

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН»

**ТЕХНОЛОГИИ ФОРМИРОВАНИЯ ОБЩИХ
И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ:
педагогическая (дидактическая) игра как форма
организации интерактивного обучения**

Методические рекомендации

КАЗАНЬ
2015

ББК 74.57

Т38

Руководитель проекта

Р. Г. Хамитов, ректор ГАОУ ДПО ИРО РТ, канд. пед. наук, доцент

Научный редактор:

Я. Б. Руднева, проректор по научной и инновационной деятельности ГАОУ ДПО ИРО РТ, канд. ист. наук

Авторы-составители:

Э. П. Митрофанова, заместитель директора по научно-методической работе ГАОУ СПО «Казанский энергетический колледж»

Р. М. Ахметшина, заведующий лабораторией менеджмента качества профессионального образования ЦРПО ГАОУ ДПО ИРО РТ

Технологии формирования общих и профессиональных компетенций: педагогическая (дидактическая) игра как форма организации интерактивного обучения: метод. рекомендации / авт.-сост. Э. П. Митрофанова, Р. М. Ахметшина. – Казань: ИРО РТ, 2015. – 94 с.

Методические рекомендации выполнены в целях дидактического обеспечения реализации ФГОС СПО через внедрение в образовательный процесс педагогических (дидактических) игр. В рекомендациях рассматриваются типология педагогических (дидактических) игр, их отличительные признаки, сравнительные характеристики, методика их подготовки и проведения.

Методические рекомендации направлены на совершенствование профессиональных компетенций инженерно-педагогических работников профессиональных образовательных организаций в области применения практикоориентированных технологий обучения при подготовке квалифицированных рабочих и специалистов среднего звена.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	4
1. ТЕХНОЛОГИИ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ.....	6
1.1. Выбор технологий для формирования общих и профессиональных компетенций.....	6
1.2. Педагогическая (дидактическая) игра как форма организации обучения.....	14
1.3. Деловые и ролевые игры: отличительные признаки и сравнительная характеристика.....	17
1.4. Ролевые и деловые игры в дистанционном обучении.....	23
1.5. Методика подготовки и проведения педагогических (дидактических) игр (на примере обучения профессии «Токарь»).....	26
2. СЦЕНАРИИ ДЕЛОВЫХ ИГР.....	38
2.1. Деловая игра «Количественное определение фенола в сточных водах фотоколориметрическим методом» для обучения профессии «Лаборант-аналитик».....	38
2.2. Деловая игра «Оформление информационного стенда» для обучения профессии «Секретарь».....	44
2.3. Деловая игра «Организация комплексных обедов на предприятиях общественного питания» для обучения профессии «Повар, кондитер».....	50
2.4. Ролевая игра «Почему растут цены?» (совещание у президента республики) для обучения профессии «Секретарь».....	56
Библиографический список.....	81
Приложения.....	83

ВВЕДЕНИЕ

Принцип активности обучающихся в процессе подготовки квалифицированных кадров является одним из основных принципов профессионального обучения. Под активностью обучающегося в образовательном процессе подразумевается деятельность, которая характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью к освоению профессиональных компетенций, результативностью и соответствием социальным нормам.

Известно, что любая технология обучения предполагает использование средств, активизирующих и интенсифицирующих деятельность обучающихся. Такие технологии в практике профессионального образования получили обобщенное название – технологии интерактивного обучения. Технологии интерактивного обучения рассматриваются как способы освоения компетенций (усвоения знаний, формирования умений и навыков) в процессе взаимодействия педагога и обучаемого как субъектов образовательной деятельности. Сущность данных технологий состоит в том, что они опираются не только на процессы восприятия, памяти, внимания но, прежде всего, на творческое, продуктивное мышление, поведение, общение. При этом процесс обучения организуется таким образом, что обучаемые учатся общаться, взаимодействовать друг с другом и другими людьми, учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа производственных ситуаций, ситуационных профессиональных задач и соответствующей информации [18].

Особое место среди технологий интерактивного обучения занимает педагогическая (дидактическая) игра. Спектр педагогических и дидактических возможностей игровых форм обучения достаточно широк, однако в педагогической практике они используются не в полном объеме. В то же время, теория и практика профессионального образования показывает, что компетенции формируются лишь в процессе самостоятельной деятельности, поэтому образовательный процесс должен выстраиваться так, чтобы обучающиеся оказывались в условиях, способствующих их становлению. Для этого требуется создание определенных си-

туаций, выбор соответствующих организационных форм, методов и средств обучения, воспитания.

Данное методическое пособие выполнено в целях дидактического обеспечения реализации ФГОС СПО через внедрение в образовательный процесс педагогических (дидактических) игр и направлены на совершенствование профессиональных компетенций преподавателей в области применения практикоориентированных технологий обучения при подготовке квалифицированных рабочих и специалистов среднего звена.

1. ТЕХНОЛОГИИ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

1.1. Выбор технологий для формирования общих и профессиональных компетенций

Выбор педагогических технологий осуществляется по их характеристикам и классификации. Общепринятая классификация педагогических технологий в отечественной педагогике отсутствует.

В наиболее обобщенном виде все известные в педагогической науке и практике технологии систематизировал Г. К. Селевко [16]. Он классифицировал педагогические технологии по следующим основным критериям: по длительности, по использованию доминирующих принципов, по конечному результату, по отношению к преобладающему виду деятельности, по ведущему фактору развития, по научной концепции усвоения социального опыта, по ориентации на личностные структуры, по характеру содержания образования, по типу организации и управления познавательной деятельностью, по организационным формам, по отношению к ребенку, по преобладающему методу, по категории обучающихся, по направлению модернизации существующей традиционной системы обучения.

Представляет интерес классификация педагогических технологий на основе анализа закономерностей и структуры дидактического процесса. Согласно данной классификации педагогические технологии подразделяются на мотивационные, деятельностьсные и технологии управления.

Мотивационные педагогические технологии способствуют включению обучающихся в учебно-познавательную или учебно-производственную деятельность без длительного «вживания». Они ориентированы, прежде всего, на развитие внутренней мотивации личности и предполагают:

- создание атмосферы эмоциональной раскованности;
- создание атмосферы положительного отношения к деятельности и стремления к ней;
- формирование и развитие профессионального интереса;

- обеспечение оптимального педагогического общения;
- ориентацию на практический смысл изучаемого материала;
- индивидуальный подход к обучающимся, повышение оценки личности;
- ориентацию на конкретную профессиональную деятельность;
- убеждение, опора на положительные впечатляющие примеры;
- организацию обратной связи, основанной на информировании.

Деятельностные технологии связаны с организацией непосредственной деятельности обучающихся. Критериями классификации деятельностных педагогических технологий являются: их назначение, применение, цели усвоения и познавательная самостоятельность обучающихся, способы реализации целей обучения и развития. По назначению деятельностные педагогические технологии могут быть подразделены на технологии усвоения теоретических знаний и технологии выполнения практических заданий.

Признак применения позволяет выделить индивидуальные, т.е. предназначенные для выполнения одного конкретного задания, и общие педагогические технологии, пригодные для освоения любого задания, независимо от его конкретного содержания. В зависимости от целей усвоения и познавательной самостоятельности обучающихся, связанных с ориентацией на уровни усвоения учебного материала, деятельностные педагогические технологии можно подразделить на репродуктивные, проблемно-развивающие, эвристические. Соотнесение со способами реализации целей обучения и развития, обусловленными требованиями к процессу обучения, дает возможность выделить педагогические технологии организации проблемности усвоения и технологии формирования творческого профессионального мышления.

Педагогические технологии управления представляют собой систему способов и средств достижения результативности процесса обучения. Поскольку любое управление заключается в обеспечении решения поставленных задач наиболее оптимальным путем посредством постоянного слежения за ходом процесса и корректировки действий, то педагогические технологии управле-

ния включают в себя решение задач: постановки целей; актуализации опорных знаний; изучения индивидуальных особенностей личностей учащихся; анализа и принятия решений; контроля знаний и умений; оценки усвоения.

Приведенные классификации позволяют выделить три уровня употребления понятия «педагогическая технология» [16]:

1. **Общепедагогический (общедидактический уровень).** Педагогическая технология характеризует образовательный процесс в данном регионе, образовательной организации. Здесь педагогическая технология синонимична педагогической системе: в нее включаются совокупность целей, содержания, средств и методов обучения и даже алгоритм деятельности субъектов и объектов процесса (за исключением их самих).

2. **Частнометодический (предметный уровень).** Здесь педагогическая технология употребляется в значении частная методика, т.е. как совокупность методов и средств для реализации определенного содержания обучения, воспитания в рамках одного предмета, класса, группы обучающихся.

3. **Элементный (модульный) уровень.** На этом уровне выделяется технология отдельных частей учебно-воспитательного процесса: технология отдельных видов деятельности, технология формирования понятий, воспитание отдельных личностных качеств, технология урока, технология усвоения новых знаний, технология повторения и контроля материала, технология самостоятельной работы и др.

Требования к результатам освоения образовательных программ в соответствии с ФГОС среднего профессионального образования включают в себя следующие образовательные результаты, которые выступают предметом стандартизации:

- профессиональные компетенции в рамках каждого вида профессиональной деятельности по профессии или специальности;
- общие компетенции как результат освоения всех видов профессиональной деятельности по профессии или специальности.

Теория и практика профессионального образования показывает, что компетенции формируются лишь в опыте собственной деятельности, поэтому образовательный процесс должен выстраиваться так, чтобы обучающиеся оказывались в условиях, способствующих их становлению. Для этого требуется создание определенных ситуаций, выбор соответствующих организационных форм, методов и средств обучения, воспитания.

Перечислим некоторые направления модернизации учебно-воспитательного процесса средних профессиональных образовательных организаций, способствующие формированию компетенций.

1. Совершенствование классно-урочной формы организации профессионального обучения:

- комплексное внедрение технологий интерактивного обучения;
- комплексное использование информационно-коммуникационных технологий.

2. Внедрение новых организационных форм профессионального обучения:

- организация проектной деятельности обучающихся;
- выстраивание индивидуальных траекторий профессионального обучения.

3. Расширение и совершенствование внеурочной деятельности обучающихся:

- разработка планов внеурочной деятельности и воспитательной работы образовательных организаций по формированию общих и профессиональных компетенций.

А. М. Новиков различает следующие уровни активности личности [18]:

- ситуативная активность, которая ежедневно вызывается к жизни для решения отдельных частных задач, но погашается по мере их решения, следующий этап требует новой активности, новых решений;
- активность надситуативная – способность личности подниматься над уровнем требований ситуации, ставить цели, избыточные с точки зрения текущей задачи;

- творческая активность – самостоятельная постановка проблем и их решение.

Эти уровни активности можно выразить в виде трех уровней деятельности:

- операционный, когда человек решает лишь частные задачи, выполняет лишь отдельные операции – уровень ситуативной активности;

- тактический, когда человек успешно использует всю совокупность наличных средств и способов деятельности для решения текущих задач в изменяющихся условиях. Тактический уровень, наряду с овладением операционными умениями, требует ряда других компонентов – способности к быстрой ориентировке в изменяющихся ситуациях, владение общими алгоритмами рационального построения действий и их последовательности, умения планирования, пользования справочной литературой, умения распределения ролей при коллективной организации деятельности и т.д. Таким образом, тактический уровень деятельности соответствует надситуативной активности;

- стратегический, когда человек свободно ориентируется в изменяющихся жизненных ситуациях, в экономических, технологических и общественных отношениях, самостоятельно определяет место и цели собственной деятельности в соответствии с общими целями коллектива, организации и т.д. Стратегический уровень деятельности, наряду с овладением операционными и тактическими компонентами, требует развития еще и ряда других качеств личности: высокоразвитых познавательных умений, творческой активности, умения самоанализа процесса и результатов деятельности, широкого кругозора, коммуникативности и т.д. Стратегический уровень деятельности соответствует творческой активности личности.

Условно можно определить так: операционный уровень – это человек-исполнитель; тактический – активный деятель; стратегический – творческий человек, творец.

Как правило, активность является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организа-

ции соответствующей педагогической среды, т.е. применяемыми педагогическими технологиями.

В Таблице 1 перечислены некоторые формы и методы технологий интерактивного обучения и дана их краткая характеристика.

Таблица 1

Формы и методы технологий интерактивного обучения

Организационные формы, методы	Характеристика организационных форм, методов
Проблемная лекция	Предполагает постановку проблемы, проблемной ситуации и их последующее разрешение.
Семинар-диспут	Предполагает коллективное обсуждение какой-либо проблемы с целью установления путей ее достоверного решения.
Учебная дискуссия	Один из методов проблемного обучения; используется при анализе проблемных ситуаций, когда необходимо дать простой и однозначный ответ на вопрос, при этом предполагаются альтернативные ответы.
«Мозговой штурм»	Ставит своей целью сбор как можно большего количества идей, освобождение обучающихся от инерции мышления, активизацию творческого мышления, преодоление привычного хода мыслей при решении поставленной проблемы.
Педагогическая (дидактическая) игра	Выступает важным педагогическим средством активизации процесса обучения в профессиональной организации, отличается наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания. Это коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш.

Стажировка с выполнением должностной роли	Активный метод обучения, при котором «моделью» выступает сфера профессиональной деятельности, сама действительность, а имитация затрагивает в основном исполнение роли (должности).
Имитационный тренинг	Предполагает отработку определенных профессиональных навыков и умений по работе с различными техническими средствами и устройствами.

Особое место среди перечисленных форм и методов технологий интерактивного обучения занимает педагогическая (дидактическая) игра как одна из наиболее эффективных технологий формирования профессиональных и общих компетенций.

В Таблице 2 представлен перечень общих компетенций в соответствии с требованиями ФГОС СПО, а также характеристика видов деятельности обучающихся в процессе подготовки и проведения дидактических игр при подготовке квалифицированных рабочих и специалистов среднего звена.

Таблица 2

Формирование общих компетенций при подготовке и проведении педагогических (дидактических) игр

Формируемые компетенции в соответствии с ФГОС СПО	Виды деятельности обучающихся при подготовке и проведении дидактических игр
Понимать сущность, социальную значимость и конкурентные преимущества своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	Обучающийся: <ul style="list-style-type: none"> - проявляет осознание важности обучения профессии; - участвует в обсуждении вопросов будущей профессиональной деятельности; - знакомится с условиями работы по будущей профессии; - приводит примеры использования конкретных знаний и умений в будущей профессиональной деятельности.

<p>Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов ее достижения, определенных руководителем.</p>	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> - осознает значимость знаний, умений, навыков, профессиональной деятельности; - проявляет устойчивое желание овладеть профессиональными знаниями и умениями; - составляет план практической работы или эксперимента, исходя из поставленной цели; - понимает и соблюдает последовательность действий по индивидуальному или коллективному выполнению профессиональной задачи в отведенное время; - проявляет самостоятельность при решении учебных задач или игровых заданий.
<p>Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.</p>	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> - делает выводы о рациональности приемов практической деятельности при выполнении игровых заданий; - сравнивает разные способы выполнения практической деятельности; - отслеживает свои ошибки по ходу работы; - может исправить ошибку по ходу проведения выполняемой практической работы; - принимает на себя ответственность за результаты профессиональной деятельности; - самостоятельно оценивает свою деятельность, сравнивая ее с установленными нормами; - осознает свои способности, понимает свои возможности и ограничения в профессиональной деятельности.

<p>Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.</p>	<p>Обучающийся:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умеет работать с любым партнером; - осознает особенности своего темпа работы и темпа работы других обучающихся; - проявляет стремление к сотрудничеству в групповой деятельности; - организует деятельность других обучающихся при выполнении практического задания; - умеет работать с любым партнером; - осознает особенности своего темпа работы и темпа работы других обучающихся; - проявляет стремление к сотрудничеству в групповой деятельности; - организует деятельность других обучающихся при выполнении практического задания; - проявляет готовность помочь другим обучающимся в решении учебных и производственных задач; - умеет отстаивать свою точку зрения на проблему; - умеет регулировать свое эмоциональное состояние.
--	---

1.2. Педагогическая (дидактическая) игра как форма организации обучения

Техника учебных игр берет свое начало из системы военной (боевой) подготовки, когда офицеров обучали управлению боем в игровой форме. Например, Наполеон предстоящие сражения имитировал в игре со своими полководцами, а каждое дальнейшее наступление его армии было основой для организации следующей игры. Считается, что в производственной сфере впервые использование учебных игр было осуществлено в 1932 г. в СССР. На фабрике «Красный ткач» Марией Бирштейн было проведено

обучение «Перестройка производства в связи с резким изменением производственной программы». В ходе игры, в которой приняли участие студенты вузов и руководители предприятий, выработалось множество вариантов решений производственных задач. Результаты показали, что опыт, полученный участниками, можно с успехом применять в реальной производственной деятельности. С середины 1950-х гг. учебные игры стали широко развиваться в США.

В педагогической литературе встречаются различные взгляды и подходы к обоснованию дидактической сущности учебной игры. Например, Л. С. Шубина, Л. И. Крюкова и др. относят игру к методам обучения; В. П. Бедерканова, Н. Н. Богомолова характеризует ее как средство обучения; В. И. Андреев определяет игру как форму организации обучения. Приведем несколько определений дидактической игры:

1) игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением; педагогическая игра обладает существенным признаком – наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью [18];

2) педагогическая (дидактическая) игра – это такая форма организации обучения, воспитания и развития личности, которая осуществляется педагогом на основе целенаправленно организованной деятельности обучающихся, которая изначально мотивирована на успех, осуществляется по специально разработанному сценарию и правилам, максимально опирается на самоорганизацию обучающихся; воссоздает или моделирует опыт человеческой деятельности и общения [1].

Как правило, в исследованиях по теории игр предлагаются классификации игр, а также принципы, методики и технологии их организации. В качестве примера приведем классификацию педагогических (дидактических) игр, предложенную В.И. Андреевым (Таблица 3).

Классификация педагогических (дидактических) игр

Признак классификации	Виды педагогических игр
Цели применения	Обучающие Воспитывающие, развивающие Контролирующие Диагностические и др.
Характер деятельности обучающихся	Интеллектуальные Физические Трудовые Социальные и др.
Методика (технология) организации	Предметные Сюжетные Рольевые Эвристические Имитационные Деловые Психодрама и др.
Учебный предмет	По общеобразовательному циклу дисциплин (математические, литературные, музыкальные, спортивные и т.д.) По профессиональному циклу дисциплин По производственному обучению
Уровень проблемности	Тренинговые Репродуктивные Творческие
Коммуникативное взаимодействие	Индивидуальные Парные Групповые Коллективные
Применение технических средств	Тренажерные Компьютерные Телевизионные и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики (технологии). Важнейшими из применяемых типов являются деловые и ролевые игры.

