

Авдеева Е.В., методист детско-юношеского центра
туризма, краеведения и спорта, г. Смоленск

**Методическая разработка деловой игры
«ВДОЛЬ СТАРОЙ СМОЛЕНСКОЙ ДОРОГИ»
(защита туристического маршрута)**

Пояснительная записка

Деловая игра была проведена с обучающимися 10-11 классов Смоленского фельдмаршала Кутузова кадетского корпуса, в том числе, непосредственными участниками общероссийской школьной экспедиции «Литературная география».

Основные цели деловой игры:

образовательно-просветительская – формирование образа малой Родины (Смоленщины) посредством восприятия историко-географических объектов, представленных в произведениях смоленских поэтов и писателей, посвященных событиям двух Отечественных войн 1812 г. и 1941-1945 гг. и широкое распространение краеведческой информации.

воспитательно-развивающая - формирование опыта эмоционально-ценностного отношения к окружающему миру и развитие навыков социального взаимодействия и общения, реализация творческого потенциала учащихся.

Особенности игры. Данная игра имитирует различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия, носит ролевой характер, где каждый участник играет определенную роль и получает связанное с ней задание. Игрок выполняет действия, аналогичные поведению людей определенных специальностей в их профессиональной жизни, но с учетом принятых правил игры.

В игре присутствуют групповые дискуссии, которые направлены на приобретение и отработку навыков эффективной групповой работы.

Учитель-модератор на каждом этапе игры является координатором действий команд-участниц, объясняет задания, раздаёт необходимые материалы, вместе с учащимися подводит итоги каждого этапа и всей игры в целом.

Деловая игра позволяет выявить и проследить следующие **особенности психологии учеников** - участников игры:

- уровень общей активности каждого учащегося; уровень развития и проявления коммуникативных навыков;

- личностные качества участников; особенности мыслительных процессов (стратегическое, тактическое, аналитическое мышление, умение прогнозировать ситуацию, умение принимать решения и пр.);
- скорость адаптации в новых условиях;
- умение адекватно анализировать собственные возможности и способности и на основании этого выстраивать соответствующую линию поведения;
- ориентация при принятии решений в игре «на себя» или «в интересах команды»;
- выявление лидера, генератора идей, ученика, который предлагает эффективные пути воплощения этих самых идей, и др.

Выявленные психологические, адаптационные, поведенческие и другие особенности личности учеников, а также проблемные сферы позволяют специалистам-организаторам игры выработать наиболее эффективные способы выстраивания дальнейшей работы, как с каждым учащимся, так и с рабочими группами (оказание психологической помощи, эффективная организация учебной деятельности, помощь в преодолении коммуникативных барьеров и др.).

Функции игры (педагогические возможности):

- активизация поисковой активности учащихся, что приводит к пополнению багажа знаний, всестороннему развитию личности, а также выработке собственного мнения, отношения и взглядов на различные вещи;
- формирование познавательных и профессиональных мотивов и интересов;
- пробуждение в учащихся творческого потенциала;
- воспитание и развитие системного мышления, включающее целостное понимание не только общества, но и себя, своего места в этом обществе, мире;
- обучение и развитие навыков коллективной мыслительной и практической работы (т.е. эффективной совместной деятельности), формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений, сотрудничества, развитие коммуникабельности;
- воспитание ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом;
- формирование положительного эмоционального и личностного отношения к различным типам профессий;

- знакомство с непосредственной профессиональной деятельностью конкретного специалиста определенной профессиональной сферы (погружение в трудовую деятельность).

Необходимое оборудование:

- карта Смоленской области; энциклопедии, справочники, Интернет-ресурсы;
- цветные карточки-таблички, в которые участники команд вписывают названия турфирм самостоятельно;
- бейджи для сотрудников фирм;
- цветные карточки-кружки для распределения участников игры по командам-турфирмам (должны соответствовать цветным карточкам-табличкам с названиями туристических компаний) и болельщиков;
- информационные карточки для участников игры, болельщиков и экспертов;
- ручки, карандаши, ватман;
- бланки и инструкции для жюри;
- ноутбуки, проектор и экран для показа презентаций;
- грамоты для награждения победителей игры, подарки от туристической компании «Смоленск Тревел».

