
ДЕЛОВАЯ ИГРА В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

**общие методические
аспекты**

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' (highlighted in cyan) and 'ОРГАНИЗАЦИОННО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЕ ИГРЫ'.

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

```
graph TD; A[УЧЕБНАЯ ДЕЛОВАЯ ИГРА] --> B[Задаёт предметный и социальный контекст будущей профессиональной деятельности]; A --> C[Средство обучения специалистов и формирования их личностных и профессиональных качеств]; B --> C;
```

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

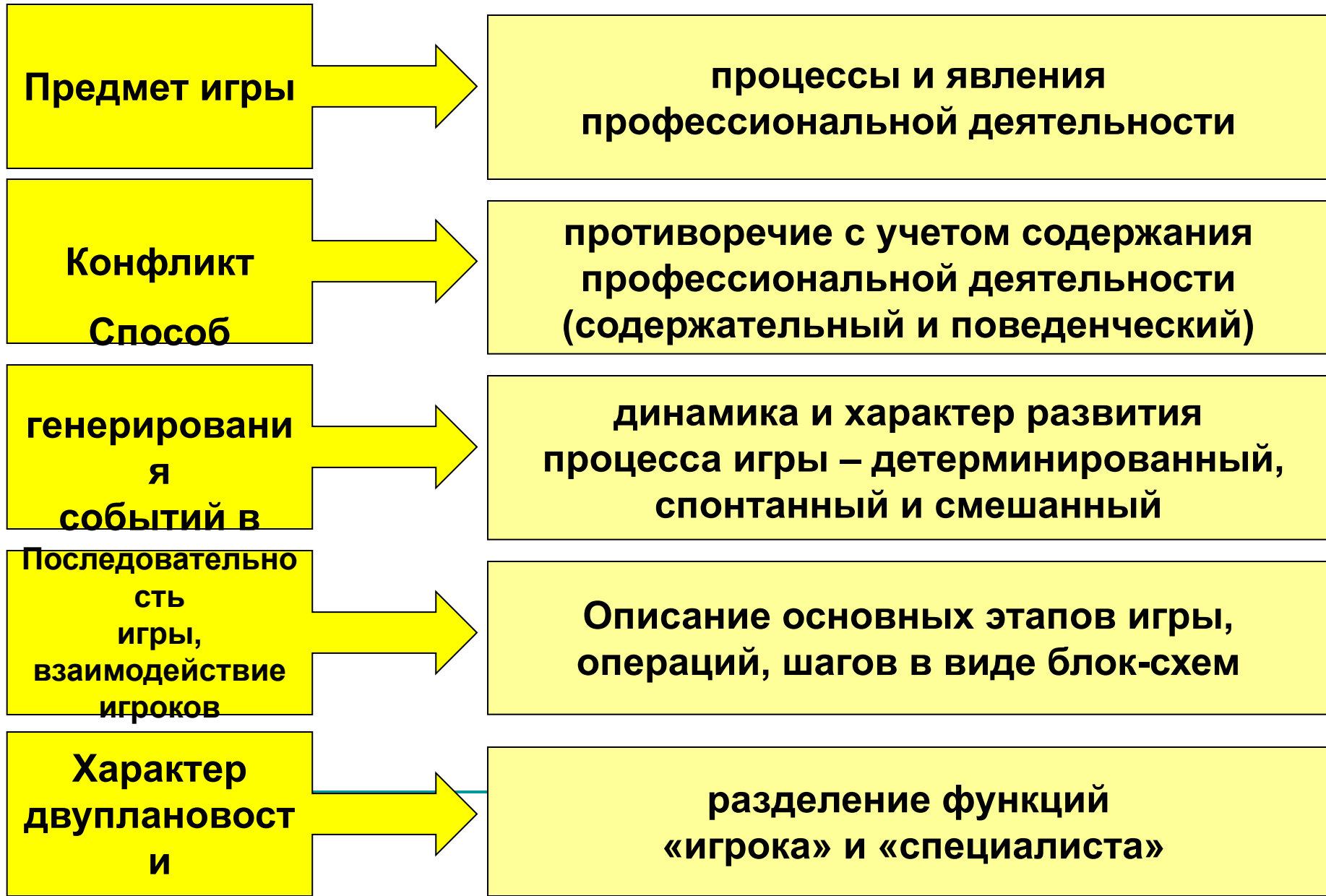
Воспитательные цели

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

ПРЕДМЕТ ОЦЕНИВАНИЯ

**ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ/
ГРУППОВОЙ
РЕЗУЛЬТАТ**

-эффективность решений;
- межгрупповое взаимодействие;
- взаимодействие внутри группы;
- личные качества
участников

**ОБЩИЙ
РЕЗУЛЬТАТ**

**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

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).