1.3. Деловые и ролевые игры: отличительные признаки и сравнительная характеристика

Наиболее выпукло предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности задаются в деловой игре, где моделируются те системы отношений, которые характерны для данной деятельности. Каждый участник усваивает абстрактные, знаковые по форме знания в реальных процессах подготовки и принятия решений, регуляции игровых и учебных действий. Принимая нормы отношений, действующие в производственных коллективах, подчиняясь им, согласуя личные интересы с интересами других участников, каждый обучающийся занимает активную социальную позицию и формируется как профессионал и член общества.

Деловая игра в широко распространенном понимании – это метод имитации принятия управленческих решений в различных производственных ситуациях путем игры по заданным правилам, направленный на создание у обучаемых наиболее полного ощущения реальной деятельности в роли лица, принимающего решения.

А. А. Вербицкий определяет деловую игру как форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности как целого. Такое воссоздание достигается за счет знаковых средств, моделей и ролей, играемых другими людьми. При правильной организации игры обучающийся выполняет квазипрофессиональную деятельность, т. е. деятельность профессиональную по форме, но учебную по своим результатам и основному содержанию.

Эффективность учебных деловых игр по сравнению с более традиционными формами обучения (например, лекцией) достигается не только за счет более полного воссоздания реальных условий профессиональной деятельности, но и за счет более полного личностного включения обучаемого в игровую ситуацию, интенсификации межличностного общения, наличия ярких эмоциональных переживаний успеха или неудачи. В отличие от

дискуссионных и тренинговых методов в игре возникает возможность направленного вооружения обучаемого эффективными средствами для решения задач, задаваемых в игровой форме, но воспроизводящих весь контекст значимых элементов профессиональной деятельности.

Возникновению игрового интереса способствуют следующие факторы:

- удовольствие от контактов с партнерами по игре;
- удовлетворение, вызываемое демонстрацией партнерам своих деловых возможностей;
- азарт ожидания непредвиденных игровых ситуаций;
- удовлетворение от успеха.

К характерным признакам деловых игр проблемной направленности относятся:

- наличие в предлагаемой проблемной ситуации реальной профессиональной задачи, требующей от ее участников применения профессиональных знаний, умений для принятия решений;
- моделирование сопутствующих реальной производственной действительности атрибутов: обстановки, социально-психологической установки взаимоотношений действующих участников (руководитель – подчиненный; специалист – помощник);
- наличие компетентного специалиста в качестве участника игры, осуществляющего координацию действий участников;
- наличие и распределение ролей подчинено основному сценарию, связанному с моделированием ситуации профессиональной деятельности;
- наличие единой коллективной цели у игроков. Они должны выступать одной командой, поскольку от их компетентных действий зависит успех поставленной задачи. Ошибки допустимы (они не приводят в данном случае к реальным потерям), но нежелательны, поскольку демонстрируют еще недостаточную профессиональную компетентность игроков;
- многоальтернативность решений.

Деловые игры дают возможность обсудить принимаемые решения, рассмотреть разные варианты и смоделировать их применение.

Ролевая игра – это интерактивный метод, который позволяет обучаться на собственном опыте путем специально организованного и регулируемого «проживания» жизненной или профессиональной ситуации.

Проигрывание определенной сценарием роли, отождествление (идентификация) с ней помогает обучающемуся:

- 1) обрести эмоциональный опыт взаимодействия с другими людьми в лично и профессионально значимых ситуациях;
- 2) установить связь между своим поведением и его последствиями на основе анализа своих переживаний, а также переживаний партнеров по общению;
- 3) пойти на риск экспериментирования с новыми моделями поведения в аналогичных обстоятельствах.

Таким образом, ролевая игра превращает обучение в творческую лабораторию самообразования. При этом стоит отметить значимость психологической компетентности преподавателя, организующего ролевую игру, к которой необходимо отнести в первую очередь:

- психологическую наблюдательность;
- способность к анализу ситуации и эмоциональных переживаний участников;
- умение прогнозировать последствия разворачивающихся событий;
- способность гибко и оперативно реагировать на происходящее;
- навык руководства процессами без оценочных суждений.

Ролевая игра характеризуется следующими признаками:

- наличие задачи (проблемы) и распределение ролей между участниками ее решения, например, с помощью данного метода может быть имитировано производственное совещание;
- взаимодействие участников: каждый из участников в соответствии со своей ролью может соглашаться или не согла-

- шаться с мнением других участников, высказывать свое мнение и т.д.;
- ввод преподавателем в процесс занятия корректирующих условий, так, преподаватель может прервать обсуждение и сообщить некоторые новые сведения, которые нужно учесть при решении поставленной задачи, направить обсуждение в другое русло и т.п.;
 - оценка результатов обсуждения и подведение итогов игры преподавателем и участниками.

Разыгрывание ролей является достаточно эффективным методом решения организационных, управленческих и экономических задач и требует значительно меньших затрат и средств, чем деловые игры.

Ролевая игра позволяет учитывать возрастные особенности обучающихся, их интересы; расширяет контекст деятельности; выступает как эффективное средство создания мотива к изучению будущей профессиональной деятельности. Игра активизирует стремление обучающихся к контакту друг с другом и педагогом, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между обучающимся и обучающим. Игра дает возможность робким, неуверенным в себе обучающимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности, овладеть такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его. Практически все время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, т. к. он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, правильно отреагировать на нее.

Следует помнить, что ролевая игра – это не эпизодический прием, к которому время от времени прибегает преподаватель, а основная форма организации учебно-воспитательного процесса, охватывающая все этапы работы над учебным материалом: введение, тренировку в общении и практику в общении.

В таблице 4 приводится сравнительная характеристика деловых и ролевых игр.

Таблица 4

Сравнительная характеристика деловых и ролевых игр

Ролевые игры	Деловые игры
Не описано, как действовать участникам, даны только роль, ситуация и задание самим определить: цель, задачи, интересы, замысел и алгоритм действий.	Предписаны конкретные действия. Поставлена конкретная задача, которую необходимо решить.
Участники погружаются в проигрываемую роль.	Участники следуют инструкциям, решая ситуацию. Погружения в роль не требуется.
Акцент игры делается на поведении и реакции участников.	Акцент на действиях (каким образом участники достигают цели).
Направлены на изменение установок и поведения участников.	Направлены на поиск решения конкретных задач в условиях реальной деятельности компании.
Тренер – консультант. Помогает осознать участникам неэффективные формы поведения посредством демонстрации их через опыт группы.	Тренер – фасилитатор. Только направляет ход работы.
Ролевые игры не могут быть самостоятельным мероприятием.	Деловые игры могут быть самостоятельным мероприятием.
НЕВОЗМОЖНО участие всей группы, кроме исполнителей конкретных ролей.	ОБЯЗАТЕЛЬНО участие всей группы.

Отличие ролевой игры от деловой заключается в том, что деловая игра проблемной направленности строится на вполне реальных проблемных ситуациях профессиональной деятельности. Деловые игры позволяют формировать необходимые профессиональные компетентности, самостоятельное критическое мышление, позволяющее принимать в проблемных ситуациях взвешенные, профессионально грамотные решения.

Ролевая игра решает несколько иные задачи. Она также может моделировать реальные ситуации или создавать вымышленные, даже фантастические, сказочные, но эти ситуации должны содержать какую-то социально значимую проблему. Ее задача – не формирование профессиональных компетентностей, а решение какой-то социальной, межличностной задачи.

Однако ролевая игра, кроме обязательных для любой игры признаков, включает еще два требования: в ролевой игре обязательно предполагается наличие организатора игры и в ролевой игре основным механизмом «запуска» игры является «роль» – комплекс правил и ограничений, которые принимает на себя человек, желающий принять участие в игре.

В деловой игре наличие организатора также необходимо, но его роль несколько иная. Это должен быть компетентный в данной области специалист (не обязательно преподаватель, ведущий курс; это может быть приглашенный для этой цели специалист в зависимости от предмета профессиональной деятельности).

Любая игра обязательно предполагает собственную активность участников игры, в игре человек действует не столько по заданию, сколько сам, так, как он представляет себе возникшую ситуацию и как пытается найти из нее выход. К числу аспектов, по которым оценивается деятельность участников ролевой и деловой игры, относятся:

1) эффективность принимаемых участниками игры решений. Критериями эффективности можно считать:

- решение поставленной проблемы наиболее рациональным способом с учетом профессиональной специфики (для деловых игр), культурологических, исторических, межкультурных особенностей контекста ситуации;
- компетентность участников игры (особенно для деловых игр);
- затраченное на поиск решения время;
- рассмотрение альтернативных подходов, возможных способов решения;
- трудоемкость;
- предвидение последствий принимаемого решения;

2) активность участников ролевой, деловой игры;

3) оригинальность, творческий подход к поиску решения выхода из создавшейся проблемной ситуации;

4) использование интеллектуальных умений, критического мышления;

5) достоверность моделируемой ситуации, предпринимаемых действий участников игры, их взаимодействия в контексте данной ситуации.

Деловые и ролевые игры используются в качестве метода обучения, чтобы предостеречь будущих специалистов от возможных ошибок в профессиональной деятельности, жизненных ситуациях, научить грамотно выходить из любых проблемных ситуаций.

1.4. Ролевые и деловые игры в дистанционном обучении

Ролевые и деловые игры в дистанционном обучении пока не получили широкого распространения. Более того, их технология еще недостаточно изучена. Поэтому можно говорить лишь о некоторых попытках применить этот метод в дистанционной форме. Это не просто игры, которых в Интернете великое множество, а ролевые и деловые игры проблемной направленности. В процессе этих игр могут возникать дискуссии.

В условиях дистанционного обучения игровые технологии способны решить много проблем, вызванных спецификой образовательной среды виртуального общения. При этом игровой средой становится Интернет, что диктует свои законы дидактической реализации этой технологии обучения. Люди, не видя друг друга и вступая в контакт, могут брать на себя разные выдуманные роли. Некоторым, у кого есть проблемы с общением в реальной жизни, легче выступать под псевдонимом или так называемым НИКом (англ. Nickname), чем под своим собственным именем. Опытный педагог, спрятавшись за НИКом, может выдать себя за студента, чтобы вопросом или репликой возбудить дискуссию, направить ее в нужное русло, осуществить скрытую координацию.

НИК – это не просто выдуманное имя, это выдуманный персонаж со своим характером, стилем поведения, специфическим словарем. Уже даже сам НИК (т. е. псевдоним) может много

рассказать о том, каким хотел бы быть его владелец. Например «Апельсин». Этот НИК был у девушки, которая видела себя серой, скучной, некрасивой и неяркой в реальной жизни, у которой были трудности в общении с ровесниками. Зато в сети она была ярким, рыжим и веселым Апельсином. Сайт, который она сделала, просто излучал золотой солнечный свет.

Игры могут успешно сочетаться с различными психолого-педагогическими тренингами по развитию навыков коммуникации. Школьный психолог, «зацепившись» за стремление Апельсина к яркости (что можно интерпретировать как желание проявить себя), помог девушке выполнить уникальный Интернет-проект, что резко подняло престиж ученицы в классе, а заодно помогло преодолеть природную застенчивость и боязнь публичных выступлений.

Это тоже элементы ролевых игр, когда пользователи берут на себя определенную роль в Интернете и от имени своего персонажа вступают в контакт с партнерами, что помогает решать определенные психологические, коммуникативные, образовательные проблемы. Это игры без сценариев, они даже не осознаются как игры. Это «проживание» в среде Интернета определенной роли. В зависимости от предметной области, сценарии ролевой игры могут быть разными:

- социально направленными (моделирующими реальную жизненную ситуацию: путешествия, покупки, ремонт квартиры, политические выборы, организацию выставки, подготовку репортажа);
- вымышленными, в том числе с элементами фантастики (путешествие на Луну, интервью исторических героев, разыгрывание исторических событий);
- персонификация литературных произведений.

Несколько примеров использования игровых технологий в дистанционном обучении приведены в Приложении 1.

В ролевых и деловых играх немаловажное значение приобретает сопровождающий фон – все виды наглядности: иллюстрации, фотографии, видеоклипы, слайды, схемы, диаграммы и т.д. В зависимости от сценария игры, ее сюжета возникает необходи-

мость показать, где будет происходить действие, кто в нем участвует. Можно использовать для этих целей фотографии (пейзажные, сюжетные), которые дают представление о месте действия, о целевой направленности действия, в том числе и профессиональной (например: фотография офиса, пресс-конференции, больницы – для деловых игр; фотографии различных достопримечательностей, представителей разных народов, с которыми встречаются участники «путешествия», семейные праздники). Если участники игры, разделенные пространством, увидят фотографии игроков (необязательно подлинные), им легче будет создать образ партнера и сориентироваться в возможном характере взаимоотношений в соответствии с приданной ему легендой и сюжетом игры. По ходу игры возникает необходимость разрабатывать какие-то документы (например, маршрут экспедиции, предложения в законодательные органы, отчеты для налоговой инспекции, истории болезни пациентов). Возникает необходимость обсудить какие-то вопросы, для чего могут потребоваться убедительные доказательства, требующие не только вербального выражения, но и графического: таблицы, графики, схемы, диаграммы.

Для использования ролевых и деловых игр в дистанционном обучении требуется специальная Web-страница, на которой размещаются все необходимые материалы, чтобы игра обрела реальные очертания, она должна быть:

- в свободном доступе для всех участников;
- каждый участник должен иметь свою страницу, на которой он излагает свои соображения, рассуждения;
- вместе с тем необходимо иметь и общую страницу, на которой участники игры вступают в контакт и решают спорные вопросы;
- рассуждения участников игры, требующие использования различных средств наглядности, должны размещаться в соответствии с общим дизайном страницы.

Такая игра обретает в результате черты завершенности и может в архивированном виде храниться на сайте образовательного учреждения для последующего использования.

Широко применяются в ролевых и деловых играх on-line конференции – чаты для оперативного решения возникающих вопросов. Можно использовать и видеоклипы, в которых представить хотя бы фрагменты той или иной ситуации и разместить их на странице данной игры. Все это позволяет представить игру в более наглядном виде, что, в свою очередь, стимулирует появление новых мыслей, нового поворота в рассуждениях, поиска новых фактов.

В тех случаях, когда используется модель интеграции очного дистанционного обучения, подобные игры, конечно, лучше переносить в аудиторию, используя Интернет-технологии лишь как вспомогательное средство для поиска необходимой информации при подготовке к игре, иллюстрации своей позиции в ходе разыгрывания ситуации.

1.5. Методика подготовки и проведения педагогических (дидактических) игр (на примере обучения профессии «Токарь»)

Готовые методические разработки деловых игр менее доступны, чем традиционные учебные материалы, поэтому преподаватели часто сами разрабатывают сценарии игр и планы занятий с их использованием. Для успеха полезно учесть ряд практических рекомендаций. Рассмотрим их на примере деловой игры «Токарь», разработанной на инженерно-педагогической кафедре Владимирского политехнического института.

СЦЕНАРИЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «ТОКАРЬ»

Игра рассчитана на 3 урока теоретического обучения (1 час – «Техническая графика», 2 часа – «Технология металлообработки на токарных станках») и 4–5 часов производственного обучения.

Содержание игры.

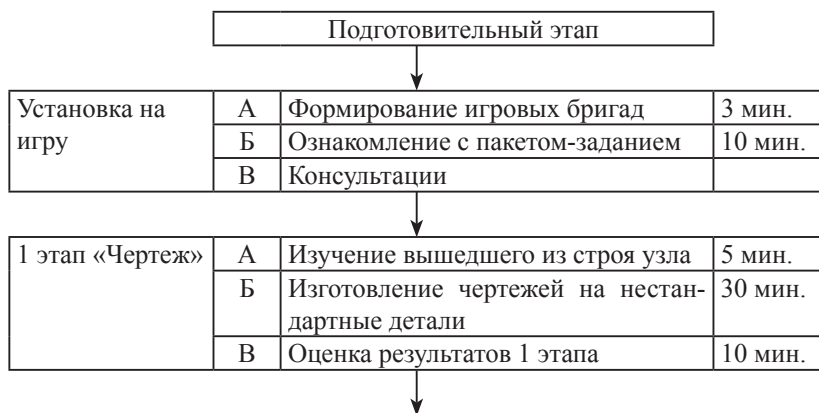
В игре моделируется типичная производственная ситуация, требующая устранения неисправности оборудования. В ходе игры обучающиеся должны продемонстрировать умения по основным видам токарных работ и навыки технического мышления. Группа разбивается на рабочие бригады, которые, получив

задание, должны выполнить чертеж вышедшей из строя рукоятки установки числа оборотов шпинделя, составить технологический процесс ее изготовления, изготовить узел и установить на станок. Проводит игру преподаватель (мастер производственного обучения). Режим игры дан в Блок-схеме деловой игры (Рисунок 1).

Организация проведения игры.

Подготовительный этап не требует «чистого» учебного времени. Преподаватель должен подготовить все необходимые для игры материалы, четко сформулировать дидактические цели игры, продумать процесс развития игры. Темы учебного материала предмета, знание которых необходимо для выполнения условий игры, обучающимся сообщаются заранее. Кроме того, преподаватель может в ходе изучения соответствующих тем курса акцентировать внимание обучающихся на важном для игры учебном материале.

После краткого изложения содержания игры комплектуются игровые бригады. Из каждой бригады один человек может быть избран в состав экспертной группы (роль эксперта может полностью взять на себя преподаватель или мастер производственного обучения). Затем каждая бригада получает конверт с заданиями, в которых описана игровая ситуация, сформулированы задачи ее участникам и приведены исходные данные.



