

---

# **ДЕЛОВАЯ ИГРА В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ**

---

## **общие методические аспекты**

**Выполнила Герасимова Н.А  
Педагог дополнительного образования**

# ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

```
graph TD; A[ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ] --> B[РОЛЕВЫЕ ИГРЫ]; A --> C[ОПЕРАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ]; C --> D[ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ]; C --> E[ОРГАНИЗАЦИОННО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЕ ИГРЫ];
```

The diagram is a hierarchical flowchart. At the top is a green rounded rectangle containing the text 'ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ'. A vertical line descends from this box and splits into two horizontal arrows pointing to two light blue rounded rectangles: 'РОЛЕВЫЕ ИГРЫ' on the left and 'ОПЕРАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ' on the right. From the bottom of the 'ОПЕРАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ' box, a vertical line descends and splits into two horizontal arrows pointing to two more light blue rounded rectangles: 'ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ' and 'ОРГАНИЗАЦИОННО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЕ ИГРЫ'. The 'ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ' box is highlighted in a darker cyan color.

**РОЛЕВЫЕ ИГРЫ**

**ОПЕРАЦИОНАЛЬНЫЕ  
ИГРЫ**

**ДЕЛОВЫЕ  
ИГРЫ**

**ОРГАНИЗАЦИОННО-  
ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЕ  
ИГРЫ**

## ПРИЗНАКИ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ:

- воссоздание предметного и социального содержания, условий и динамику профессиональной деятельности;
- при выделении состава ролей на первый план выдвигается аспект инструментального обучения, обучения средствам и способам поведения и деятельности определенных должностных лиц;
- играющие являются непосредственными участниками разрешения заключенного в сценарии конфликта;
- коллективная выработка решений участниками игры

# ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ

```
graph TD; A[ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ] --> B[Производственные (управленческие)]; A --> C[Учебные]; B --> D[Исследовательские]; B --> E[Диагностические (аттестационные)]; C --> D; C --> E;
```

**Производственные  
(управленческие)**

**Учебные**

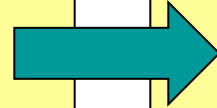
**Исследовательские**

**Диагностические  
(аттестационные)**

# **УЧЕБНАЯ ДЕЛОВАЯ ИГРА**



**Задаёт предметный  
и социальный контекст  
будущей  
профессиональной  
деятельности**



**Средство обучения  
специалистов и  
формирования их  
личностных и  
профессиональных  
качеств**

# ПРИНЦИПЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

- **имитационное** моделирование условий и динамики **производства** и **игровое** моделирование содержания игровой **деятельности;**
- **проблемность;**
- **совместная деятельность участников;**
- **диалогическое общение;**
- **двуплановость (игрок-специалист)**

---

**ПРИ КОНСТРУИРОВАНИИ УЧЕБНОЙ  
ДЕЛОВОЙ ИГРЫ РАЗРАБАТЫВАЮТСЯ  
МОДЕЛИ ДВУХ ТИПОВ:**

- ИМИТАЦИОННАЯ МОДЕЛЬ**
  - ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ**
-

# ИМИТАЦИОННАЯ МОДЕЛЬ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

## ОБЪЕКТ ИМИТАЦИИ

**МОДЕЛЬ ПРЕДМЕТА  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**процессы  
производства  
и его фрагменты**

**МОДЕЛЬ СОЦИАЛЬНЫХ  
ОТНОШЕНИЙ ЛЮДЕЙ  
В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**социально-  
производственные  
отношения людей**



# ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ УЧЕБНОЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ: ОСНОВНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

