

**Макарова Наталья Ивановна**

учитель

МАОУ «СОШ №112 с углубленным  
изучением информатики»

г. Новокузнецк, Кемеровская область

## **ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ОДИН ИЗ МЕТОДОВ АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ**

*Аннотация:* в статье отражены основные моменты «деловой игры» как современного активного метода обучения. Автор приводит разновидности и принципы, лежащие в основе деловых игр.

*Ключевые слова:* метод обучения, деловая игра, учебная игра.

Метод обучения – понятие весьма сложное и неоднозначное. До сих пор дидакты, занимающиеся этой проблемой, не пришли к единому пониманию и толкованию сути этой педагогической категории.

В последние десятилетия большое значение приобретает поиск новых или реконструкция старых, хорошо известных педагогической науке методов обучения, которые могли бы обеспечить взаимосвязь образовательной, развивающей и воспитательной функций обучения.

Появляющиеся на свет новые методы обучения зачастую не имеют психолого-педагогического обоснования, их трудно классифицировать, однако их использование в образовательном процессе приносит учащимся несомненный успех.

В настоящее время широкое распространение получили *деловые игры*. Впервые игра в нашей стране была использована в 1932 г. для обучения производственной деятельности. Она называлась «Красный ткач» и имитировала процесс освоения новых изделий на Ленинградском комбинате технических су-кон.

*Деловая игра* – это создание ситуации выбора и принятия решения, в которой воспроизводятся условия, близкие к реальным. В ней предполагаются такие

роли участников, которые позволяют им осмыслить, пережить и освоить новые функции. В игре содержится конкретное событие или явление, подлежащее моделированию, и допускается отнесение игрового времени к любому периоду (настоящему, прошедшему, будущему). Как правило, деловая игра – это модель отрезка будущей профессиональной деятельности обучающихся. Это имитация управленческой, исследовательской, педагогической реальной деятельности учителя, руководителя учебного заведения.

Отличительными признаками деловой игры можно назвать: имитацию в игре реального процесса с помощью модели; распределение ролей между участниками игры, их взаимодействие друг с другом; различие интересов у участников игры и появление конфликтных ситуаций; наличие общей игровой цели у всего коллектива, которая достигается в процессе взаимодействия игроков и объединяет всех ее участников; учет результатов деятельности; реализацию в игре цепочки решений, каждое из которых зависит от предыдущего, а также от решений, принимаемых другими участниками игры.

Деловые игры можно сгруппировать следующим образом:

1. *«Разминочные»* игры типа «мозговой атаки», «клуба знатоков», тематические развлекательные игры. Их задача заключается в том, чтобы раскрепостить интересы и воображение участников, активизировать игровую и коллективистическую мотивацию, ориентировать на нестандартный подход к изучаемому материалу.

2. *Ситуативно-ролевые игры*. Включают в себя анализ конкретных ситуаций и их ролевое проигрывание.

3. *Конструктивно-ролевые, проблемно-ролевые, дискуссионные игры*. Целью их использования является формирование навыков принятия и эффективного исполнения деловых ролей, обучение взаимодействию и сплоченности, продуктивному сотрудничеству, участие в выработке коллективных решений.

4. *Творческие игры*. Это коллективное творчество по созданию технических, художественных, изыскательских и т. п. проектов. Включение учащихся в

эти игры способствует развитию творческого потенциала, воспитанию инициативности, смелости, настойчивости, ответственности.

Имеются и другие классификации деловых игр: управленческие, исследовательские, учебные и т. д.

*Учебная игра* определяется как модель взаимодействия ее участников в процессе достижения учебных целей, т. е. это игровая имитация конкретной проблемы управления (в частности, познавательной деятельности) с целью выработки наилучшего варианта решения.

В основу учебно-деловой игры положены следующие принципы:

- принцип имитационного моделирования конкретных условий и содержания соответствующего вида деятельности;
- принцип проблемности содержания учебной деловой игры и процесса его развертывания в познавательной деятельности;
- принцип совместной деятельности участников;
- принцип диалогического общения и взаимодействия партнеров;
- принцип двуплановости игровой учебной деятельности.

Деловую игру можно проводить перед изложением нового учебного материала; в этом случае она будет опираться только на личный опыт учащихся и обнаружит пробелы в их знаниях.

Если деловая игра проводится после изучения нового материала, то она будет опираться на полученные знания, которые в ходе игры приобретут качественно новую форму существования. И, наконец, весь учебный процесс может быть построен на основе сквозной деловой игры.

### ***Список литературы***

1. Гинецинский В.И. Основы теоретической педагогики. – СПб., 1992.
2. Лернер И.Я. Дидактические основы методов обучения. – М., 1981.
3. Оконь В. Введение в общую дидактику (пер. с польск). – М., 1990.
4. Педагогика / под ред. Ю.К. Бабанского. – М., 1983.