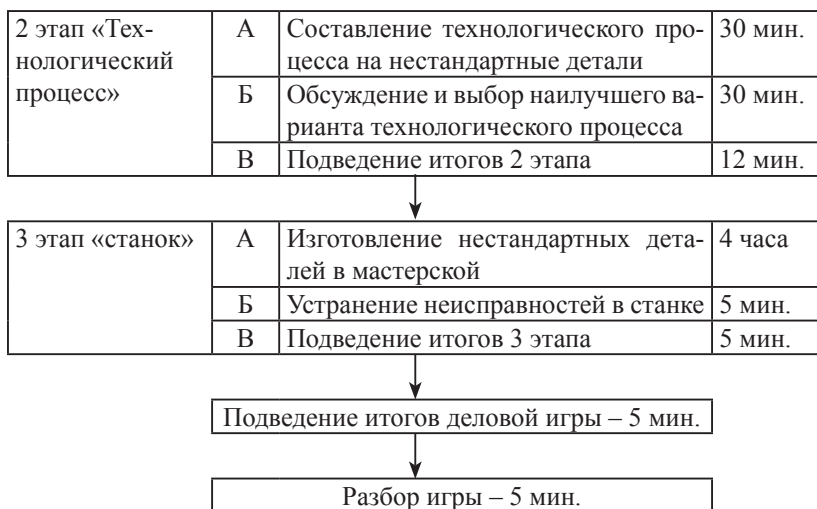


Рисунок 1. Блок-схема деловой игры «Токарь»

Пакет-задание к игре «Токарь»

Ситуация: В токарной мастерской простаивает несколько токарных станков ИК62. Причина – расколотые и ввиду этого непригодные к работе рукоятки установки числа оборотов шпинделя.

Служба механика загружена срочной работой и сможет приступить к ремонту станков не ранее, чем через 4 дня. Однако уже через 2 дня каждый день простоя одного станка будет снижать выполнение плана выпуска продукции на 2 %. Обучающимся токарной группы предлагается ликвидировать неполадки своими силами и не допустить срыва выполнения планового задания.

Задача: Изготовить и установить на станки рукоятки установки числа оборотов шпинделя.

Исходные данные:

- токарные станки ИК62 и И6К20;
- стандартные детали рукояток;
- режущий и измерительный инструмент;
- справочная и учебная литература.

Правила игры

1. Участвующие в деловой игре бригады находятся в условиях соревнования за лучшее выполнение поставленной задачи.

2. Деловая игра проводится в 3 этапа, каждый из которых последовательно приближает бригаду к конечному результату. Решения, принимаемые участниками на каждом этапе, обсуждаются всей группой и оцениваются преподавателем.

3. Лучшие бригады и отдельные обучающиеся поощряются отличными и хорошими оценками по предметам «Техническая графика», «Технология металлообработки на токарных станках» и «Производственное обучение».

4. В случае возникновения затруднений в процессе игры бригады могут обращаться за помощью к преподавателю или мастеру производственного обучения, но характер оказанной помощи будет учитываться при оценке работы бригады. Помощь по освоению нового, неизученного ранее материала, при оценке работы бригад не учитывается.

5. В ходе игры бригады могут пользоваться любой справочной и учебной литературой, конспектами, плакатами и т.д.

6. Изменения временного регламента этапов деловой игры поощряются (при выполнении задания раньше срока) или штрафуются (при выполнении задания с задержкой).

7. В ходе игры возможно возникновение заранее запланированных преподавателем, но неожиданных для бригад, небольших критических ситуаций (проблемных, аварийных и т.д.). Поведение обучающихся в критической ситуации оценивается преподавателем.

Методические указания по проведению игры

В процессе ознакомления с заданием обучающимся рекомендуется записывать вопросы, требующие уточнения у преподавателя. Для ответа на них предусмотрена пятиминутная консультация.

Начальный этап игры – изготовление чертежа вышедшего из строя узла.

Чтобы успешно выполнить эту задачу, обучающиеся должны разобраться в конструкции узла, характере соединений детали в

нем. Для этого с самого начала игры обучающиеся ставятся в условия первой проблемной ситуации: откуда (где) взять исходные данные для изготовления чертежей на нестандартные детали?

С этой задачей обучающиеся, как правило, справляются очень быстро и дают следующий ответ: «Снять с того же станка рукоятку аналогичной конструкции». (Начало игры рекомендуется проводить в мастерской, чтобы обучающиеся могли видеть станки перед собой). Далее каждая бригада снимает рукоятку аналогичной конструкции со станка и внимательно изучает ее устройство и принцип действия. В процессе этой работы обучающиеся сталкиваются еще с несколькими небольшими проблемными ситуациями. При съеме рукоятки со станка возникает вопрос: как закреплена рукоятка на станке? Первым действием обучающихся обычно является желание снять рукоятку рывком. После неудачной попытки они начинают внимательно осматривать рукоятку и обнаруживают крепление штифтом. Затем принимают правильное решение – выбить штифт и снять рукоятку. Но у большинства это не получается. Возникает очередной вопрос: почему? Снова неожиданная проблемная ситуация. Вскоре найдется верный ответ: штифт конический и необходимо правильно определить, с какого конца его надо выбивать.

После того, как рукоятка снята со станка, обучающиеся достаточно быстро разбираются в ее конструкции и принципе действия.

Практика показывает, что проведение начала 1-го этапа по такому сценарию способствует формированию положительного настроения обучающихся на игру.

Используя детали рукоятки в качестве натуральных образцов, обучающиеся снимают с них размеры и вычерчивают чертежи.

Для оценки результатов первого этапа игры чертежи деталей, выполненные каждой из бригад, вывешиваются на доске и обсуждаются в следующем порядке:

- количество и правильность расположения видов на чертеже;
- правильность выбора способов показа особенностей конструкции деталей (виды и количество разрезов, сечения, выносные элементы и т.д.)

- нанесение размеров;
- соблюдение технических требований;
- правильность оформления чертежа.

Каждая из позиций оценивается по пятибалльной системе.

На втором этапе игры обучающиеся должны составить технологический процесс изготовления рукоятки, используя чертежи.

В процессе работы обучающиеся приходят к заключению, что деталь «Корпус» изготовить полностью на токарном станке нельзя.

Технологические операции получения эксцентрично расположенного отверстия в торце, отверстия под штифт, пересекающего насквозь цилиндрическую поверхность, глухих отверстий под ручки, расположенных перпендикулярно конической поверхности, придется выполнять на сверлильном станке, сделав предварительную разметку.

После окончания работы по составлению бригадами технологических процессов проводится их обсуждение с последующим выбором наиболее оптимального варианта.

В ходе обсуждения технологических операций, которые планируются выполнять на сверлильном станке, преподаватель ставит перед обучающимися следующие вопросы:

1. Возможно ли на токарном станке сверлить отверстия любого расположения в детали?
2. Какой должна быть принципиальная схема расположения детали и инструмента?

Решая проблемную задачу, обучающиеся приходят к мысли о перенесении принципа работы сверлильного станка на токарный, т. е. о необходимости поменять местами расположение детали и инструмента. Схема найдена, предстоит ее реализовать. Снова перед обучающимися ставится проблемно-конструкторская задача. Каким должно быть приспособление, позволяющее закреплять детали в резцедержателе? Обучающиеся выдвигают свои идеи и зарисовывают эскизно возможные конструкции приспособления.

Итоги работы бригад на 2-м этапе подводятся также с использованием пятибалльной системы оценок. При оценке технологического процесса следует учитывать следующие показатели:

- рациональность выбора последовательности операций;
- правильность расчета режимов резания;
- экономическое обоснование выбранной технологии;
- эскиз приспособления.

«Текущий отчет» бригад первых двух этапов фиксируется на табло.

Изготовление нестандартных деталей проводится в мастерской. Каждый учащийся согласно разработанному бригадой технологическому процессу изготавливает одну деталь «Корпус» и две детали «Ручка». При получении отверстий в корпус используется приспособление В.П. Кочнева.

После изготовления деталей обучающиеся выполняют сборку узла и устанавливают свою рукоятку на станок. Проверяется пригодность рукоятки к работе.

При оценке действий обучающихся на 3-м этапе учитываются:

- организация рабочих мест;
- соблюдение правил безопасности труда;
- правильность приемов работы;
- качество изготовленных деталей;
- количество годной продукции.

Итоги игры подводятся по результатам всех трех этапов.

Объявляется бригада – победитель игры, отмечаются бригады – победительницы каждого из этапов.

При разборе игры преподаватель должен дать оценку работы обучающихся, кратко проанализировать допущенные в процессе игры ошибки и их причины, отметить наиболее удачные действия участников.

Проанализируем представленную методическую разработку на соответствие признакам деловой игры:

Наличие проблемы или серии задач, требующих решения; моделирование педагогически управляемой деятельности обучающихся, направленной на разрешение проблемы или серии задач.

Наиболее типичные производственные ситуации в деятельности токаря-универсала связаны с изготовлением на токарном станке отдельных деталей, по тем или иным причинам вышедших из строя. Учитывая, что детали, изготавливаемые несерийно, отличаются от деталей, выпускаемых в заводских условиях, особенностями конфигурации, качеством поверхностей и обработки материала, токарь должен проявить творческий подход к работе по изготовлению деталей с тем, чтобы выполнять ее качественно, быстро и с наименьшими затратами.

Участникам игры предлагается принять участие в проведении ремонта токарного станка и предоставляется возможность проявить мастерство, рабочую смекалку, хозяйское и ответственное отношение к делу. Для этого потребуются не только умение применить на практике полученные профессиональные знания и умения, но и фантазия, изобретательность, а также упорство и настойчивость в достижении конечного результата.

Наличие игроков, наделенных ролевыми функциями. Активное взаимодействие игроков по вертикали и горизонтали.

Успех игры во многом определяется способностью обучающихся к коллективной работе и партнерскому общению между собой и с педагогом.

Игра моделирует деятельность рабочей бригады по устранению неисправности оборудования. Члены бригады могут пользоваться любой справочной и учебной литературой, конспектами, плакатами и т.д. Формируется группа экспертов (преподаватель или мастер производственного обучения, обучающиеся – представители от каждой бригады). В случае возникновения затруднений в процессе игры бригады могут обращаться за помощью к преподавателю или мастеру производственного обучения, для ответов на возникающие вопросы предусмотрены консультации.

При выполнении игровых действий обучающиеся руководствуются правилами, которые составляют существенный элемент деловой игры. Можно выделить два их вида: правила, ограничивающие действия играющих, и правила-санкции, наказывающие игроков за неправильные или неквалифицированные действия.

Организация игрового взаимодействия игроков в условиях состязательности (соревновательности) возможности успеха. Сочетание элементов индивидуальной и групповой оценки результатов игры.

Учебная группа делится на бригады, которые находятся в условиях соревнования за лучшее выполнение поставленной задачи. Игровой результат – это показатели, по которым присуждается победа в игре, оценивается качество действий играющих. В игре четко определены учебные и игровые задачи, установлены правила, разработаны критерии оценки действий обучающихся; поэтому легко определить и игровой результат, и победителей игры.

Представленная методическая разработка деловой игры «Токарь» рассчитана на 3 урока теоретического обучения (Техническая графика, Технология металлообработки на токарных станках) и 4–5 часов производственного обучения. Поэтому встает проблема разработки плана всего занятия. За основу целесообразно взять схему плана урока производственного обучения, т.е. этапы урока-игры определять как последовательность инструктажей.

План урока производственного обучения

Профессия: Токарь универсал

Профессиональный модуль: Токарная обработка заготовок, деталей, изделий и инструментов.

Тема урока: Изготовление нестандартной детали на токарном станке.

Формируемые компетенции:

ПК 1.1. Обрабатывать детали и инструменты на токарных станках.

ПК 1.2. Проверять качество выполненных токарных работ.

ОК 01. Понимать сущность, социальную значимость и конкурентные преимущества своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 02. Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов ее достижения, определенных руководителем.

ОК 03. Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.

Цели урока:

- совершенствовать навыки выполнения трудовых операций по проектированию и изготовлению нестандартной детали на токарном станке с соблюдением правил техники безопасности;

- проявлять интеллектуальную инициативу при решении технологических задач в учебной бригаде, определять рациональную последовательность действий по индивидуальному и коллективному выполнению учебных задач, проявлять самостоятельность при выполнении индивидуального практического задания;

- сотрудничать в группе при выполнении учебной задачи, проводить самоконтроль и взаимоконтроль результатов практической работы;

- научиться осознавать свои способности, понимать свои возможности и ограничения в конкретной профессиональной деятельности.

Тип урока: Урок выполнения комплексных работ.

Вид урока: Деловая игра.

Методы обучения: алгоритмический, эвристический;

Методы преподавания: инструктивный, побуждающий;

Методы учения: репродуктивный, частично поисковый.

Материальное оснащение урока и оборудование: токарные станки ИК62 и И6К20; стандартные детали рукояток; режущий и измерительный инструмент; справочная и учебная литература.

Этапы урока

1. Организационная часть:

- Проверка готовности обучающихся к проведению урока.

2. Вводный инструктаж.

2.1. Установка на игру:

- формирование игровых бригад;
- сообщение правил игры;
- ознакомление с пакетом-заданием;
- проведение консультации.

2.2. Проведение 1-го этапа игры «Чертеж»:

- изучение вышедшего из строя узла;
- изготовление чертежей на нестандартные детали;
- оценка результатов 1-го этапа игры.

2.3. Проведение 2-го этапа игры «Технологический процесс»:

- составление технологического процесса на нестандартные детали;
- обсуждение и выбор оптимального варианта технологического процесса;
- подведение итогов 2-го этапа.

2.4. Инструктирование обучающихся по выполнению практической работы третьего этапа игры «Станок»:

- получение заданий на самостоятельную работу;
- инструктаж по технике безопасности на рабочем месте.

3. Текущий инструктаж.

3.1. Изготовление нестандартных деталей в мастерской.

Наблюдение за деятельностью обучающихся; заполнение листов наблюдений по разработанным критериям.

3.2. Устранение неисправностей в станке.

3.3. Подведение итогов 3-го этапа.

4. Заключительный инструктаж.

4.1. Подведение итогов деловой игры:

- подсчет общей оценки деятельности бригад и обучающихся;
- выявление лучшей бригады по итогам каждого этапа и деловой игры в целом;
- выставление оценок за урок;
- приведение в порядок рабочего места.

Деловая игра – одна из наиболее сложных организационных форм обучения и требует больших усилий от разработчиков. Разработка деловой игры начинается с выявления и постановки учебных задач, решение которых способствует формированию профессиональных и общих компетенций будущего рабочего или специалиста. С этой целью анализируют требования к результатам освоения ПООП в соответствии с ФГОС СПО. Причем выявляются те компетенции (профессиональные умения) при реали-

зации которых могут возникнуть конфликтные ситуации. Игра, как правило, разрабатывается только для ситуаций, в которых решение не предписывается жестко, а возможен его выбор (выбор технологического процесса или оборудования, мероприятий по организации труда, по реконструкции; выбор оценки ситуации и принятие решения при отклонениях от нормы производства – нарушениях поставок, браке, нарушении техники безопасности, неправильном оформлении документов). При подготовке к деловой игре важно обратить внимание на то, что акцент делается на деятельности, а не на моделировании «профессиональной среды». Поэтому разрабатываемую конфликтную (проблемную) ситуацию можно перенести в некую историческую, реальную или вымышленную игровую оболочку. Это может придать игре повышенную эмоциональную окраску. После того как учебная задача выбрана, разрабатывается сценарий игры, в подготовке которого можно выделить несколько этапов.

1. Определение исходных данных – описание конфликтной (проблемной) ситуации.

2. Постановка игровой задачи для обучающихся, подбор вариантов исходных данных для разных подгрупп.

3. Определение игровых ролей, разработка должностных обязанностей каждого участника игры.

4. Разработка правил игры (правила-ограничения, правила-санкции).

5. Анализ педагогической эффективности игры (затраты времени по этапам, выбор методов обучения).

6. Оформление сценария: описание этапов и правил игры, методические указания к проведению игры, материальное обеспечение.

Процедура проведения занятия с использованием ролевой игры приведена в Приложении 2.

2. СЦЕНАРИИ ДЕЛОВЫХ ИГР

2.1. Деловая игра «Количественное определение фенола в сточных водах фотоколориметрическим методом» для обучения профессии «Лаборант-аналитик»

Игра разработана преподавателем специальных дисциплин Казанского нефтехимического колледжа Е. В. Азеевой.

Цели игры: Игра позволяет закрепить знания обучающихся по фотоколориметрическому методу анализа, а также навыки по определению концентрации, используя фотоколориметры. Игра развивает умения анализировать результаты химических анализов, принимать решения в нестандартной ситуации и воспитывает убежденность в необходимости охраны окружающей среды.

Содержание игры:

В основу игры положена проблемная ситуация, связанная с контролем содержания фенола в сточных водах предприятия ОАО «Казаньоргсинтез».

Обучающиеся моделируют деятельность лабораторий предприятия и решают задачи по анализу сточных вод на содержание фенола и дальнейшему их использованию.

Преподаватель заранее распределяет роли, в которых должны выступать обучающиеся и помогает подготовить им сообщения.

Композиция игры.

Тема урока производственного обучения: Количественное определение фенола в сточных водах фотоколориметрическим методом. Этот урок является заключительным по фотоколориметрии, поэтому проводится в виде учебно-технологической игры.

Тема урока имеет большое профессиональное значение для технологов и лаборантов. Аналогичные анализы проводятся на базовом предприятии, сложность работы соответствует квалификации лаборанта химического анализа 4 разряда.

Представьте себе, что вы не студенты, а лаборанты ОАО «Казаньоргсинтез» и работаете в производственных лабораториях объединения.

Распределим роли: начальник лаборатории фенол-ацетона; старший химик лаборатории фенол-ацетона; лаборанты лаборатории фенол-ацетона; эколог; начальник центральной лаборатории объединения (ЦЛО); старший химик ЦЛО; лаборанты ЦЛО; эколог ЦЛО.

В обязанности старшего химика входит: следить за правильностью выполнения работ лаборантами и выполнением правил техники безопасности (ТБ); вести контрольную документацию (таблицы контроля знаний); выработать совместно с экологами и лаборантами решение по сложившейся ситуации; огласить и прокомментировать отметки за работу лаборантов.

В обязанности эколога входит: следить за правильностью выполнения работ лаборантами согласно критериям оценок; заполнять таблицу контроля знаний; участвовать в выработке решения по сложившейся ситуации.

В обязанности лаборанта входит: приготовить пробу для проведения анализа; измерить оптическую плотность проб на фотокolorиметре; соблюдать правила ТБ; провести самоконтроль по критериям оценок; участвовать в выработке решения по сложившейся ситуации.

Преподавателям отводится роль начальников лабораторий и консультантов.

Начальник лаборатории:

Вам необходимо выполнить сложное и ответственное задание, требующее применения ранее полученных знаний, умений, навыков.

Итак, приступаем:

Сложилась проблемная ситуация – поступило сообщение о том, что в связи с нарушением технологического процесса производства фенол-ацетон произошел выброс фенола в сточные воды объединения. Необходимо исследовать данную ситуацию, выбрать методику выполнения анализа, произвести анализы сточных вод на содержание фенола и выдать рекомендации по их дальнейшему использованию.

