
ДЕЛОВАЯ ИГРА В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ



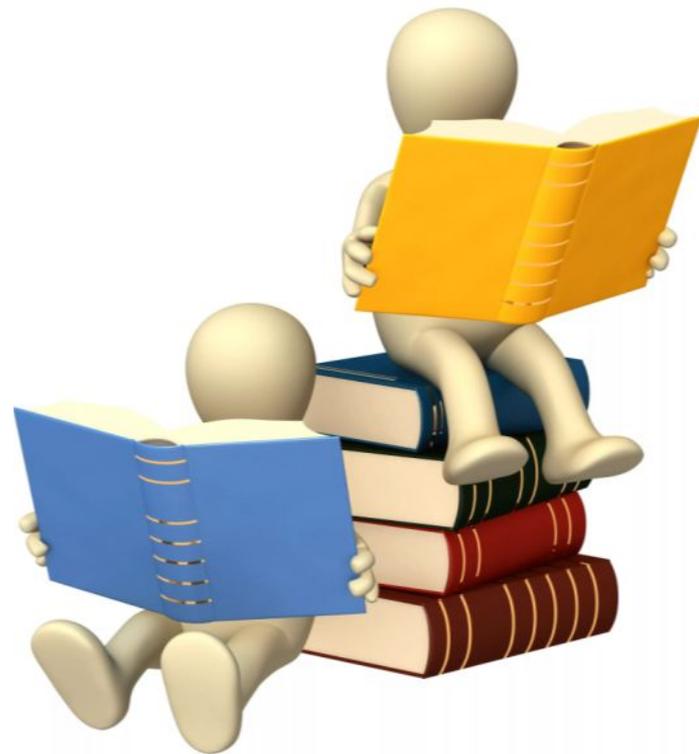
Работу выполнила
студентка 32-шк. группы
Кальзова Диана
Преподаватель: Белогурова Л. И.

Деловая игра – метод имитации принятия управленческих решений в различных ситуациях путем игры по заданным или выработываемым самими



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;
```

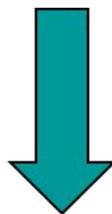
**Производственные
(управленческие)**

Учебные

Исследовательские

**Диагностические
(аттестационные)**

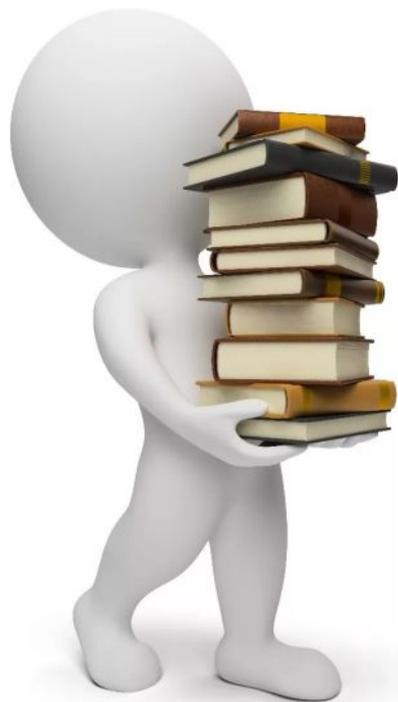
ПРИ КОНСТРУИРОВАНИИ УЧЕБНОЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ РАЗРАБАТЫВАЮТСЯ МОДЕЛИ ДВУХ ТИПОВ:



**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**

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ

Предмет игры

**процессы и явления
профессиональной деятельности**

Конфликт

Способ

**противоречие с учетом содержания
профессиональной деятельности
(содержательный и поведенческий)**

**генерировани
я
событий в**

**динамика и характер развития
процесса игры – детерминированный,
спонтанный и смешанный**

**Последовательнос
ть
игры,
взаимодействие
игроков**

**Описание основных этапов игры,
операций, шагов в виде блок-схем**

**Характер
двуплановости**

**разделение функций
«игрока» и «специалиста»**

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).
-

ДЕЛОВАЯ ИГРА «ИНТЕРВЬЮ НА «ГОРЯЧУЮ» ТЕМУ»

Цель:

Повышение психолого-педагогической компетентности педагогов в вопросах применения технологии моделирования в речевом развитии школьников.

Задачи:

1. Закреплять теоретические знания педагогов по темам «Речевое развитие» и «Использование схем и моделей в обучении дошкольников связной речи».
2. Развивать аналитические, конструктивные и коммуникативные умения педагогов.
3. Способствовать благоприятной адаптации молодых педагогов, созданию и сохранению в коллективе атмосферы творчества.