Место проведения: помещение (класс, зал) с возможностью размещения двух-трех команд по 8-10 человек в каждой, при условии, что они будут располагаться достаточно независимо друг от друга; необходимо рабочее место для жюри из 3-5 человек (в жюри могут присутствовать учащиеся 10-11-х классов, родители, учителя, психологи, администрация школы).

Количество участников: 3 команды по 8-10 человек.

Предмет(ы): география, история, литература, краеведение.

Время проведения игры: 40-60 минут.

Игра проходит поэтапно.

1 этап – ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ.

В ходе подготовки к деловой игре определяются цели, сюжет игры, участники и их количество, место проведения, необходимое оборудование, разрабатываются карточки и инструкции, дается характеристика основных этапов игры, готовится презентация для проведения игры, подготовка и распространение среди участников игры конкретной информации географического и историко-культурного содержания по теме проекта.

2 этап – **ОСНОВНОЙ** (непосредственно игра)

ХОД ИГРЫ:

1. Знакомство с темой и проблемой. Распределение ролей.

При входе в кабинет каждый участник игры случайным образом получает кружок какого-либо цвета, заходит в кабинет и садится за стол, на котором лежат того же цвета пронумерованные (1, 2, 3) листы А4. (Случайное распределение участников в группы способствует развитию коммуникативных навыков и установлению более тесных контактов между учащимися). Организуется 3 стола, вокруг которых рассаживаются участники игры.

Цветные кружки при входе получают и болельщики команд, для которых в зале отведены определенные сектора.

Модератор: - Каждая туристическая поездка – путь к познанию нового, возможность оказаться в прошлом, увидеть настоящее, восхищаться тому, что создано человеком и природой, встретиться с прекрасным и удивительным. В условиях перехода к рынку туризм превращается в высокодоходную отрасль хозяйства, приносящую в казну государства и региональные бюджеты значительные денежные поступления. Сегодня у нас есть возможность обсудить развитие туризма и условия создания нового туристско-экскурсионного (литературно-географического) маршрута на Смоленщине «Вдоль Старой Смоленской дороги». Ваша задача: на основе предложенного материала (информационные карты, энциклопедии, справочники и др.) разработать новый туристический маршрут и организовать защиту своих работ.

Для начала вам необходимо познакомиться между собой в командах, выбрать названия турфирм, которые вписываются в большую карточку-табличку, создать эмблемы, распределить роли сотрудников туристической кампании: директор, рекламная служба, менеджеры, аналитик, информационное обеспечение и др. У группы может быть консультант из числа взрослых. (5 мин.)

Свидетельством того, что этот этап игры вами успешно завершён, будет бейдж выбранной или присвоенной вам специальности (роли) и прикрепленный к одежде.

В это время среди болельщиков команд назначаются 5 журналистов, работающих в журналах «Юный краевед», «Край Смоленский», «Пчела» и в газетах «Смоленск туристический», «Культурное наследие Смоленщины». Журналисты будут освещать проводимое мероприятие в СМИ, а также участвовать в обсуждении и оценке конкурсных проектов.

Далее команды знакомятся с правилами работы в группе. **Слайд** с правилами на экране, каждая группа зачитывает по одному правилу:

1. *Будь доброжелательным к товарищам. Помни, что вы делаете общее дело.*
2. *Чётко высказывай предлагаемый способ решения.*
3. *Умей слушать других.*
4. *Если не согласен с мнением других: НЕ КРИЧИ, НЕ ПЕРЕБИВАЙ. Пользуйся вежливыми фразами.*

2. Представление экспертной комиссии (ЭК) (чем больше будет разновозрастных и разностатусных членов жюри, тем интереснее игра).

Модератор: - Разрешите представить наших гостей, роль которых здесь очень важна – осуществить внешнюю экспертизу. В игре участвуют:

- Иванов Павел, 11 класс, - руководитель Департамента по культуре и туризму Смоленской области;
- Гуревич Александр, 11 класс, - директор инвестиционного фонда «Наше наследие»;
- Аниськин Виталий Олегович, к.г.н., - генеральный директор туристического агентства «Смоленск Тревел»;
- Фролов Дмитрий Леонидович, к.э.н. - доцент кафедры экономики СмолГУ;
- Тарасова Елена Григорьевна, методист, - заведующая краеведческим отделом детско-юношеского центра туризма, краеведения и спорта.

