



Министерство образования и науки Самарской области
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области «Школа-интернат № 5
для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья
городского округа Тольятти»

ул.Лесная, д. 13, г. Тольятти, обл. Самарская, 445010.
тел. 8(8482) 22-58-85, 22-54-92, 22-58-70, тел/факс 22-93-71 E-mail: school5i@edu.tgl.ru
ИНН 6323022690; КПП 632401001; ОГРН 1036301039290

Доклад
«Деловая игра как путь к успешной социализации воспитанников с нарушением слуха»

Воспитатель:
Яценко А.Ю.

2015г. г.о. Тольятти

На современном этапе развития нашего общества обострилась потребность в инициативных, коммуникабельных людях, которые после окончания школы могут активно включаться в производственную и бытовую жизнь, приспосабливаться к быстро меняющимся жизненным ситуациям.

Обществу нужны выпускники, готовые к включению в дальнейшую жизнедеятельность, способные решать встающие перед ними жизненные и профессиональные проблемы. В этих условиях важное значение для приобретения необходимых навыков и умений является проведение со слабослышащими школьниками деловых игр.

С помощью деловых игр ребята учатся решать проблемы, связанные с реализацией определенных социальных ролей, учатся решать проблемы, общие для различных видов профессиональной и иной деятельности.

Я работаю воспитателем в школе-интернате 19 лет. Деловые игры начала проводить давно, когда не было ни компьютеров, ни мультимедийного оборудования. Хочу рассказать вам о трех деловых играх. Одной из первых игр, была игра «Интеллектуальное казино».

Цель игры:

- расширение кругозора
- развитие коммуникативных навыков
- формирование речи
- расширение и закрепление словарного запаса
- развитие разговорной речи и слухового восприятия
- развитие внимания
- памяти
- мышления

Ребятам было предложено отвечать на вопросы из разных областей знаний: математики, истории, литературы, географии, спорта. Интересна ребятам игра была тем, что играли они по правилам казино. Я исполняла роль крупье, который стоял у

доски и предлагал ребятам прочитать вопросы с вариантами ответов, а ребята, за круглым столом делали ставки банкнотами достоинством в «один ум». Они клали банкноты на середину стола. Кто первый отвечал на вопрос, тот забирал все банкноты. В конце игры ребятам предлагалось подсчитать свои банкноты. Тот игрок, у кого их было больше, становился победителем и награждался медалью: «Победителю интеллектуального казино» (Все участники награждались небольшими подарками и поощрялись словесно.)

Затем подводились итоги игры:

1. Что мы сегодня с вами делали?
2. Как называлась игра?
3. Какие вопросы вам больше всего понравились?

Безусловно, результат игры во многом зависит от воспитателя – ведущего игру. Темп игры очень быстрый, не должно быть никаких пауз, воспитатель должен хорошо знать предлагаемый материал.

Перед началом игры была проделана большая предварительная работа.

Вопросы были распечатаны на карточках и вывешены на доску. Также на доске был написан словарь – это трудные слова, которые надо было прочитать и разобрать.

Словарь:

интеллектуальное казино – игра для ума

делать ставки - надеяться

арбитр - судья

крупье – помощник в игре

банкомет – игрок

Были вывешены правила игры, с которыми ребята были ознакомлены до начала игры:

Правила игры.

1. Сделайте ставки.
2. Прочитайте вопрос и варианты ответов.
3. Выберите правильный ответ.
4. Поднимите руку и отвечайте на вопрос.

Перед началом игры была проведена речевая зарядка с дежурными звуками. Ребята повторили слова, в которых эти звуки встречались на игре.

Во время игры ребята проявляли большую активность, каждый хотел ответить на вопрос, появился азарт и желание победить.

Игра прошла на высоком эмоциональном уровне.

В настоящее время такую игру можно провести уже с использованием мультимедийного оборудования.

Другую деловую игру «**Совет директоров, или как избежать банкротства**» мы проводили, когда в школе появился компьютерный класс.

Цель игры:

- Научить работать в команде
- вырабатывать и принимать коллективные решения.
- Научить отстаивать свое мнение в ходе дискуссий
- формировать речь
- пополнять словарный запас
- расширять кругозор
- развивать память
- логическое мышление
- воображение

- математические способности
- навыки работы на компьютере

До начала игры ребята ознакомились с планом :

План

Распределение участников по командам

Представление наблюдателей

Представление Совета директоров

Знакомство с содержанием игры

Заслушивание доклада экспертов

Проведение необходимых расчетов на компьютере

Выпуск рекламы

Подготовка перечня мероприятий к заседанию Совета директоров.

Заслушивание полномочных представителей Совета директоров.

Обсуждение предлагаемых решений

Принятие решений

Награждение команд.

Была проведена работа со словарем:

фирма – предприятие, созданное для выполнения определенного вида деятельности

банкротство – неспособность должника платить или вернуть долг

продукция - общая сумма товаров, выпускаемая предприятием

сбыт – продажа изготавливаемой продукции

издержки – выраженные в денежной форме затраты

затраты – денежные расходы предприятия

компенсация – возмещение убытков

эксперт – специалист, привлекаемый для исследования

кредит – представление в долг денег или товаров

прибыль – превышение доходов от продажи товаров

выручка от продаж – доход о продажи товаров

К работе были привлечены учитель математики и преподаватель основ компьютерной грамотности.

