**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖИ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**

**«ЦЕНТР ДЕТСКО-ЮНОШЕСКОГО ТУРИЗМА И КРАЕВЕДЕНИЯ»**

**МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ**

**к программе туристско-краеведческого направления «Путешествуем по Крыму»**

**«Разработка и проведение продуктивных (деловых) игр»**

Утверждена Методическим советом ГБОУ ДО РК «Центр детско-юношеского туризма и краеведения»

Протокол № \_\_\_\_ от «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_2019г.

Директор \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Осокина Е. А.

Автор: Идова Л.Н.,

Заместитель директора по УВР

ГБОУ ДО РК «Центр детско-юношеского туризма и краеведения»,

педагог дополнительного образования

г. Симферополь, 2019

**Пояснительная записка**

***Актуальность.***

Изменения, происходящие в мире в конце XX – начале XXI века, обусловили необходимость формирования активной личности, способной делать выбор, отвечать за него, уметь строить отношения с разными людьми, в том числе с различными ценностными основами. В Концепции федерального государственного образовательного стандарта общего образования сказано: «Развитие личности – смысл и цель современного образования... Новыми нормами становятся жизнь в постоянно изменяющихся условиях, что требует умения решать постоянно возникающие новые, нестандартные проблемы; жизнь в условиях поликультурного общества».

Актуальность проблемы формирования личностных образовательных результатов младших школьников, продиктована социальными запросами, предъявляемыми к школе, необходимостью приобщения учащихся к системе общечеловеческих ценностей, формирования основ гражданской идентичности, развитию умения учиться как первого шага к самообразованию и самовоспитанию, развитию самостоятельности, инициативы и ответственности личности как условия ее самоактуализации.

***Цели.***

Одна из важных целей деловых игр – подготовить ребенка к осознанному и ответственному выбору жизненного и профессионального пути. Подготовка ученика к выбору профессии должна начинаться уже в начальной школе. Чтобы ребенок осознанно сделал выбор в старших классах и далее во взрослой жизни, уже в начальной школе его надо познакомить с максимальным количеством профессий, начиная с ближайшего окружения, т.е. профессиями людей хорошо знакомых, чей труд дети наблюдают изо дня в день. Чем старше становится ребенок, тем важнее становится вопрос знакомства с профессиями.

Знакомство с профессиями позволит ученику сделать обоснованный выбор профиля обучения, а затем и профессии, так как профориентационная работа сегодня – неотъемлемая часть программы повышения качества образования. Концепция модернизации российского образования редусматривает «развитие профильного обучения, включая расширение возможностей по профессиональной подготовке учащихся при усилении акцента на социализацию, развитие способностей и компетентностей».

***Задачи:***

**Предметные:**

* развить у школьников практические навыки составления текстов на заданную тему;
* сформировать умения обработки информации;
* научиться редактировать тексты;
* развить правильную речь.

**Метапредметные:**

* развивать умения осознанного построения речевого высказывания;
* формировать умения подавать информацию;
* формировать умения выполнять учебное действие по алгоритму и фиксировать своё затруднения;
* познакомить с профессией экскурсовод, ее социальной значимостью и содержанием.

**Личностные:**

* развивать самостоятельность, способность к рефлексии собственных действий;
* развивать мотивы учебной деятельности и личностного смысла учения;
* повышать коммуникативную культуру каждого ученика.
* воспитать интерес к проблемам класса, школы, региона;
* развить самостоятельность мышления школьников, инициативу принятия решений, мотивацию достижения результата, взаимопомощь.

Для достижения поставленных целей и задач в деле развития личности школьника мной была сконструирована условно продуктивная (деловая) игра для детей средней и старшей школы, которая может использоваться в учебно-воспитательном процессе для достижения образовательных результатов.

***Область применения:*** дополнительное образование и внеурочная деятельность.

***Межпредметные связи:*** история, краеведение, география, биология, литература.

***Дидактическая цель:*** Отработать на практике знания по составлению и проведению экскурсий

**Методика организации и проведения**

**продуктивной (деловой) игры.**

Понятие продуктивная (деловая) игра для младших и средних школьников включает в себя модель профессиональной деятельности, где решаются теоретические или практические проблемы в рамках конкретной ситуации, а конечным результатом выступает проект.

