

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОВЫЙ УРЕНГОЙ  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ДОМ ТВОРЧЕСТВА И ТУРИЗМА ЮНЫХ «ДРУЖБА»  
(МБУ ДО «ДТТЮ «Дружба»)**

---

**План - конспект  
открытого занятия**

**Тема: Деловая игра.  
Формы и методические особенности игры**

**Разработана: Баисовой М, И.,  
педагогом  
дополнительного образования  
Объединение: Лидер +  
Программа: Школа лидера  
Возраст обучающихся:  
13-14 лет**

**г. Новый Уренгой  
2018**

## План занятия Форма «План-конспект открытого учебного занятия»

1.	Образовательная область(направленность)	социально-педагогическая
2.	Дата и время проведения	23.01.2018г. в 15.30
3.	Раздел, тема занятия	Деловая игра. Формы и методические особенности игры
4.	Цель:  1.	-Ознакомить с моделями, формами и структурой проведения деловой игры.
5.	Задачи:	Развитие навыка самостоятельного принятия решения и ответственности. Формирование социально продуктивных форм деятельности. Умение организовать самостоятельную деятельность.
6.	Образовательные	- формирование знаний (техники публичных выступлений) -формирование умений (строить диалоги, уметь строить свою речь) -специальные умения (решение ситуационных задач, строить выступление экспромтом); -общеучебные умения (например, умение логически и полно выстраивать ответ).
7.	Воспитательные	-нравственные и эстетические представления, системы взглядов на мир, способность следовать нормам поведения, исполнять законы; -потребности личности, мотивация социального поведения, деятельности, ценности и ценностная ориентация, мировоззрение.
8.	Развивающие	-развитие речи, мышления, -анализ, синтез, классификация, способность наблюдать, делать выводы, выделять существенные признаки объектов, умение выделять цели и способы деятельности, проверять ее результаты, выдвигать гипотезы.
9.	Материально-техническое оснащение занятия	Технические средства обучения (ТСО), (диапроектор, компьютер).
10.	Учебно-методическое оснащение занятия	<i>Дидактический материал для педагога:</i> образовательная программа, методическая литература. 1.Дидактический материал для детей: пособий (карточки, презентация). 2.Лист оценки защиты деловых качеств участников 3.Сводная таблица оценок. 4.Раздаточный материал для оценки знаний.
11.	Тип учебного занятия	Изложения нового материала; повторения и закрепления знаний, умений, навыков; самостоятельной работы; практической работы;
12.	Используемые методы и	Словесные: рассказ, объяснение, беседа, диалог.

	приемы обучения	Наглядные: метод демонстраций (презентация). Практические: упражнения, практические работы, мозговой штурм, игровые методы, обмен мнениями, самопрезентация.
13.	Используемые педагогические технологии	Технология развивающего обучения, личностно-ориентированная, информационно-коммуникативная, игровая.
14.	Формы организации занятия:	групповая
15.	Предварительная работа	- Составление плана конспекта занятия; - Работа с литературой; - Подготовка презентации.
16.	Используемая литература	- Дудина И.А. Деловые переговоры. Искусство и ремесло: Санкт-Петербург, Феникс, ВолГУ, 2010 г. - Кипнис М. «Тренируем умение влиять на людей в любом режиме общения» М. ООО Издательство АСТ- 2010г. -Ковалев А.; Морев Б. «Арсенал оратора» Альпина Паблишер М.-2012г. - Платов В.Я. Деловые игры: разработка организация, проведение. - М.: Профиздат, 1991. Резник С.Д., Игошина И.А., Кухарев К. - Организационное поведение. Практикум. Деловые игры, тесты, конкретные ситуации. – М.: ИНФРА-М, 2006. - Смирнов Т.М. Методические рекомендации по подготовке и проведению деловых игр. – М.: ИМХО, 2004 - Фопель К. Создание команды. Психологические игры и упражнения. – М.: Генезис, 2002. - Шаппо Н.П., Мельников Н.К. По лестнице к успеху (деловые игры и конкурсы для школьников 9-11 классов). - Пособие для преподавателей. – Минск: Тесей, 2000. - Маковецкий Н., Реферат по «Игротехника и игротехнологии» «Основные виды деловых игр и их характеристика», Москва 2009 г - <u>Деловая игра как одна из форм методической работы...</u> <u><a href="http://kopilkaurokov.ru">kopilkaurokov.ru</a></u> >...prochee/dielovaia...form...raboty-v...; <u><a href="http://diplomba.ru">diplomba.ru</a></u> >work/101165; <u><a href="http://infourok.ru">infourok.ru</a></u> >delovaya-igra-kak-forma... <u><a href="http://metodicheskoy">metodicheskoy</a></u> .

