

СМОЛЕНСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА»

**«ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ В
ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ»**

Палагнюк Т.Э.,
методист отдела методической
и организационно-массовой работы

Смоленск, 2018 год

«Для дитяти игра — действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, что его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что понятнее; а понятнее она ему потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более как дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими созданиями».

К.Д. Ушинский

Современное российское образование должно участвовать в подготовке новой формации людей, которые органично вольются во всемирное сообщество. Поэтому одной из доминирующих задач является предоставление возможности проявить всем без исключения обучающимся свои таланты и творческий потенциал.

Решение такой задачи сегодня лежит на плечах одного из основных социальных институтов, обеспечивающих развитие индивидуальных способностей детей, -- учреждений дополнительного образования. Дополнительное образование детей сегодня рассматривается как механизм поддержки индивидуализации и самореализации личности, удовлетворения вариативных и изменяющихся потребностей детей и семьи. Здесь происходит непрерывный образовательный процесс. Он не имеет фиксированных сроков завершения и последовательно переходит из одной стадии в другую. Оно существенно расширяет спектр предоставляемых возможностей и обеспечиваемых результатов. Поэтому дополнительное образование характеризуется очевидной актуальностью и предназначено для удовлетворения постоянно изменяющихся индивидуальных социокультурных и образовательных потребностей мотивированных детей.

Главной отличительной чертой учреждений ДОД является то, что перед педагогами открыт большой выбор философии обучения и практических задач, а воспитанникам предоставляется выбор уровня сложности, вида деятельности и темпа освоения программы ДОД в определенной сфере. Учреждения ДОД создают равные «стартовые» возможности каждому ребенку, чутко реагируя на быстро меняющиеся потребности детей и их родителей, оказывают помощь и поддержку мотивированным и талантливым обучающимся. Перед педагогами ДОД стоит важная задача — совершенствовать процесс обучения таким образом, чтобы на занятиях кружка каждый воспитанник работал головой и руками активно и увлечённо, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития глубокого познавательного интереса. Его формирование возможно путем вовлечения учащегося в игру. Но не игра ради игры, где ребенок пассивен, где он является не субъектом игрового действия, а объектом развлечения, а игра ради ученья. Педагоги должны понимать, что в игре ребенок накапливает знания, развивает способности. Вследствие этого сегодня как никогда актуальны игровые технологии в учебном процессе в учреждениях ДОД.

Еще К. Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд детей для того, чтобы процесс познания был более продуктивным.

В отечественной педагогике и психологии теорию игры разрабатывали Е. А. Аркин, П. П. Блонский, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, К. Д. Ушинский, Д. Б. Эльконин; проблему обучения детей с помощью игры исследовали Д. Н. Кавтарадзе, Л. Н. Матророва, П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров и др.

Переходя к непосредственному рассмотрению игровых технологий, необходимо рассмотреть их цели.

К целям игровых технологий можно отнести:

-дидактические: расширение кругозора, применение знаний, умений, навыков на практике;

-воспитательные: воспитание самостоятельности, сотрудничества;

-развивающие: развитие качеств и структур личности;

-социальные: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды.

Основными принципами игровых технологий являются:

– природо- и культуросообразность образовательного процесса;

– состязательность, организация здоровой конкуренции;

– умение моделировать, имитировать, драматизировать;

– демократизация образовательного процесса;

- толерантность, конструктивность, свобода деятельности, эмоциональная приподнятость играющих сторон и т.д.

Естественно, что игровые технологии находят свое применение в ходе учебного занятия.

Таким образом, важно указать игровые мотивы учебного занятия:

- мотивы общения – обучающиеся учатся общаться в игре, соотносить свои действия с действиями своих товарищей, совместные эмоциональные переживания в процессе игры способствуют формированию и укреплению межличностных отношений;

- моральные мотивы – каждый ребенок может проявить себя, показать свои знания и умения, волевые качества, свое отношение к товарищам и педагогу;

- познавательные мотивы – игра стимулирует к достижению цели (победе, самореализации), и осознанию пути к достижению этой цели (нужно стараться лучше выполнять упражнения по образцу педагога). Результат зависит от самого учащегося (уровня его подготовленности, способности, выдержки, характера). Ситуация успеха создает эмоциональный фон для развития познавательного интереса, усиливает интерес к изучению предмета;

- игровые формы занятия – создаются с помощью игровых приемов, которые выступают как средства побуждения, стимулирования к учебной деятельности;

- реализация игровых приемов и ситуаций – происходит по направлениям: дидактическая цель ставится перед обучающимся в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве средства игры; в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается игровым результатом.

