



**ДЕЛОВАЯ ИГРА, КАК ИНСТРУМЕНТ  
ПРОЕКТИРОВАНИЯ СОВРЕМЕННОГО  
КЛАССНОГО ЧАСА ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ  
НАПРАВЛЕННОСТИ В МЛАДШЕМ ШКОЛЬНОМ  
ВОЗРАСТЕ**

Подготовила: учитель начальных классов  
МБОУ «СШ№9» города Смоленска  
Пилипенко Т.А.



Когда человек не знает, к какой пристани он держит путь,  
для него ни один ветер не будет попутным.

Сенека.





**Деловая игра - форма воссоздания предметного и социального содержания деятельности, моделирования систем отношений.**

**Цель проведения деловой игры профориентационной направленности может быть сформулирована следующим образом:**

- создание условий для расширения представлений учащихся о мире профессий и получения новых знаний в доступной ненавязчивой (игровой) форме, а также для формирования умения взаимодействовать, оказывать помощь, слушать и слышать друг друга.



## Признаки деловой игры:

- имитация реальной жизненной ситуации;
- распределение ролей между участниками;
- различение интересов участников игры;
- четкие инструкции (план, правила игры);
- сжатые (четко определенные) сроки.



**Достоинством деловых игр** является то, что они позволяют:

- поддерживать высокое эмоционально – интеллектуальное напряжение;
- рассмотреть определенную проблему в условиях значительного сокращения времени (сжатие процесса), т.е. позволяет радикально сократить время накопления опыта социального взаимодействия;
- освоить навыки выявления, анализа и решения конкретных производственных проблем;
- позволяет формировать у будущих специалистов целостное представление об определенной проигрываемой ситуации, которая может возникнуть и в реальной жизни;

- 
- работать, используя групповой метод при подготовке и принятии решений;
  - в деловой игре рождается взаимодействие в рабочей группе, ярко проступают отношения между членами команды, в открытой форме выступают учебные, личностные, социальные отношения между участниками игры;
  - формировать умение ориентации в нестандартных ситуациях;
  - усваивать полученные в деловой игре знания не про запас, не для будущего применения, не абстрактно, а в реальном для участника процессе его игровых действий.



**Игра** есть возможность «отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя во Вселенной».

Януш Корчак

**Игра** – это большое светлое окно, сквозь которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.

В.А. Сухомлинский

«**Игра** – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.»

## Недостатки деловых игр:

- относительная сложность подготовки;
- конфликты при отсутствии достаточного уровня развития коммуникативных навыков;
- неспособность справиться с поставленными задачами в силу излишней увлеченности или пассивности некоторых участников;
- высокие требования к техническим средствам, которыми не обладает школа и классный коллектив;
- срыв запланированного мероприятия при отсутствии ключевых игроков;
- отсутствие формализованных критериев, позволяющих сделать оценку объективнее и сравнить с реальной действительностью ожидаемый результат и др.



Организация деловой игры включает **три основных**  
**этапа:**

1. Подготовительный (ориентировочный).
2. Этап реализации замысла (исполнительный).
3. Обсуждение итогов и анализ.

## Примерная структура деловой игры:

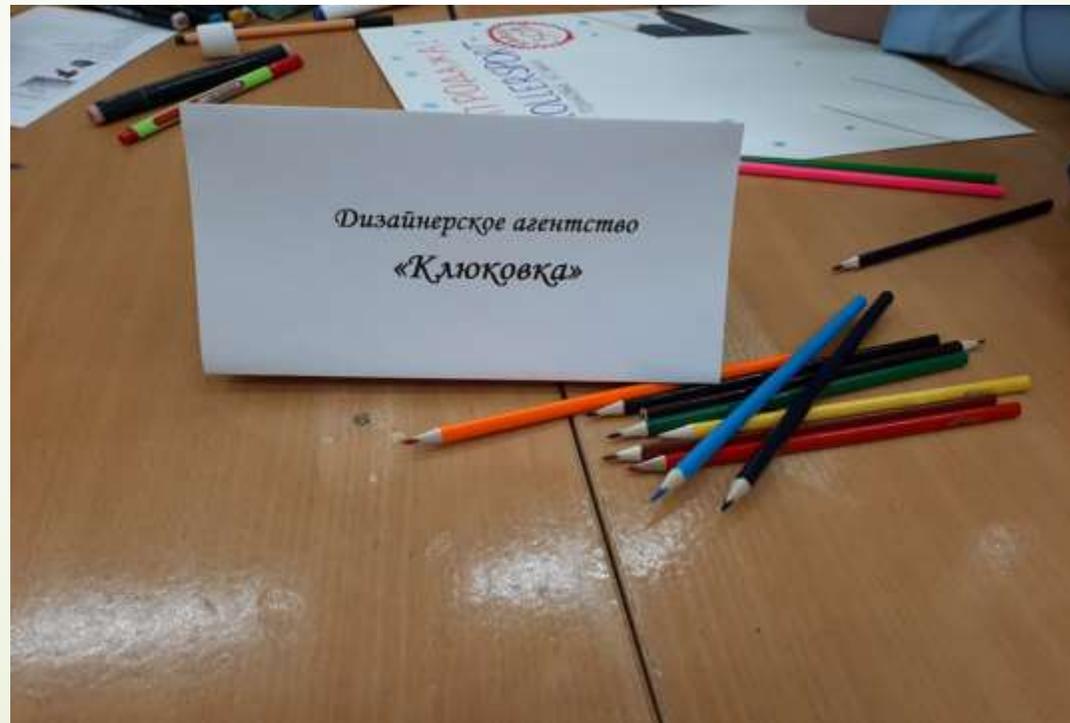
- ввод в игру (в профессию);
- постановка игровых, образовательных и воспитательных целей;
- предоставление необходимой информации (содержание, сюжет, инструкции участникам (правила игры));
- распределение ролей участников деловой игры;
- непосредственные игровые действия;
- защита проекта, результата;
- выход из игры (из профессии);
- рефлексия