№ п/п	Этап занятия	Время, мин.
1 1	Вводная часть	2 мин.
2	Теоретическая часть	12 минут
3	Практическая работа	18 минут
	Подведение итогов	8 минут

## **Слайд 1**

**«Деловая игра: формы и методические особенности»**

## **Слайд 2**

### **Цели и задачи занятия:**

- ознакомить с моделями, формами и структурой проведения деловой игры.
  
- Способствовать позитивным изменениям в лидерской позиции ученика, в ходе организации деловой игры.
- Развитие навыка самостоятельного принятия решения и ответственности.
- Умение организовать самостоятельную деятельность
- снизить чувство напряженности благодаря включению в игровую ситуацию «здесь» и «сейчас»;
- обратить внимание участников друг на друга, объединив их партнерским соревнованием.

## **Слайд 3**

### **План занятия:**

1. Вводная часть- 2 мин.
2. Теоретическая часть - 12 минут
3. Практическая работа- 18 минут
4. Подведение итогов- 8 минут

## **Слайд 4**

### **Содержание:**

1. Понятие деловой игры.
2. История возникновения деловых игр.
3. Сравнение деловых игр с традиционными методами обучения.
4. Формы деловых игр.
5. Структуры деловой игры.
6. Закрепление. Практическая работа. Деловая игра «Я лидер».

## **Слайд 5**

**Педагог:** Здравствуйте ребята, уважаемые гости. Тема нашего занятия: «Деловая игра. Формы и методические особенности игры».

### **1.Понятие деловой игры.**

## **Слайд 6**

***Деловая игра*** - средство моделирования разнообразных условий деятельности (включая экстремальные) методом поиска новых способов ее выполнения. Игра также является методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером учебной деятельности.

Деловая игра - это групповое упражнение по выработке последовательности решений в искусственно созданных условиях, имитирующих реальную обстановку.

Сложность понятия «деловая игра» привела к согласованности в многочисленных попытках его определения. В настоящее время деловую игру можно рассматривать и как область деятельности и научно-технического знания, и как имитационный эксперимент, и как метод обучения, исследования, решение практических задач. Однако все это многообразие недостаточно представлено в существующих определениях деловой игры.

Деловая игра – это имитация реальной производственной (*управленческой или экономической*) или учебной ситуации. Создание упрощенной модели рабочего или учебного процесса позволяет каждому участнику в реальной жизни, но в рамках определенных правил, сыграть какую-либо роль, принять решение, совершить действия.

## **2.История возникновения деловых игр**

### **Слайд 7**

Истоки деловой игры восходят к магическим обрядам древнего человека, к ритуальным танцам охотников, воспроизводившим процесс охоты до ее начала и выполнявшим не только магические, но и учебные функции. Непосредственный предшественник деловой игры — военная игра, зародившаяся в XVII веке. «Потешные полки» юного Петра I и их военные забавы — предтеча маневров, ставших деловыми учебными играми в армии. Первая деловая игра, названная организационно-производственным испытанием, была разработана и проведена в 1932 г. в г. Ленинграде, но по ряду социально-исторических причин она была забыта в СССР и возродилась в 1957 г. в США. В 1955 г. Американская ассоциация управления разработала игру «Имитация решений в высшем управленческом звене» и испытала ее на ежегодном семинаре в Саранак Лейк в 1957 г. Там впервые появился термин «деловая игра». Уже через 10 лет они применялись почти во всех школах бизнеса. В советской педагогической науке проблема деловых игр стала активно разрабатываться начиная с 60-х годов. В настоящее время деловые игры используются в учебном процессе институтов повышения квалификации, на научно-методических конференциях и в учебном процессе как в высших, средних специальных, общеобразовательных учебных заведениях, так и на занятиях дополнительного образования.

## **2. Сравнение деловых игр с традиционными методами обучения**

### **Слайд 8**

**Педагог:** Существуют традиционные и творческие методы обучения. Одним из методов активного обучения является деловая игра. Рассмотрим преимущества деловых игр перед традиционными методами обучения. Метод ДИ позволяет соединить широкий охват проблем и глубину их осмысливания, игровой компонент способствует большей вовлеченности обучаемых. Деловая игра насыщена обратной связью, причем более содержательной по сравнению с применяемой в традиционных методах. В игре формируются установки деятельности, легче преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка.