Технология проведения учебного занятия-игры состоит из следующих этапов:

- этап подготовки (определение учебной цели, описание изучаемой проблемы, составление плана проведения и общее описание игры, разработка сценария, расстановка действующих лиц, договоренность об условиях и правилах, консультации);

- этап проведения (непосредственно процесс игры: выступления групп, дискуссии, отстаивание результатов, экспертиза);
- этап анализа и обсуждения результатов (анализ, рефлексия, оценка, самооценка, выводы, обобщения, рекомендации).

При использовании игровых технологий очень важна методика проведения игр

Педагог, организующий игровое пространство, должен создать игровую ситуацию. При проведении игры, важно рассматривать каждого ребенка как индивидуальность, способного проявить свое личное «Я». В игре ни в коем случае не должно быть элементов, связанных с риском для здоровья детей; недопустимо унижать достоинства детей. Игра должна соответствовать возрасту и особенностям детей, используемые в ней атрибуты должны быть гигиеничны, безопасны, удобны и эстетичны. Она должна создавать эмоциональный настрой даже для проигравших детей.

Не следует начинать игру с ее названия или пересказа содержания, т.к. это снижает интерес к ней. Желательно начинать объяснение игры со вступления, которое должно быть связано с темой занятия или игровой ситуацией. Лучшим вариантом считается объяснение по ходу игры и организации ее участников.

Задача педагога в объяснении игры состоит в том, чтобы организовать не только тех детей, которые участвуют, но и болельщиков. Технология объяснения игры должна соответствовать ряду требований: ясность и четкость в изложении; эмоциональная выразительность и достаточная громкость независимо от количества игроков; объяснение должно быть максимально показательным. В этом участвуют в зависимости от игры или сам педагог, или дети.

В процессе игры между педагогом и детьми должен быть диалог. В таком случае дети внимательно следят за происходящим. В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво.

Важно регулировать темп игры, не допускать пауз, вести игру в хорошем настроении, с улыбкой. Продолжительность игры зависит от интереса аудитории к игре. Если зрелищный запас исчерпан, то следует снять это задание или заменить его другим.

Педагог должен поощрять участников словами «спасибо», «молодцы», «умницы» и т.д. Предложить поаплодировать участникам за удачное выполнение игрового задания, раздать призы. При подведении итогов возможны следующие варианты: если проводятся тематические игры, в которых участвуют команды, то для оценки конкурсов необходимо жюри; другой формой оценки игры может быть жетонная система. Не менее значим ритуал награждения победителей. Сначала желательно высказать несколько добрых слов в адрес проигравшей команды, которая заняла «почетное место», а затем наградить победителя. Награды не должны быть равноценными. Могут быть продуманы награды для активных болельщиков в виде вымпела, рисунка, игрушки, значка и т.д.

Исходя из вышеперечисленного, необходимо отметить ряд требований к педагогу-организатору. В первую очередь - эстетика внешнего вида, особые требования предъявляются к культуре речи, выразительным средствам языка, эмоциональности. Доброжелательное отношение, внимание к каждому ребенку и коллективу детей, добросовестная подготовка и профессионализм.

Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры называются дидактическими. Разработчики дидактических игр для детей делают акцент на том, что игры развивают сообразительность, логику, пространственное воображение, математические, конструкторские и прочие способности, столь необходимые для творчества. Вследствие этого перед педагогом системы ДОД стоит проблема разработки содержания игр и определения их места в системе других видов деятельности детей на занятиях, а также разработки методики проведения дидактических игр с учётом цели занятия и уровня подготовки обучающихся в учреждениях ДОД.

Выделим следующие виды дидактических игр: игры-упражнения, игры-путешествия, сюжетные (ролевые) игры, игры-соревнования.

Теперь более подробно рассмотрим представленные выше виды дидактических игр:

1. Игры-упражнения. Они способствуют развитию познавательных способностей воспитанников, закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины, чайнворды, сканворды, брейкворды. Такие игры помогают детям закрепить изученный учебный материал, а педагогу выявить уровень остаточных знаний детей по определенной теме программы.

2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала.

3. Сюжетные (ролевые) игры. Действия инсценируются в задуманных условиях, обучающиеся играют определенные роли. Такие игры носят и профорориентационный характер.

4. Игры-соревнования. Эти игры включают все виды дидактических игр. Дети соревнуются, разделившись на команды.

Разрабатывая игры, необходимо постараться привлечь обучающихся в процесс подготовительной игры, это «их вдохновляет, способствует проявлению новых выдумок детей» (по Д. Н. Кавтарадзе). Таким образом, использование дидактических игр на учебных занятиях в системе ДОД помогает активизировать деятельность воспитанников, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому материалу, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения для них занимательным. Игровая ситуация создает

возможность ребенку осознать себя личностью, стимулирует самоутверждение, самореализацию.