*Схема продуктивной (деловой) игры*

Варианты решения,

разыгрывание ролей

Защита проекта

Проблемная ситуация

Рефлексия, вывод из профессии

Внедрение в

профессию

*Характеристика продуктивной (деловой) игры для школьников*

*Категории*

Продуктивная (деловая) игра для школьников

*Особенности*

Знакомство учащихся с разными видами профессий, где отрабатываются профессиональные навыки решения той или иной проблемы. В игре имитируются события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.), обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника, зал заседаний и т.д.). В игре отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Каждый участник имеет или определенное задание, или определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии с заданием. Тем самым у участников создается представление, как следовало бы действовать в определенных условиях. У ребенка появляется возможность попробовать себя в той или иной профессии, выполнить задания в соответствии со своей ролью, представить свой вариант решения, в виде проекта, поставленной перед ним проблемы.

Игра используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, развития творческих способностей, формирование умений, даёт возможность воспитанникам понять и изучить материал с различных позиций.

*Структура*

- Ввод в профессию;

- игровые и учебные цели, определяется объём необходимых знаний;

- содержание;

- сюжет (сценарий);

- правила (инструкции участникам);

- средства;

- функции и роли участников игры;

- игровые действия;

- защита проекта;

- результат;

- рефлексия, выход из профессии.

*Признаки*

- групповой характер, где на каждого участника оказывает воздействие атмосфера группы, группового сотрудничества;

- деятельностный характер, где учащиеся свои знания и умения могут применить в заданной игровой ситуации;

- игровой характер, где раскрываются взаимоотношения как в игре, так и вне её;

- принятие самостоятельных творческих решений, что позволяет научить ребенка не бояться совершить ошибку;

- социальная направленность, где учащиеся исполняют роли, осваивая социальный опыт, закрепляя в своих игровых действиях соответствующие планы, алгоритмы поведения и социальные отношения между участниками в той или иной профессиональной деятельности;

- представление своего проекта - решения.

*Характерные особенности*

1. моделирование профессиональной деятельности

2. реализация проблемной ситуации

3. распределение ролей между участниками игры

4. взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли.

5. наличие общей игровой цели у всего игрового коллектива

6. коллективная выработка решений участниками игры

7. создание проекта и дальнейшая его защита

8. наличие рефлексии каждого участника

Значение и специфика продуктивной (деловой) игры заключаются в познании окружающего мира через проигрывание различных ситуаций, в рамках определенной профессии, которые реально приближены к жизненной ситуации.

Организация продуктивной (деловой) игры включает три основных этапа:

*Подготовительный этап.*

Так как в первом полугодии идет адаптация к условиям новой образовательной деятельности, то данную игру лучше осуществлялось во втором полугодии. Предлагается изучить профессию, наиболее востребованную сегодня на рынке труда, учитывая региональный компонент. Изучение происходит на занятиях творческого объединения в рамках освоения дополнительной образовательной программы.

Использование игры «Экскурсовод» (приложение 1) дает:

* Формирование картины мира культуры как порождения трудовой предметно-преобразующей деятельности человека
* ознакомление с миром профессий, их социальной значимостью и содержанием
* Положительная «Я – концепция»
* Способность к рефлексии, умение строить свои отношения с людьми и миром с учетом самоорганизации, саморегуляции, самореализации и самоуважения на основе самоконтроля и самооценки своих действий.
* Мотивация учебной деятельности
* Социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы, любознательность и интерес к новому содержанию и способам решения проблем, приобретению новых знаний и умений, мотивации достижения результата, стремления к совершенствованию своих способностей.
* Учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу
* Внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»
* Ценностно-смысловые ориентации
* Знание моральных норм, наличие морально-этических суждений, способность к решению моральных проблем, способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения/нарушения моральной нормы, способность к самостоятельным поступкам и действиям, совершаемым на основе морального выбора, принятие ответственности за их результаты, целеустремленность и настойчивость в реализации духовных ценностей; нетерпимость к действиям и влияниям, представляющим угрозу жизни, нравственному здоровью и духовной безопасности личности, умение противодействовать им в пределах своих возможностей.
* Развитие этических чувств стыда, вины, совести как регуляторов морального поведения
* Установка на здоровый образ жизни
* Самостоятельность, настойчивость, выдержка
* Эстетические качества
* Воспитание чувства красоты, способности видеть и понимать прекрасное в окружающей жизни
* Развитие эмпатии как понимание чувств других людей и сопереживание им.

Учащиеся знакомятся с понятием профессия и что такое специальность, какими качествами обладает представитель той или иной профессии. Особое внимание уделяется изучению содержания труда профессий. Занятия построены в форме презентаций об изучаемых объектах (некоторые презентации дети готовят самостоятельно). На занятии учащиеся знакомятся с историей профессии, какие есть специальности, которые относятся к данной профессии, и чем занимается каждый специалист.

