

Лекция 10.

Игровые технологии обучения экономике.

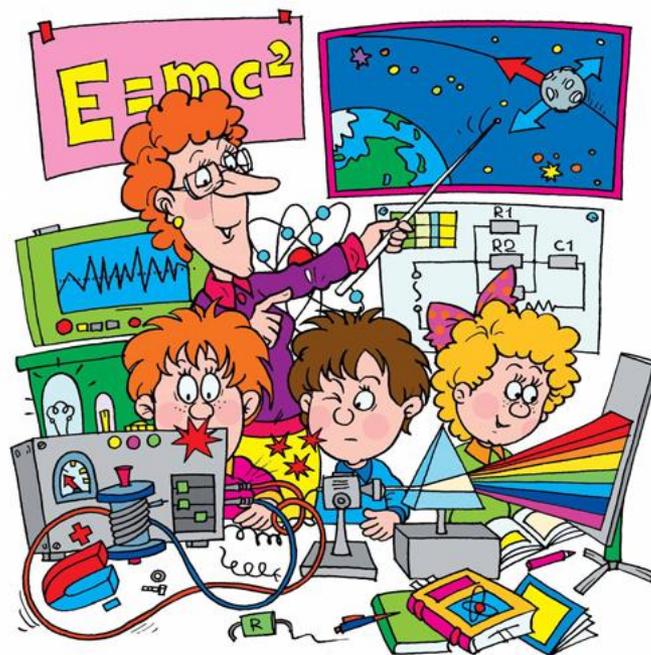
История развития игровых методов обучения.

- Исторические предшественники игровых методов в образовании – военные игры (маневры, штабные учения).
- Позднее игры находят применение в социологии, истории, психологии.
- Общепризнанным автором первой деловой игры является Мария Бирштейн, которая предложила идею обучения руководящего персонала на примере условных ситуаций, моделирующих реальные (Ленинградский завод пишущих машин)
- В 1938 г. Деловые игры в СССР постигла участь целого ряда областей науки, таких как генетика, селекция, кибернетика, и они не использовались в обучении до середины 60-х годов 20 века.

“Игра, есть потребность растущего детского организма. В игре развиваются физические силы ребенка, тверже рука, гибче тело, вернее глаз, развиваются сообразительность, находчивость, инициатива. В игре вырабатываются у ребят организационные навыки, развиваются выдержка, умение взвешивать обстоятельства и пр.”,- писала Н.К. Крупская.



Любите ли вы играть?
Какие игры предпочитаете?
Может ли учиться играя?



Компоненты игровой технологии:

- мотивационный;
- ориентационный;
- целевой;
- содержательно-операционный;
- ценностно-волевой;
- оценочный.

Мотивационный компонент

- связан с отношением учащихся к содержанию, процессу деятельности, включает мотивы, интересы и потребности учащихся в игре. Мотивационный компонент обеспечивает им активность в игре, связь с другими видами деятельности. Мотивация закладывается в самом процессе игры.

Ориентационный компонент

- связан с принятием учащимися целей учебно-познавательной деятельности, нравственных установок, ценностей. Ценности, став лично значимыми, становятся регуляторами игрового поведения учащихся.

Содержательно-операционный компонент

- предполагает овладение учащимися содержанием учебного материала, их способность опираться на имеющиеся знания и способы деятельности. Игровое действие характеризуется сознательной целью, на которую оно направлено. Действие определяется не только целью, но и реальными предметными условиями — системой ориентиров (ориентировочная основа действия).

!

- В теории поэтапного формирования умственных действий (П.Я- Гальперин, Н.Ф. Талызина) утверждается, что при выполнении любого умственного действия человек опирается на определенную систему ориентиров.
- Ориентировочная основа действий (ООД) в зависимости от характера действий может быть дана в виде алгоритма, эвристической схемы.
- Опыт учителей и эксперимент показал, что такие схемы и алгоритмы легко усваиваются и используются учащимися в работе.

Ценностно-волевой компонент

- обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности, включает внимание, придает эмоциональную окрашенность игре в виде переживаний. Этот компонент игры направлен на развитие личностной ориентировки как особого вида социально-культурного опыта, освоение которого осуществляется на основе эмоционально-ценностного отношения к миру.

Оценочный компонент игры

- обеспечивает сличение результатов игровой деятельности с целью игры. Содержанием оценочного компонента является систематическое получение информации о ходе познавательной деятельности. Оценочный компонент обеспечивает самоуправление процессом игры и рефлекссию собственной деятельности.

