

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида № 54 «Веснушки»
(МБДОУ «Детский сад № 54 «Веснушки»)



Методическая рекомендация
Описание «Деловой игры»

Составитель: Штетингер Людмила Ивановна,
воспитатель МБДОУ «Детский сад № 54»

Междуреченск 2024

Аннотация

Ролевая игра, имитирующая реальную профессиональную деятельность (деловая игра) — игровая образовательная технология, представляющая собой моделирование проблемной профессиональной ситуации, решение которой достигается в процессе ролевого взаимодействия участников, по правилам, с формированием команд игроков и «группы экспертов», в соответствии с сюжетом, по определенному сценарию и последующей оценкой принятого решения.

Описание "Деловой игры" Актуальность

Ролевая игра, имитирующая реальную профессиональную деятельность (деловая игра) — игровая образовательная технология, представляющая собой моделирование проблемной профессиональной ситуации, решение которой достигается в процессе ролевого взаимодействия участников, по правилам, с формированием команд игроков и «группы экспертов», в соответствии с сюжетом, по определенному сценарию и последующей оценкой принятого решения.

Разыгрываемая ситуация должна предполагать неоднозначность решений, содержать элемент неопределенности, что обеспечивает проблемный характер игры и личностное участие обучающихся.

Деловые игры, разработанные на конкретных ситуациях, вводят обучающихся в сферу профессиональной деятельности, являясь мощным стимулом активизации самостоятельной работы по приобретению профессиональных знаний и навыков, а также способности решать нестандартные профессиональные задачи.

Интерактивное взаимодействие происходит в процессе всей деловой игры, так как решения принимаются преимущественно коллективно. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Обучающиеся приобретают социальные навыки, развивают коммуникативные способности, критическое мышление, для принятия профессионально грамотных решений.

Приобретенные в процессе игры практические навыки зачастую позволяют избежать ошибок, которые возникают при переходе к самостоятельной трудовой деятельности.

Таким образом, деловая игра выполняет следующие функции:

- 1) образовательная – обобщение и закрепление знаний по пройденным темам курса, развитие трудовых навыков;
- 2) развивающая – развитие логического, критического, аналитического, творческого мышления, активизация мыслительной деятельности обучающихся;
- 3) воспитательная – формирование устойчивого интереса к будущей профессии, профессиональной самоидентификации.

Результативность деловой игры во многом зависит от особенностей ее организации и проведения.

Структура деловой игры:

1. Тема и цель игры.
2. Проблема (ы) для рассмотрения и решения в процессе игры.
3. Сюжет (область действительности, условно воспроизводимая в игре).
4. Сценарий.
5. Правила игры.
6. Роли (распределение и принятие ролей на себя участниками).
7. Игровые действия как средство реализации ролей.

Данная структура определяет этапы проведения деловой игры: подготовительный и мотивационно-ориентировочный, основной и рефлексивно-оценочный.

Содержание

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ И МОТИВАЦИОННО-ОРИЕНТИРОВОЧНЫЙ ЭТАПЫ

На данных стадиях происходит:

Установление места выполнения обучения с использованием схемы деятельный забавы в тренировочном процессе.

Использование деловых игр в ходе учебного процесса эффективней только при завершении тем(ы) ради раскрытия учителем ступени штудирования материала обучающимися, контроля и оценки знаний, разбора глубины соображения темы.

Установление темы, миссии деловой игры, учреждение проекта грядущего занятия. В момент выбора темы должно учитывать, дабы используемый в игрушке источник располагал положительный выезд для высококласную деятельность.

Разработка схемы выполнения деловой игры:

- представление переделки и проблемы, постановление какой обязаносуществовать разыскано при деле;
- установление рубежей игры;
- установление сроков выполнения любого из игровых рубежей и забавы в целом;
- разбор критериев, устанавливающих заключение любого из этапов и всейзабавы в целом;
- представление очередности усилий участников;
- установление распорядка выработки установок инвесторов сраспределением ролей промежду ними, в том числе «группы экспертов»;

В соотношении от технологии забавы расположение ролей возможно существовать будто внутри команд, аналогично промежду ними.

Проблема «группы экспертов» – поставить воздействия соучастников игры. «Группу экспертов» возможно облюбовать среди поспевающих студентов, какие могут правильно поставить игру, и/или созданных рыл (сотрудники и

учителя Института ИТМО и прочих вузов, профессионалы профильных организаций, специалисты в своей области);

- разработка «Карты оценивания» для работы «группы экспертов», в которой прописываются аспекты оценки усилий соучастников забавы (индивидуально сиречь установки в целом);

Вероятные аспекты оценки усилий соучастников забавы

- оберегание верховодил и распорядка после времени;
- действенность обучающихся;
- применение добавочных материалов;
- свойство и эффективность общепринятых решений, их аргументированность;
- взаимопомощь, уровень межличностных касательств в команде;
- приобретение установленной цели(ей) игры;
- постановление проблемы.