Традиционные методы предполагают доминирование интеллектуальной сферы, в игре проявляется вся личность. Данный метод провоцирует включение рефлексивных процессов, представляет возможность интерпретации, осмысливания полученных результатов. Деловые игры (ДИ) являются эффективным методом практического обучения и применяются довольно широко. Они используются как средство познания в менеджменте, экономике, образовании, экологии, медицине и других областях.

Деловые игры *позволяют увеличить масштаб охвата действительности, наглядно представляют последствия принятых решений, дают возможность проверить альтернативные решения.* Информация, которой пользуется человек в реальности, неполная, неточная. В игре ему предоставляется хотя и неполная, но точная информация, что повышает доверие к полученным результатам и стимулирует процесс принятия ответственности.

Как вывод, можно отметить, что деловые игры в отличие от традиционных методов обучения позволяют более полно воспроизводить деятельность игроков, выявлять затруднения и причины появления проблем. Деловые игры позволяют разобраться в своих ошибках и ошибках других, выслушать различные мнения и советы со стороны.

Это перспективная форма обучения используется наряду с традиционной формой. Но хочется сказать, что широкое распространение попыток применения деловых игр имеет свои позитивные и негативные стороны и соответственно своих сторонников и противников. Появились две противоположные тенденции ее осмысления. Позитивная — подтверждает возможности деловых игр как инструмента формирования личности и активизации учебного процесса. Негативная — связана с недостаточно пониманием сущности деловой игры, главное в котором не внешняя форма, а сложные психологические факторы, действующие через нее и благодаря ей. Итак!

### Слайд 9

Разработку деловой игры начинают с создания двух моделей — имитационной и игровой, которые встроены в единый сценарий. Первый принцип ДИ реализуется на начальном этапе ее разработки.

Имитационная модель получает свое воплощение в следующих структурных компонентах: цели, предмет игры, графическая модель взаимодействия участников, система оценивания.

Игровая модель состоит из следующих компонентов: цели, ролей и функций игроков, сценария, правил игры.

### Слайд 10

#### 3. Формы деловых игр (раздаточный материал)

Формы деловой игры	Характеристика	Примеры деловых игр
Групповая дискуссия	Формирует навыки работы группе. Игроки выполняют одинаковое задание, соблюдая правила проведения дискуссии. По истечении времени ответы разбираются и оцениваются.	«Кораблекрушение», «Полет на Луну», «Совещание», «Координационный Совет»
Ролевая игра	Каждому предстоит сыграть	«Менеджер по работе с

	индивидуальную роль, смоделировать ситуации. Роли нейтральны, не вызывают эмоций.	клиентами», «Профсоюз и сотрудники», «Руководитель и подчиненный»
Салонная игра	Проводится в организованном пространстве или поле, имеет жесткие правила. Результаты игры, баллы фиксируются.	«Поле чудес», шахматы, «Монополия», «Своя игра»
Эмоционально-деятельностная игра	Является формой тренинга, моделирует ситуацию человеческих отношений без жестких правил.	«Конфликт» и другая имитация конкурентных, партнерских, зависимых отношений
Блиц-игра	Игра с элементами дискуссии, мозгового штурма, ролевых игр и анализа ситуаций	«Морской бой», «Аукцион», «Кроссворд», «Кто больше знает», «Презентация»
Имитационная игра	Имитация практики. Участники вместе или индивидуально решают задачу.	«Этика менеджера», «Сплетни на фирме», «Как удержать сотрудника от увольнения?», «Шантаж»
Инновационная.	Направлена на генерацию новых идей в нестандартной ситуации	Тренинги по самоорганизации, мозговой штурм
Стратегическая	Коллективное создание картины будущего развития ситуации.	«Создание нового продукта», «Выход на новые рынки»

Все вышеперечисленные технологии и примеры деловых игр взаимосвязаны. Рекомендуется использовать их в комплексе для эффективной практической деятельности участников и достижения поставленных задач.

#### 4. Структуры деловой игры

##### Слайд 11

**Что касается структуры деловой игры, то** единой концепции нет. Выводом может послужить то, что деловые игры в своей основе имеют поиск оптимальных решений конкретной проблемы или задачи, которые возникают в практической деятельности.

Объектом имитации обычно выбирается наиболее типичный фрагмент деятельности, требующей системного применения разнообразных умений и навыков, которыми должен овладеть участник за период, предшествующий игре.