Все рассмотренные компоненты игры находятся в тесной взаимосвязи, их нельзя отделить один от другого, все они определяют технологическую структуру игры.

Компонент игровой технологии	Структурные элементы игры
Мотивационный	Установочный элемент, игровая ситуация
Ориентационно-целевой	Задачи игры
Содержательно-операционный	Правила игры, игровое действие
Ценностно-волевой	Игровое состояние
Оценочный	Результат игры

Обязательным структурным элементом игры является ее результат.

- Результат может быть наглядным (выиграл, отгадал, выполнил);
- менее заметным (получил удовлетворение, заинтересовался вопросом);
- отсроченным (создал свой вариант игры через определенное время).

!

- Различают результат для учителя, заключающийся в показателе уровня усвоения знаний и умений, норм поведения, и для учащихся — в достижении определенных целей (моральное удовлетворение от игры, отгадывание кроссворда, интерес к проблеме).
- Важна коллективная оценка игры, которая стимулирует учащихся. При этом следует вводить коррективы в игру, показать положительные примеры, закончить игру на эмоциональном подъеме.

Возрастные особенности:

- Школьники в подростковом возрасте в играх стремятся к групповому сотрудничеству, увлекаются настольными играми, состязаниями. Для них организуют игры, сюжеты которых взяты из исторических и приключенческих книг. Особое увлечение в этом возрасте вызывают компьютерные игры.
- Для старшеклассников характерна ориентация на свою будущую роль в обществе. Их интересуют политические и социальные явления. В этом возрасте развивается личностная рефлексия. Для учащихся 10—11-х классов характерна потребность в диалоге. Их интересует поиск решения проблем не только с целью найти истину, но и самоутвердиться. Ценнейшее психологическое приобретение ранней юности, по мнению И.С. Кона, «открытие своего внутреннего мира, которое равнозначно для юноши настоящей коперниковской революции».
- Старшеклассников привлекают и разнообразные настольные игры, кроссворды, сканворды, шарады, развивающие не только память, но и логическое мышление (найди ошибку в тексте, реши задачу), а также игры-состязания (клуб знатоков, КВН), ролевые игры, направленные на активную речевую деятельность (пресс-конференция, презентация, брифинг). Особенностью игровой технологии для старшеклассников является ориентация на групповой характер игр, а также вовлечение в игру посторонних лиц в качестве зрителей, слушателей, экспертов.

Типы дидактических игр.

```
graph TD; A[Типы дидактических игр.] --> B[Сюжетные]; A --> C[Ролевые]; A --> D[Компьютерные];
```

Сюжетные

Ролевые

Компьютерные

Сюжетные игры

- Командные соревновательные игры. Сюжет игры может быть заимствован из известных телевизионных и спортивных передач. Сюжет игры предполагает наличие экспертов-судей и четкую оценку деятельности игроков.
- Дидактические задачи игры: контроль и оценка знаний, умений и навыков по отдельной теме, разделу или всему курсу. Примеры игр: «Экономический КВН», «Что? Где? Когда?», «Кто хочет стать миллионером?», «Своя игра».

Ролевые игры

- Условное воспроизведение практической (профессиональной) деятельности людей; характеризуется наличием воображаемой игровой ситуации, ролей и альтернативностью решения. В процессе экономической игры школьники могут выполнять роли покупателя, продавца, инвестора, предпринимателя.
- Дидактические задачи: изучение нового материала, закрепление, систематизация знаний. Примеры сюжетов игр: «Аукцион», «Бюджет семьи», «остров», «Почему люди торгуют?», «Обменные курсы: деньги во всем мире».

Компьютерные игры

- Игры на основе использования компьютерных программ.
- Дидактические задачи: систематизация, контроль и оценка знаний, умений, навыков по отдельной теме, разделу или всему курсу.
- Примеры сюжетов игр: «Моделирование экономики и менеджмента», «Банки в действии».
- Моделирующие игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, демократичности, соревновательности и активности каждого участника.

Экономический симулятор

- это уникальный жанр видеоигр, который основан на отображении рыночных и экономических процессов. В таких играх целью игрока является извлечение прибыли и других выгод. В самых «чистых» компьютерных экономических симуляторах имеются элементы строительства. В таких играх, вы должны будете управлять различными коммерческими предприятиями где рыночные процессы очень приближены к реальности.

Кроме того, элементы экономической симуляции очень часто включаются в очень многие стратегические игры, причем очень значительные. В подобных играх вы сможете управлять различными экономическими системами разной сложности - фермы, транспортные фирмы, управление компаниями. Можно даже выбирать свой виртуальный бизнес.