В современной педагогической литературе изложен и другой достаточно широкий спектр подходов к классификации игр. В своих работах **кандидат педагогических наук Г.К. Селевко классифицирует педагогические игры по следующим параметрам игровых технологий:**

- по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- по характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные;
- по игровой методике: предметно-сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;
- по предметной области: математические, музыкальные, театральные, трудовые, технические, народные, управленческие, коммерческие и т.д.;
- по игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, телевизионные, компьютерные и т.д.

Внимание ученых привлекало использование игры в учебно-воспитательном процессе на различных возрастных этапах. На каждом возрастном этапе игра имеет свои особенности. Способность включаться в игру не связана с возрастом, но при этом содержание и особенности методики проведения игр зависят от возраста. Игровые технологии используются при организации занятий по всем направлениям деятельности и применяются педагогами в работе с учащимися различного возраста, от самых маленьких до старшеклассников. Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии. Поэтому особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение в обществе, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Рассмотрим примеры игр, относящихся к данной классификации.

Игровые технологии по области деятельности.

«Предвыборная кампания». Группе учащихся в течение 8 минут необходимо разработать сценарий 30-секундного рекламного ролика для кандидата на пост Президента РФ. Заранее определяется, что кандидат придерживается националистических позиций. Необходимо максимально подробно рассказать весь сюжет, не забывая о зрительном и звуковом ряде. Представить результаты может один человек, несколько представителей или вся группа.

Сюжетно-ролевая игра «Мы – артисты» (см. Приложение №1).

Сюжетно-ролевая игра «Почта» (см. Приложение №2).

Игровые технологии по характеру педагогического процесса.

Игра-знакомство «Снежный ком». Дети садятся в круг. Первый ребенок называет свое имя, второй называет имя первого и свое, третий - имя первого, второго и свое и т.д. Игру можно усложнить, если дети уже знакомы: к имени можно добавить какое-то качество (Вася - веселый, Дима - добрый) или предмет (Вова - велосипед, Наташа - ножницы).

«Старая сказка с новым концом». Необходимо придумать новое окончание известным сказкам «Репка», «Колобок», «Курочка Ряба».

«Растительные бусы» Учащимся предлагается попробовать сделать бусы из цветов одуванчика, ягод шиповника, природного материала.

«Танцующие роботы» Участники игры должны станцевать как роботы летку-енку, вальс, польку.

Ребятам среднего звена можно предложить поиграть в:

«Скульптурную галерею». Необходимо замереть подобно изваяниям. В галерею могут входить такие скульптуры: парашютист, забывший за что нужно дергать; вратарь, поймавший зубами шайбу.

«Нужное применение ненужному предмету». Учащиеся должны попробовать найти применения (не менее 20 вариантов) отслужившим свое время предметам (перегоревшей лампочке, пустому стержню от ручки и т.д.)

Игровые технологии по игровой методике.

«Советы родителям». Нужно сочинить 10 советов родителям, у которых ребенок: во сне разговаривает на китайском языке, предпочитает есть из одной миски с кошкой.

«Человек-дерево» Участникам предлагается изобразить плакучую иву, могучий дуб, стройную березку.

Ярким примером игровых технологий по игровой методике является драматизация с инсценировкой сказок, басен, кукольных спектаклей.

«Назови исполнителя». Учащиеся, прослушав мелодию, угадывают автора и исполнителя.

Игровые технологии по предметной области.

Имитационная экономическая игра для школьников «Маркетинг» (см. Приложение №3). В ходе данной игры участники создают рекламу своему городу, и продукции, выпускаемой на предприятиях города. Затем представители команд получают игровую валюту и по определенным правилам организуются и проводятся торги ранее рекламируемой продукцией.

Экономическая игра «Экономика вокруг нас» (см. Приложение №4).

«Геометрическое лото» Учащимся предлагается сложить силуэт картинку из различных геометрических фигур. Задание может усложняться, меняя контур картинок.

«Поле Чудес». Игра проводится по традиционным правилам известной телевизионной викторины. В качестве заданий для разных туров используется специальная терминология.

«Узнай меня». Перечисляя основные или второстепенные признаки предмета (в зависимости от сложности задания) учащиеся определяют предмет, явление или живое существо, о котором идет речь.

Игровые технологии по игровой среде.

«Часы». Игрокам предлагается расположить часы (солнечные, песочные, механические, электронные) в порядке их появления на свет.

К данной группе относятся и настольные игры, предназначенные как для одного-двух игроков, так и для небольших групп. Это различные головоломки, лото, игры с фишками, карточками и т.д. Вот несколько вариантов, как играть с иллюстрациями и картинками.