Начальник лаборатории фенол-ацетон задает проблемные вопросы и вводит лаборантов в понимание значимости данной ситуации:

Для выбора методики необходимо определить метод количественного анализа фенола.

Какие методы количественного определения фенола вы знаете?

Лаборанты отвечают:

- 1. Титриметрический (объемный);*
- 2. Физико-химический, фотоколориметрический.*

Начальник лаборатории ЦЛЮ:

Каким из этих методов вы бы воспользовались при решении данной проблемы и почему?

Обратимся к старшему химику.

Старший химик:

Следует остановиться на фотоколориметрическом методе, так как инструментальные методы имеют ряд преимуществ по сравнению с объемными методами анализа:

1) отличаются повышенной чувствительностью и быстротой;

2) на анализ требуется меньше времени по сравнению с титриметрическим;

3) требуется незначительное количество анализируемого вещества, экономия реактивов.

Начальник лаборатории:

Для подтверждения высказывания старшего химика представляю следующие данные чувствительности определения различными методами:

- титриметрическим методом можно определить 10-1% вещества;*
- гравиметрическим методом 10-2% вещества;*
- фотоколориметрическим 10-3 – 10-5% вещества.*

Начальник лаборатории:

Нам необходимо определить концентрацию фенола в сточных водах в трех точках отбора проб (из трех колодцев).

Для подтверждения результатов анализа лаборатории фенол-ацетон параллельно будут проведены анализы в ЦЛЮ.

Фенол как продукт органического синтеза имеет большое значение для народного хозяйства, но одновременно может явиться причиной ухудшения экологической обстановки.

Заслушаем сообщения, которые подготовили наши экологи:

- *О применении и получении фенола.*
- *Действие фенола на организм человека.*
- *Техника безопасности при работе с фенолом и фенолосодержащими соединениями.*

Начальник лаборатории:

Напомню, что на предыдущих уроках вами была апробирована методика по определению фенола в сточных водах: приготовлена серия стандартных растворов с известной концентрацией фенола; выбраны светофильтр и кюветы; измерена оптическая плотность стандартных растворов; построен калибровочный график – зависимость оптической плотности от концентрации.

Сегодня необходимо:

- *провести замеры оптической плотности сточных вод с повышенным содержанием фенола на фотоколориметрах;*
- *определить по калибровочному графику его концентрацию;*
- *сравнить с нормами фенола в сточных водах по технологическому регламенту;*

На выполнение анализа отводится 20 минут.

Перед выполнением анализов проведем проверку теоретических знаний ФЭК-метода для качественного решения стоящей перед вами задачи.

Начальники лабораторий раздают тесты контроля знаний.

Время на выполнение тестов – 5 минут.

Студенты отвечают на вопросы тестов, проводят самооценку по эталонам ответов.

Начальник лаборатории:

Перед тем как приступить к работе, старшим химикам предлагается показать приемы работы на приборах.

Начальник лаборатории:

Огласим критерии, по которым будет оцениваться работа.

- 1. Выполнение правил техники безопасности.*
- 2. Приготовление пробы для анализа: точность отбора пробы; подготовка посуды; последовательность приготовления;*
- 3. Техника выполнения подготовительных работ на приборах: выбор светофильтра; выбор кюветы; подготовка кювет; обращение с кюветами.*

4. Техника выполнения измерения на приборах: включение прибора; установка кювет; заполнение кювет; порядок измерения.

5. Сходимость результатов анализа.

6. Расчет результатов

7. Оформление работы.

Раздаётся необходимый дидактический материал для выполнения анализа, который находится на лабораторных столах.

Самостоятельная работа.

Целевые обходы рабочих мест.

Лаборанты включают приборы, готовят пробу для анализа, выбирают светофильтр, кювету, моют кювету (если она загрязнена). Заполняют кювету анализируемым раствором, проводят замеры оптической плотности, определяют по калибровочному графику концентрацию фенола в сточной воде, проводят самоанализ по критериям оценок.

Старшие инженеры-химики и экологи следят за выполнением работы, проводят взаимоконтроль по критериям оценок.

Результаты сравниваются с результатами начальников лаборатории; подводится общий итог.

Все собираются вместе, лаборанты представляют результаты анализов, сравниваются анализы лаборатории фенол-ацетона и ЦЛО, и с нормами по технологическому регламенту. Принимается решение по дальнейшему использованию сточной воды.

Старшие химики оглашают результаты анализов по своим лабораториям:

В 1 пробе содержание фенола _____

Во 2 пробе... _____

В 3 пробе... _____

Содержание фенола превышено враз.

Начальник лаборатории: Необходимо принять решение о дальнейшем использовании сточной воды. Для принятия решения обратится за информацией к экологам.

Сообщение экологов:

1. Способы очистки (механические, физико-химические);
2. Биохимическая очистка;

3. Показатели качества воды.

Начальник лаборатории:

Для выработки решения оперативного совещания необходимо ответить на следующие вопросы:

- 1. Как часто проводят анализ воды на содержание фенола в условиях выбросов?*
- 2. Выбор способа обезвреживания сточной воды?*
- 3. Как предотвратить возможное образование в питьевой воде диоксинов?*

Студенты отвечают, если не отвечают, обращаются к экологам.

Начальник лаборатории обобщает:

Проводить анализ сточной воды на содержание фенола каждый час до уменьшения концентрации до допустимых пределов, затем согласно технологическому регламенту:

- направить сточную воду на биохимическую очистку в цех нейтрализации и очистки промышленных сточных вод;*
- предупредить водоканал о возможном прекращении хлорирования питьевой воды во избежание образования диоксинов.*

Начальник лаборатории:

Сейчас подведём итоги урока:

- а) по результатам контрольного теста;*
- б) по критериям оценок практического выполнения анализа;*
- в) по правильности и четкости ответов;*
- г) по степени самостоятельности проведения работы.*

Для подведения итогов нам необходимо время, предлагаем посмотреть фильм «Очистка воды».

Результаты выполнения анализа по «критериям оценок» комментируют старшие химики.

Результаты теста, анализ ответов и степень самостоятельности проведения работы анализируют преподаватели.

2.2. Деловая игра «Оформление информационного стенда» для обучения профессии «Секретарь»

Игра разработана преподавателем специальных дисциплин Казанского нефтехимического колледжа И. В. Маклашовой.

Цели игры:

Систематизировать практические знания, умения и навыки при работе с объектами в текстовом редакторе MS WORD: самостоятельно оформлять документы и тексты, внедрять и редактировать объекты по заданию преподавателя; анализировать полученные результаты в соответствии с полученной задачей; творчески подходить к решению поставленной задачи.

Дидактическое и материально-техническое обеспечение игры:

Плакаты по ТБ в компьютерном классе, карточки-задания; ПК Celeron, Pentium III, IV, операционная система Windows.

Содержание игры.

Учебная группа делится на две подгруппы – создаются два отдела редакторов. В каждом отделе выбирается старший редактор. Преподаватель играет роль главного редактора. Каждый отдел должен оформить информационный стенд по заданной тематике. На этапе подготовки к игре обучающиеся должны подобрать информационный материал и ввести его в компьютер.

Участвующие в деловой игре отделы редакторов находятся в условиях соревнования за лучшее выполнение поставленной задачи. Оценивается работа каждого редактора и отдела в целом.

Композиция игры.

1 этап – организационный. Преподаватель создает игровую ситуацию, объясняет цели игры и распределяет роли между ее участниками:

Тема сегодняшнего урока: «Работа с редактором MS WORD». Важность этой темы заключается в том, что редактор MS WORD является обязательным атрибутом офисного программного обеспечения. Одной из важнейших профессиональных компетенций секретаря является составление, редактирование и оформление организационно-распорядительной документации, создаваемой в организации с использованием современных видов организа-

ционной техники. Вы – будущие секретари, одной из основных функций секретаря является работа с текстами, документами, т.е. работа с информацией на компьютере.

Сегодняшний урок будет проходить в необычной форме – форме деловой игры «Оформление информационного стенда», в которой перед вами будут поставлены задачи по выполнению компьютерной вёрстки материала с использованием компьютерного дизайна. Именно эти функции часто возлагают на секретаря.

Цель сегодняшнего урока – продемонстрировать возможности редактора MS WORD при оформлении информационного стенда.

Итак: Я – главный редактор, вы – редакторы. Вам необходимо оформить информационные стенды. Редакторы отдела №1 готовят стенд №1 «Информация для юристов», а редакторы отдела №2 – стенд №2 «Информация для секретарей». На стендах необходимо поместить важную информацию и качественно её оформить. На этапе подготовки к игре вы выбрали информационный материал и ввели его в компьютер. Сейчас я провожу совещание для того, чтобы определить степень вашей готовности к работе и выдать соответствующие инструкции (задания) по её выполнению.

В каждом отделе назначаются старшие редакторы, которые будут координировать ваши действия и решать организационные вопросы. Помните, что каждый стенд должен быть оформлен в едином стиле, например, в плане оформления страницы вы должны договориться о единой границе оформления и т.д.

Сообщение нормы времени на выполнение задания:

По истечении 45 минут проекты стендов должны быть представлены главному редактору для рассмотрения и выдачи рекомендаций. По завершении всего занятия (т.е. 1 часа 20 минут) окончательные варианты стендов должны быть переданы главному редактору.

Сообщение критериев оценок:

Оценивается работа каждого редактора и отдела в целом.

- За правильное выполнение указанных в задании (Приложение № 1, пункт 2) требований главного редактора, а их – 10, вы

получаете оценку 5, если выполнено 8 требований по заданию – оценку 4, если выполнено 6 из 10 возможных требований – оценку 3, если выполнено менее 6 требований – оценку 2.

Максимальная оценка за групповую работу – 6 баллов (по количеству выполненных работ). За каждую невыполненную к сроку работу вычитается по 1 баллу, за замечания по работе – по 0,5 балла.

При выполнении данной работы вы должны уметь: вводить и редактировать тексты; копировать фрагменты текстов, документов; вставлять рисунки, буквицу, рамки на страницу; устанавливать и изменять форматирование текста, документа; создавать, открывать, сохранять информацию в нужном месте и с нужным именем; выводить тексты, документы на печать.

2 этап – актуализация профессиональных знаний и умений:

Прежде чем вы приступите к выполнению работы, мне бы хотелось проверить вашу готовность к работе, т.е. ваши знания основных приёмов и комплексов операций, которые будут использоваться при работе в редакторе MS WORD. Каждому отделу выдается перечень вопросов, на которые необходимо ответить, причем отвечает каждый сотрудник отдела на 2 вопроса. Все остальные внимательно слушают, дополняют и при необходимости поправляют.

Вопросы для редакторов Отдела № 1:

- 1) Как сохранить документ?
- 2) Как оформить красочный заголовок с помощью объекта WordArt?
- 3) Как разбить материал в несколько колонок?
- 4) Как вставить рисунок из картотеки?
- 5) Как выполнить обтекание рисунка текстом?
- 6) Как задать обрамление страницы рисунком?
- 7) Как выбрать книжную ориентацию страницы?
- 8) Как задать панель настройки изображения?
- 9) Как отменить выполненные действия?
- 10) Как создать список?
- 11) Как изменить шрифт, размер шрифта?
- 12) Как скопировать фрагмент текста?

Вопросы для редакторов Отдела № 2:

- 1) Как открыть существующий документ?
- 2) Как вывести буквицу?
- 3) Как отформатировать текст в колонках по ширине?
- 4) Как вставить рисунок из файла?
- 5) Как обрезать часть рисунка?
- 6) Как вывести текущую страницу документа на печать?
- 7) Как обеспечить автоматическую расстановку переносов текста?
- 8) Как выполнить предварительный просмотр документа?
- 9) Как расставить номера страниц в документе?
- 10) Как ввести надпись в рамку?
- 11) Как задать панель инструментов рисования?
- 12) Как скопировать фрагмент текста?

После ответов на вопросы обучающие, не вставая, друг за другом называют основные правила техники безопасности при работе за компьютером.

3 этап – этап проведения игры:

Приступаем к выполнению практической работы. На подготовку проекта информационного стенда отводится 20-25 мин. с выводом на печать. Затем каждый отдел представляет проект стенда главному редактору, после проверки которого оформляется окончательный вариант стенда.

Проверка правильности выполнения работы.

Проверка соблюдения ТБ.

Проверка результатов выполненной работы.

4 этап – подведение итогов игры:

Подведем итоги игры в соответствии с Итоговой таблицей (Приложение № 2). С работой на «отлично» справились следующие студенты: (перечислить фамилии обучающихся). С работой на «хорошо» справились следующие студенты: (перечислить фамилии обучающихся). С работой на «удовлетворительно» справились следующие студенты: (перечислить фамилии обучающихся).

Анализ и оценка выполненной работы: Наиболее типичные ошибки: (перечислить). В целом по отделам: Информационный стенд № 1 отдела № 1 «Информация для юристов» выполнен на

количество баллов –... (назвать). Информационный стенд № 2 отдела № 2 «Информация для секретаря» выполнен на количество баллов – ... (назвать). Информационные стенды будут вывешены на дне «Открытых дверей». Спасибо за урок. До свидания!

Завершение работы и приведение в порядок рабочего места.

Приложение 1

Задание:

1. Подготовить материал и ввести текст.
2. Внести изменения в материал по требованию «главного редактора»:
 - 2.1. Оформить заголовок материала, используя объект WordArt.
 - 2.2. Расположить материал в колонках.
 - 2.3. Отформатировать текст в колонках по ширине.
 - 2.4. Вставить рисунки.
 - 2.5. Вставить рамку на страницу (уточнить тип рамки у старшего редактора).
 - 2.6. Выделить по тексту основные понятия, классификации жирным шрифтом (или др.).
 - 2.7. Вставить буквицу.
 - 2.8. Внести в конце материала надпись в рамке «Редактор: Фамилия И.О.».
 - 2.9. Подобрать нужный размер шрифта и параметров страницы для размещения материала на одной странице.
 - 2.10. Вывести работу на печать и представить проект на проверку главному редактору.
3. Сохранить материал под указанным именем «Заголовок материала Фамилия» в соответствующей папке («Стенд 1» – информация для юристов, «Стенд 2 – информация для секретарей).
4. Отредактировать работу по замечаниям редактора, если таковые имеются.
5. Вывести согласованный вариант работы на печать и разместить на соответствующем информационном стенде (согласовать размещение со старшим редактором, приклеить, закрепить).
6. Объединить все материалы редакторов, относящиеся к соответствующему оформляемому стенду, в свою папку («Стенд

1» – информация для секретарей, «Стенд 2 – информация для юристов).

7. Представить оформленный информационный стенд «главному редактору».

Приложение 2

Ролевая оценка деятельности участников игры

	Корректировка текста по заданию главного редактора (маx 10 баллов)	Работа выполнена в срок (+1балл)	Работа выполнена с опозданием (-1 балл)	Замечания по работе (-0,5 балла)
Редакторы Отдела № 1:				
Фамилия И.О.				
1....				
2.				
3.				
4.				
5.				
ИТОГО:				
Итого по Стенду № 1				
Редакторы Отдела № 2:				
Фамилия И.О.				
1....				
2.				
3.				
4.				
5.				
ИТОГО:				
Итого по Стенду № 2				

2.3. Деловая игра «Организация комплексных обедов на предприятиях общественного питания» для обучения профессии «Повар, кондитер»

Игра разработана мастером производственного обучения Рыбно-Слободского агротехнического колледжа Н. А. Володиной и преподавателем информатики Т. В. Стариковой.

Игра проводится для обучения профессии «Повар, кондитер» по завершении темы: «Организация комплексных обедов на предприятиях общественного питания». Содержание игры позволяет использовать межпредметные связи с дисциплиной «Основы информатики и вычислительной техники».

Игра рассчитана на 2 урока.

Цели игры: С помощью игры обучающиеся закрепляют знания по спецтехнологии и основам информатики. Игра развивает мышление и умение работать со справочной литературой, умение рассчитать и составлять меню, умение работать с технологическими картами, умение выбирать рабочее оборудование, средства малой механизации, воспитывает любовь к профессии и осознанное отношение к необходимости теоретических знаний в будущей профессиональной деятельности рабочего.

Содержание игры: В ходе игры обучающиеся моделируют деятельность ведущих специалистов предприятий общественного питания, выпускающих кулинарную продукцию. Обучающиеся решают задачу выбора способа приготовления кулинарных блюд, входящих в комплексный обед.

Учебная группа делится на 3 команды, в каждый из которых назначаются заведующий производством, кладовщик (зав. складом), бухгалтер-калькулятор, повар горячих блюд, повар по холодным закускам и напиткам, технолог. Обучающийся, который исполняет роль бухгалтера-калькулятора, должен выполнить в соответствии с заданием расчет цены блюд, входящих в комплексный обед, на компьютере по заранее разработанной преподавателем программе.

Задания для каждого специалиста скомплектованы в пакет-задание, который они получают от генерального директора общепита, руководящего игрой.

Режим игры

1. Организационный момент – 10–15 мин. Обучающихся знакомят с содержанием и условиями игры, комплектуют команды – типы предприятий общественного питания, распределяют роли заведующих производством и главных специалистов кухни. Заведующие производством получают у генерального директора общепита пакет-задание.

2. Игровой этап – 55 минут. Участники игры выполняют задания, консультируясь с заведующим производством, либо получают консультацию у Генерального директора общепита.

3. Защита заведующим производством выполненного задания – 10 минут.

4. Проведение итогов игры и оценка деятельности отдельных её участников – 10 минут.

Организация игры

Перед началом игры следует подготовить учебный кабинет, расположить столы удобно для работы команд и для отчета заведующих производством. На столах расставить таблички с названиями предприятий общественного питания, с фамилиями генерального директора общепита, заведующих производством и главных специалистов кухни. Для каждой команды необходимо подготовить справочную литературу по кулинарии, санитарии и гигиене, карточки с технологическим процессом приготовления кулинарных блюд, бракеражные журналы оценки качества кулинарных блюд, микрокалькуляторы, бумагу, карандаши и пр.

Преподаватель, ведущий игру, знакомит обучающихся с целью и содержанием игры. Группа разбивается на 3 команды, каждая из которых представляет штатных сотрудников предприятия общепита. На усмотрение организаторов и участников игры предприятиям присваиваются названия (например, Кафе «Идель», Столовая № 2, Кафе «Сказка»).