Содержание игры заключалось в том, что фирме угрожает банкротство, так как она не может сбыть свою продукцию. Нужно найти выход из создавшегося положения, найти решения, позволяющие фирме избежать банкротства. Создается группа экспертов, которая изучает материалы, характеризующие производственно- коммерческую деятельность фирмы за предыдущий год, знакомится с бухгалтерской отчетностью, проверяет балансы, проводит беседу с ведущими работниками фирмы и представляет свой доклад об экономическом положении фирмы. Чтобы во всем разобраться, эксперты предлагают всем участникам игры решить 4 задачи, для того чтобы составить таблицу расходов фирмы. Все расчеты необходимо будет произвести на компьютере, используя калькуляторы. Над решением задач работает 2 команды, которые объявляют свои результаты после решения каждой задачи.

После всех произведенных расчетов была составлена таблица расходов фирмы за истекший год и подведены итоги.

Расходы превысили доходы.

Таким образом, вместо прибыли фирма понесла убытки. Эксперты настаивают на срочном принятии мер с тем, чтобы в течение ближайшего года погасить долги и обеспечить получение хотя бы минимальной прибыли.

Каждой команде предлагается подготовить свои предложения к заседанию Совета директоров, о путях выхода из создавшейся ситуации. Предложения должны быть отпечатаны на компьютере в виде перечня предлагаемых мероприятий.

(Участникам игры раздаются возможные предложения с вариантами ответов).

Предложения, выбранные участниками от одной и другой команды, представляются в Совет директоров.

(Команды совещаются, выбирают предложения, печатают их на компьютере).

В то время, когда представители 2-х команд работают над поиском предложений, остальные участники создают рекламу своей фирме.

ЗАДАНИЕ СОЗДАТЕЛЯМ РЕКЛАМЫ:

- 1). Нарисовать рекламу выпускаемой продукции.
- 2). Заинтересовать покупателей в покупке магнитофонов фирмы.

После завершения работы, ребята представляют свои предложения в Совет директоров и представляют свою рекламу. Совет директоров объявляет о выборе команды победителя и награждает команду, за значительный вклад в дело спасения фирмы от банкротства, также команды награждаются за создание рекламы.

Затем подводится итог игры.

- 1). Что мы сегодня с вами делали?
- 2). Как называется эта игра?
- 3). Чему вы научились, играя в эту игру?

Игра была сложная и в подготовке и в проведении, так как ребятам сложно было объяснить, что такое банкротство, как найти пути выхода из создавшегося положения. Нужно было научить решать предлагаемые задачи. Но в итоге ребята справились. Игра прошла на высоком эмоциональном уровне.

И третья деловая игра – это **конференция на тему**

«Нет курению!».

Цели игры были следующие:

- формировать культуру бережного отношения к своему здоровью;
- познакомить с основами здорового образа жизни;
- дать представления о вредных привычках и неблагоприятных для здоровья человека последствиях;
- подвести учащихся к выводу о том, что курение – это не личное дело курильщика, что оно оказывает пагубное влияние

на состояние здоровья окружающих людей, ухудшает экологическую обстановку, ведёт к потерям на производстве

На этом занятии было использовано мультимедийное оборудование, куда был выведен основной материал конференции, были подобраны тематические картинки. Проект сопровождался музыкальным оформлением. При подготовке конференции была проведена большая подготовительная работа. Ребята просмотрели проект о курении: «От лекарства к яду и наоборот», где ребята ознакомились со следующими материалами:

- Родина табака.
- Кто был первым европейцем, познакомившимся с табаком.
- Где выращивали табак век спустя.
- Кто критиковал табак в Европе?
- История появления табака в России.
- Запрет на курение.
- Состав табачного дыма.
- Вред, причиняемый организму.
- Путь сигаретного дыма.

- Почему люди курят?
- Курение и подростки.
- Цена сигареты.
- Как бросить курить.

На конференции ребята выступили в разных ролях:

- курильщик, который всю жизнь курит, хочет, но не может бросить
- министр здравоохранения
- представитель общественного движения «Умей сказать: «Нет!»;
- служба 01;
- дворник;
- врач-педиатр;
- специалисты по рекламе;
- пожарник.

Каждый из ребят представил свой доклад с точки зрения разных специалистов, затем провели блиц-опрос ребят, которые курят и выслушали их мнение по этому поводу, предложили им принять участие в работе конференции. Работник пожарной охраны представил для просмотра фильм из цикла «Сам себе МЧС» о том, какие меры предосторожности нужно соблюдать при курении. Выслушав мнение специалистов по рекламе и изучив рекламу табака, ребята решили создать свою рекламу - рекламу против курения, которая потом была вывешена в холлах школы. Затем ребята ответили на вопросы анкеты, которые были вынесены на экран, о том, какие утверждения о курении они считают верными, а какие нет. Потом участники конференции снова обратились к курящим ребятам и спросили их мнение о том, как изменилось их отношение к курению,

после участия их в конференции. Ребята сказали, что, скорее всего, бросят курить, потому что они занимаются спортом, а курение вредит их здоровью. Курящим ребятам были вручены символические подарки, которые могут заменить сигареты – жевательная резинка. После подведения итогов работы конференции ребята исполнили жестовую песню в исполнении В. Цоя «Мы все вместе бросим курить»

В заключительном припеве песни все участники конференции вышли с плакатами о здоровом образе жизни и символично подняли их над головами.

Игра прошла на высоком эмоциональном уровне и интересна была тем, что в ней были использованы разные формы работы: доклады, фильм, анкетирование, блиц-опрос, создание рекламы, жестовая песня.

Таким образом, деловая игра как форма деятельности в условных ситуациях направлена на воссоздание и усвоение общественного и социального опыта, она позволяет осваивать социально-значимые способности личности.

- способность сотрудничества и взаимодействия;
- психологическая совместимость как способность адаптации к различным темпераментам и характерам;
- умение работать в составе малой группы;
- умение пользоваться различными средствами коммуникации, компьютером;
- способность эффективно разрешать конфликты;

- способность устанавливать долговременные связи;