«Собери мозаику». Ведущий предлагает участникам собрать из различных частей целую картинку.

«Угадай картинку по фрагменту». Рассмотрев несколько картинок, отгадать ее название по одному фрагменту.

«Найди различия». Участникам предлагается на первый взгляд одинаковые картинки. Необходимо найти 20 различий.

В заключении хочется еще раз напомнить об основных требованиях к любой игре:

- игра должна способствовать сплочению коллектива;
- игра должна иметь познавательное значение; активизировать мыслительную деятельность участников; создавать условия для детского творчества.
- игра должна исключать даже малейшую возможность риска, угрожающего здоровью детей.

Игра отличается тем, что человек, обучается в ходе игры и не подозревает, что чему-то учится!

Использованная литература:

1. Арсентьева В.П. Игра - ведущий вид деятельности в дошкольном детстве [Текст] - М.: Форум. - 2009. - 155с.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди [Текст] - М.: ЛИТУР, 1988. - 400 с.
3. Дичковская И.М. Инновационные педагогические технологии [Текст] - К. - 2004. - 128 с.
4. Евладова Е.В., Логинов Л.Г., Михайлова Н.Н. Дополнительное образование детей [Текст] - М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС. - 2002.- 352с.
5. Игра [Электронный ресурс] / www.tolkslovar.ru/. Режим доступа: <http://tolkslovar.ru/>, Свободный.
6. Игровое обучение [Электронный ресурс] / <http://ru.wikipedia.org/wiki/>. Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/>, Свободный.
7. Игровые технологии [Электронный ресурс] / www.i-gnom.ru/. Режим доступа: <http://i-gnom.ru/>, Свободный.
8. Игровые технологии [Электронный ресурс] / www.kama1983.narod.ru/. Режим доступа: <http://kama1983.narod.ru/>, Свободный.
9. Игровые технологии [Электронный ресурс] / www.psyvision.ru/. Режим доступа: <http://psyvision.ru/>, Свободный.
10. Красногорова В.П. Роль игровых технологий в работе педагога дополнительного образования/ [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://io.nios.ru/index.php?rel=29&point=18&art=819>, Свободный.
11. Ксензова Г.Ю. Инновационные технологии обучения и воспитания школьников [Текст] - М.: Педагогическое общество России. - 2005. - 128 с.
12. Кукушкина В.С. Педагогические технологии [Текст] - Ростов н/Д. - Март. - 2002. - 336 с.
13. Куприянов Б.В. Функции учреждений дополнительного образования детей [Электронный ресурс]/. Режим доступа: <http://dopedu.ru/>, Свободный.
14. Лидер И. В. «Использование игровых технологий в структуре дополнительного образования детей», методическая разработка. Итоговая работа курса повышения квалификации педагогов дополнительного образования. Консультант Мешкова С.И., доцент кафедры начального и дополнительного образования МАОУ ОПО ИПК/[Электронный ресурс]/Режим доступа: <http://shkolnie.ru/kultura/61433/index.html> Свободный

15. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. -- Челябинск: Два комсомольца, 2011. -- С. 140-146.
16. Органайзер для «Началки» игровые технологии [Электронный ресурс] / www.organaizerdlyanachalki.blogspot.ru/. Режим доступа: <http://organaizerdlyanachalki.blogspot.ru/>, Свободный.
17. Павлова М. И. Игровые технологии в дополнительном образовании детей [Текст] Молодой ученый. — 2014. — №5. — С. 543-546.
18. Педагогические технологии: Учебное пособие [Текст] / Авт.-сост. Т.П. Сальникова. - М. : ТЦ Сфера, 2008. - 128 с.
19. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии [Текст] - М.: Педагогический университет, 1996. - 269 с.
20. Селевко Г.К. Альтернативные педагогические технологии: Энциклопедия образовательных технологий [Текст] – М.: НИИ школьных технологий, 2005.- 224с.
21. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие [Текст] – М.: Народное образование, 1998.- 256с.
22. Современные эффективные модели технологий дополнительного образования: общая характеристика, алгоритм реализации. Институт повышения квалификации и профессиональной переподготовки работников образования Оренбургский государственный педагогический университет/[Электронный ресурс]/ Режим доступа: http://www.orenipk.ru/rmo_2009/rmo-dop-2008/dop/dop_ef_mod.html, Свободный
23. Шкель В.Ф. Игровые технологии в учебном процессе [Текст] - Саратов. - ГОУ ДПО «СарИПКиПРО». - 2010. - 24 с.
24. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры [Текст] - М.: Новая школа, 1994. - 240 с.
25. Эльконин Д. Б. Психология игры [Текст] – М.: Владос, 1999. - 360 с.

