Автор: Брашко Евгения Владимировна, учитель технологии МАОУ СОШ № 67 с углубленным изучением отдельных предметов г.Екатеринбурга Свердловской области

**Деловая игра для учащихся 10-х классов по теме "Понятие об основах проектирования"**

Программа: Матяш Н., Симоненко В. Технология. 10-11 классы. Базовый уровень. – М.: Вентана-Граф, 2012.

В 10 классе мы ориентируем учащихся на выполнение не столько прикладных проектов, сколько связанных с предпринимательством. Однако учащимся бывает очень сложно понять, что в таких проектах необходимо учитывать не столько свой интерес, сколько интерес потребителей, заказчиков услуги и тех, кто, условно говоря, инвестирует проект. Помочь осознать это, призвана деловая игра.

Учащиеся делятся на несколько команд. Одна – это бизнесмены (от 2 до 6 человек), которым предстоит совместно решить, в чей проект они вложат свои деньги. Остальные (3 команды) – участники, предлагающие проекты со своими идеями.

***Инструкция для всех.*** Представьте себе, что школам предлагается создать живые уголки природы – цветы, рыбки, животные… Что хотите! Деньги дадут спонсоры. Но вас много, а спонсор вложит деньги только в то предложение, которое его заинтересует.

***Инструкция для команды бизнесменов***. Вы должны сообща договориться о критериях, по которым вы будете определять победителя. Ваш интерес – вложить деньги с умом, чтобы в газетах написали о вас, но без иронии. Вы не хотите просто выбросить деньги на ветер. Вам бы хотелось их вложить так, чтобы школа могла бы и сама на этом проекте заработать (хоть немного). Необходимо подумать о безопасности, окупаемости, актуальности, практической значимости. Ваше право выбрать одного победителя или отказать всем, если они не будут отвечать вашим критериям.

Далее команда бизнесменов обсуждают критерии.

***Инструкция для команд-соискателей.***Вам предлагается подумать и решить, какой живой уголок появится в школе. Школа – реальная, наша. Перед вами несколько фотографий. Выберите тот объект, с которым вы хотите работать. Предлагаю делегировать каждой команде по 1 игроку для выбора объекта. Ваша задача - обосновать выбор объекта, выявить актуальность, практическую значимость, продумать безопасность, может быть, окупаемость. Главное - убедить команду бизнесменов выделить деньги именно вам. Не забудьте составить смету расходов (на что потребуются деньги).

***Материалы к уроку:***

1. Фотографии по нескольким категориям:
	1. Дикие крупные животные – тигр, медведь, кабан, лев…
	2. Дикие мелкие и домашние животные – белка, носуха, заяц, кролик, ягненок…
	3. Птицы – павлин, страус, ласточки, попугай….
	4. Рыбы – декоративные, осетровые, скат…
	5. Цветы – розы, подсолнухи, лотосы….
2. Бумага для черновиков, ручки, карандаши.

На обсуждение командам дается 5-10 минут. На презентацию идеи – не более 5 минут. Команда бизнесменов имеет право задавать вопросы (время на вопросы и ответы – не более 3 минут).

После выступления всех команд "бизнесмены" обсуждают результаты, заполняют протокол (соответствие критериям, которые они обсудили).

Пока команда бизнесменов принимает решение, ведущий (учитель) обсуждает с остальными участниками сильные и слабые стороны их проектов, соответствие реальным условиям. Например, часто ученики предлагают завести в школе тигра или медведя, но это не безопасно; игнорируют цветы, хотя в условиях не было запрета; в качестве окупаемости предлагают показывать зверя за деньги, причем стоимость услуги превышает входной билет в зоопарк. Учитель совместно с ними находит их ошибки и удачи.

Команда бизнесменов объявляет решение, комментируя его.

Подводятся итоги, команда-победитель может быть поощрена пятерками за урок.

**Рефлексия**. Каждой команде предлагается подумать, за что они могли бы себя похвалить, а на какие ошибки им следует обратить внимание (до 3 минут).

Завершается урок объявлением темы проекта и предложением учащимся к следующему уроку подобрать необходимую информацию.

**Список литературы:**

1. Матяш Н., Симоненко В. Технология: Учебник для 10-11 классов. Базовый уровень. – М.: Вентана-граф, 2012.
2. Матяш Н., Симоненко В. Методические рекомендации. Технология. 10-11 классы. Базовый уровень. – М.: Вентана-граф, 2012.