Согласно условиям игры, каждое предприятие будет готовить комплексный обед-заказ. Задача команд разработать меню на определенное количества порций, подобрать необходимое сырьё, рассчитать его расход, составить технологические схемы приготовления кулинарных блюд, подобрать необходимые сред-

ства малой механизации, оборудование, рассчитать расход сырья на кулинарные блюда, входящие в меню комплексного обеда.

Обучающиеся каждой команды распределяют между собой роли заведующего производством и главных специалистов: заведующего складом, бухгалтера-калькулятора, поваров по приготовлению горячих блюд и холодных закусок III блюд, технолога. Затем обучающиеся более подробно знакомятся с содержанием заданий, которые должны будут выполнять специалисты предприятия.

Заведующие производством получают от генерального директора общепита заказ – комплексный обед для обслуживания иностранных туристов (см. Приложение 1).

Задания для всех специалистов должны быть написаны на отдельных листах, чтобы обучающимся было удобно работать с ними.

Ознакомившись с заданиями, команды приступают к его выполнению. В случае возникновения затруднений к процессу работы может подключиться заведующий производством, либо сами специалисты могут обратиться к генеральному директору. Во время работы обучающиеся имеют право пользоваться справочной литературой, наглядными пособиями и конспектами.

Одновременно с выполнением специалистами заданий заведующий производством готовит отчет в соответствии с планом, предложенным ему в пакет-задании.

По окончании работы заведующие производствами отчитываются перед присутствующими, отвечают на возникшие вопросы, при этом специалисты производства имеют право помочь своему заведующему производством в случае затруднений.

Генеральный директор общепита во время отчета заведующих производством оценивает по пятибалльной системе работу всех участников игры. Результаты заносятся в ведомость оценок (см. Приложение 2)

Подведение итогов – завершающий этап игры. Определяется победитель – предприятие общественного питания, на котором работают самые квалифицированные специалисты, отмечаются также лучшие специалисты во всех отделах. При анализе игры

следует остановиться на тех вопросах теоретической подготовки, которые требуют доработки.

Приложение 1

Задание предприятию общественного питания

Задание заведующим производством: вам выдан заказ приготовления и составления меню комплексного обеда на 20 порций для иностранных туристов (страна Франция).

Все ведущие специалисты должны проделать подготовительную работу в соответствии с полученным заданием.

Отчет следует подготовить в соответствии с предложенным планом. Ответы должны быть полными и четкими.

Задание заведующему складом: определить наличие сырья на складе, составить заявку на недостающее сырьё по комплексному обеду, заполнить накладную на отпуск продукции.

Задание бухгалтеру-калькулятору: вести расчеты по стоимости блюд, подготовить калькуляционные карточки.

Задание для повара холодного цеха: подобрать технологические карты кулинарных блюд по меню комплексного обеда, рассчитать норму закладки продуктов кулинарных блюд на 20 порций, подобрать необходимое оборудование, инструменты, инвентарь, заполнить дневной заборный лист.

Задание для повара горячего цеха: подобрать технологические карты комплексного обеда, рассчитать норму закладки продуктов кулинарных блюд на 20 порции, подобрать необходимое оборудование, инструменты, инвентарь, заполнить дневной заборный лист.

Задание для технолога:

1. Выбрать способы контроля:
 - а) качества продуктов для кулинарных блюд
 - б) закладку продуктов
 - в) качество готовой продукции
2. Описать сущность этих способов
3. Назвать основные мероприятия по технике безопасности при приготовлении комплексного обеда.

Ведомость оценок

Исполнители и содержание работ	Оценки		
	предприя- тия 1	предприя- тия 2	предприя- тия 3
Заведующий производством			
А) Составление меню			
Б) Составление меню с учетом рационального питания.			
В) Разнообразие блюд в меню			
Г) Умение руководить командой			
Д) Качество отчета (глубина анализа, полнота раскрытия, вопросов, четкость, ясность изложения)			
Заведующий складом			
А) Подборка сырья			
Б) Правильность заполнения накладной			
Бухгалтер-калькулятор			
А) Обоснование выводимых цен на блюда			
Б) Правильность заполнения калькуляционной карты			
Повар холодного цеха			
А) выбор технологических карт			
Б) Правильность расчета на порции			
В) подбор оборудования, инструментов, инвентаря			
Г) оформление дневного заборного листа			
Повар горячего цеха			
А) выбор технологических карт			
В) Правильность расчета на порции			
Г) подбор оборудования, инструментов, инвентаря			
Д) оформление дневного заборного листа			

Технолог			
А) контроль качества сырья			
Б) контроль технологического процесса			
В) контроль готовой продукции			
Г) мероприятия по охране труда и пожарной безопасности			

План отчета

1. Рассказать об особенностях составления меню для рационального питания.

Меню состоит из набора:

Холодных блюд _____

Горячих блюд _____

Овощных блюд _____

Мясных блюд _____

Рыбных блюд _____

Гарниров _____

Напиток _____

2. По составленному меню, по накладной, со склада были получены продукты следующего наименования и качества _____

3. При приготовлении холодных закусок было подобрано следующее оборудование _____

инструменты _____ инвентарь _____

Рассчитаны продукты для закладки кулинарных блюд. Согласно сборнику рецептур кулинарных блюд.

4. По составленному меню выведены цены, составлены и калькуляционные карты.

5. Для работы по горячим блюдам выбраны технологические карты, произведены расчеты на количество порций, подобрано оборудование, инструменты, инвентарь. Заполнен дневной заборный лист _____

6. Для определения качества сырья и готовой продукции выбран метод органолептический и лабораторный.

7. Рассказать подробнее о контроле.

2.4. Ролевая игра «Почему растут цены?» (совещание у президента республики) для обучения профессии «Секретарь»

Игра разработана преподавателем специальных дисциплин Казанского машиностроительного техникума Е. А. Грохотовой.

Цели урока:

1) Обучающая:

- обобщить представления о цене товара и причинах ее изменения;
- систематизировать факторы спроса и предложения, влияющие на цену;
- определить способы ограничения роста цен.

2) Развивающая:

- развивать умение анализировать статистическую информацию, устанавливать причинно-следственные связи;
- развивать познавательный интерес обучающихся к экономическому анализу;
- развивать монологическую речь, умение публичного выступления.

3) Воспитывающая:

- воспитывать культуру делового общения обучающихся;
- воспитывать морально-нравственные качества обучающихся;
- воспитывать навыки работы в команде

Профессиональные и общие компетенции обучающегося:

ПК 1.2. Организовывать документооборот в организации с использованием современных видов организационной техники.

ОК 3. Способность анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.

ОК 4. Способность осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.

ОК 5. Способность использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Способность работать в команде.

Тип урока: Систематизация и обобщение знаний

Вид урока: Ролевая игра

Методическая цель: Личностно-ориентированная направленность обучения на уроках экономики

Материально-техническое и дидактическое оснащение урока:

Мобильный класс ноутбуков, флэш-модемы, интерактивная доска, мультимедийный проектор, мультимедийная презентация.

Библиография

1) Материалы сайта Федеральной службы государственной статистики РФ www.gks.ru.

2) Материалы сайта Территориального органа Федеральной службы Государственной статистики по Республике Татарстан www.tatstat.ru

3) Липсиц И.В. Экономика. Учебник для 10-11 кл. общеобразовательных учреждений. – М.: Вита-Пресс, 2009.

4) Савицкая Е.В. Уроки экономики в школе. Пособие для учителя. – М.: Вита-Пресс, 2006.

5) Киреев А.П. Интерактивные уроки экономики. Пособие для учителя. – М.: Вита-Пресс, 2009.

Ход урока

1) Постановка задачи (5 мин)

2) Сообщения экспертной группы по продовольственным товарам (10 мин)

3) Сообщения экспертной группы по непродовольственным товарам (10 мин)

4) Сообщения экспертной группы по платным услугам (10 мин)

5) Подведение итогов (10 мин)

Действующие лица:

- Президент республики (преподаватель)
- Председатель рабочей группы по продовольственным товарам

- Председатель рабочей группы по непродовольственным товарам
- Председатель рабочей группы по платным услугам
- Эксперты в каждой рабочей группе

1) Постановка задачи (5 мин)

Президент:

— В нашей республике сложилась крайне неблагоприятная ситуация с ценами на продукты питания, на основные непродовольственные товары и на платные услуги. Правительством республики принимаются все меры по сдерживанию цен на продукты первой необходимости, по насыщению рынков качественной продукцией местных товаропроизводителей. Я намерена взять цены под личный контроль. Для этого я решила создать три рабочих группы экспертов, которые должны проанализировать причины роста цен на продовольственные товары, на непродовольственные товары и платные услуги, и внести в правительство республики предложения по их сдерживанию.

Я поручаю председателю каждой рабочей группы подготовить сообщение о ценах на определенный товар. Сообщение должно состоять из пяти частей:

а) статистических данных об изменении цен на выбранный товар с 2007 по 2011 гг. (данные должны быть представлены в виде таблицы или графика);

б) факторов, которые, по мнению рабочей группы, влияют на цену товара (услуги) со стороны спроса;

в) факторов, которые влияют на цену товара (услуги) со стороны предложения;

г) иллюстрации изменения ситуации на рынке каждой группы товаров и платных услуг с помощью графика спроса и предложения;

д) рекомендаций по организации мер, которые могут ограничить рост цен на каждый из товаров (услуг).

Вы должны пользоваться новейшей официальной статистикой цен по выбранным товарам (услугам) по нашей республике или России в целом с сайта Федеральной службы государственной статистики РФ (www.gks.ru). Вы также можете использовать

любые другие материалы из Интернета и текущей печати. Обратите особое внимание на материалы сайтов правительства нашего региона.

2) Сообщения экспертных групп (по 10 мин каждое, всего – 30 мин)

I экспертная группа (по продовольственным товарам)

Председатель:

— Давайте для анализа цен выберем товар, который употребляет все население, и бедное и богатое, и старый и малый, и здоровые и больные. Я предлагаю выбрать куры (кроме куриных окорочков). Куры входят в перечень товаров, включенных в минимальный набор продуктов питания. Объем потребления на одного человека в год найдем на сайте Территориального органа Федеральной службы Государственной статистики по Республике Татарстан (Раздел «Цены и тарифы». Подраздел «Оперативная информация». «Информация о ценах». «Расчет стоимости минимального набора продуктов питания по РТ в октябре 2011 г.»)

Работает экспертная группа с материалами сайта Территориального органа Федеральной службы Государственной статистики по Республике Татарстан www.tatstat.ru

Основные показатели		
Основные показатели торговли в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	127 К
Оборот розничной торговли в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	149 К
Распределение оборота розничной торговли по формам собственности в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	146 К
Индекс физического объема оборота розничной торговли в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	110 К
Товарная структура оборота розничной торговли в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	122 К
Оборот общественного питания в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	121 К
Продажа алкогольных напитков и пива в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	131 К
Продажа алкогольных напитков и пива в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	131 К
Продажа на оптовом рынке продукции (товаров) в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	92 КБ

2. Расчет стоимости минимального набора продуктов питания, рассчитанного по среднероссийским нормам потребления по Республике Татарстан в октябре 2011г.

Наименование товара (услуги)	Нормы потребления, в расчете на год	Средняя цена, рублей	Стоимость, рублей
Говядина (кроме бескостного мяса), кг	15,00	218,45	273,06
Свинина (кроме бескостного мяса), кг	4,00	182,67	60,89
Куры (кроме куриных окорочков), кг	14,00	97,43	113,67
Баранина (кроме бескостного мяса), кг	1,80	255,73	38,36
Рыба мороженая неразделанная, кг	14,00	74,51	86,93
Сельдь соленая, кг	0,70	88,77	5,18
Масло сливочное, кг	1,80	188,20	28,23
Масло подсолнечное, кг	7,00	73,06	42,62
Маргарин, кг	6,00	61,11	30,55
	

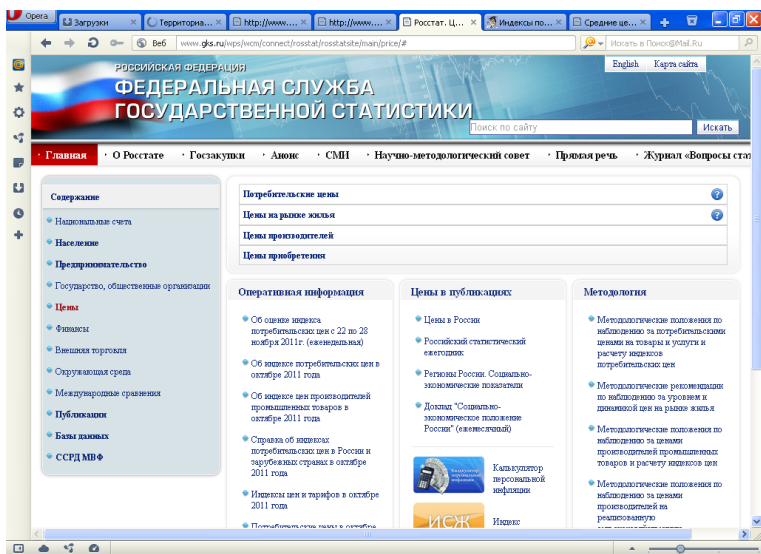
Эксперт:

— Норма потребления в расчете на год – 14 кг.

Председатель:

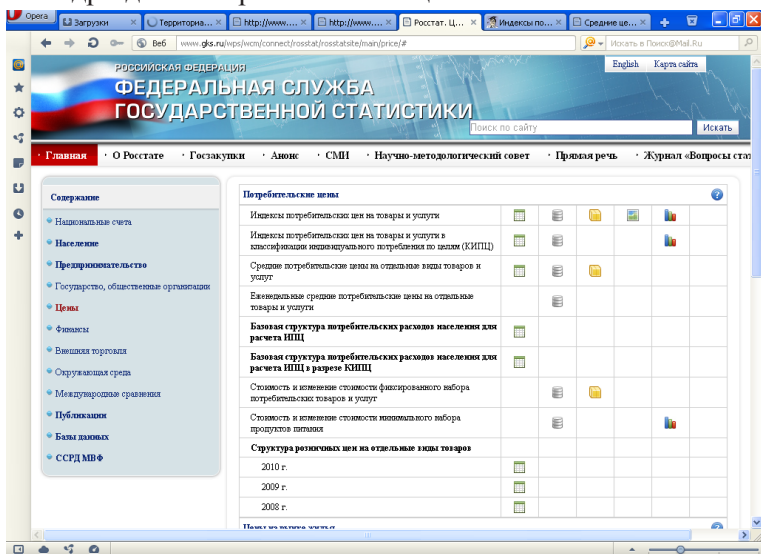
— На сайте Федеральной службы государственной статистики РФ за пять лет найдем данные о средних потребительских ценах на куры по РТ и построим график

Работает экспертная группа с материалами сайта Федеральной службы государственной статистики РФ www.gks.ru.



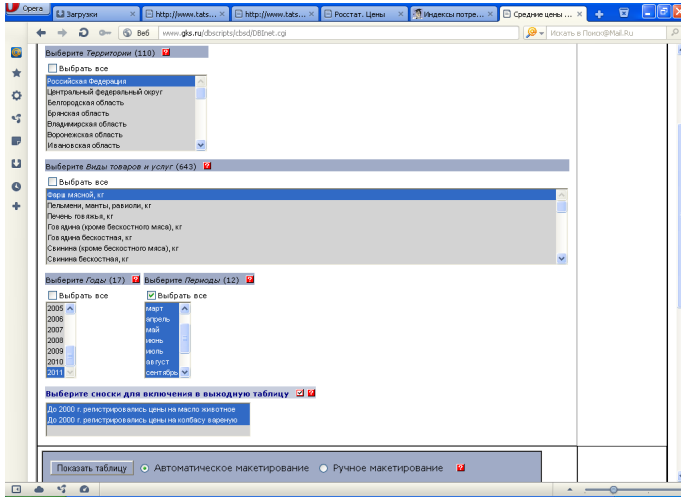
Раздел «Цены».

Подраздел «Потребительские цены».



«Средние потребительские цены на отдельные виды товаров и услуг (база данных)».

Ячейка «База данных» Выбираем «Регион» – Республика Татарстан.



Выбираем «Виды Товаров и услуг» – Куры (кроме куриных окорочков).

Выбираем годы Ctrl+2007, 2008, 2009, 2010, 2011.

Убираем флажок «Сноски».

Нажимаем команду «Показать таблицу».

Центральная База Статистических Данных
 ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА ГОСУДАРСТВЕННОЙ СТАТИСТИКИ

Выберите формат документа Период: 1995 по 2011

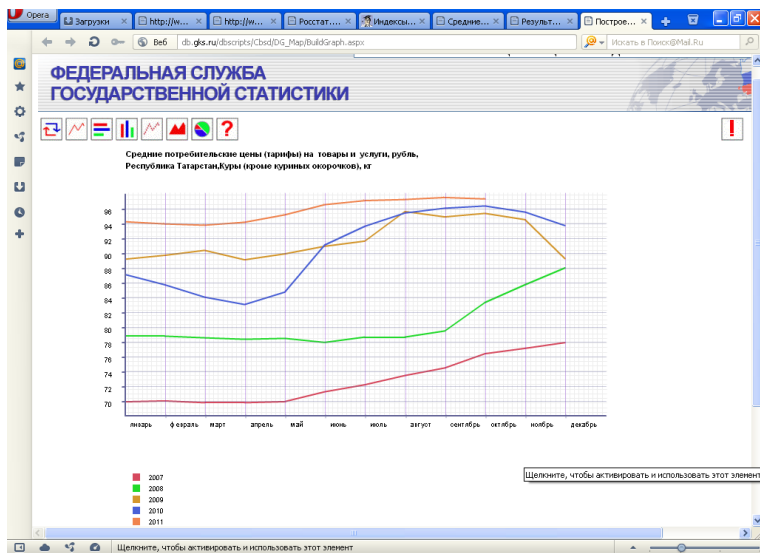
Средние потребительские цены (тарифы) на товары и услуги, рубль, Республика Татарстан, Куры (кроме куриных окорочков), кг

	2007	2008	2009	2010	2011
январь	70	78,87	89,26	87,23	94,35
февраль	70,12	78,87	89,8	85,83	94,04
март	69,88	78,64	90,46	84,14	93,86
апрель	69,87	78,45	89,19	83,16	94,26
май	70,03	78,56	90	84,82	95,27
июнь	71,34	78,02	91,02	91,19	96,64
июль	72,3	78,74	91,72	93,72	97,2
август	73,55	78,74	95,71	95,51	97,35
сентябрь	74,57	79,58	94,99	96,18	97,62
октябрь	76,51	83,43	95,48	96,47	97,43
ноябрь	77,22	85,82	94,62	95,65	
декабрь	76	85,1	89,34	93,83	

Создана в 10:00:00 11.05.2011

Создана в 10:00:00 11.05.2011

Выбираем команду «Показать график».