Приложения

Сюжетно-ролевая игра «Мы – артисты»

(Возрастная группа - старшие дошкольники, младшие школьники)

Цель игры: формировать представления о добре и зле, дать характеристику профессиональных навыков людей, работающих в театре (кассир, продавец, гардеробщица, артисты), развивать речь, мышление, память, коммуникативные навыки, творческие способности детей, умения сравнивать и обобщать, работать в коллективе.

План игры:

1. Беседа о русских народных сказках

Вопросы:

- а) Какие сказки вы знаете?
- б) Какие сказки мы с вами читали?
- в) Чему учат сказки (добру, добрым поступкам)?
- г) Что происходит со злом (наказывают)?

2. Рассмотрение иллюстраций к сказкам «Колобок», «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»

Загадка о колобке:

«Не лежалось на окошке,
Побежал он по дорожке»

Вопросы:

- а) К какой сказке загадка?
- б) Какой колобок (добрый, веселый, жизнерадостный, румяный)?
- в) Какая лиса (хитрая, обманчивая)?
- г) Как бы наказали лису вы?

3. Экскурсия в театр «Теремок» (на волшебном поезде)

Исполнение песенки «Мы едем, едем, едем»

Знакомство с театром (беседа о поведении в театре)

Экскурсоводы: девочки старших классов. Они помогают знакомиться с работой и понятиями

- а) кассы (профессией кассира)
- б) киоска (профессией продавца)
- в) кафе (профессией продавца)

- г) зрительный зал (зрители)
- д) сцена (выступают артисты)

4. Музыкальная сказка «Теремок» (беседа о поведении артистов на сцене)

Загадки:

- а) Длиннохвостенькая, серенькая крошка, боится кошки
- б) Длинноухий, длинноногий, скачет быстро по дороге. Всех боится побегайчик. Отгадай, кто он?
- в) Я зеленая квакушка, ква-ква. А зовут меня - ...
- г) Кто цыпляток очень любит? Волку серому сестрица. Это хитрая - ...
- д) Летом по лесу гуляет, зимой в берлоге отдыхает?

Какая сказка:

«Мышка дом себе нашла,
Мышка добрая была:
В доме том в конце концов
Стало множество жильцов!»

В игре ученики исполняют следующие роли: зайчик, лиса, медведь, мышка, лягушка.

5. Анализ игры

Чем занимались сегодня?

- а) О чем беседовали в начале?
- б) Куда ездили на экскурсию?
- в) Кем были в театре?

Тут и сказке конец, а кто показал ее – молодец!

Сюжетно-ролевая игра «Почта»

(Возрастная группа – старшие дошкольники, младшие школьники)

Цель игры: изучить роль почты в получении быстрой информации о событиях, происходящих в мире; рассмотреть возможность доставки почты с помощью животных, познакомить учащихся с процессом получения бумаги, проводить экологическое воспитание, развивать речь, мышление, память, коммуникативные навыки, творческие способности детей, умение работать в коллективе.

Дальнейшая работа строится на основе рассмотрения следующих проблемных ситуаций:

- Дети получают письмо из леса о том, что там появились люди, которые ломают молодые деревья, ветки, рвут цветы. Задача детей: предложить пути решения проблемы.

- Почтовый голубь приносит телеграмму от гиппопотама о том, что в Африке сильная засуха. Задача детей: организовывать доставку питьевой воды в специальных баллонах (их заменяют пластиковые бутылки); используя географическую карту, предложить способы доставки.

- Собака Жучка приносит весть о том, что в горах сошла лавина, в результате чего пострадали звери, поломаны деревья. Задача детей: определить каким образом можно помочь пострадавшим деревьям и животным.

Имитационная экономическая игра для школьников «Маркетинг»

(Возрастная категория – старший школьный возраст)

Производить то, что продается,
а не продавать то, что производится.

Цель: сформировать экономические понятия «специализация», «экспорт» и др.; рассмотреть экономические отношения, формировать навыки работы с различными источниками информации; развивать творческие способности; профессиональное становление личности ученика.

Перед началом игры необходимо провести подготовительную работу.

Маркетинг (в пер. с англ. языка рынок) - изучение рынка, воздействие на спрос с целью расширения сбыта.

Учащиеся делятся на группы по 5-6 человек (экспертная комиссия, представители города). Выбирается для обсуждения крупный город области, или район города. Для игры подбираются различные наглядные пособия (карты рассматриваемых территорий, схемы, картины, фотографии, упаковки из-под продукции, сами образцы продукции, гербарии, плакаты, рекламные листы, буклеты и т. д.). Все это поможет наглядно представить выбранный город или городской район.