Задача ЭК – отобрать наиболее оптимальный проект туристического маршрута «Вдоль Старой Смоленской дороги», который может быть рекомендован к реализации. Для этого им предстоит оценить экономическую целесообразность практического осуществления каждого проекта, исходя из сочетания интересов территории и потребителя.

Члены ЭК получают экспертный лист на каждый проект (Название турфирмы; протяженность маршрута, основные остановки, характеристика историко-географических объектов, стоимость экскурсии, проезд, питание, приобретение сувенирной продукции и др.), а также инструкцию для жюри.

3. Представление конкурирующих турфирм «СМОЛЕНСКТУР», «СЛАВУТИЧ», «ИСТОК» (по 2 мин.).

ЭК подводит первые итоги.

4. Основная легенда игры (Слайд).

Модератор: - Существует региональный инвестиционный фонд «Наше наследие», который выделяет 300 000 руб. на развитие дополнительных

туристических территорий Смоленской области. Объявляется конкурс на получение Гранта предприятиями малого и среднего бизнеса в области туризма. Для участия в конкурсе подано 3 заявки: конкурирующие туристические фирмы «СМОЛЕНСКТУР», «СЛАВУТИЧ» и «ИСТОК».

Вам предстоит разработать новый туристический (литературно-географический) маршрут «Вдоль Старой Смоленской дороги» в пределах шести административных районов области по линии: граница РФ-Беларусь – пос. Красный – г. Смоленск - Валутинская гора (Лубино) – Соловьева переправа – г. Дорогобуж – Болдино – Богородицкое поле – г. Вязьма.

5. Разработка маршрутов (20-25 мин.). Каждой турфирме выдается карта Смоленской области, в которой обозначены главные объекты Старой Смоленской дороги, описанные в литературных произведениях смоленских поэтов и писателей, а также информационная карта по всем ее основным объектам. Необходимо выбрать территорию в пределах маршрута (3-4 точки) протяженностью до 70 км (один экскурсионный день). За отведенное в игре время турфирмы должны будут представить его основные характеристики. Каждой команде выдается Инструкция по выполнению работы.

Желательно использовать схемы, рисунки, графики, фотографии, материал нужно подать в виде электронной презентации, форма которой определяется самостоятельно.

Модератор: - Предупреждаю, что время, отведенное на определенные этапы игры, всегда будет под контролем! Защита ваших проектов по продолжительности не должна превышать 5 минут. Количество сотрудников каждой турфирмы, непосредственно рекламирующей маршрут, не ограничено.

Во время разработки командами туристского маршрута группа экспертов, болельщики и журналисты также знакомятся с информационными картами по предложенным объектам и видеороликом «Смоленская дорога».

6. Защита проектов (по 5 мин.). Итогом работы турфирм является устное представление материала в сопровождении презентаций перед членами жюри.

В ходе защиты проектов эксперты и журналисты задают интересующие их вопросы, делают комментарии.

7. Работа экспертной комиссии. Оценивать работу турфирм жюри начинает с момента распределения ролей внутри команды и заканчивает по окончании защиты проектов, ответов на вопросы журналистов и мини-викторины для болельщиков.

Критерии оценки

- Творческий подход к решению задачи.
- Полнота исполнения профессиональных обязанностей сотрудниками турфирмы.
- Содержательность защиты.
- Уровень возникшего интереса к рекламируемому маршруту.

Экспертная группа подводит очередные итоги.

8. Обратная связь. Мини-викторина по теме деловой игры (до 10 мин).

Мини-викторина проводится для болельщиков команд, которые уже владеют необходимыми знаниями по теме игры, т.к. познакомились с информационными картами по основным объектам нового маршрута и последующей защитой проектов.

Модератор: - За правильные ответы на вопросы викторины болельщики могут принести дополнительные баллы своим командам.

Вопросы викторины (Слайды)

1) Когда появилась Старая Смоленская дорога?

2) «У Соловьевой переправы окопы – слева, доты – справа...» - пишет в своем стихотворении смоленский поэт Алексей Мишин. С какими событиями в истории Великой Отечественной войны связано это место?