К концу года результатом такой работы становится создание каталога детских экскурсий «Мой Крым». Дети пишут статьи, сочинения, рассказы, делают фотографии, презентации.

На этом же этапе дети учатся вести диалог, правильно аргументировать свою точку зрения, создавать творческие проекты и их представлять. Знакомятся с разными методами поиска решения проблемы: «Мозговой штурм», «Аквариум», «Снежный ком», данные навыки необходимы для участия в продуктивной (деловой) игре.

Можно выбрать любую из профессий, но я рассматривала игру для профессии экскурсовод, т.к. это профессия не только является одной из самых востребованных в республике, но и развивает у ребенка кругозор, учит слушать, правильно говорить, взаимодействовать с окружающими, видеть и чувствовать окружающий мир. И если в последствии выбором школьника станет другая профессия, он, благодаря такой игре, получит обширный комплекс компетенций необходимых в дальнейшей жизни.

*Этап реализации включает в себя:*

*Разработка игры.*

Педагог подбирает профессию, которую будут разыгрывать дети. Выбор профессии зависит от того, какую тему надо закрепить, какие навыки надо отработать. Выбор продуктивной (деловой) игры для школьников в первую очередь зависит от того, какие образовательные, развивающие, воспитательные цели ставит перед собой преподаватель, какие задачи требуют своего разрешения. Важен состав учащихся, их интеллектуальное развитие, интересы, уровни общения и совместимости т.п. Далее создается сценарий, распределяются роли, разрабатываются критерии оценивания. При отборе содержания игры необходимо, чтобы материал был эмоционально насыщен, запоминался, были выбраны более актуальные профессии и подобраны роли максимально приближенные к реальным.

*Отработка отдельных элементов игры.*

Если игра требует дополнительной подготовки, то педагог отрабатывает с воспитанниками их роли перед игрой (что и как говорить, что делать исполняя свою роль и т.п.) по необходимости.

*Ввод в игру.*

Перед началом игры педагог знакомит учащихся с профессией, которую они будут проигрывать, с должностями, которые входят в эту профессию и их функциями. Задания даются четкие, выполнимые, с указанием, где можно найти информацию, что необходимо выполнить.

Например, продуктивная (деловая) игра «Экскурсовод», вступление педагога: «…Сегодня каждому из вас, ребята, предстоит примерить на себя роли сотрудников туристической фирмы «Любимый Крым», где мы попытаемся разобраться с тем, что представляет из себя работа экскурсионной фирмы. Для этого, каждый из вас получит свою должность (дети делятся на 5 групп по несколько человек в каждой). Каждая группа отвечает за свой отдел, в которые входят: 1- фотограф, 1 – корректор, 1 – краевед, 1 -составитель текста и отдельно: 1-менеджер по рекламе и 1 - статист. А я с вашего позволения стану клиентом…».

Также учащиеся делятся на группы и распределяют роли. На первом этапе педагог распределяет роли, а в дальнейшем учащиеся сами выбирают, кем они будут.

*Проведение игры.*

Ребята в группе анализируют изученный материал, выполняют задания. Например: «Клиент: «Мы часто слышим, что … нечего посмотреть, а то, что предлагают, не интересно».

Задание 1 группе: статисту - опросить одноклассников (можно из параллельного класса) где бы в Крыму они хотели побывать и почему. (вопросы составляет ученик 2-3 вопроса и заранее проводит опрос). Краеведу – найти информацию об этих местах. Фотографу – сделать или найти в сети Интернет фотографии этих мест.

Учитывая, что продуктивная (деловая) игра является средством коллективной выработки решений и защиты этого решения, в структуре игры на каждом этапе предусматривается следующее:

* анализ состояния предложенной проблемы;
* выработка частных (локальных, промежуточных) решений той или другой задачи.
* анализ (обсуждение) выработанных частных решений;
* выработка и принятие обобщенного (согласованного) решения;
* анализ обсуждения обобщенного решения;
* оформление данного решения в «продукт» (проект).

*Защита проекта.*

Каждая группа или общий коллектив представляет свой проект – экскурсию (можно виртуальную). Учащиеся проводят экскурсию. Экскурсантами могут представители других творческих объединений или группы-участники. Экскурсанты получают листки оценивания, где они фиксируют результаты проведенной экскурсии для каждой группы. В конце игры педагог оглашает результаты. Проводится обсуждение представленных проектов.