Каждая группа должна иметь свое рабочее место. Предусматриваются места для экспертной комиссии, стол неторговых соглашений, на котором размещены ватман, набор цветной бумаги, ножницы, клей, фломастеры, карты и схемы города (городского района), региона, справочник выпускаемой продукции предприятиями рассматриваемого города (района), проспекты с видами продукции.

Ход игры

Игра проводится в 4 раунда.

1-й раунд. Подготовительный.

За 20 минут из подручных средств участники игры оформляют рекламу какой-либо продукции своего города (района) и укрепляют ее в отведенном месте. Идет коллективная, творческая работа.

2-й раунд. Презентация группового проекта.

Каждая группа учащихся презентует выбранную ими выпускаемую в городе (районе) продукцию. Все группы получают равное количество (15-20 штук) игровой валюты (городишки или денежки).

3-й раунд. Изучение рынка сбыта и спроса продукции города.

Представители каждой группы сообщают, что, в каком количестве, для каких целей и у кого они будут покупать. За продовольствие платят 1 единицу «валюты», за сырье - 2, за готовую продукцию - 3. По ходу «торга» эксперты быстро принимают «валюту» и раскладывают по специальным коробочкам, принадлежащим командам.

Активность «торга» зависит от ведущего – члена экспертной комиссии.

Экспертная комиссия, посчитав «валюту», сообщает, какая группа представила продукцию, пользующуюся наибольшим спросом.

4-й раунд. Брифинг.

Далее представители групп переходят к заключению неторговых соглашений (торговля, туризм, научно-технический обмен, строительство и др.) с последующим их обсуждением. (На бумаге формата А3 – А2 схематично указываются возможные потоки услуг (с указанием их видов), которые готовы оказывать друг другу группы учащих).

Заключительное слово предоставляется членам экспертной группы. Они оценивают работу каждой группы в сравнительной форме. Подводится итог, награждают лучших игроков.

Проигравших в игре нет!

Экономическая игра «Экономика вокруг нас»

(Возрастная группа – средний школьный возраст)

Цели игры: сформировать экономические понятия, актуализировать знания обучающихся в области экономики и финансовой грамотности; развивать речь, мышление, память, коммуникативные навыки, творческие способности детей, умение работать в коллективе; формировать мотивацию к изучению предмета, способствовать воспитанию экономической культуры,

Ход мероприятия

(Звучат фанфары)

Ведущий:

Встреча у нас сегодня необычная,
Хотя, для кого-то уже и привычная.
В экономическую игру мы поиграем,
Кто на что горазд, сейчас узнаем.
Вам желаю здоровья, добра.
Ну что же, теперь игру начать пора.

Сегодня мы встретились на нашей экономической игре «Экономика вокруг нас», чтобы показать свои знания и выявить лучших знатоков экономики.

Чтецы:

1. Мы не просто мечтатели,
Мы будущие предприниматели
Будем думать о стране, а не
Только о себе и родной своей семье.

2. Страну мы поведем по дороге процветания.
Ну а пока, добудем прочные мы знания.
Ставим перед собой вполне реальную задачу
И не надеемся мы только на удачу.

3. Чтобы кризис обойти и не сбиться нам с пути,
Нужно многое узнать, нужно много разузнать.
Где нам взять кредит приличный,
Чтоб освоить «дело» лично.

4. Ум! Находчивость, смекалка, воля, риск,

В труде закалка. Вот нам верные друзья!
Говорю я вам не зря.

Ведущий:

Представляю тех, кто смело
За непростое взялся дело.

- В сегодняшней игре принимают участие команды №1 и №2.

- Слово команде №1:

(Команда «Золотой запас»

Девиз:

Все за одного, один за всех,
Тогда в команде будет успех.)

- Слово команде №2:

(Команда «Деловые люди»

Девиз:

Есть закон один для всех:
Деловитым, энергичным
Подчиняется успех!)

1 конкурс «Доскажи словечко»
(Вопросы поочередно задаются командам)

Ведущий:

Внимание! Внимание, друзья!
Первый конкурс объявляю я.
Строчки смело завершайте
И первые очки свои получайте!
Мы решили для продажи
Сделать чудный самовар.
И теперь изделие наше
Называется ... (товар)

И врачу, и акробату
Выдают за труд ... (зарплату)

На товаре быть должна
Обязательно ...(цена)

Будут целыми как в танке,
Сбереженья ваши в ... (банке)