## Деловые игры профориентационной направленности (примеры):

- «Журналист». Игра предполагает включение ребенка в продуктивную деятельность по созданию заметок в классную газету. Ребята могут работать редакторами, оформителями в агентстве «Классные новости».
- «Экскурсовод». Учащиеся выбирают маршрут и готовят заочную экскурсию по нему. Проведение такой игры чаще всего возможно только после предварительной подготовки.
- «Научная лаборатория». Игра предполагает реализацию учащимися роли ученого, выполнение научной работы в рамках индивидуальных проектов, рождающихся из проблемных ситуаций, которые озвучиваются в начале мероприятия.

## Деловые игры профориентационной направленности (примеры):

- «Дизайнер». Игра предполагает создание своего дизайнерского агентства. «Клюква», «Шанс» и др., разработку различных проектов. Например, рекламного плаката для определенных продуктов.



# *На этапе чистого листа*



# *Планирование – ключ к успеху*



# *В единстве - сила*



## *Постановка задач*



## *Выражая несогласие*



# *Экономим время*



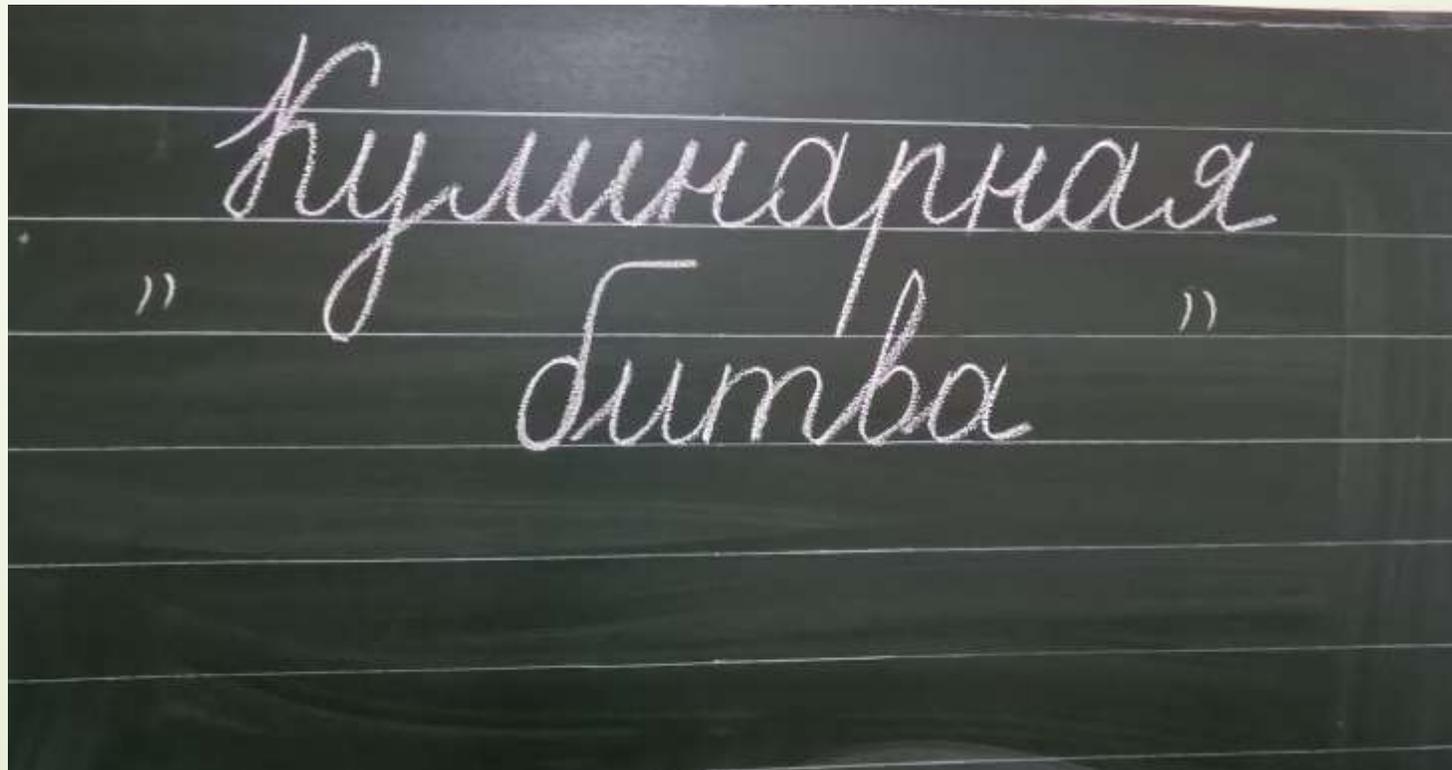
# Шаг к будущим победам



## *Личный вклад в общее дело*



- «Кулинарная битва». Деловая игра проводится после беседы о пользе продуктов питания, при этом одновременно делается акцент на том, что еда должна быть не только полезной, а также вкусной и красивой. Обсуждается важность профессии «Повар». После этого ребятам предлагается поработать поварами на кухне в кафе. В соответствии с технологической картой приготовить полезное блюдо из доступных продуктов или представить блюдо по собственному замыслу.



# *Работа с увлечением*



*На пользу общего дела*



# *Небольшое достижение – часть будущих успехов*



# Небольшое достижение – часть будущих успехов





**Спасибо за внимание!**