Economicus.Ru

О проекте

Когда-то существовал петербургский Институт "Экономическая школа" (1991-2007), который делал много хорошего - издавал журнал, писал и переводил учебники, разрабатывал словари, обучал преподавателей. А также создал сайт Economicus.ru. Команду для разработки сайта собрал *Максим Сторчевой*. Название сайта Economicus (лат. "экономический") было предложено *Маратом Смирновым* и *Алексеем Бараношниковым*. Ресурсы для разработки предоставил Институт "ЭШ" (*Михаил Алексеевич Иванов*).

Открытие сайта состоялось *30 апреля 2002*.

В 2004 г. название Economicus было использовано для грандиозного проекта по разработке нового большого англо-русского словаря по экономике, менеджменту и финансам.

В 2007 г. негосударственное образовательное учреждение Институт "Экономическая школа" было вынуждено прекратить свое существование по причине нехватки ресурсов. Разработка словарей и поддержка сайта была продолжена в ООО "Экономикус", а затем в отделе лексикографии и переводов Высшей школы менеджмента СПбГУ.

<http://basic.economicus.ru/igroteka/>

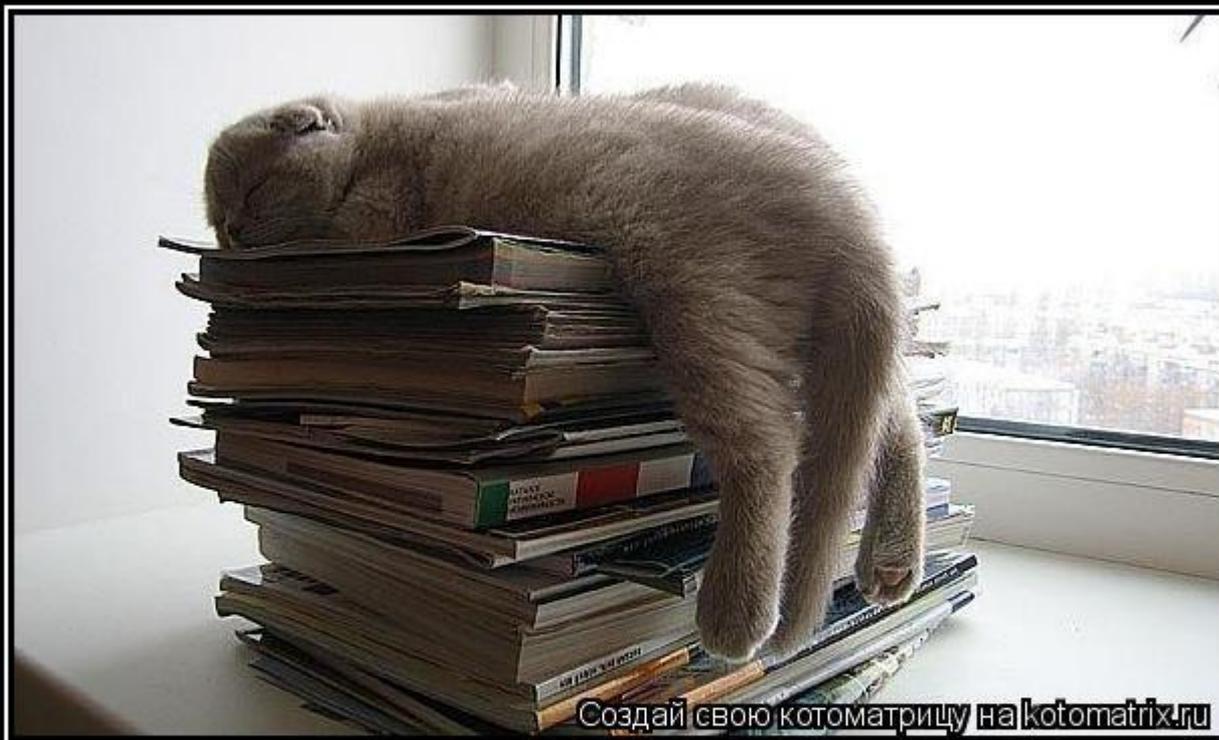
Economicus.Ru

Домашнее задание по теме лекции:

Подготовить обзор игровых методов обучения экономике.
Информационные ресурсы: пакет разработок, предлагаемый преподавателем – папка «Игры» в учебной группе ВК, игротека сайта Economicus.Ru

Максимальная оценка – 5 баллов.





Создай свою котоматрицу на kotomatrix.ru

ЛЕНЬ

это не про меня