знания повторением.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА.

- Кашлев С.С. « Игры – путешествия с экологическим содержанием» Мн. НМЦентр. 1997, с.105
- Кашлев С.С. Технология интерактивного обучения. Мн. «Белорусский верасень» 2005
- Кронберг И.Н. « Природопознавательные прогулки и походы с детьми и подростками». М. 1985