*Анализ и обобщение*

В конце игры проводится обсуждение педагога с группами, что получилось, что не получилось, что было интересно, какие были допущены ошибки и т.п.

Пример: «Рефлексия. Можно сделать опрос каждого или обсудить вместе:

1. Что понравилось?

2. Что не получилось и почему?

3. Какие возникли трудности? Как справились?

4. Что не понравилось? Как можно изменить, ваши предложения?».

В заключение педагог констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на сопоставление использованной имитации с реальной ситуацией.

Например: «…Теперь подведем итог. Сегодня мы с вами работали над составлением текстов, его коррекцией, вспомнили правила составления текста, его оформление, типы текстов; правила ведения диалога, речью.

Каждый из вас сыграл свою роль, будь то роль краеведа, корректора, экскурсовода, фотографа или составителя текста.

Я думаю, что все экскурсии практически готовы. Мы обязательно пригласим других ребят и проведем эти экскурсии для них, а еще мы включим ваши экскурсии в наш каталог «Любимый Крым». Желаю всем плодотворной работы…».

*Участие в продуктивной (деловой) игре дает возможность:*

* проверить себя, как поняты пройденные темы, знание которых необходимо для работы. При участии в продуктивной (деловой) игре учащимся требуется знание разных тем, разная глубина проникновения в тему. Учащиеся заново осмысливают полученные знания по теме, которая проигрывается в игре, осознают, какой материал они знают недостаточно хорошо, что нужно доработать;
* понять на сколько они научились собирать и обрабатывать полученный материал, строить логические переходы, владеть речью;
* попробовать свои силы в разных ролях, которая им нравится, которая у них хорошо получается, от выполнения которой они испытывают удовлетворение, чувство радости, положительные эмоции. Успешность достигается за счет адекватного выбора учащимися своей роли в продуктивной (деловой) игре;
* участвовать в поэтапных обсуждениях совместных и индивидуальных усилий, в которых дети учатся высказывать собственное мнение, прислушиваться к мнению одноклассников, эффективно работать в группе, принимать критические замечания;
* представить творческий проект (продукт) своей игровой деятельности. В такой деятельности ребенок утверждается как личность, ощущает свою личную значимость, уникальность, неповторимость. При работе над проектом учащиеся творчески перерабатывают учебный материал, изученный на уроках или полученный из дополнительной литературы, самостоятельно мыслят, проявляют фантазию.

Участие в продуктивных (деловых) играх влияет на развитие личностных качеств учащихся, а следовательно, и интерес к изучению предметов.

Педагогический потенциал продуктивной (деловой игры) в развитии личности школьников, их творческого мышления. Школьник приобретает способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя задачи, развивает системное мышление, целостное понимание не только природы и общества, но и себя, своего места в мире, учится моделированию отношений. Происходит их профессиональная ориентация, отработка правильных моделей поведения, действия социально востребованных ролей. Все участники выступают в различных ролях и принимают решения, сообразуясь интересам своей роли.

Создание модели профессиональной деятельности, в которой участники игры действуют в смоделированных учебно-воспитательных ситуациях, представляющих собой конкретные трудовые задачи.

Формируются социально-значимые качества, которые необходимы человеку для жизни в нем. Способность сотрудничества и взаимодействия; умение работать в составе малой группы; способность эффективно разрешать конфликты. Усвоение необходимых предметно-технологических знаний и опыта. Индивидуальные особенности, которые являются условиями успешного выполнения какой-либо одной или нескольких деятельностей. Специальные знания, умения и навыки, обеспечивающие успешное выполнение учеником различных видов деятельности. Умение отстаивать свою точку зрения.

Происходит творческое самовыражение, проявляется самостоятельность и активность в среде сверстников. Предъявление личностного «Я» во взаимодействии с миром, людьми.

Способность к согласованию и соотнесению своих действий с другими, принятию и восприимчивости другого, подбору и предъявлению аргументов, выдвижению альтернативных объяснений, обсуждению проблемы, пониманию и уважению мнений других и на основе этого к регулированию отношений для создания общности обучающихся в достижении единой цели деятельности, а также преодоление психологических барьеров в общении на публике, в умении четко и лаконично владеть навыками общения развивают коммуникативные способности.

Развивается познавательный интерес. Участники игры получают и усваивают большее количество информации, основанной на примерах конкретной деятельности, что способствует приобретению навыков принятия решений, возможность самостоятельно определять цели деятельности, пути и средства их достижения, обоснованно отстаивать свой вариант решения проблемы.

