

Участник конкурса  
от ГБОУ школы № **335**



Морозова  
Ирина  
Витальевна

Образование: высшее (ХГИК,1991г.)

Курсы повышения квалификации: «Методика преподавания курса информатики» (АППО, 2014г.)

Тема моего  
выступления

Квалификация: учитель первой категории  
(01.06.2014г.)



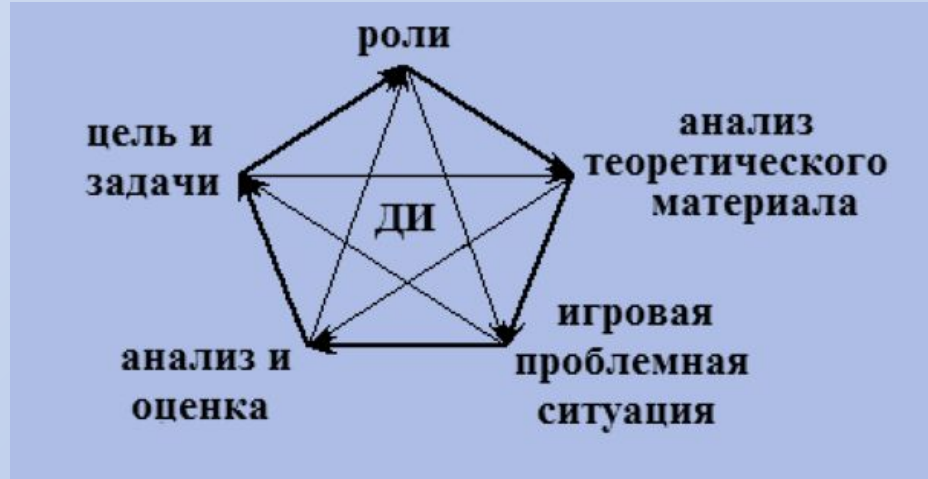
(nsportal.ru, 2014-2015г.г.)

# традиционно деловую игру относят к числу интенсивных технологий



**Интенсивный** (от латинского intension - усиление) - дающий наибольшую производительность (Толковый словарь Ефремовой).

**Интенсивные технологии** — технологии изменения в поведении как результат приобретения нового практического опыта (А.П. Панфилова).



## Принципы организации



# Структура



- Имитационная модель
  - Организация
  - Профессиональная деятельность



лица

ме командные или индивидуальные

- Модель управления
  - Легенда
  - Система воздействия на участников



# Технология



## ЭТАП ПОДГОТОВКИ

Разработка игры  
Ввод в игру

## ЭТАП ПРОВЕДЕНИЯ

Групповая работа над  
заданием  
Межгрупповая  
дискуссия

## ЭТАП АНАЛИЗА И ОБОБЩЕНИЯ

Оценка,  
самооценка  
работы;  
вывод из игры;  
анализ, рефлексия



# Примеры:

# «Компьютерная фирма»

Легенда: открывается фирма по поставке аппаратного и программного обеспечения ПК

Действующие лица: креативный директор, компьютерный дизайнер, PR-менеджер

Задача: информационно обустроить офис фирмы, работать с запросами обратившихся клиентов фирмы, представлять отчет на совете директоров...



Итоги: совершенствуется умение структурировать знания; умения поиска, выделения, использования, представления необходимой информации, опыт работы в команде, опыт публичного

# «Журналистское расследование»

## Легенда:

компьютерный вирус повредил статью, готовую к печати в школьной газете «Уездный городок»

Задача: объявляется журналистское расследование, в ходе которого необходимо собрать и представить информацию о вредоносной программе и способах её

Противодействующие лица:  
журналисты,  
информационная служба



## Итоги:

Осуществляется формирование навыков безопасного и целесообразного поведения при работе с информацией в словарях, справочной литературе, в Интернете



# «Киностудия «School-продакшн»

Легенда: открывается киностудия по производству мультиков для ребят начальных классов



Действующие лица: сценаристы, дизайнеры, мультипликаторы

Задача: по мотивам сказки «Колобок» написать сценарий, в соответствии с ним, создать покадровую анимацию анимационного фильма, смонтировать фильм к показу



Итоги: получают навыки работы с редактором презентаций, совершенствуют умение настройки анимации



# «Детективное агентство»

Легенда: пропал скелет из кабинета биологии...



Задача: работать с информационными свидетельствами, декодировать «улики», привести доводы в обосновании предполагаемого местоположения пропавшего объекта

Действующие лица: детективы-дешифровщики, криптологи, следопыты, логисты



Итоги: научатся кодировать и декодировать информацию, различать различные коды, применять коды на практике



*Сегодня в работе педагогов появляются задачи, которые запрашивают новых форм и методов для своего решения.*

**Деловая игра - один из таких методов!**