##### Слайд 12

С точки зрения руководителя (модератора) модель деловой игры, имеет две группы целей — обучающие и воспитательные. Предмет игры — это предмет деятельности участников игры, он зависит от профессиональной компетенции организатора деловой игры.

##### Слайд 13

Так, например, схема деловой игры «Лекция», которую целесообразно проводить со слушателями высших учебных, средних заведений или курсов повышения квалификации имеет следующий вид. Схема игры «Лекция».

Этапы	Операции
I этап - информационно-теоретический	1. Вводная лекция 2. Исходная информация о ДИ

II - организационный	3. Трехступенчатые выборы 2-х лекторов и 2-х экспертов 4. Ознакомление с ролями 3-го этапа
<b>Этапы</b>	<b>Операции</b>
III- чтение и оценка лекции	5. Чтение 1-й лекции 6. Оценка 1-й лекции 7. Чтение 2-й лекции 8. Оценка 2-й лекции
IV - заключительная дискуссия	9. Обсуждение в группах 10. Выступление лекторов 11. Выступление экспертов 12. Выступление преподавателя - руководителя игры

Вы увидели, что даже лекцию можно проводить в форме деловой игры. Скажите пожалуйста где вы познакомились с разными формами деловой игры?

Вспомнили?!

#### **Слайд 14**

*Самое главное в разработке деловой игры – это сценарий - это базовый элемент игровой процедуры. В сценарии отображается общая последовательность игры, разбитая на основные этапы, операции и шаги, и представленная в виде блок-схемы.*

Роли и функции игроков должны адекватно отражать «должностную картину» того фрагмента профессиональной деятельности, который моделируется в игре.

*Правила игры* - отражают характеристики реальных процессов и явлений.

#### **Слайд 15**

*Система оценивания* должна обеспечивать, с одной стороны, контроль качества принимаемых решений с позиций норм и требований профессиональной деятельности, а с другой - способствовать развертыванию игрового плана учебной деятельности.

### **5. Закрепление материала:**

#### **Слайд 16**

**Итак, деловая игра** — воображаемая реальность. Его используют во всех видах человеческой деятельности : в школе при проведении уроков- они носят обучающие и воспитательные характер; в бизнесе, где большая часть деловых игр - рыночные игры. Они, как правило, моделируют деятельность нескольких фирм производящих какой-либо один продукт и сбывающих его на рынке- ценовая политика, спрос. Широкое распространение получили внутрифирменные игры, включающие более выраженный драматический компонент. В них участники получают возможность развить управленческие навыки, обучиться принимать решения в сложных ситуациях с учетом многих факторов; в переговорах разных уровней для принятия оптимальных решений и т.д.).

С одной стороны ДИ позволяет использовать все виды деятельности, используя необычные ситуации; эта новая возможность достижения решения той цели, которую ставят организаторы игры. Например: придя в младшие классы вы можете им объяснить как хорошо быть лидером, волонтером или провести какую –



то игру для выявления тех качеств, которые необходимы лидеру и вы уже с первого занятия сможете набрать команду для работы.

### **Слайд 17**

Исходя из полученного теоретического материала, мы можем сделать вывод, что деловая игра дает возможность достижения целей и задач быстрее, чем традиционная форма- лекции беседы и т.д. Что деловые игры в своей основе имеют поиск оптимальных решений конкретной проблемы или задачи, которые возникают в практической деятельности. Я считаю, что это очень эффективный и полезный вид деятельности для учащихся, студентов и работников в настоящее время.

Деловая игра позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил обсуждения, стимулирования творческой активности участников как с помощью специальных методов работы (например, методом «Мозгового штурма»), так и с помощью модеративной работы психологов-игротехников, обеспечивающих продуктивное общение.

### **Слайд 18**

Подводя итоги: скажем, что каждая деловая игра имеет свою форму, структуру, в некоторых случаях структура различна, но в основном имеются обязательные общие этапы, такие, как: имитационная модель, игровая модель, цели игры, сценарий, распределение ролей, правила игры и подведение итогов. А главная особенность деловой игры – это «смоделированная» действительность», *ситуации* или *имитационной модели*, максимально приближены к жизненной ситуации. Весь полученный опыт можно было «перенести» в реальную жизнь и там использовать.

## **6. Практическая часть. Деловая игра «Я лидер».**

### **Слайд 19**

Сегодня мы проведем еще одно задание для закрепления занятия, в виде деловой игры, в ходе которой вам необходимо будет показать, чему вы научились на занятиях «Школы лидера» изучая раздел «Игротехника: творческие игры, подвижные игры, игровая деятельность».

