



Мастер - класс

**Деловая игра как способ развития
социальной компетентности у
учащихся на уроках географии**

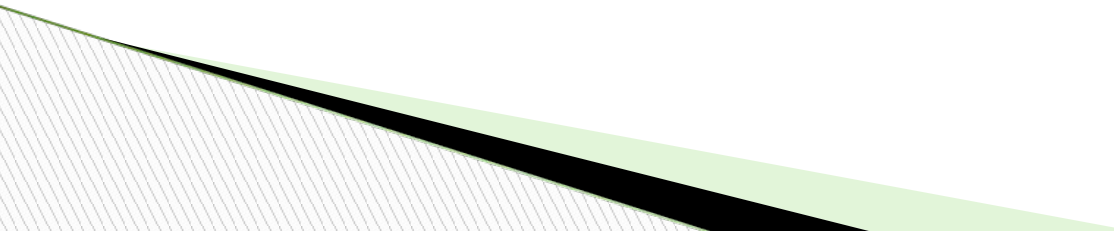
Цель обучения школы:

- Школа должна сформировать у ученика целый ряд компетентностей, способных выступить в качестве движущей силы всего процесса личностного развития не только в период обучения, но и после окончания школы.

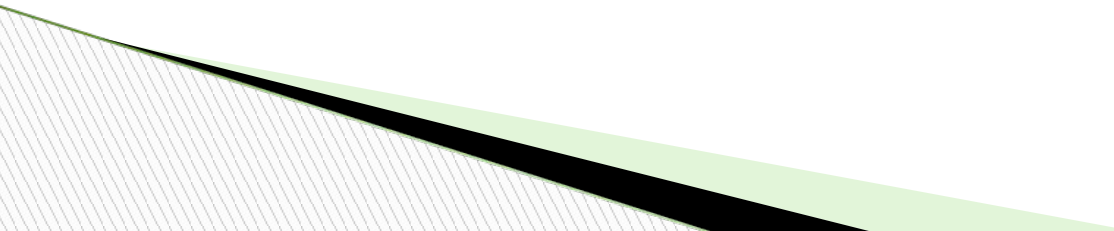
(Концепция модернизации Российского образования)



Значимые показатели социальной компетентности школьников

- ▣ интеграция профессиональных и социально значимых знаний и придание им практикоориентированного характера; сформированность навыков общения с другими людьми ;**
 - ▣ умение самостоятельно добывать знания, их творчески перерабатывать, использовать как орудийные средства при решении различных задач.**
- 

Проблемы обучения:

- **несформированность умений работать с информацией, размещенной в различных источниках;**
 - **неумение организовать самостоятельную деятельность при подготовке;**
 - **четко выражать свои мысли и анализировать способы собственной деятельности при работе с географическими данными.**
- 

Игровая деятельность выполняет функции:

- -коммуникативную: освоение диалектики общения;
- -саморегуляции в игре как полигоне человеческой практики;
- -диагностическую: выявление от нормативного поведения, самопознания в процессе игры;
- -функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- -межнациональной коммуникацией: усвоение единых для всех людей социально -культурных ценностей;
- -социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Ученые – разработки игровых технологий:



Ушинский К.Д.
Ананьев Б.Г.
Беляев М.Ф.
Божович Л.И.
Гордон Л.А.
Рубинштейн С.Л.

«Учение, лишённое всякого интереса и взятое только силой принуждения, убивает в ученике желание учиться, без которого он далеко не уйдёт».

Ушинский К.Д

модификации деловых игр

▣ **Имитационные игры.**

На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей.

▣ **Операционные игры.**

Они помогают отработать выполнение конкретных специфических операций решение поставленных задач, ведение пропаганды и агитаций.

В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

▣ **Исполнение ролей «Деловой театр».**

В нем разыгрывается какая - либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Основная задача метода инсценировки - научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты. Для метода инсценировки составляется сценарий где описывается конкретная ситуация , функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

Технология деловой игры предполагает следующие этапы.

- *Этап подготовки.*
- Разработка игры
- - разработка сценария
- - план деловой игры
- - общее описание игры
- - содержание инструктажа
- - подготовка материального обеспечения



Ввод в игру

- -постановка проблемы, целей
- -условия, инструктаж
- -регламент, правила
- -распределение ролей
- -формирование групп
- -консультации



Этап проведения

- Групповая работа над заданием
- -работа с источниками
- -тренинг
- -мозговой штурм
- Межгрупповая дискуссия
- -выступление групп
- -защита результатов
- -правила дискуссии
- -работа экспертов



Этап анализа и обобщения

- -вывод из игры
- -анализ, рефлексия
- -оценка и самооценка работы
- -выводы и обобщения
- -рекомендации



Основные принципы социального взаимодействия:

- **принятие ребенка таким, какой он уже есть (как данность);**
- **справедливость, тактичность, уважение к личности ученика;**
- **естественное и свободное поведение учеников и учителя;**
- **выдержанность учителя;**
- **снятие по возможности всех стрессообразующих факторов учебного процесса, снижение уровня тревожности учащихся;**
- **спокойное отношение к ошибкам детей;**
- **стремление поддержать, одобрить, проявить внимание ко всем детям;**
- **создание ситуации успеха.**