Всякий критерий расценивается либо по баллам (к примеру, от 1 до 5), либо после прецеденту исполнения («+» сиречь «-»). Должно предназначить распорядок подведения результатов забавы вследствие переполненных «Карт оценивания».

- разбор формата взаимодействия участников;
- установление налаженности мотивировки соучастников (система штрафов и поощрений);
- организация вещественного предоставления (программные и промышленные средства), разбор аудитории для проведения занятия;
- установление метода оценки итогов игры.

Предупреждение обучающимся темы и миссии деятельный игры.

Уведомление обучающихся о технологии выполнения деятельности забавы и правилах ее проведения.

Правила выполнения деловой игры:

- воспринимать функциональное отношение в процессе игры;
- внутри установки обдумывать воззрение и сделку любого игрока;
- блюсти культуру общения и тактичность;
- не вероломствовать уклон игры;
- задерживаться схемы выполнения игры.

Установление состава команд, расположение ролей.

Знакомство обучающихся со спецификой ролей, акцентируя увлечение для том, что всякий вынужден неукоснительно руководствоваться своей роли.

Методы изображения ролей игрокам:

- вербальное представление в независимой фигуре вероятных действий,неповинен и повинностей игроков;
- в табличной фигуре реестр усилий и их результатов;
- в графичной фигуре алгоритмическое понятие действия игроков,соответственнее определенной высококлассной деловитости и ее результатам.

Мотивация обучающихся к активному участию в игре.

Независимая организация обучающихся к игрушке в рамках своей значительности (при необходимости).

Основной Момент

На данном рубеже приключается продажа деятельности игры. В нем возможно распределить последующие шаги:

Накануне основанием наставник вновь раз акцентирует увлечение обучающихся на правилах выполнения деятельный игры.

Обучающиеся играют свою роль, изменяют свои воздействия в протест для воздействия прочих соучастников в ходе игры, дают постановление проблемы.

Наставник (ведущий игры) около потребности озвучивает добавочные поручения и вопросы, и анализирует, оценивает, изменяет воздействия участников, ежели их действия не соответствуют мишеням и сценарию игры, при всем при этом не помогая им принимать решения.

«Группа экспертов» следит после проходом игры, по завершению какой расценивают действительность проскобленной работы, приобретение установленных монолитнее и задач, и постановление проблемы. Заполняют «Карту оценивания» для установку сиречь каждому игрока.

РЕФЛЕКСИВНО-ОЦЕНОЧНЫЙ ЭТАП

На данном этапе происходит завершение игры и подведение итогов. В нем можно выделить следующие шаги:

1. Упорядочение, систематизация, оценка и анализ полученных решений совместно с обучающимися.
2. Сопоставление целей игры с полученными образовательными результатами.
3. Формулировка выводов об эффективности проделанной работы, осуществление контроля знаний, умений обучающихся по теме игры, в том числе учитывая результаты, полученные от «Группы экспертов».
4. Самооценка обучающихся об участии в игре, анализ приобретенных профессиональных знаний и умений, развития личностных качеств.

5. Самооценка преподавателя о проведении игры, достижении поставленных целей обучения.

Возможности применения.

Деловая игра позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил обсуждения, стимулирования творческой активности участников как с помощью специальных методов работы (например, методом «Мозгового штурма»), так и с помощью модеративной работы психологов и игротехников, обеспечивающих продуктивное общение

Выводом возможно служить то, что деловые забавы в своей базе располагают розыск подходящих заключений определенной трудности или задачи, какие завязываются в практической деятельности. Я нахожу, что это бесконечно действительный и полезный вид деятельности для учащихся, учащихся и сотрудников в сегодняшней время.

Деловые игры могут применяться для обучения, диагностики индивидуальных особенностей их участников, организации процесса принятия решений, в исследовательских целях. Можно обратить внимание на то, что данный метод синтезирует в себе преимущества экспериментального, аналитического и экспертного методов.

Деловые игры позволяют увеличить масштаб охвата действительности, наглядно представляют последствия принятых решений, дают возможность проверить альтернативные решения. Информация, которой пользуется человек в реальности, неполная, неточная. В игре ему предоставляется хотя и неполная, но точная информация, что повышает доверие к полученным результатам и стимулирует процесс принятия ответственности.

Как вывод, можно отметить, что деловые игры в отличие от других традиционных методов обучения позволяют более полно воспроизводить деятельность игроков, выявлять затруднения и причины их появления. Деловые игры позволяют разобраться в своих ошибках и ошибках других, выслушать различные мнения и советы со стороны.

Список используемой литературы

1. Педагогические технологии: учеб.пособие для студентов педагогических специальностей/под общ. ред. В.С. Кукушина. – Изд. 4-е, перераб. и доп. Ростов н/Д : Издательский центр «МарТ», Феникс, 2010. – 333 с.

2. Полат Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб.пособие для студ. высш. учеб. заведений / Е.С.

Полат, М.Ю. Бухаркина. — 3-е изд., стер. — М.: Академия, 2010.