**Методический семинар «Деловая игра как метод активного обучения школьников»**

Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. В связи с этим ведутся поиски новых эффективных методов обучения и таких методических приёмов, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний. Необходимо позаботиться о том, чтобы на уроках каждый ученик работал активно и увлечённо, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса.

Для достижения поставленных целей огромные возможности предоставляет игровая деятельность. Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. Игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, освоить ряд учебных элементов.

Игровая деятельность выполняет следующие функции: коммуникативную, самореализации, игротерапевтическую, диагностическую, коррекции, межнациональной коммуникации, социализации.

При организации игры необходимо учитывать, что любая игровая деятельность – это единство шести структурных элементов:

* Выбор игры
* Подготовка игры
* Введение в игру
* Ход игры
* Подведение итогов игры
* Анализ игры.

Существует достаточно много критериев для классификации игровой деятельности. Приведу лишь некоторые из них:

* по дидактическим целям (обобщение; изучение нового; первичное закрепление; комбинированные уроки; релаксационные паузы);
* по количеству участников (массовые; парные; групповые; индивидуальные);
* по сущности игровой основы (игры с правилами; комплексные игровые системы; ролевые игры).

Одной из разновидностей ролевой игры является деловая игра – условное воспроизведение, имитация, моделирование некоторой реальной деятельности, которую совместно осваивают участники игры. Деловая игра позволяет создавать производственные ситуации, в ходе которых играющему необходимо найти правильную линию поведения, оптимальное решение проблемы, соответственно реальным обстоятельствам производства, имитированным в игре. В процессе игры вырабатывается умение мыслить системно, продуктивно, пробуждается стремление к поиску новых идей, а это уже шаг к творчеству. Я абсолютно убеждена, что этот вид деятельности может и должен применяться при обучении школьников, ведь учащиеся 6-11 классов в условиях игры охотно перевоплощаются в тех или иных специалистов и выступают в адекватной роли в моделируемой обстановке.

Структуру деловой игры мне бы хотелось продемонстрировать на конкретном примере. Деловая игра «Банковская деятельность» проводится в рамках изучения темы «Проценты» на уроках математики. Учащиеся класса делятся на группы по 3-4 человека. Каждая группа представляет собой определённый отдел банка: кредитный, консультационный, отдел кадров и т.д. В зависимости от профиля деятельности каждая группа получает своё задание. Продемонстрируем это на примере консультационного отдела.

**Задача консультационному отделу.**Используя данные таблицы, рассчитайте наиболее оптимальный вариант вклада для Вашего клиента (срок вклада-3 года, сумма вклада-20000 руб.):

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Наименование  вклада | Ставка в  рублях  (в % годовых) | Дополнительные действия вкладчика |
| 1. | Вклад «Сохраняй» | 5,9 | снять 1000 руб. по прошествии 2 лет |
| 2. | Вклад «Накопляй» | 5,2 | ------- |
| 3. | Вклад «Управляй» | 5,1 | пополнить счёт на 1000 руб. по прошествии 2 лет |

* Предложить желающим из слушателей семинара сформировать 3 группы из 2-3 человек (для сокращения времени работы), каждая из которых просчитает сумму по каждому вкладу. По окончании подсчётов – сделать вывод о преимуществах данных вкладов и о качествах, которыми должен обладать работник консультационного отдела банка.

Использование деловых игр на других уроках:

* «Избирательная комиссия» (право, математика, экономика);
* «Банковская деятельность» (математика, экономика);
* «Суд над …» (практически каждый школьный предмет предмет)
* «Учёный совет» и т. д.

**Достоинства деловых игр:**

* мотивируют, стимулируют и активизируют познавательные процессы школьников - внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение;
* задействуется “ближняя перспектива” в обучении;
* позволяют гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний, за счет чего учащиеся получают прочные, осознанные и прочувствованные знания;
* дают возможность экспериментировать с событием, пробовать разные стратегии решения поставленных проблем;
* позволяют радикально сократить время накопления предметного и профессионального опыта;
* позволяют приобрести социальный опыт.
* Ответ работавших в группах.

**Вклад «Сохраняй» Вклад «Накопляй»**

20000•1,059=21180 20000•1,052=21040

21180•1,059=22429,62 21040•1,052=22134,08

22429,62-1000=21429,62 22134,08•1,052=**23285,05216**

21429,62•1,059=**22693,96758**

**Вклад «Управляй»**

20000•1,051=21020

21020•1,051=22092,02

22092,02+1000=23092,02

23092,02•1,051=**24269,71302**

В деловых играх на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации: игра предоставляет участнику возможность побывать в роли экскурсовода, учителя, судьи, директора и т.п. Использование деловых игр значительно укрепляет связь (ученик-учитель), раскрывает творческий потенциал каждого обучаемого. Опыт проведения деловой игры показывает, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу.

А закончить своё выступление мне хотелось бы словами Василия Александровича Сухомлинского: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребёнка... Для него игра - это самое серьёзное дело. В игре перед детьми раскрывается мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».