**Деловые игры на уроках математики**

Педагогическая игра обладает существенным *признаком* — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Три вида активности:

1. Репродуктивно-подражательная,
2. Поисково-исполнительная,
3. Творческая.

Уровень активности вызывает и соответствующий вид деятельности:

1) репродуктивный вид;

2) поисково - творческий;

3) исследовательско - творческий.

*Дидактическая игра*– это такая коллективная целенаправленная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют своё поведение на выигрыш.

**Остановимся подробнее на деловой игре и ее возможностях**

Хорошая форма для познания и одна из форм организации контроля знаний, умений и навыков, активизации учебной и внеклассной деятельности – деловая игра. Отличительными свойствами деловой игры являются:

- моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;

- поэтапное развитие игры;

- наличие конфликтных ситуаций;

- обязательная совместная деятельность участников игры;

- использование описания объекта игрового имитационного моделирования;

- контроль игрового времени;

- элементы состязательности;

- правила, системы оценок хода и результатов игры.

В деловых играх на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации: игра представляет 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 показал, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу.

В учебном процессе применяются их различные модификации:

- имитационные. На занятии имитируется деятельность какой-либо организации. Это могут быть конкретные события, деятельность людей;

- исполнение ролей. В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица;

операционные игры помогают отрабатывать выполнение специфических операций, например – ведение пропаганды и агитации; - «деловой театр». В нём разыгрывается ситуация поведения человека в определённой обстановке. Школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ конкретного лица, понять его действия, оценить обстановку;

- психодрама и социодрама. Это «социально-психологический театр», в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе.

*Этапы деловой 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.

Групповая работа над

заданием

Работа с источниками.

Тренинг.

Мозговой штурм.

Работа с игротехником.

Межгрупповая дискуссия

Выступление групп.

Защита результатов.

Правила дискуссии.

Работа экспертов.

Вывод из игры.

Анализ, рефлексия.

Оценка и самооценка работы.

Выводы и обобщения.

Рекомендации.

Для проведения деловых игр существенными являются следующие факторы: математическая подготовка студентов, понимание ими цели и механизма игры, заинтересованность их в получении результатов, оперативность проведения игры, возможность оценки студентами своих действий.

Существуют определённые требования, о которых должен помнить учитель:

- если игра не интересна, учащиеся не будут активны;

- играя, необходимо учить, давать или закреплять новые знания, расширять кругозор учащихся;

- в течение урока, следует сменить несколько видов деятельности;

- учащиеся должны чётко знать правила игры, «действовать» в определённых условиях;

- учитель , берёт на себя роли героев игры, импровизирует;

- игра должна способствовать применению знаний, навыков в практической деятельности;

- учитель должен почувствовать, когда интерес к занятию угасает.

Деловые игры представляют собой непрерывную последовательность учебных действий в процессе решения поставленной задачи. Основная идея игры состоит в том, чтобы создать производственную ситуацию, в которой учащиеся, смогут увидеть и оценить значение математических знаний в производственном труде, самостоятельно овладеть необходимым теоретическим материалом и применить полученные знания на практике. Благодаря соревновательному характеру деловой игры активизируется воображение участников, что помогает им находить решения поставленной задачи. Технология деловой игры может использоваться учителем на уроках, а также во внеклассной работе.