Эксперт:

— Мы видим, что в 2007 г. цены на куры были стабильны до мая месяца, затем резко пошли вверх. В 2008 г. до сентября цены даже понемногу падали, затем резко пошли вверх. В 2009 г. по сравнению с 2008 г. цены резко увеличились на начало года и целый год колебались, в конце года произошел резкий спад цен.

В 2010 г. обвал цен в апреле, затем постепенное увеличение цены. В 2011 г. относительно стабильные цены весь год.

Председатель:

— Мы видим, что цены на куры растут. Почему?

— Определим факторы, которые влияют на цену товара со стороны спроса.

Эксперты:

1) Рост потребления мяса птицы в России в силу увеличения денежных доходов населения.

С 2008 года предложение отечественных производителей поэтапно смещается в сторону охлаждённого мяса птицы. Спрос положительно реагирует на эту тенденцию. По данным опроса, охлажденное мясо птицы уже потребляют чуть более 72% домо-

хозяйств Казани. При этом более 42% жителей Казани покупают охлажденное мясо птицы 1 раз в неделю. Практически каждый пятый житель делает это до 3-х раз в неделю, а каждый четвертый приобретает охлажденное мясо птицы от 2-х до 3-х раз в месяц. И лишь немногим более 9% жителей столицы ходят в магазин за покупками мяса птицы 1 раз в месяц.

2) Сезонное потребление – в летние месяцы цена понижается, срок хранения продуктов сокращается, поставщики вынуждены снизить цену на этот продукт, спрос велик.

3) Качество товара.

4) Цены на товары-заменители (куры замороженные) дешевле, но спрос на них ниже, так как с помощью специальных игл в тушки вводится вода или другие жидкости, при этом тушка на 10-15%, а то и все 20 % состоит из жидкости.

5) Число покупателей – все категории граждан.

Существуют программы социальной защиты, которые должны помочь малоимущим гражданам выдержать скачки цен на продукты.

Крупные торговые сети предоставляют скидки до 12% для инвалидов, пенсионеров, многодетных матерей и малоимущих, устанавливает минимальную наценку на социально значимые товары.

Действует система временных скидок на продукты питания, список которых изменяется в течение месяца.

6) В 2009 году цены то падали, то поднимались, спрос был нестабилен, так как был мировой финансовый кризис.

Председатель:

— Определим факторы, которые влияют на цену товара со стороны предложения.

Эксперты:

1) Рост стоимости бензина, энергоносителей и ЖКХ-тарифов.

2) Износ оборудования, высокие налоги.

3) Неурожайный 2010 год, подорожание зерновых культур, которые идут на корм птице. Рост цен вызван летней засухой, ко-

торая погубила часть урожая, что привело к некоторому дефициту и повышению цены на зерно.

4) Если сравнивать с прошлым годом, цены на мясо птицы не изменились. Такая ценовая стабильность объясняется ежегодным увеличением производства. На сегодня отечественные производители на 85-90% покрывают потребности российского рынка, благодаря чему мясо птицы для населения остается самым доступным по цене.

5) Куры дошли сотнями тысяч из-за эпидемий, поэтому предложение мяса птицы падало. Для покрытия убытков увеличивалась цена.

Председатель:

— Итак, подводим итоги (докладывает президенту).

Факторы спроса, влияющие на цену кур:

- Увеличение денежных доходов населения
- Сезонное потребление
- Качество товара
- Цены на товары-заменители
- Число покупателей

Факторы предложения, влияющие на цену кур:

- Цены на коммунальные услуги, электроэнергию, дорогой бензин, износ оборудования и высокие налоги
- Погодные условия
- Эпидемии
- Число товаропроизводителей

Рекомендации:

Для стабилизации роста цен на мясо птицы нужно обеспечить рост его предложения таким же темпом, каким растет спрос на него. Для сокращения цен необходимо, чтобы рост предложения мяса птицы превышал рост спроса на него. Обеспечить рост предложения возможно путем увеличения производства кур, сдерживания цен на дополняющие товары, такие как биокорма и топливо, уменьшения налогов.

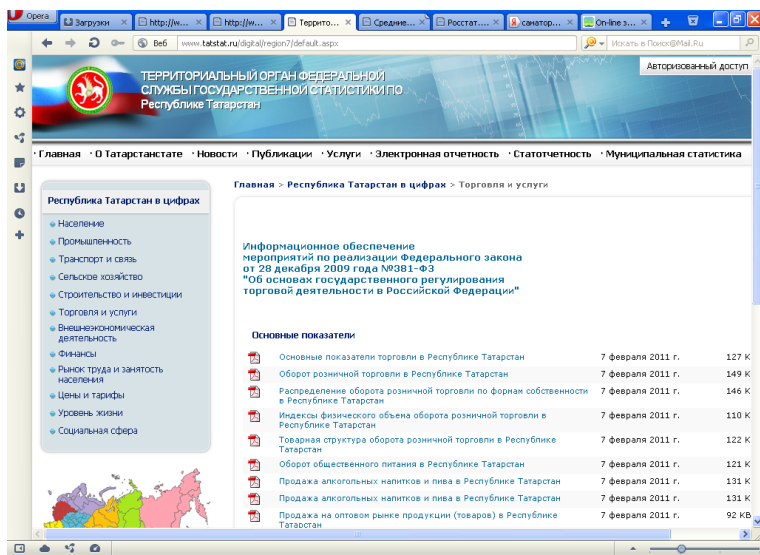
II экспертная группа (по непродуктовым товарам)

Председатель:

— Для анализа цен надо выбрать товар, который часто покупается. Так как у нас комиссия женская, то возьмем для обсуждения цены на колготки женские эластичные плотностью свыше 20 ден. Хотя бы одну пару в месяц все женщины покупают.

Стоимость колготок найдем на сайте Территориального органа Федеральной службы Государственной статистики по Республике Татарстан (Раздел «Цены и тарифы»). Подраздел «Оперативная информация». «Сопоставление средних цен и тарифов на товары и услуги по регионам Приволжского Федерального округа в октябре 2011 года»).

Работает экспертная группа с материалами сайта Территориального органа Федеральной службы Государственной статистики по Республике Татарстан www.tatstat.ru



Территориальный орган Федеральной службы Государственной статистики по Республике Татарстан

Главная > Республика Татарстан в цифрах > Торговля и услуги

Информационное обеспечение мероприятий по реализации Федерального закона от 28 декабря 2009 года №381-ФЗ "Об основах государственного регулирования торговой деятельности в Российской Федерации"

Основные показатели

Основные показатели торговли в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	127 К
Оборот розничной торговли в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	149 К
Распределение оборота розничной торговли по формам собственности в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	146 К
Индексы физического объема оборота розничной торговли в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	110 К
Товарная структура оборота розничной торговли в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	122 К
Оборот общественного питания в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	121 К
Продажа алкогольных напитков и пива в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	131 К
Продажа алкогольных напитков и пива в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	131 К
Продажа на оптовом рынке продукции (товаров) в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	92 КВ

Общероссийская ежедневная газета в розницу, шт.	Самарская область	14,49	Республика Мордовия	6,73	13,33
Инд. 10 шт	Оренбургская область	11,11	Кировская область	8,29	9,65
Носки мужские из хлопчатобумажной или смешанной пряжи, пара	Самарская область	63,35	Удмуртская Республика	32,21	43,56
Колготки женские эластичные плотностью свыше 20 DEN, шт.	Самарская область	186,29	Республика Татарстан	123,67	123,67
Колготки детские, шт.	Пермский край	139,14	Удмуртская Республика	66,34	77,93

Максимальные и минимальные тарифы на отдельные группы и виды услуг

	Максимальная цена		Минимальная цена		Республика Татарстан, рублей
	регион	рублей	регион	рублей	
Стоимость билета в городском автобусе	Республика Татарстан	15,35	Саратовская область	10,00	15,35
Абонентская плата за радиотрансляционную точку, месяц	Самарская область	78,00	Республика Башкортостан	20,00	21,00
Плата за жилье в домах муниципального жилищного фонда, м²	Пермский край	18,06	Саратовская область	9,95	17,68
Плата за электроэнергию 100кВтч	Самарская область	255,00	Оренбургская область	187,00	243,00
Плата за водоснабжение и канализацию, месяц с человека	Пермский край	243,96	Удмуртская Республика	122,13	195,11
Плата за отопление, м²	Пермский край	26,76	Республика Татарстан	14,22	14,22
Плата за горячее водоснабжение, месяц с человека	Самарская область	327,74	Республика Башкортостан	190,04	193,66

Эксперт:

— Стоимость колготок – 123,67 руб. Это минимальная цена по Федеральному округу.

Председатель:

— На Сайте Федеральной службы государственной статистики РФ найдем данные о средних потребительских ценах на колготки за пять лет по РТ и построим график.

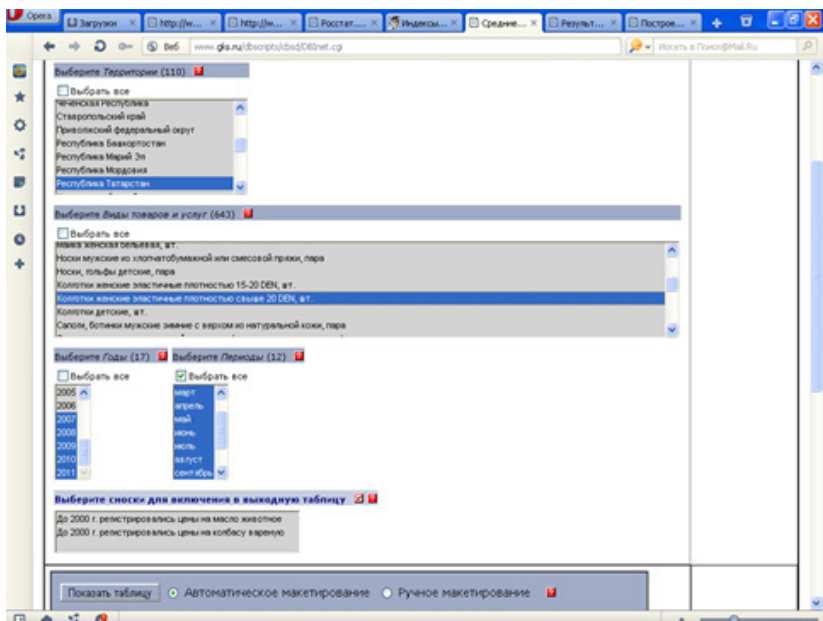
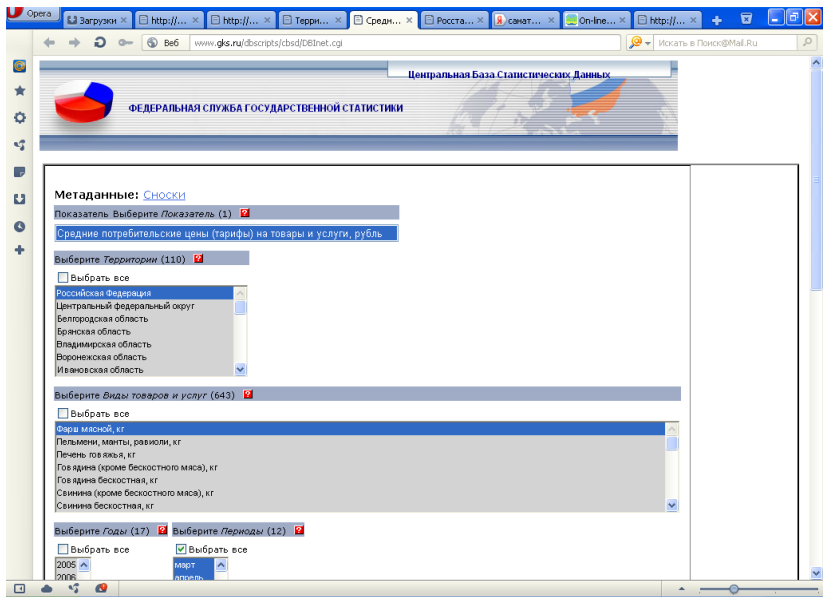
Работает экспертная группа с материалами сайта Федеральной службы государственной статистики РФ www.gks.ru.

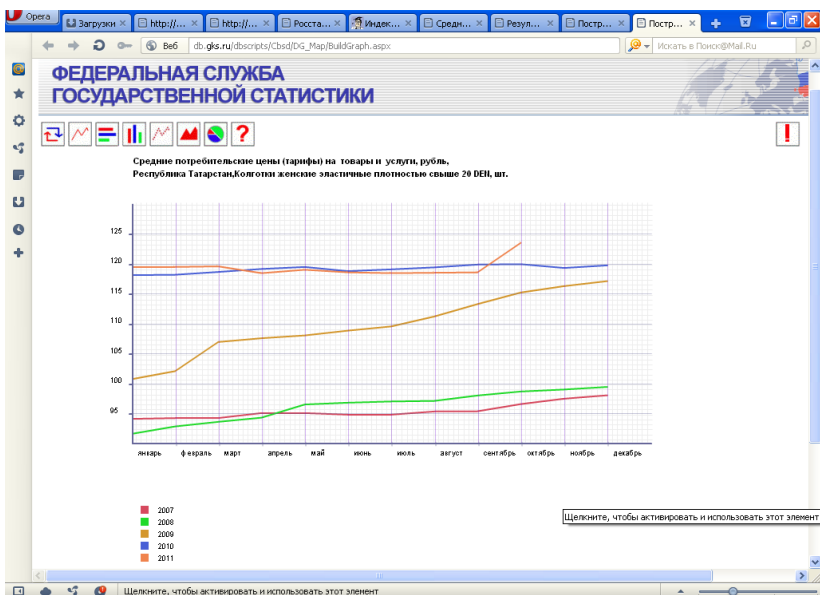
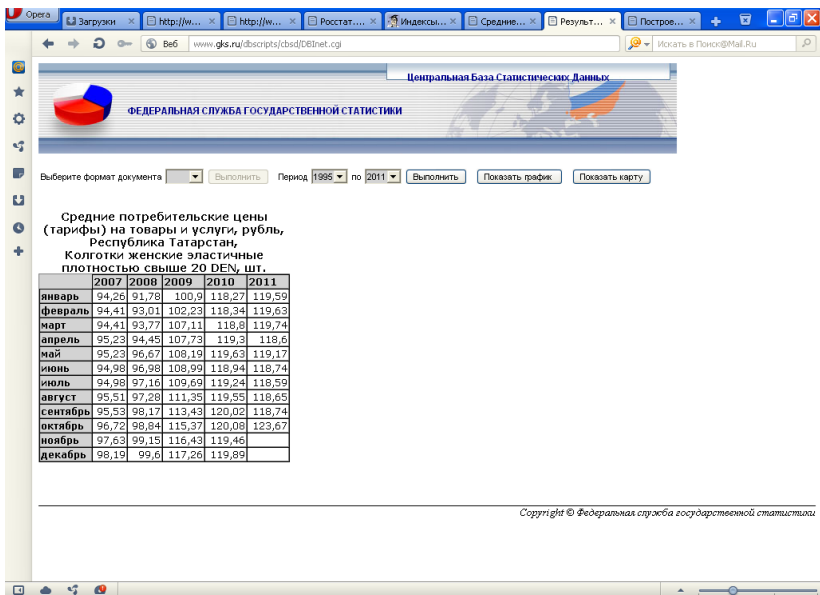
The screenshot shows the website of the Federal Service for Statistical Data Collection and Processing (GKS). The main heading is "ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА ГОСУДАРСТВЕННОЙ СТАТИСТИКИ". The navigation menu includes "Главная", "О Росстате", "Госзакупки", "Анонс", "СМИ", "Научно-методологический совет", "Прямая речь", and "Журнал «Вопросы статистики»".

The "Потребительские цены" (Consumer Prices) section is active, displaying a list of indicators and their corresponding data points:

- Изменения потребительских цен на товары и услуги
- Изменения потребительских цен на товары и услуги в инфляционном эквивалентном потреблении по цепям (ИИПЦ)
- Средние потребительские цены на отдельные виды товаров и услуг
- Ежемесячные средние потребительские цены на отдельные товары и услуги
- Базовая структура потребительских расходов населения для расчета ИПЦ
- Базовая структура потребительских расходов населения для расчета ИПЦ в разрезе КИИПЦ
- Способность и изменение стоимости факторного набора потребительских товаров и услуг
- Способность и изменение стоимости номинального набора продуктов питания
- Структура розничных цен на отдельные виды товаров

Below the list, there is a table showing data for the years 2010, 2009, and 2008 for the indicator "Структура розничных цен на отдельные виды товаров".





Эксперт:

— Мы видим, что цены на колготки растут, но незначительно. Рост цен происходит в конце лета. Исключение составляет 2009 г. Произошло резкое увеличение цен. В 2010 г. цены почти не менялись.

Председатель:

— Мы видим, что цены на колготки растут. Почему?

— Определим факторы, которые влияют на цену товара со стороны спроса.

Эксперты:

1) Увеличение денежных доходов населения приводит к тому, что несмотря на повышенные цены спрос на колготки не падает.

2) Сезон – осень, зима, весна.

3) Реклама, вкусы и мода - заставляют покупать разные колготки.

4) Качество товара.

5) Число покупателей – женщин в стране больше, чем мужчин. Много товаров, ориентированных на женщин.

Председатель:

— Определим факторы, которые влияют на цену товара со стороны предложения.

Эксперты:

1) Рост стоимости бензина, энергоносителей и ЖКХ-тарифов.

2) Технологии производства - покупаются за границей за доллары, который в период кризиса был в опасном положении.

3) Износ оборудования, которое тоже покупается за границей.

4) Сырье.

5) Высокие налоги.

6) Сдерживание цен происходит за счет большого числа товаропроизводителей, выпускающих колготки разных моделей под разной маркой.

Председатель:

— Итак, подводим итоги (докладывает президенту).

Факторы спроса, влияющие на цену:

- Увеличение денежных доходов населения.
- Сезонность товара.
- Реклама, вкусы и мода.
- Число покупателей.
- Качество товара.

Факторы предложения, влияющие на цену колготок:

- Цены на коммунальные услуги, электроэнергию, дорогой бензин, износ оборудования и высокие налоги.
- Технологии, оборудование, сырье, покупающееся за границей за доллары.
- Число товаропроизводителей.
- Погодные условия.