Мы попробуем смоделировать следующую ситуацию деловой игры. Вы молодые люди, после окончания университетов пришли на собеседование фирмы, у которой возникла необходимость набрать на работу молодых перспективных сотрудников. Я пригласила себе в помощь специалистов – экспертов по работе с кадрами и технических секретарей. Две недели назад компания объявила о конкурсе на вакантные места.

Предлагаю вам поделится на 2 группы.

Внимание! Инструкция: В ходе игры вы должны помнить, что наши эксперты- это представители фирмы и по вашим деловым, лидерским качествам они подбирают сотрудника фирмы. Претенденты должны знать основы организаторской деятельности, основы публичных выступлений, умение работать в команде, проектную деятельность. А наши педагоги будут в роли представителей

лаборатории общественного мнения. Оценивать вас будут индивидуально по вашим личностным качествам: кто из вас сможет реализовать себя в игре: как организатор, как генератор идей, как исполнитель и в результате выведут абсолютного лидера.

Сегодня на роль экспертов я пригласила \_\_\_\_\_  
Слово экспертам- они называют какие фирмы они представляют и направление деятельности \_\_\_\_\_

Внимание!

## **Слайд 20**

### **Права и обязанности эксперта фирмы**

1. Внимательно следить за ходом игровой деятельности и не вмешиваться.
2. Оценивает деятельность участников деловой игры в соответствии с разработанными критериями;
3. Готовит заключение по оценке деятельности команд.
4. Выступает с результатами оценки деятельности команд;

### **Права и обязанности технического секретаря**

1. По ходу игры после выполнения каждого задания разноцветные жетоны- наклейки каждому участнику команды на чистый лист. И по окончании игры передать подсчитанные баллы экспертам.

## **Слайд 21**

### **ОБЩИЕ ПРАВИЛА для игроков:**

1. Каждый участник обязан действовать в соответствии с правилами игры, выполнять задания и обсуждать проблемы в соответствии с элементами сотрудничества в командах.
2. Строго соблюдают регламент
3. Доброжелательно выслушивают мнения;
4. Активно участвуют в работе команд.

Внимание! Ребята. Вы- группой пройдете несколько этапов. На каждом этапе будут оценивать вас будут индивидуально, и по результатам- эксперты и представители лаборатории общественного мнения определять абсолютного лидера сегодняшней игры - готового стать сотрудником фирмы.

Эксперты- специалисты готовы, представители лаборатории общественного мнения готовы, и мы приступаем к игре.

## **Слайд 22**

- 1 этап. Задание. **«Давайте познакомимся!»**- Здесь вы должны показать свои умения презентовать себя. (*чистые листы и ручки*)  
Самопрезентация – коллективное. (*защитить так, чтобы заинтересовать представителей компанию - общий портрет группы- словесный*) (3 минуты)

## **Слайд 23**

- 2 этап. Задание – умение мыслить креативно.

### **Безумства архитектора**

Как вы смотрите на то, чтобы примерить на себя роль архитектора и спроектировать дом? Не умеете рисовать или вспомнили с ужасом школьные уроки черчения? Ничего страшного, умение рисовать и чертить здесь дело десятое. Главное – процесс. Ну что, согласны? Отлично, тогда поехали. Перед вами на столе предметы: мандарин, вода, коробка, и.т.д. Эти предметы – обязательное условие заказчика, которому вы проектируете дом. Вы можете использовать цветовую гамму, объем, форму этих предметов. Дайте своей фантазии волю. Рисуйте и представляйте, как бы это выглядело в реальной жизни. (5 минут). (карандаши, чистые листы, бутылка с водой, бумажные цветы, апельсин, яблоко, огурец, коробка, линейки, стерки).

### **Слайд 24**

**3 этап.** Задание – умение работать в команде.

#### **«Групповая скульптура»**

Каждый участник одновременно и скульптор и глина. Он находит свое место в соответствии с общей атмосферой и содержанием композиции. Вся работа происходит в полном молчании.

В центр комнаты выходит первый участник (*это может быть любой желающий или назначенный ведущим человек*) и принимает какую-то позу.