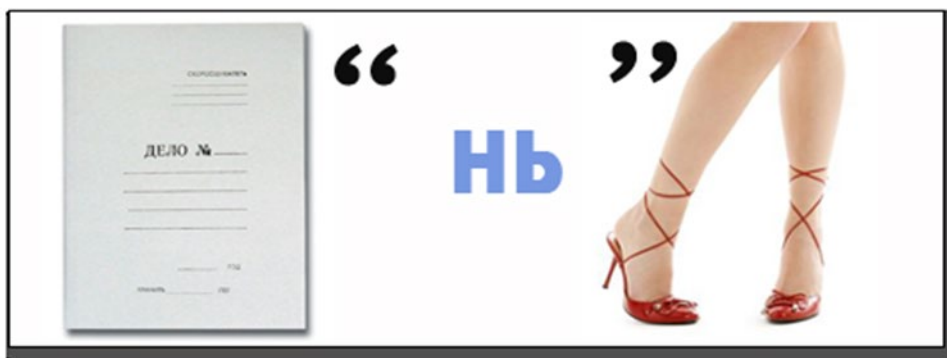
Обязан деньги ты вложить,
Чтоб производство запустить,
И чтоб ты прибыль получал
Начальный нужен ... (капитал).

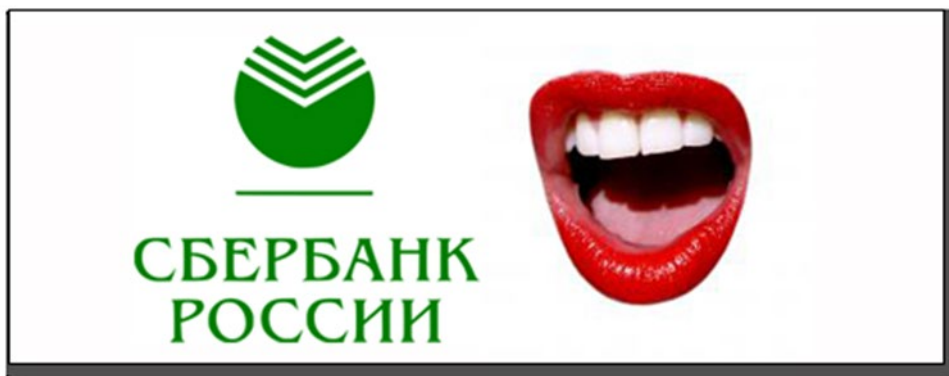
Эта резвая купчиха
Поступает очень лихо!
В телевизор залезает
И товары предлагает:
От компьютеров дохлама.
Имя у нее ... (реклама)

2 конкурс «Экономические ребусы»

Ведущий:

Каждой команде предлагается разгадать три ребуса
(Ответы: деньги, валюта, банкрот.)





В это время проводится игра со зрителями «Анаграммы»

СИПЕНЯ (пенсия)

ЛАКМЕРА (реклама)

ПАРТАЛАЗ (зарплата)

ОВОДРОГ (договор)

КАНОЭКОМИ (экономика)

3 конкурс «Кто больше?»

Ведущий:

Командам необходимо за 1 минуту вспомнить и написать, как можно больше профессий, начинающихся на букву П.

4 конкурс «Исключи лишнее»

Ведущий:

Сейчас команды получают карточки, в которых в каждой строке необходимо найти и подчеркнуть лишнее понятие, выбор обосновать.

(1. Заработная плата, покупка книг, плата за детский сад, приобретение билета на поезд.

2. Премия, выигрыш по лотерейному билету, плата за квартиру, пенсия.

3. Посещение цирка, покупка подарка другу, пенсия, покупка лотерейного билета.

4. Посещение театра, заработная плата, отпускные за летние месяцы, стипендия брата-студента).

5 конкурс - конкурс капитанов команд.

(Задание: капитаны команд должны написать, как можно больше синонимов понятиям «дорого» и «дешево»).

6 конкурс «Литературный»

Ведущий:

Пока капитаны соревнуются, остальные члены команд должны найти и соединить половинки пословиц:

(Не имей сто рублей,
а имей сто друзей.

Чем богаты,
тем и рады.

Копейка
рубли бережёт.

Деньги любят
счёт.

Нелегко деньги нажить,
а легко прожить.)

Ведущий:

- Есть ещё одна замечательная пословица: «Не с богатством жить, а с человеком». Как вы её понимаете?

Вопросы для болельщиков:

- Крупное учреждение, где хранятся финансовые ценности. (Банк.)
- Как называются иностранные деньги? (Валюта.)
- Денежная единица США. (Доллар.)
- Соперничество, состязание на рынке. (Конкуренция.)
- Розыгрыш по билетам. (Лотерея.)
- Объявление, извещение по телевидению, радио о товаре, услуге. (Реклама.)
- Несгораемый металлический ящик для хранения денег. (Сейф.)