Мотивирует детей работать для достижения целей, тем самым удовлетворяя свои личные желания и потребности.

Происходит саморазвитие и развитие лидерских качеств. Наличие способности сосредоточиться на достижении цели, преодолевая любые возникающие препятствия; физическое и моральное проявление уверенности в собственных силах; твёрдость и последовательность действий, которые ведут к достижению цели.

Склонность личности придерживаться в своем поведении общепринятых социальных норм, исполнять свои обязанности и ее готовность дать отчет за свои действия перед обществом и самим собой воспитывает ответственное отношение к делу.

Один из основных путей, обеспечивающих повышение уровня образования – это вооружение учащихся основами научных знаний, дающих ключ к пониманию общественной жизни. Накопление опыта и использование его в дальнейшем.

Так же педагогический потенциал продуктивной (деловой) игры в подготовке школьников включает: ее социализирующие возможности, позволяющие учащимся осознавать себя частью общества, постичь нормы и традиции той или иной культуры; развивающие возможности продуктивной (деловой) игры, активизирующие творческие, коммуникативные способности младших школьников; дидактические возможности продуктивной (деловой) игры: вхождение в будущую профессию; психотерапевтические возможности продуктивной (деловой) игры, создающие адаптивные условия для преодоления психологических барьеров в общении на публике, в умении четко и лаконично владеть навыками общения.

Педагоги могут конструировать продуктивные (деловые) игры для воспитанников, исходя из специфики учебного процесса конкретного образовательного учреждения, особенностей учащихся и своих собственных возможностей.

*Рекомендации по организации и проведении продуктивной (деловой) игры.*

Выбор продуктивной (деловой) игры в первую очередь зависит от того, какие образовательные, развивающие, воспитательные цели ставит перед собой преподаватель, какие задачи требуют своего разрешения. Важен состав учащихся, их интеллектуальное развитие, интересы, уровни общения и совместимости т.п.

Разрабатывая игру, необходимо помнить, что чем больше свобода выбора решений, тем охотней игроки включаются в процесс. Сюжет игры должен представлять собой постоянное столкновение интересов учащихся.

При отборе содержания игры необходимо, чтобы материал был эмоционально насыщен, запоминался, были выбраны более актуальные профессии и подобраны роли максимально приближенные к реальным.

Для каждой игры разрабатывается документация и необходимые методические материалы.

Составляется план игры, который содержит: название игры; ее концепцию, цели, общее содержание и условия проведения, на какой возраст она ориентирована и т. п.

В сценарии дается характеристика объекта продуктивной (деловой) игры, порядок проведения, состав участников, перечень должностных лиц, деятельность которых моделируется в игре, их роли, исходная информация, справочные материалы и таблицы, необходимые для обработки информации и подготовки соответствующего решения. Характеризуются правила и методические рекомендации игры и подведения итогов.

*Проведение продуктивной (деловой) игры включает несколько этапов.*

Прежде всего, для успешного ее проведения важно заранее продумать все детали, провести подготовительную работу.

Перед проведением игры необходимо:

* тщательно изучить индивидуальные характеристики учащихся;
* изучить интересы и увлечения учащихся;
* предварительно подготовить участников игры, используя для этого внеурочное время, или часть урочного времени;
* хорошо подготовить необходимые атрибуты для игры и перед игрой напомнить учащимся, что им необходимо принести с собой.

Во время игры педагог, поощряя и стимулируя самостоятельную работу учащихся, должен одновременно контролировать игровую ситуацию. При этом необходимо:

* доходчиво объяснить правила игры, которые должны быть простыми, а содержание предлагаемого материала доступным для младшего школьника;
* внимательно следить за ходом игры, выполнением ее правил и всегда быть готовым к быстрому разрешению конфликтов среди участников игры;
* давать игрокам вести активную дискуссию друг с другом во время игры; предоставлять ее участникам максимальную самостоятельность;
* следить за тем, чтобы каждый ученик принимал активное участие в игре;
* следить за игровым временем;
* стараться проводить игру таким образом, чтобы были заинтересованы не только в самой игре, но и в изучаемом материале;
* привлекать к судейству учащихся; добиваться, чтобы их оценка результатов игры была справедливой и соответствовала принятым критериям.
* После окончания игры
* проводить обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации с реальностью;
* поощрять победителей.