Затем к нему пристраивается второй, третий пристраивается уже к общей для первых двух участников композиции. Выполняя это упражнение, необходимо: 1) действовать в довольно быстром темпе, 2) следить, чтобы получающиеся композиции не были бессмысленной мозаикой изолированных друг от друга фигур. Вариант: "застывшая" скульптура может "ожить". А второй команде дать название скульптуре. (3 минуты)

*(умение работать в команде)*

**Педагог:** Дорогие участники игры. Пока эксперты готовятся, мы с вами подведем итоги нашего занятия: Давайте вспомним и еще раз теоретическую часть и повторим: деловые игры имеют форму (сегодня у нас была ролевая игра) структуру, этапы, правила для каждого участника, систему оценивания (эксперты), а также служат развитию и формированию личности, вырабатывают **инициативу и самостоятельность в принятии решений**. Сегодняшняя ДИ показала, то что **строение игры**, отражает **логику практической деятельности**, и поэтому они являются не только эффективным средством усвоения знаний и формированием умений, но и способом подготовки к профессиональному общению.

**Педагог:** Уважаемые эксперты вам слово. Я думаю, наша деловая игра позволила вам получить ясное представление о том, как наши ребята ведут себя в команде. Кто из членов команды станет естественным лидером, кто - генератором идей, а кто будет предлагать эффективные пути их воплощения. Выбрали себе специалиста достойного работать в вашей фирме? (*рассказывают о результатах всех участников, и пробуют определить возможности детей и выявить лидера*).

**Выступают эксперты.**

Уважаемые коллеги ваши результаты – результаты лаборатории общественного мнения мы просим огласить в конце занятия.

Спасибо!

### **8. Подведение итогов.**

## Слайд 25

### **Ход:** Проводиться игра «Мое мнение...»

*(Упражнение помогает участникам вспомнить то, что происходило на занятии, соединить в единое целое свои впечатления о нем и полученную информацию. Помогает завершить занятие живой, активной, запоминающейся манере).*

**Ход:** А теперь каждому из вас я предлагаю придумать одно прилагательное-определение, которое отражает суть нашего сегодняшнего занятия и прокомментировать. Например, активный, информативный и т.д.

**Педагог:** Спасибо ребята! А сейчас я попрошу вас, улыбнуться, как улыбается очень вежливый японец и послушать рассказ: «Кот и колокольчик».

В одном большом деревенском доме жила мышинная семья. Много лет мыши жили счастливо и беззаботно, хозяйничали на кухне и съедали все, что могли найти.

Но в один вовсе не прекрасный день пришла беда. Хозяйева устали от мышинных набегов и купили кота. Кот хотел во что бы то ни стало доказать, чего он стоит, и стал гонять мышей, поймал и съел несколько сородичей!

Тогда одна из мышей созвала кризисную встречу, чтобы обсудить, как справиться с кризисной ситуацией. Эти мыши отличались прекрасными творческими способностями. Они устроили «мозговой штурм» и придумали массу идей, как избавиться от кота- «отравить», «застрелить», «до смерти напугать» и так далее. Наконец заговорила одна мышь.

-Почему бы не привязать на шею коту колокольчик? Тогда мы всегда будем слышать, где он, успеем сбежать и спрятаться. Все решили, что эта чудесная идея, стали хлопать умную мышь по спине и поздравлять с таким творческим решением. Но вдруг в разгар поздравления самая маленькая мышка, которая сидела в темном уголке и молчала, встала и подняла лапку.

-Можно спросить? - робко пропищала она.

-Конечно- сказала предводитель мышей- давай спрашивай.

- Ну, я думаю, это прекрасная идея и все такое, и я не хочу портить вам удовольствие, но... - мышка сглотнула, - а кто из нас будет привязывать коту колокольчик?

## Слайд 26

**Мораль.** Творческие идеи прекрасны, но только если они продуманы до конца. В организации деловой игры необходимо продумать все детально, она будет нежизнеспособной, если плохо продумана последовательность действий и взаимосвязи участников, не автоматизированы рутинные операции, если ход игры требует постоянного вмешательства ведущего.

## Слайд 27

Ребята! Я думаю для развития личностного роста, каждого из вас, и для достижения поставленной цели вам нужно как можно чаще в своей работе в школе, как лидерам ученического самоуправления необходимо использовать деловую игру. А рекомендации по форме и структуре я вам сейчас раздам. И если вы готовы, то методическая и практическая помощь будет всегда.

Успехов вам! И не огорчайтесь, если что-то не получится сразу. Неудачи - это прекрасный повод подумать, сделать выводы. И идти дальше!

Помните!

«Тот, кто хочет совершенствоваться, должен смотреть на свои проигрыши, как на уроки». Касабланка

Наше занятие подошло к концу. Цели поставленные в начале занятия выполнены.