## 1. ЦЕЛИ ИГРЫ

**Дидактические цели**

квалификационные характеристики специалиста, сформулированные в терминах ЗУН

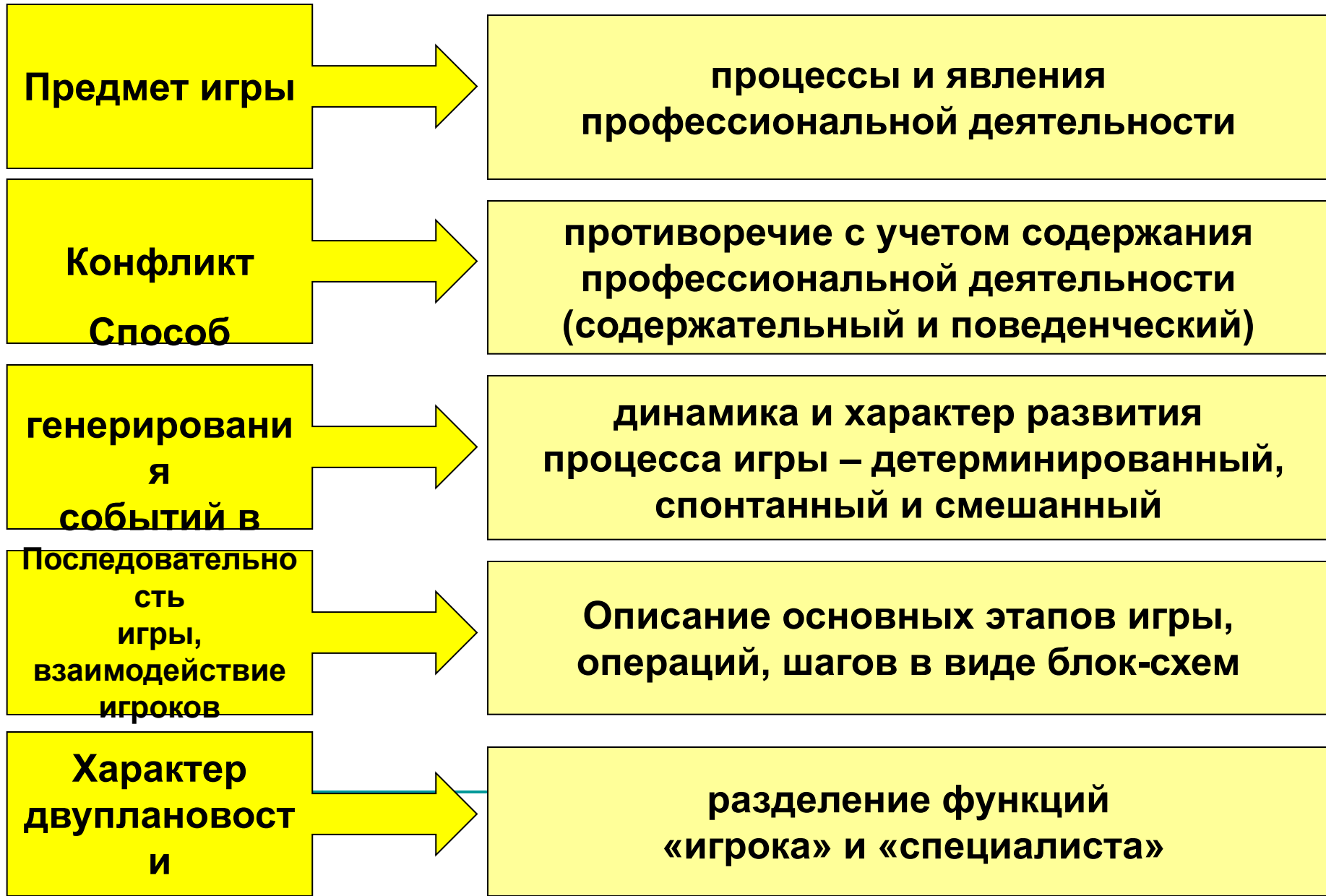
**Воспитательные цели**

опыт общения, овладение социальными нормами, выработка положительных установок на восприятие нового и пр.

**Игровые цели**

выигрыш определенного числа баллов, очков либо иных показателей, начисляемых или снимаемых с игрока или команды