7 конкурс «Реклама» (домашнее задание)

Ведущий:

Нутис-фрутис, теперь все узнают,
Какие продукты у нас выпускают.
Элемент маркетинга – реклама,
Удовлетворим потребности товаром.
Кто с рекламой быстро управится,
У того финансы поправятся.

Команды получили домашнее задание: придумать и нарисовать рекламу новых конфет. Слушаем их.

8 конкурс «Экономические задачи»

Ведущий:

Фирмачи мои, предприниматели –
Рынка нашего завоеватели.
Вы умны и развиты физически,
А мыслить-то умеете логически?

(Командам предлагается решить 4 задачи с экономическим содержанием.

1. «Не выключен свет»

Дежурный Гусев, закончив уборку класса, довольный ушел домой. Но Гусев забыл погасить свет. Какой ущерб нанес дежурный школе, если за час использования электроэнергии в классе школа платит 200 рублей, а свет горел 12 часов? (200 12 = 2400 рублей)

2. «Не закрыта вода»

При неисправности крана с самой тонкой струйкой за сутки может уйти в канализацию до 150 литров питьевой воды. Сколько литров питьевой воды уйдет в канализацию за месяц (30 дней)? ($150 \cdot 30 = 4500$ литров).

- Почему чаще всего говорят, что нужно экономить электроэнергию, газ, воду?

3. «Сломанный стул»

За неделю в школе было сломано 3 стула, на следующей неделе сломали 4 стула, а на третьей – ещё 3 стула. Какие убытки несёт школа, если стул стоит 1000 рублей? ($1000 \cdot 10 = 10000$ рублей)

4. «Корова кота Матроскина»

За год кот Матроскин надаивает от своей коровы 3500 литров в год. Телёнку Гаврюше израсходовали 600 литров молока. На личные потребности истратили 2000 литров. Какой доход получит кот Матроскин, если продаст оставшееся молоко по 5 рублей за 1 литр? ($3500 - 600 - 2000 = 900$ л; $5 \cdot 900 = 4500$ рублей)

Вопросы для болельщиков:

Ведущий:

Сейчас мы с вами проведем экономическую викторину.

1. Какое животное всегда при деньгах? (Поросенок: у него есть пяточок)
2. Какая русская народная сказка демонстрирует эффективность коллективного труда? (Репка)
3. Назовите место, где цену набивают молотком? (Аукцион)
4. Кто считает миллионы тысячами? (Миллиардер)
5. Какую страну называют «банкиром всего мира»? (Швейцарию)
6. «Кока-кола» по отношению к «Пепси – кола» это кто? (Конкурент)
7. Назовите любимую монету попугая пиратского капитана Флинта (Пиастр)
8. Какое сказочное животное умело изготавливать монеты простым ударом копыт? (Антилопа)

9 конкурс «Знаете ли вы?»

Ведущий:

А сейчас командам необходимо отгадать, о чём идёт речь. Балл засчитывается команде, быстрее ответившей на вопрос.

- В Древней Руси основной денежной единицей были серебряные бруски определенного веса – гривны. Если вещь стоила меньше, чем весь слиток, то его рубили на части. Как называлась отрубленная часть бруска? (Рубль)

- При царе Иване IV были выпущены монеты, на которых изображался Святой Георгий на коне и с копьем в руке. Как назывались эти монеты? (Копейки)

- В какой стране были отпечатаны первые бумажные деньги? (В Китае около 2000 лет назад)

- Куда нужно бросить монетку в городе Риме, чтобы, согласно примете, вернуться туда вновь? (В фонтан Треви)

- Какой товар приобрела на базаре Муха-Цокотуха на найденную денежку? (Самовар)

Ведущий:

Пора подводить итоги, друзья.

Играли на славу мы и не зря.

В дальнейшей жизни, честная компания,

Всегда пригодятся ваши знания.

Ум и находчивость вы проявляйте

И на весь мир о себе заявляйте.

Последний конкурс «Черный ящик»

Ведущий:

Угадайте, что в «Черном ящике».

Вопрос: их делают из разного материала, у одних людей их много, а у других - мало, в разных странах их называют по-разному. Что это такое? (Деньги)
(В ящике находятся шоколадные монеты)

Ведущий:

- Вот монетки-шоколадки

подарить я вам хочу

Никогда я не забуду

Экономику игру.

Для чего надо изучать экономику?

Итог

(Исполнение песни. Музыка из песни «Улыбка»)

Экономика - друг надёжный твой.

Не покинет тебя и не забудет.

Ты запомни её закон простой,

И тогда с тобой все в порядке будет.
И тогда наверняка запаришь ты в облаках,
Дом построишь и получишь еще дачу,
И машину, и бассейн, и соперников-друзей,
Займ, кредит и дивиденд еще в придачу

Награждение команд.