Методологические трудности и зоны риска при конструировании продуктивных (деловых) игр:

* Нельзя играть в то, о чем учащиеся не имеют представления, это ведет к профанации продуктивной (деловой) игры. Это означает, что компетентностное участие обучающихся в игре требует заблаговременной их подготовки (например, следует предварительно учить дискуссии, методам анализа ситуации, методам разыгрывания ролей и т.п.)
* Преподаватель наиболее активен на этапе разработки, подготовки игры и на этапе ее рефлексивной оценки. Чем меньше вмешивается преподаватель в процесс игры, тем больше в ней признаков саморегуляции, тем выше обучающая ценность игры.
* При объяснении целей игры и содержания ролей нужно учитывать, что многие дети просто не умеют формулировать свои вопросы. Для того, чтобы снять эту проблему и помочь школьникам не бояться задавать вопросы, можно специально, еще до начала игры объявить, что тот, кто задает вопросы, помогающие всем остальным понять содержание и правила игры, повышает свои шансы стать победителем.

**Предполагаемый результат**

Эффективность игры зависит от степени отражения в игровой ситуации особенностей профессиональной деятельности, поэтому при разработке заданий следует учитывать, чтобы в них наглядно были представлены пути и возможности переноса теоретических знаний в практическую деятельность, а также зависимость эффективности этой деятельности от качества теоретических знаний.

Любой ученик, с любыми способностями, с любым уровнем знаний может успешно участвовать в продуктивной (деловой) игре, т.к. уровень проведения игры может быть разным; учащиеся могут выполнять множество видов действий и найти соответствующие своим способностям и индивидуальным особенностям. Задача педагога – дать возможность каждому учащемуся наиболее эффективно использовать свои способности, быть успешным в выбранном им виде деятельности.

Результатом участия в продуктивной (деловой) игре станет обширный комплекс компетенций необходимых в жизни.

**Знания:**

* как редактировать и оформлять тексты;
* типы текстов;
* сущность, функции, признаки экскурсии;
* особенности проведения экскурсий;
* классификация экскурсий;
* что такое «портфель экскурсовода», экскурсия.

**Умения:**

* Информационная компетенция:
* ученик умеет самостоятельно систематизировать, анализировать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию и передавать ее;
* коммуникативная компетенция: ученик владеет способами совместной деятельности при работе в группе, умениями искать и находить компромиссы;
* учебно-познавательная: ученик умеет организовывать планирование, анализ, рефлексию, самооценку учебно-познавательной деятельности;
* Личностная компетенция:
* с уважением относится к интересам других учащихся,
* проявлять позитивное отношение к проблемам класса, школы.

Приложение № 1

Сценарий проведения продуктивной (деловой) игры.

Тема: «Экскурсовод»

Возрастная категория: учащиеся 5-11 классов

Виды деятельности: беседа, работа в группах, работа с иллюстративным материалом, работа со статистическими данными, анкетами, самостоятельная работа с источником информации, участие в учебном диалоге, разыгрывание ролей, представление своей части работы.

Игровая задача: ребята должны составить экскурсию по одному из районов города.

*Реквизит:*

Листы бумаги, фотографии, ручки, бейджики для участников, компьютер, принтер, мультимедийный проектор.

План подготовки:

* подготовить бейджики с должностями сотрудников: фотограф, корректор, краевед, составитель текста; менеджер по рекламе; статист; экскурсовод т.д.;
* раздать слова ролей детям; фотографу сделать фотографии объектов; составителям текста продумать и составить текст экскурсии и т.д.

***План проведения игры:***

**I.** **Вступительное слово** педагога с представлением экспертного совета и распределением ролей деловой игры «Экскурсия»

**ІІ.** **Основная часть**

* 1. Этап «Подготовка» (разработка маршрута, взаимоотношения участников экскурсии, особенности, реклама)
  2. Этап «Достопримечательности» (особенности рассматриваемых экскурсионных объектов, интересные факты)
  3. Этап «Портфель экскурсовода» (описание содержания, целесообразность использования)
  4. Этап «Написание текста» (вступление, основные точки, переходы, заключение)
  5. Этап анализа и обобщения
  6. Этап «Проведение экскурсии» (проведение виртуальной экскурсии)

**III. Заключение**

Слово педагога.

**IV. Рефлексия**

Можно сделать опрос или обсудить вместе

* Что понравилось?
* Что не получилось и почему?
* Какие возникли трудности? Как справились?
* Что не понравилось? Как и что можно изменить, ваши предложения?

**V. Подведение итогов.**