Рекомендации:

Для стабилизации роста цен на колготки нужно обеспечить рост их предложения таким же темпом, каким растет спрос на них (что собственно уже есть). Для сокращения цен необходимо, чтобы рост предложения колготок превышал рост спроса на них. Обеспечить рост предложения возможно путем увеличения производства колготок, сдерживания цен на энергоносители, топливо, ЖКХ, регулирование курса доллара, уменьшения налогов.

III экспертная группа (по платным услугам)

Председатель:

В 2013 году в Казани пройдет всемирная Универсиада. Для ее проведения построили много спортивных объектов.

Для анализа цен надо выбрать платную услугу, пользующуюся большим спросом, например, стоимость месячного абонемента на занятия в плавательных бассейнах.

На сайте Территориального органа Федеральной службы Государственной статистики по Республике Татарстан найдем величину объема платных услуг населению (Раздел «Торговля и услуги». Подраздел «Основные показатели». «Объем платных услуг населению Республики Татарстан»).

Работает экспертная группа с материалами сайта Территориального органа Федеральной службы Государственной статистики по Республике Татарстан www.tatstat.ru

Информационное обеспечение мероприятий по реализации Федерального закона от 28 декабря 2009 года №381-ФЗ "Об основах государственного регулирования торговой деятельности в Российской Федерации"

Основные показатели

Основные показатели торговли в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	127 К
Оборот розничной торговли в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	149 К
Распределение оборота розничной торговли по формам собственности в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	146 К
Индексы физического объема оборота розничной торговли в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	110 К
Товарная структура оборота розничной торговли в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	122 К
Оборот общественного питания в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	121 К
Продажа алкогольных напитков и пива в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	131 К
Продажа алкогольных напитков и пива в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	131 К
Продажа на оптовом рынке продукции (товаров) в Республике Татарстан	7 февраля 2011 г.	92 КВ
Объем платных услуг населению Республики Татарстан	7 февраля 2011 г.	251 К
Объем платных бытовых услуг населению Республики Татарстан по...	7 февраля 2011 г.	134 К

ТОРГОВЛЯ И УСЛУГИ

**Структура объема платных услуг населению
(в процентах к итогу)**

	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
Все оказанные услуги	100	100	100	100	100	100	100
в том числе:							
бытовые	12,7	14,7	14,6	15,5	16,6	15,7	15,6
транспортные	23,6	20,8	17,7	17,5	16,8	19,0	19,2
связи	16,0	15,7	14,9	14,5	14,9	15,0	14,9
жилищно-коммунальные	23,3	24,8	29,2	27,9	23,9	22,7	22,9
гостиниц и аналогичных средств размещения	1,2	1,2	1,3	1,4	1,6	1,5	1,5
культуры	0,9	0,8	1,0	1,0	1,1	1,0	1,0
туристские	0,5	0,6	0,6	0,7	0,7	0,8	0,9
физической культуры и спорта	0,5	0,5	0,5	0,6	0,8	0,8	0,8
медицинские	3,8	4,1	4,2	4,4	4,0	3,8	4,1
санаторно-курортные и оздоровительные	2,3	2,2	1,9	1,8	1,7	1,7	1,7
ветеринарные	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2
правового характера	0,9	0,8	1,0	1,6	3,0	3,4	4,0
системы образования	9,5	9,2	8,9	8,6	10,2	9,9	8,6

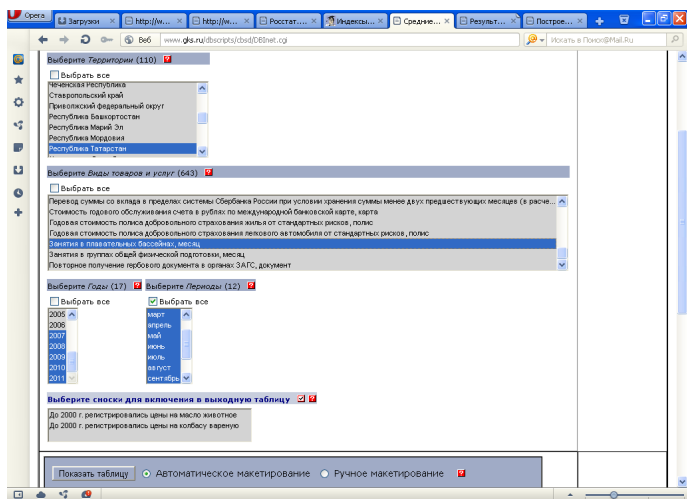
Эксперт:

— Мы видим, что приходится самая малая доля платных услуг 0,8, по сравнению с самой большой долей – жилищно-коммунальной 22,9.

Председатель:

— На Сайте Федеральной службы государственной статистики РФ за пять лет найдем данные о средних потребительских ценах на занятия в плавательном бассейне по РТ и построим график.

Работает экспертная группа с материалами сайта Федеральной службы государственной статистики РФ www.gks.ru.



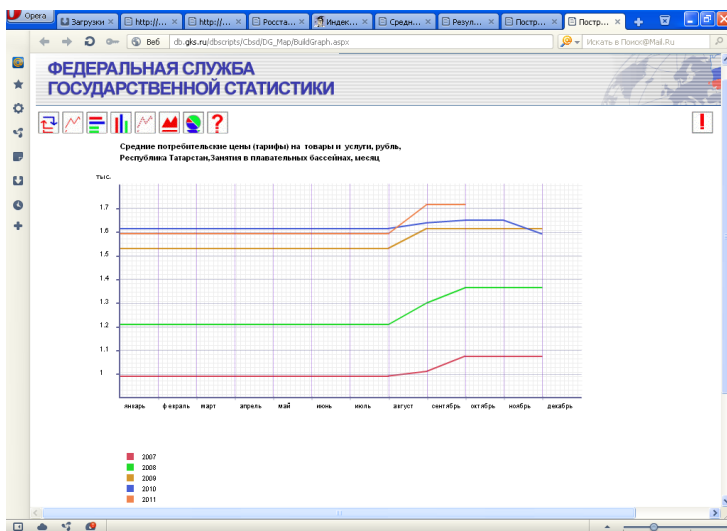
Центральная База Статистических Данных
ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЛУЖБА ГОСУДАРСТВЕННОЙ СТАТИСТИКИ

Выберите формат документа: Выложить Показать график Показать карту

Период: 1995 по 2011

Средние потребительские цены (тарифы) на товары и услуги, рубль, Республика Татарстан, Занятия в плавательных бассейнах, месяц

	2007	2008	2009	2010	2011
январь	994,58	1211,26	1533,46	1617,37	1595,09
февраль	994,58	1211,26	1533,46	1617,37	1595,09
март	994,58	1211,26	1533,46	1617,37	1595,09
апрель	994,58	1211,26	1533,46	1617,37	1595,09
май	994,58	1211,26	1533,46	1617,37	1595,09
июнь	994,58	1211,26	1533,46	1617,37	1595,09
июль	994,58	1211,26	1533,46	1617,37	1595,09
август	994,58	1211,26	1533,46	1617,37	1595,09
сентябрь	1013,72	1303,04	1617,37	1641,94	1717,88
октябрь	1078,6	1367,23	1617,37	1652,94	1717,88
ноябрь	1078,6	1367,23	1617,37	1652,94	
декабрь	1078,6	1367,23	1617,37	1595,09	



Эксперт:

— Мы видим, что цены на месячный абонемент на занятия в бассейне растут, но незначительно. Рост цен происходит в начале года и осенью. В 2008 г. произошло резкое увеличение цен. В 2010 г. цены почти не менялись.

Председатель:

— Мы видим, что цены в бассейнах растут. Почему?

— Определим факторы, которые влияют на цену услуги со стороны спроса.

Эксперты:

1) Население ведет сидячий образ жизни: ездит в машинах, мало ходит пешком, на работе очень много работают за компьютером. Все это ведет к болезням, в первую очередь, позвоночника. Эффективное лечение позвоночника (и это давно известно) – это плавание.

2) Перед Универсиадой массированная реклама здорового образа жизни.

3) Возросшие доходы населения позволяют оплачивать абонементы на полгода и на год.

4) Все большее число потребителей услуги – привлекаются дети, пенсионеры, работающие граждане.

Председатель:

— Определим факторы, которые влияют на цену услуги со стороны предложения:

Эксперты:

1) Повышение тарифов на горячее и холодное водоснабжение, электроэнергию, услуг ЖКХ.

2) Увеличение количества бассейнов заставляет снижать цены вообще за абонементы, а также предлагать потребителям различные скидки. Стоимость месячного абонемента в бассейн напрямую зависит от количества посещений, от того, в какое время вы планируете посещать бассейн (утром, днем или вечером), разовые занятия обойдутся вам дороже, чем те же занятия по абонементу и т.п. Существуют скидки для детей, пенсионеров, корпоративные абонементы и т.д.

Председатель:

— Итак, подведем итог (докладывает президенту).

Факторы спроса, влияющие на цену посещения бассейнов:

- Увеличение денежных доходов населения.
- Лечение болезней позвоночника.
- Реклама здорового образа жизни.
- Число покупателей.

Факторы предложения, влияющие на цену абонемента в бассейн:

- Цены на коммунальные услуги, электроэнергию.
- Число спорткомплексов.

Рекомендации:

Для стабилизации роста цен на месячный абонемент в бассейн нужно обеспечить рост его предложения таким же темпом, каким растет спрос на него (что собственно уже есть). Обеспечить рост предложения возможно путем сдерживания цен на энергоносители, топливо, ЖКХ, введения различных скидок на абонементы, строительство новых спорткомплексов. Все это приводит к снижению цен.

3) Подведение итогов (10 мин)

Выслушав доклады «руководителей» трех рабочих групп, «президент» делает следующий вывод:

На цену каждого товара влияют факторы спроса и предложения. И спрос, и предложение могут расти и сокращаться, т. е. их графики могут передвигаться и вправо и влево. Воздействие на цену товара зависит от направления изменения спроса и предложения, а также их сочетаний.



Президент поясняет графики, привлекает к обсуждению председателей рабочих групп.

Допустим, что в силу каких-то причин (например, благодаря снижению цен на других рынках и экономии в результате этого денег) покупатели обладают денежными средствами для покупки данного товара в больших объемах.

В этом случае произойдет изменение спроса на данный товар в целом. (Кривая спроса сдвинется вправо-вверх).

Но изменение спроса не может изменить логику поведения на рынке продавцов. Конечно, они готовы предложить покупателям больший объем товаров, но лишь по более высокой цене (им надо будет наращивать производство: покупать больший объем сырья, нанимать дополнительных рабочих, строить новые цеха). Но при этом соответственно покупатели согласятся приобрести меньше товаров, чем они были бы готовы сделать, сохранится цена на прежнем уровне. И все же количество покупок будет большим, чем возможно было раньше.

ше – до повышения доходов покупателей. Поэтому повышение спроса в целом ведет не только к росту объема продаж, но и к повышению равновесной рыночной цены (кривая спроса сдвинется вправо).

Допустим, производителям удалось внедрить новую технологию производства и снизить благодаря этому затраты на изготовление товаров.

Это приведет к тому, что станет возможно изготавливать товаров больше при тех же суммарных затратах на производство и сохранении ранее сложившейся величины прибыли.

Но если рынок был сбалансирован при прежнем уровне цены, производство товара станет более прибыльным и предложение увеличится (кривая сдвинется вправо). При сохранении спроса на прежнем уровне увеличившееся предложение приводит к падению цены (дополнительные товары сбыта не найдут, по прежней цене покупателей на них не будет, однако изготовителям есть куда отступить: благодаря снизившимся затратам на производство они ради увеличения объема продаваемых товаров могут теперь пойти на уступки и снизить цену). Кривая предложения пойдет вправо-вниз

Президент делает вывод дискуссии.

Основной способ ограничить рост цен – увеличить предложение товара темпом, превышающим рост спроса на него.

Самоанализ урока

Тема: «Почему растут цены?» (Совещание у президента республики).

Урок-ролевая игра проведен после изучения четырех разделов программы о рыночной системе экономики. Знания материала первых четырех глав учебника об альтернативной стоимости, основных вопросах экономики, типах экономических систем и рыночной системе экономики вполне достаточно.

Цель урока – отработать с учениками понятия спроса и предложения как основных факторов, влияющих на цену конкретного товара.

Необходимо подчеркнуть, что на этом этапе изучения экономики рассматривался рынок конкретного товара и рост цен на

этот товар (инфляция – рост цен в экономике в целом – будет изучаться позже). В качестве таких товаров обучающиеся выбрали однородные товары, цены на которые доступны и хорошо известны ученикам, например один продовольственный товар (куры (кроме куриных окорочков)), один непродовольственный товар (колготки женские эластичные плотностью свыше 20 ден), одну платную услугу (месячный абонемент занятий в бассейне).

На уроке обучающиеся вели разговор о факторах, влияющих на изменение цены этих товаров. Изменение цен может принимать форму роста или снижения. Ситуация на рынке будет зависеть как от выбора товара, так и от ситуации с его ценами на дату проведения диспута. Цены на товары всех трех групп могут расти, что, скорее всего, будет отражать реальность. Однако в период, непосредственно предшествующий проведению урока, цена на определенный товар может снижаться или быть постоянной.

Нужно отметить, что основным допущением при подготовке к уроку на этом этапе изучения экономики было существование на рынке совершенной конкуренции, т. е. цены зависят только от соотношения спроса и предложения, цены никто не контролирует, на рынке присутствует неограниченное количество производителей и потребителей каждого товара, так что никто в одиночку не в состоянии повлиять на уровень цены на товар (ценообразование при состоянии несовершенной конкуренции будет изучаться позже.)

Для реализации образовательных целей мною был проведен урок в виде моделирования некоторой реальной деятельности, а именно совещания у президента республики.

Организация данной ролевой игры предполагала некоторую подготовительную работу обучающихся. Им было рассказано об идее игры и распределены роли. При этом каждый ученик решал свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией.

Первая группа обучающихся с помощью Интернета и из публикаций должна была найти материалы о факторах спроса и предложения в общем по любым товарам любой подгруппы и выделить из них основные.

Вторая группа обучающихся подготовила компьютерную презентацию «Почему растут цены?»

Третья группа обучающихся готовила мобильный класс ноутбуков к работе, устанавливала Интернет.

Затем обучающимся было предложено выбрать на обсуждение по одному товару из товарных групп: продовольственных товаров, непродовольственных товаров и платных услуг. Для этого им был показан сайт Федеральной службы государственной статистики РФ (www.gks.ru), раздел «Цены». В подразделе «Потребительские цены» размещены динамические таблицы «Ежемесячные оперативные показатели по субъектам Российской Федерации. Индексы потребительских цен на отдельные виды и группы товаров и услуг по субъектам Российской Федерации (с 2002 г.). Средние потребительские цены на отдельные виды товаров и услуг». Там размещены периодически обновляемые интерактивные таблицы и графики изменения цен почти на 600 основных товаров и услуг с 2002 г. по настоящее время. Ученики загружали на свои компьютеры с этого сайта статистику цен любого товара по их выбору, причем как средние цены по России в целом, так и средние цены по многим территориям страны, например Москве, Самарской области или Республике Тыва. Ученикам было интересно узнать, как изменялись цены на интересующий их товар в Республике Татарстан.

На сайте Территориального органа Федеральной службы государственной статистики республики Татарстан (www.tatstat.ru) учащимся было предложено найти дополнительную информацию о выбранных товарах по Республике Татарстан, произвести анализ этой информации.

Далее были распределены роли.

- Президент республики
- Председатель рабочей группы по продовольственным товарам
- Председатель рабочей группы по непродовольственным товарам
- Председатель рабочей группы по платным услугам
- Три группы экспертов

Роль президента досталась мне. Оставшиеся ученики в классе разбились на три «экспертные группы». Председатель каждой из рабочих групп избирался ее членами.

Обобщив и систематизировав собранную информацию, мною был составлен сценарий игры – ход совещания у президента республики.

Подводя итоги, можно сделать вывод, что поставленные цели и задачи урока выполнены полностью.

У обучающихся – участников игры – сформировалось четкое понимание того, что на цену каждого товара влияют факторы спроса и предложения, эти факторы спроса и предложения были систематизированы, и были сформулированы меры для ограничения роста цен на каждый из товаров. И спрос, и предложение могут расти и сокращаться. На графиках спроса и предложения, которые могут передвигаться и вправо и влево, было проиллюстрировано воздействие на цену товара.

Для наглядности процесса обучения использовались мобильный класс ноутбуков, флэш-модемы для доступа в Интернет, интерактивная доска, мультимедийный проектор, мультимедийная презентация.

При подготовке игры и на уроке обучающиеся были активны, увлечены подготовкой и сбором информации. В ходе игры обучающиеся успешно развивали монологическую речь, умение публичного выступления.

Психологическая атмосфера на уроке была хорошая.

Проведенный урок – ролевая игра – позволил задействовать механизмы социального развития обучающихся: способность сотрудничества и взаимодействия; психологическая совместимость к различным темпераментам и характерам; умение работать в составе малой группы; умение пользоваться различными средствами коммуникации, компьютером; способность эффективно разрешать конфликты.

Проведенный урок, как ролевая игра, был ценен не только своей мотивацией, но и творческим, партнерским состоянием личности, ценен как средство достижения свободы творчества участников. И это позволило более эффективно решить поставленные задачи.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Андреев В.И. Педагогика: Учебный курс для творческого саморазвития. – 3-е изд. – Казань: Центр инновационных технологий, 2003. – 608 с.
2. Бабанский Ю.К. Интенсификация процесса обучения. – М.: Знание, 1987 – 80 с.
3. Башарин В.Ф. Педагогическая технология: Что это такое? // Специалист. – 1993. – № 9. – С.25–27.
4. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. – М: Педагогика, 1989 – 192 с.
5. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения – М.: Издательство Института профессионального образования МО РФ, 1997 – 336 с.
6. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. Анализ зарубежного опыта. – М.: Знание, 1989 – 80 с.
7. Крюкова Н.Д. Роль и место понятийно-терминологического аппарата в разработке теории интенсивных технологий профессионального обучения рабочих. Сборник научных трудов. Методологические основы проектирования интенсивных технологий профессионального обучения. СПб.6 НИИ Профессионально-технического образования, 1992. – 81 с.
8. Назарова Т.С. Педагогические технологии: новый этап эволюции // Педагогика. – 1997. – № 3. – С.20–27.
9. Новиков А.М. Постиндустриальное образование. – М.: Издательство «Эгвес», 2008 – 136 с.
10. Общая методика обучения общетехническим и специальным дисциплинам в инженерном вузе. Уч.-метод. пособие. Казан. гос. технол. ун-т. В.Г.Иванов, И.Я. Курамшин и др. – Казань, 2001. – 300с.
11. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии. Учебник для студентов высших и средних учебных заведений/ Смирнов С.А., Котов И.В., Шиянов Е.Н. и др., под ред. С.А. Смирнова. – 4-е изд., испр. – М.: Издательский центр «Академия», 2003 – 512 с.