## 2. СЦЕНАРИЙ ИГРЫ



### 3. КОМПЛЕКТ РОЛЕЙ И ФУНКЦИИ ИГРОКОВ

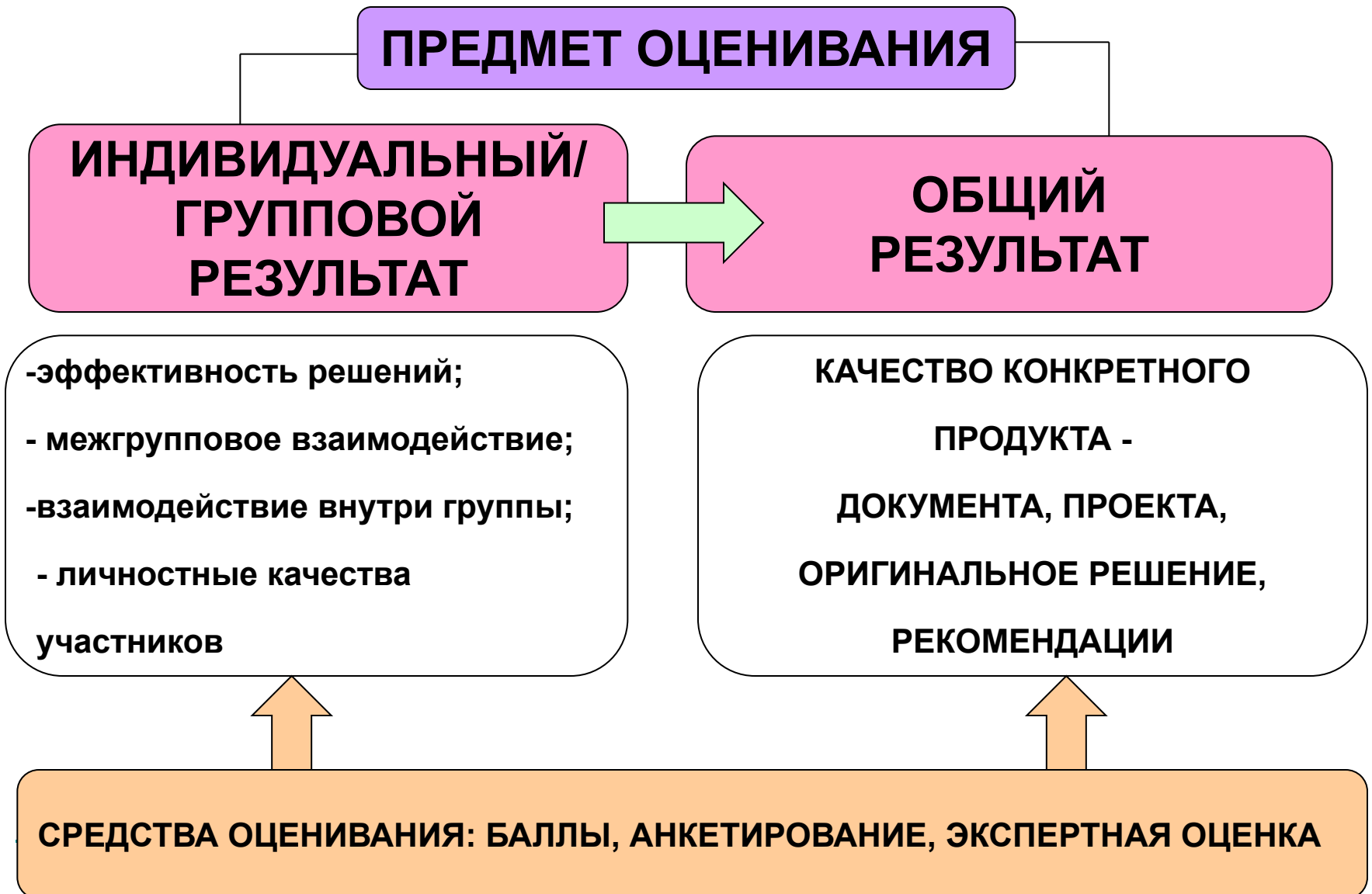
- роли в игре заимствуются из **реальной профессиональной деятельности** и специально создаются для отражения определенных должностных позиций;
- ролевая структура должна отражать **разность интересов** игроков;
- описание роли должно включать: **перечень** ролей и формируемых групп; **функции** игроков; инструкции по исполнению должностной роли; **портреты** ролей, характеризующие личностные качества игроков;
- оптимальное участников игры – 30 человек; в рабочей группе – 7 человек.

## 4. ПРАВИЛА ИГРЫ –

**это ограничения в поведении и проявлении интересов игроков**

- **отражают закономерности реальных производственных процессов и явления и учебно-игровой деятельности;**
- **степень «жесткости» правил зависит от целей игры и объекта имитации.**

# 5. СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ



---

## 6. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Исходная информация об игре (ее проспект).
  2. Методические рекомендации по подготовке и проведению игры (как общие по всей игре, так и по отдельным этапам, операциям).
  3. Набор различных форм документации, необходимой для выполнения и фиксации обучаемыми всех действий в игре (различают: реальные документы и игровые).
-

# МЕТОДИКА ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

## ПЕРВЫЙ ЭТАП – ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ

1. Довести тему, цели и замысел занятия до обучаемых.
2. Создать в учебной группе три рабочие подгруппы.
3. Определить в рабочей подгруппе из их участников должностных лиц(роли).
4. Назначить экспертов по рассмотрению ситуации (задачи) в каждую рабочую подгруппу.
5. Определить задачи участников игры – должностных лиц и экспертов в рабочих подгруппах.
6. Довести учебную литературу, которую обучаемые должны ~~изучить до непосредственного проведения деловой игры.~~

# МЕТОДИКА ПОДГОТОВКИ И ПРОВЕДЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

## ВТОРОЙ ЭТАП – НЕПОСРЕДСТВЕННОЕ ПРОВЕДЕНИЕ ЗАНЯТИЯ

1. Вступительное слово (до 10 минут) содержит: тему занятия, ее цели и задачи, актуальность, замысел игры, уточнение ситуации (задачи), состав и порядок работы в подгруппах.
2. Работа по подгруппам по выработке коллективного решения (30-35 минут).
3. Рассмотрение итогов работы первой подгруппы. Выступление эксперта. Общая дискуссия. Подведение итогов.
4. Аналогичная работа в подгруппах 2,3.
5. Подведение итогов деловой игры (10-15 минут).