3) Назовите имя знаменитого солдата, который появился в годы войны благодаря фантазии одного нашего земляка, а материальное воплощение получил тогда же благодаря творчеству другого смолянина.

4) По местным преданиям, в одной из башен смоленской крепостной стены водилась нечисть. Название башни явилось названием знаменитого романа Ф.А. Эттингера. Назовите башню.

5) Куда, по преданию, при отступлении Наполеон приказал сбросить все ценности, награбленные в Москве?

6) Какие вы знаете литературные произведения, художественные фильмы, в которых идет речь о событиях на Смоленщине в районе Старой Смоленской дороги в годы Великой Отечественной войны?

7) В городе Вязьме на центральной площади установлен памятник генералу, который командовал 33 армией, сражавшейся под Вязьмой. Это одна из самых героических и трагических страниц смоленского сражения. Трагична и судьба этого человека. О ком речь?

8) На надгробной плите этого героя Отечественной войны 1812 года начертаны слова: «Он был в Смоленске щит, в Париже меч России». Добавим, что он приходился внучатым племянником нашему знаменитому земляку - Светлейшему князю Г.А. Потемкину. Речь идет о ком?

9) В битве у смоленской деревни Лубино этот генерал возглавил штыковую атаку русской пехоты. Будучи тяжело раненным, попал в плен. Именно через него Наполеон пытался вести переговоры с императором Александром I. Кто имеется в виду?

10) Из-за чего М.И. Кутузов получил почетный титул «Князь Смоленский»?

В завершении игры подводятся общие итоги. Слово предоставляется экспертной группе. Выявляется лучший маршрут, который получает Грант.

Модератор: - Наша игра подходит к концу. Поездки по Старой Смоленской дороге познакомили нас со многими «художественными» географическими объектами, старинными поселениями области, их богатым культурным и историческим наследием, славой подвигов доблестных защитников Отечества. Игра показала, что основная ее задача - донести до каждого из нас неповторимость и уникальность культурного наследия Смоленщины может быть решена не только теоретически, но и практически.

Рефлексия (Слайд). Для подведения итогов игры проводится упражнение «Плюс-минус-интересно». Это упражнение можно выполнять как устно, так и письменно, в зависимости от наличия времени. Для письменного выполнения предлагается заполнить таблицу из трёх граф. В графу «П» - «плюс» - записывается всё, что понравилось в игре, информация и формы работы, которые вызвали положительные эмоции, либо, по мнению учащегося, могут быть ему полезны для достижения каких-то целей. В графу «М» - «минус» - записывается всё, что не понравилось в игре, показалось скучным, вызвало неприязнь, осталось непонятным, или информация, которая, по мнению участника игры, оказалась для него ненужной, бесполезной с точки зрения решения жизненных ситуаций. В графу «И» - «интересно» - учащиеся вписывают все любопытные факты, о которых узнали, и что бы ещё хотелось узнать по данной теме, вопросы к учителю.

Эту таблицу придумал Эдвард де Боно, доктор медицинских наук, доктор философии Кембриджского университета, специалист в области развития практических навыков в области мышления. Это упражнение позволяет педагогу взглянуть на игру глазами учеников, проанализировать его с точки зрения ценности для каждого ученика. Для учащихся наиболее важными будут графы «Плюс» и «Интересно», так как в них будут содержаться памятки о той информации, которая может им когда-нибудь пригодиться.

Модератор: - Наша игра закончена. Всем большое спасибо за работу!

Список использованной литературы

1. Айламазьян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра.- М. :Владос-пресс, 2000.
2. Абрамова Г.С., Степанович В.А. Деловые игры: теория и организация. - Екатеринбург: Деловая книга, 1999.
3. Алапьева В.Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр.- Екатеринбург: Деловая книга, 1999.
4. Выготский Л. С. Игра и её роль в психологическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. 1996. № 6.
5. Лихачева Л.Д. Деловая методическая игра «Методическое путешествие» /Л. Д. Лихачева/ Классный руководитель.- 2004.- Н 4. - С. 43-48.
6. Пидкастистый П.И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в развитии и обучении ребёнка.- М., 1996.
7. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник.- М.: Профиздат, 1991. - 156 с.
8. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб. Пособие для преподавателей сред. спец. учеб, заведений.- М.: Высш. шк., 1991.- 320 с.
9. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Владос-пресс.