

процессе

Общие методические аспекты



Учитель нач.классов
Тур Т. Г.
МБОУ СОШ № 45

Игровые методы обучения

Игровые методы обучения

Ролевые игры

Операциональные игры

Деловые игры

Организационно-деятельностные игры

Признаки деловой 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

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

Процессы производства и его фрагменты

Социально- производственные отношения людей

Модель предмета профессиональной деятельности

Модель социальных отношений людей в

Игровая модель учебной деловой игры: основные компоненты

- 1. Цели игры
- Дидактические цели
- Воспитательные цели
- Игровые цели
- квалификационные характеристики специалиста, сформулированные в терминах ЗУН
- Опыт общения, овладение социальными нормами, выработка положительных установок на восприятие нового и пр.
- Выигрыш определенного числа баллов, очков либо иных показателей, начисляемых или снимаемых с игрока или команды

2. Сценарий игры

Предмет игры

Процессы и явления профессиональной деятельности

Конфликт

Противоречие с учетом содержания профессиональной деятельности (содержательный и поведенческий)

Способ генерирования событий в игре

Динамика и характер развития процесса игры – детерминированный, спо1. Цели игры

Дидактические цели

Воспитательные цели

Игровые цели

квалификационные характеристики специалиста, сформулированные в терминах ЗУН

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

Выигрыш определенного числа баллов, очков либо иных показателей, начисляемых или снимаемых с игрока или команды нтанный и смешанный

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

Характер двуплановости

Разделение функций «игрока» и «специалиста»

Последовательность игры, взаимодействие игроков

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 количество 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

Предмет оценивания

Индивидуальный/ групповой результат

Общий результат

Эффективность решений; межгрупповое взаимодействие; взаимодействие внутри группы; - личностные качества участников

Качество конкретного продукта - документа, проекта, оригинальное решение, рекомендации

Средства оценивания: баллы, анкетирование, экспертная оценка

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

- 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).