**Деловая игра. Пути повышения качества образования в школе**

**Деловая игра** — условное воспроизведение, имитация, моделирование некоторой реальной деятельности, которую совместно осваивают участники игры, при этом каждый ученик решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией.

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, поставив себя на место человека той или иной специальности, смогут увидеть и оценить значение математических знаний в производственном труде, самостоятельно овладеть необходимым теоретическим материалом и применить полученные знания на практике. Игра представляет участнику возможность побывать в роли экскурсовода, учителя, судьи, директора и т.п.

**Модификации деловой игры**

***Имитационные****,* когдана уроке имитируется деятельность людей, организации, возможно и конкретные события

***Исполнение ролей****,* при этом отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица

***Операционные игры,*** отрабатываетсявыполнение специфических операций, например, выполнение расчетных задач по теме «Проценты»

***Деловой театр***

в определённой обстановке разыгрывается ситуация поведения человека

***Полномасштабная деловая игра*** - полностьюмоделирует профессиональную деятельность, выполняются задачи согласно специфике профессии

***Примеры деловых игр***, адаптированных для уроков математики в средних и старших классах:

* **«*Банковская деятельность*»** (тема «Проценты», «Умножение и деление десятичных дробей», «Задачи на сложные проценты», т.д.). К примеру, учащимся консультационного отдела ставятся задачи выбрать оптимальный вклад для Клиента по предварительно выданной информации о вкладах, ставках, дополнительных условиях кредитования
* **«*Избирательная комиссия*»** (тема «Арифметические действия», «Теория вероятностей»). Задания на подсчет голосов, отданных в пользу того или иного кандидата, растраты на предвыборную кампанию, определение шансов войти в «тройку» лидеров, быть победителем, т.д.
* **«*Суд над*…»**(любой математический объект, термин). Роли: судья, обвиняемый (сам математический термин), адвокаты, прокурор, присяжные заседатели, свидетели. Выносится обвинение о необходимости введения данного термина, история возникновения, рассматривается применение в задачах, интересные сведения о нем, т.д.
* **«*Ученый совет*»** (удобен для математических высказываний, предварительных гипотез, при создании и защите проектов).
* **«*Строитель»***(при изучении темы «Площади многоугольников»). Можно задействовать профессии паркетчиков, столяров, поставщики, бригадиров. Задачи будут ставиться согласно профессиональной специфики, на выбор, расчет необходимого материала, доставка материала, оптимальный вариант, т.д.).
* **«*Проектировщик»*** (игра удачна при изучении темы «Примеры решения задач с помощью движения»). Дизайнерские подходы можно реализовывать на  конкретных объектах, подготовка различных дизайн-проектов, ландшафтный дизайн, оснащение производственного помещения, какого-либо кабинета согласно определенным требованиям, и т.д.).
* **«*Конструктор»***  (тема «Преобразование фигур на плоскости». «Геометрическое место точек»).
* **«*Ремонт дома/комнаты*».** Некоторые  строительные профессии можно обыграть при выполнении универсального проекта.
* **«*Финансист*».** В качестве источника для составления капитала будут выступать знания по рассматриваемой теме. В течение занятия командам предоставляется право пополнять счет в банке за каждое правильно выполненное задание и тактичное поведение во время игры.
* **«*Монополия*»,**  приобретаемые объекты будут в форме «Многоугольников»/ «Многогранников»/ «Тел вращения», а ходы предполагают выполнение заданий на знание свойств, признаков «имущества», которое можно сдавать в «аренду» за определенную плату в случае отсутствия ответа.

Для отработки правил работы арифметических действий над числами в 5-6 классах деловую игру можно представить в выполнении роли **«*Бухгалтера», «Финансиста****»,* просто ***«Лучшего счетчика»*** (приготовить финансовый отчет с определенными числами) или **«*Шифровальщика*»** (закодировать, расшифровать тайное послание).

**ДОСТОИНСТВА**

* В процессе деловой игры происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу.
* Благодаря соревновательному характеру деловой игры активизируется воображение участников, что помогает им находить решения поставленной задачи.
* Существенно сокращается время накопления предметного и профессионального опыта.
* Деловая игра успешно совмещает практическую и образовательную направленность учебного процесса.
* Позволяет  добиться высоких предметных, личностных и межпредметных результатов, как в рамках образовательного процесса, так и при решении проблем в реальных жизненных ситуациях.

**НЕДОСТАТКИ**

* Подготовка и проведение деловой игры при кажущейся своей простоте для педагога весьма трудоемкое занятие
* Не всегда и не всем ученикам нравится роль, которую он играет
* Срабатывает эффект «победа любой ценой» в игре-соревновании
* Учебная программа не всегда позволяет проводить игры (каждый урок новая тема)
* Деловая игра показывает практическое применение математики в узкой области

«Математику уже затем учить надо,
что она ум в порядок приводит»

М.В. Ломоносов

Все есть число», - сказал небезызвестный Пифагор

«Числа правят миром»

«Справедливость — число, помноженное само на себя» (т.е. преступление и наказание должны быть подобны сторонам квадрата).

Однажды великого математика Д. Гильберта спросили, какова судьба его талантливого ученика Х. Гильберт с иронией ответил: "Он стал поэтом. Для математика у него не хватило воображения!"