

Информационно-методический центр
Управления образования

Технология подготовки и проведения деловой игры с педагогами

Методист
Разумовская Н.В.

*Методическая
служба*



13 октября 2021 года

Активные методы обучения:
деловая игра, мозговой штурм,
кейс-метод, баскет-метод.



Активные методы обучения

- ▶ **Баскет-метод** — метод оценки и обучения, основанный на имитации ситуаций, часто встречающихся в практической деятельности. **Баскет-метод** позволяет оценить способность учащегося к работе с информацией и умению принимать решения на основании имеющейся информации.
- ▶ **Метод кейсов** - конкретных ситуаций — техника обучения, использующая описание реальных экономических, социальных и бизнес-ситуаций. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. **Кейсы** основываются на реальном фактическом материале или же приближены к реальной ситуации.
- ▶ **Мозговой штурм, мозговая атака, [англ.](#) brainstorming)** — метод решения задач, в котором участники обсуждения генерируют максимальное количество [идей](#) решений задачи, в том числе самые фантастические и глупые. [Ш](#) Затем из полученных вариантов выбираются лучшие решения, которые могут быть использованы на практике.

Деловая игра «Креативность»



Что такое деловая игра?



Что такое деловая игра?

- ▶ **Деловая игра** - это своеобразное моделирование процессов и механизмов принятия решений с использованием математической и организационной моделей.
- ▶ Применение **деловых игр** в процессе **обучения и воспитания** способствует развитию профессиональных компетенций обучаемых, формирует умение аргументировано защищать свою точку зрения, анализировать и интерпретировать получаемую информацию, работать коллективно.



Деловая игра – имитация реальной производственной ситуации



Активно применяться в мире с середины XX века.
Весомый вклад в развитие игровых технологий привнесли
С.П. Рубинштейн, К.Д. Ушинский, З. Фрейд и другие ученые.

Особенности деловой игры

- Деловые игры — это форма обучения, при которой отработка учебной тематики происходит на основе ситуаций и материала, моделирующих те или иные аспекты профессиональной деятельности слушателей.



Особенности деловой игры

- форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, разнообразных условий профессиональной деятельности, характерных для данного вида практики.

В деловой игре обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией.



Особенности деловой игры

Взяв на себя определённую роль, участники игры вступают во взаимоотношения друг с другом, причем интересы их могут не совпадать. Обучающиеся могут не только показать предметные знания и умения, но и общую эрудированность, а также черты характера.

Деловая игра направлена на развитие:

- творческого мышления;
- умения анализировать конкретные практические ситуации;
- самостоятельности принятия решения;
- способности поставить проблему, оценить ситуацию, выдвигать возможные варианты разрешения проблемы и выбирать наиболее оптимальный вариант.



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 заключенной в сценарии проблемной ситуации;
- коллективная выработка решений участниками игры

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)**





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 – 5-7 человек.

Содержание ролей

- Модератор** (руководитель методического объединения): руководит деятельностью игровой группы, распределяет роли, организует взаимопомощь в группе при подготовке ролей, следит за соблюдением регламента и схемы разыгрывания ролей в группе.
- **Новатор**: выступает за новые формы, методы, доказывает их эффективность, ратует за творчество, новаторство, вступает в конфликт педагогом или поддерживает его, в зависимости от урока.
 - **Консерватор**: выступает за старые, традиционные методы, утверждает их большую эффективность в данной ситуации, находит слабые стороны нового и сильные старого. Он проявляет нетерпимость к новому, подвергает все сомнению, вступает в конфликт с учителем или поддерживает его, в зависимости от урока.
 - **Критик**: выявляет сильные и слабые стороны, предсказывает положительные и отрицательные последствия методов и приемов, вносит конструктивные предложения.
 - **Сподвижник** – помогает защищать педагога, если в этом есть необходимость, помогает отстаивать его взгляды, ссылаясь при этом на личный опыт или примеры, известные ему.
 - **Конформист** – не имеет твердой собственной позиции, легко меняет свое мнение, выражает свое согласие с точкой зрения каждого выступающего, аргументируя изменение своего мнения.

Деловая игра «Фирменный знак»



- ▶ Эта творческая игра будет полезна как для сплочения новой группы, так и для укрепления единства в сложившейся команде.
- ▶ В результате усиливается групповая интеграция и повышается уровень психологической совместимости между игроками.
- ▶ Для проведения игры нужно заранее попросить участников принести три-четыре предмета, которые отражают их личность или деятельность.
- ▶ Цель игры – создать фирменный знак команды.



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**

Примеры деловых игр

- ▶ Тонущий корабль
- ▶ Башня из спагетти и зефира
- ▶ Яйцепад
- ▶ Взаперти
- ▶ Лего
- ▶ Побег
- ▶ Полярники
- ▶ Минное поле
- ▶ Слепые фигуры
- ▶ Слепой строй
- ▶ Переверни пирамиду
- ▶ Перемена мест
- ▶ Запутанная история
- ▶ Конкурс на самую глупую идею
- ▶ Что бы сделал X?

Хотите еще больше деловых игр? Прочтите статью [«Универсальное руководство по деловым играм, которые сплотят команду»](#).

Или прочитайте о других способах [повысить мотивацию своих сотрудников](#).



Деловая игра «Запутанная история»



- ▶ Развивает умение адаптироваться, навыки командной работы.
- ▶ Необходимый инвентарь: не нужен.
- ▶ Правила игры. Все участники должны встать в круг, затем каждый игрок берет за руки двух любых игроков, не стоящих с ним рядом. После того, как все возьмутся за руки, попросите игроков «распутаться» и образовать идеальную окружность, не разжимая рук. Для этого участникам игры потребуются творческое и стратегическое мышление.





ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ УЧЕБНОЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ: ОСНОВНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

1. ЦЕЛИ ИГРЫ





Этапы деловой игры

1. подготовка,
2. непосредственное проведение
3. разбор хода игры,
4. подведение итогов.



Выбор темы и определение структуры деловой игры



I этап
разработка
сценария

- **Выбор темы.** Обязательным условием является то, чтобы используемый в игре материал имел практический выход на профессиональную деятельность.
- **Формирование целей и задач.** Содержанием игровых целей является для участника успешное выполнение принятой роли, реализации игровых действий.
- **Определение структуры.** Структура определяется с учетом целей, задач, выбранной темы, состава участников и включает в себя план деловой игры и общее описание процедуры игры.

Технология деловой игры



**II этап
проведения**
– процесс
игры

С начала игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

**III этап анализа,
обсуждения и
оценки** результа
тов игры

- Выступления экспертов
- Обмен мнениями
- Защита обучающихся своих решений и выводов.
- Педагог констатирует достигнутые результаты, формулирует окончательный итог занятия.

Деловая игра «Взаперти»



- Развивает коммуникационные навыки, умение принимать решения.
- Необходимый инвентарь: офис.
- Правила игры. Представьте, что ваша команда оказалась запертой в офисе. Все двери заблокированы, ломать их или выбивать окна нельзя. За 30 минут участники команды должны выбрать 10 обычных предметов из вашего офиса, которые необходимы им для выживания, и расположить их по степени значимости. Цель заключается в том, чтобы за тридцать минут обсудить предложенные списки и порядок предметов и прийти к согласию.





СЦЕНАРИЙ ИГРЫ

Предмет игры

**процессы и явления
профессиональной деятельности**

**Проблемная
ситуация**

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

**Способ
генерирования
событий в игре**

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

**Последовательность
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).



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



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.

Правила деловой игры

- **«Здесь и сейчас»** – говорим и обсуждаем только то, что касается темы игры, и о том, что зависит от нас.
- **«Уважение другого мнения»** – кто-то может думать по-другому, не так, как вы: выслушайте его внимательно и постарайтесь понять, не осуждая.
- **«Регламент»** – бережем наше время: говорим кратко и по существу.
- **«Поднятая рука»** – человек поднял правую руку вверх: он просит тишины и внимания, ему есть, что сказать.
- **«Инициатива», или «Кто, если не Я»** – каждый старается в меру своих сил и понимания, предлагает идеи и думает над предложениями коллег: от этого зависит общее решение.





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).

Разрабатываем сценарий деловой игры

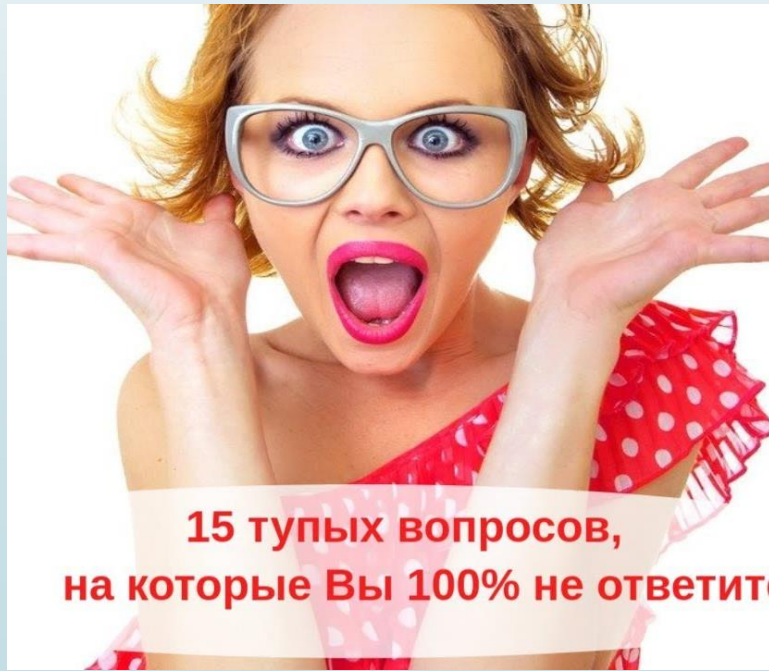


► 1 группа – Яйцепад

Развивает навыки командной работы, умение принимать решения.

► 2 группа – Конкурс на самую тупую идею.

Решение текущей проблемы.



15 тупых вопросов,
на которые Вы 100% не ответите



Рефлексия