12. Педагогические технологии. Учебное пособие для студентов педагогических специальностей./Под общей ред. В.С.Кукушина –Серия «Педагогическое образование». – М.: ИКЦ «МарТ», Ростов н/Д. Изд. центр «МарТ», 2004. – 336 с.
13. Проблемы развития системы непрерывного профессионального образования (коллективная монография). – Казань: ИСПО РАО, 2000 – 190 с.
14. Профессиональная педагогика: Учебник для студентов, обучающихся по педагогическим специальностям и направлениям. 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Ассоциация «Профессиональное образование», 1999. – 904 с.
15. Проектирование технологий специальной и практической подготовки специалистов для наукоемких производств / под ред. Мухаметзяновой Г.В., Шайхелисламова Р.Ф. – Казань: РИЦ «Школа», 2005. – 352 с.
16. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: уч. пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
17. Сибирская М.П. Педагогические технологии профессиональной подготовки: учебное пособие. – С-Пб.: ЦИПК РРСПО, 1995.-80 с.
18. Современные технологии обучения. Методическое пособие по использованию интерактивных методов в обучении / Под ред. Г. В. Борисовой, Т. Ю. Аветовой и Л. И. Косовой. СПб.: Изд-во «Полиграф-С», 2002.
19. Фрадкин Ф.А. Педагогическая технология в исторической перспективе//История педагогической технологии. Сб.научн.тр. – М.:НИИТП, 1992. – С.3–12.
20. Хуторской А.В. Дидактическая эвристика: Теория и технология креативного обучения. М.: Издательство МГУ, 2003. – 416 с.
21. Чернилевский Д.В. Дидактические технологии в высшей школе. Учебное пособие для вузов. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2002. – 437 с.
22. <http://blogtrenera.ru>.

Игровые технологии в дистанционном обучении

1. *Ролевая игра «Археолог»* имеет социальную направленность. Она была разработана в Великобритании (в Кембриджском университете).

Цель проекта: научить детей 11–13 лет писать сочинения-описания, мотивировать учащихся использовать сравнения и метафоры, ясно излагать свои мысли.

Сюжет игры заключался в следующем: старый больной археолог (в роли которого выступает профессиональный писатель, специально приглашенный в качестве скрытого координатора) собирает экспедицию юных археологов в Египет для проведения археологических раскопок. Сам археолог не в состоянии путешествовать на такие дальние расстояния. Он формирует команду, в которую входят археологи, медики, биологи историки и т. д. За каждым действующим лицом стоит один ученик или группа учащихся. Старый археолог просит своих юных коллег писать подробные отчеты о каждом дне экспедиции, начиная со дня отлета, для того, чтобы он мог давать практические советы.

Сначала письма детей не отличались ни большим объемом, ни логикой изложения. Археолог сетовал на то, что из них он не может ясно представить себе, в какой местности находится экспедиция, куда им следует переместиться, где и как начать раскопки. Постепенно участники экспедиции научились ярко и красочно описывать местность, погодные условия, природу и т.д. Их репортажи стали отличаться четкостью и последовательностью изложения.

2. *Проект-игра «Путешествие в Африку»*, также социально направленный, но с элементами фантастики, был разработан в России. Проект «Путешествие в Африку» может быть использован для разновозрастных групп. Это как раз тот проект, который полностью построен на игровых началах, т. е. как ролевая игра, причем проблемной направленности. Почему это все-таки проект? Потому, что результатом его должен стать конкретный прак-

тический продукт – организация выставки, отражающей полученные в ходе экспедиции результаты по экологии, этнографии, природным ресурсам Африканского континента.

Проблемная ситуация: участники обеих экспедиций получили радиограмму о том, что показания приборов говорят о неисправностях в двигателе самолета. Самолет делает вынужденную посадку в неизвестном месте. Участники экспедиции должны найти выход из создавшегося положения, чтобы добраться до назначенного пункта маршрута. Значит нужно продумать множество вопросов: определение местонахождения, прокладка нового маршрута, меры безопасности от тропических инфекций и т.д.

Цель: ознакомить с географическими, природными, этнографическими, экологическими условиями Африки и культурными традициями народов континента.

Задачи:

- 1) научить читать и пользоваться картой, компасом и подручными средствами для определения местонахождения;
- 2) научить оформлять полученные данные в виде таблиц, графиков, дневниковых записей;
- 3) учить сопоставлять полученные данные, делать выводы и обобщения;
- 4) учить пользоваться справочной литературой на бумажных и электронных носителях;
- 5) учить применять полученные на разных уроках знания для решения конкретно поставленной задачи;
- 6) приобрести социальный опыт.

Этапы проекта-игры:

- 1) выбор регионов (стран), подлежащих «посещению»;
- 2) определение состава экспедиции (командир, штурман, биолог, эколог; причем за одним действующим лицом может стоять группа учащихся);
- 3) знакомство претендентов в экипаж экспедиции;
- 4) утверждение состава и подготовка к путешествию:
 - получение паспортов и виз;
 - выбор вида транспорта;

- нанесение маршрута передвижений на карту с обозначением вида транспорта на каждом отрезке пути;
- предварительное знакомство со страной и выпуск рекламного проспекта о путешествии, дабы привлечь спонсоров;
- обсуждение финансовых расходов и багажа;
- встречи с африканцами, проживающими в России и США (необязательно).

Отбытие экспедиции:

- вылет (описание, репортаж, игровой видеофильм);
- описание перелета, ведение бортжурнала;
- прибытие в страну, знакомство с проводниками (описание, репортаж, интервью);
- поездки по стране; ежедневные отчеты, которые потом станут страницами буклета, журнала (краткий географический очерк), страницы могут посвящаться природе, людям, хозяйству, искусству, истории, памятникам культуры.

Возвращение экспедиции:

- приведение в порядок впечатлений и бортжурнала;
- открытие выставки в школе: «Африканская экзотика», «Чудеса Света» и т.д. (это необходимо, чтобы ребята почувствовали законченность работы и удовлетворение от вложенного труда).

3. В 1994–1998 гг. в Московской технологической школе ОРТ проводился проект *«Невеста по почте»*. Это игровой ролевой социально направленный проект, сюжет которого основывался на реальном факте из истории США. Во времена освоения западных земель многие переселенцы из Европы двинулись на Запад в поисках лучшей доли. Тяжелым трудом они осваивали обширные земельные участки. И так сложилось, что на 1000 новоявленных фермеров приходилась одна женщина. Управляться с землей, скотом и домашним хозяйством было очень трудно. И многие поселенцы через брачные агентства выписывали себе невест, завязывая отношения через письма, т.е. по переписке.

Суть проекта-игры заключалась в том, что юноши и девушки по разные стороны океана должны были вообразить себя первопоселенцами западных земель, изучить их быт, нравы, уровень

образованности, узнать про государственное устройство тогдашних Штатов, их транспортную систему и средства связи, способы обработки земли, даже такую малость, как стоимость проезда. Необходимо было описать свое хозяйство, дом, быт чтобы выдать «жену». А будущая хозяйка фермы должна была оценить, насколько правдив с ней ее почтовый бой-френд, не слишком ли преувеличивает он благосостояние своей фермы, собственные душевные качества и искренность чувств.

С американской стороны дидактической целью данного ролевого проекта был изучение истории США в определенный промежуток времени, С российской стороны – изучение лексических единиц, грамматических структур и фактического материала в рамках изучения иностранного языка. Проект, рассчитанный на 3 месяца, был настолько успешным, что учителя с американской и российской сторон проводили его неоднократно с разными возрастными категориями учащихся в течение нескольких лет.

4. Телекоммуникационный проект *«Литературные персонализации»* также может служить примером использования ролевых игр в дистанционном обучении. Это персонализация литературных произведений. Суть проекта заключается в том, что учащийся (или малая группа учащихся) выбирает себе героя из какого-либо литературного произведения и выступает от его имени, объясняя тот или иной поступок, который он «совершил» в соответствии с сюжетом произведения.

Примером такого проекта может служить «Шекспировский семинар», проводимый с неизменным успехом уже много лет учителем английского языка в США и учителем русского языка и литературы в России. Суть проекта заключалась в том, что российские Джульетты и американские Ромео (или Офелии и Гамлеты – в разные годы различные литературные герои) в письмах друг другу рассказывали о том периоде жизни, который выходил за рамки сюжета данного произведения. Например, они могли вспоминать о том времени, когда были еще совсем маленькими детьми и их родители не были в столь жестокой вражде, и они могли встречаться потихоньку в саду и играть в одних им известных местах. При этом от участников проекта требовалось сохра-

нить в письмах признаки быта, языка и одежды героев Шекспира. Для этого было необходимо хорошо изучить текст произведения (для российских школьников это иногда означало обращение к тексту на английском языке), а также найти и ознакомиться, хотя бы бегло, с материалом по истории соответствующей страны и времени.

В этом проекте четко прослеживается тенденция к интеграции с очным обучением (изучение текстов Шекспировских пьес происходило в классе в виде дискуссий, работы в малых группах) и дистанционного (использование специальной странички на сервере университета штата Огайо, электронной почты и других сервисов Всемирной Сети).

Процедура проведения занятия с использованием ролевой игры

I этап – подготовка к проведению игры

Преподаватель объясняет суть метода, игровые правила и задачи участников. На данном этапе излагается сценарий и организуется пространство, в котором будет происходить действие, как бы оформляется «сцена», которая должна быть обозрима всеми учащимися. Создание «сцены» облегчает процесс вхождения в роль, создает чувство защищенности и уверенности у участников, благодаря возможности как выйти на «сцену», так и покинуть ее по своему желанию. По нашему сценарию оснащение пространства должно напоминать директорский кабинет с его атрибутами.

Для успеха обучения с помощью ролевой игры необходимо краткое, четкое и выразительное описание ролей, так как поведение участников игры разворачивается в логике ролей и не требует дополнительных регламентации. Игровые роли распределяются с учетом желания участников группы. Предложенный выше сценарий «игры-иллюстрации» содержит с минимальным игровым заданием две роли, которые попеременно могут исполняться разными членами группы. Остальным участникам группы отводится функциональная роль наблюдателей, без которых невозможен полноценный анализ результатов игры, о чем будет сказано ниже. Для обдумывания ролей необходимо выделить некоторое время.

II этап – проведение игры как таковой

Преподаватель, создав игровую ситуацию, остается нейтральным наблюдателем, контролирующим ход игры и имеющим возможность при необходимости вмешаться в происходящее. В ходе игры происходит «проживание» участниками проблемной ситуации в ее игровом воплощении, т. е. в ролевой игре учащиеся овладевают опытом деятельности и соответствующих ему переживаний, сходным с тем, что они получили бы в действительности, но без опасений и риска.

Основная общая задача участников игры по приведенному выше сценарию – достичь компромисса, не жертвуя своими главными целями. В остальном исполнители игровых ролей свободны в своих проявлениях. Желательно, чтобы в ходе игры их реакции были естественны и спонтанны. Члены группы, получившие функциональную роль наблюдателя, по ходу игры не только соперничают, но и фиксируют свои оценки происходящего по определенным заранее критериям.

Значительно повысить эффективность метода ролевой игры позволяет использование видеотехники, но для этого необходима специальная дополнительная подготовка преподавателя.

III этап – подведение итогов игры

Если главная цель предыдущего этапа – создание безопасных условий для получения участниками игры эмоционально окрашенного опыта взаимодействия с партнерами и апробирования новых стратегий поведения, то суть данного этапа заключается в осмыслении «пережитого». Значит, вся смысловая нагрузка метода ролевой игры сконцентрирована на этом этапе и от качества итогового обсуждения хода игры зависит окончательный результат работы. Подведение итогов рекомендуется выполнять в определенной последовательности.

а) Начинать желательно с вербализации участниками игры своих переживаний (описания словами своих ощущений, возникших по ходу игры) и обмена эмоциональным опытом между участниками игры.

В контексте приведенного выше сценария вопросы для рефлексивного анализа ситуации к участникам ролевой игры могут быть такими:

Удовлетворены ли Вы результатами встречи и почему?

Поделитесь переживаниями, которые Вы испытывали в ходе игры

В ответ на что рождались эти чувства? (Каковы их причины?)

Хотели бы Вы что-то изменить, оказавшись вновь в такой ситуации и что именно?

Чем Вам больше всего помогал и/или мешал партнер в поисках компромисса?

Может ли Вам пригодиться нынешний опыт, и если да, то в каких обстоятельствах реальной жизни?

б) Далее следует анализ ролевой игры, который включает в себя самоанализ участников игры и «обратную связь» (мнения, комментарии) в их адрес от других членов группы.

Чрезвычайно важно акцентировать внимание учащихся на значении обратной связи, польза которой зависит от формы ее выражения, будь то положительное или отрицательное суждение. Главное, что в комментариях не должно быть оценок ни самого человека, ни даже его поступков, слов или манеры общения. Продуктивная обратная связь не должна содержать советов или интерпретаций, в ней может присутствовать информация о том, какие чувства испытывает партнер, о чем он думает и как в результате может поступить в данной ситуации. Например, сравните два высказывания: *«Мне не нравится, когда Вы меня перебиваете, и у меня появляется желание прервать нашу беседу»*, *«Вы постоянно меня перебиваете – это признак дурного воспитания. Вы не умеете общаться с людьми»*. Очевидно, что последнее высказывание не только не принесет пользы, но окончательно разрушит взаимопонимание между партнерами.

Роль наблюдателей, на первый взгляд, пассивна и служит вроде бы единственной цели – «пристроить к делу» всех членов группы, дабы не отвлекались. Однако по сути своего задания наблюдатели вынуждены внимательно следить за развитием ситуации и сопереживать происходящему. Учась видеть чужие промахи и успехи, замечать чужие проблемы, наблюдатели делают первый шаг на пути к признанию своего несовершенства. Ценность же информации, которую содержат протоколы наблюдений, трудно переоценить для всех участников группы. Ниже приведен протокол наблюдений за «учительницей» из рассматриваемого нами примера.

Наблюдательный лист содержит перечень критериев, которые для удобства заполнения сведены в таблицу. Наблюдателю в конечном итоге достаточно обвести цифру, на его взгляд, соответствующую (по пятибалльной шкале) уровню проявления «учительницей» оцениваемого качества.

СИЛА УБЕЖДЕНИЯ						
Живое изложение	5	4	3	2	1	Скучное, сухое изложение
Поддерживает визуальный контакт	5	4	3	2	1	Избегает визуального контакта
Учитывает мнение партнера	5	4	3	2	1	Не учитывает мнения партнера
Умеет заинтересовать	5	4	3	2	1	Не умеет заинтересовывать
Общее впечатление						
Убедителен	5	4	3	2	1	Неубедителен
ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ СТАБИЛЬНОСТЬ						
Ведет себя спокойно и уверенно	5	4	3	2	1	Много признаков неуверенности
На прерывание реагирует спокойно	5	4	3	2	1	Прерывание вызывает беспокойство
Речь непрерывная, четкая	5	4	3	2	1	Речь с повторами и запинками
Голос ясный, размеренный						Голос тихий, прерывающийся
Напряжение умеренное	5	4	3	2	1	Очень возбужден
При нападениях не теряется, сохраняет хладнокровие и рассудительность						В ответ на нападения проявляет повышенную агрессивность или замыкается в себе
Общее впечатление						
Устойчив	5	4	3	2	1	Нестабилен

в) Завершается обсуждение ролевой игры сопоставлением проигранной ситуации с реальными событиями, поиском аналогий из жизни самих учащихся и планированием дальнейшей деятельности.

Одним из результатов обсуждения может быть внесение поправок и изменений в игру, участники также могут предложить повторное проведение игры, чтобы прожить ситуацию в иной роли или испытать другую стратегию поведения. Главным дости-

жением ролевой игры можно считать желание участников воплотить полученный опыт в жизнь и их веру в успех.

Пример ролевой игры к тренингу торговых представителей: «Вступление в контакт во время визита в торговую точку» [22].

Инструкция активному участнику: Вы – торговый представитель.

Вы приезжаете в торговую точку, и выясняете, что владелец точки внезапно уехал по неотложным делам на месяц.

На его месте – его сын (28 лет), он наделен всеми полномочиями. Но вы его не знаете. Сын владельца не в курсе, того, что вы почти договорились о поставке 100 комплектов.

Инструкция подыгрывающему участнику: Вы – сын владельца торговой точки.

Вам 28 лет. Вы наконец то получили возможность руководить делами отца. У вас сегодня второй рабочий день. С утра был неприятный разговор с арендаторами торгового комплекса. Сейчас вы беседуете с торговым представителем, вы видите его впервые, и ничего не знаете ни о нем, ни о товаре, ни о прошлых договоренностях.

Инструкция группе:

Сейчас вы увидите начало беседы торгового представителя с новым хозяином торговой точки. Это их первая встреча, они должны установить контакт. Внимательно следите, за ходом беседы, отмечайте действия каждого собеседника, которые способствовали установлению контакта.

Пример ролевой игры к тренингу розничных продаж: «Выяснение потребности» (продажа кондиционеров).

Инструкция активному участнику. Вы – продавец – консультант.

Ваша задача – выяснить потребность клиента и предложить ему вариант оборудования, удовлетворяющий его потребности.

Инструкция подыгрывающему участнику. Вы – женатый мужчина. У вашей жены недавно стало плохо с сердцем. Так как целую неделю, стоит жара, а квартира на южной стороне.

Врачи сказали, что этот приступ был метеообусловленным, что именно повышенная температура в комнате привела ее к такому состоянию.

Вы обставили ее со всех сторон вентиляторами, но она недовольна на нее сильно дует горячим воздухом, при этом, как она говорит, все вокруг гроыхает и шумит, и ей невозможно уснуть.

Вам нужен кондиционер, удовлетворяющий вашим потребностям. Так как покупка внеплановая, вы планируете купить простой кондиционер.

Вы принимаете решение, о покупке в зависимости от действий продавца!

Инструкция группе:

Сейчас вы увидите общение клиента и продавца – консультанта на этапе выяснения потребности и презентации предложения. Внимательно следите, за ходом беседы, отмечайте действия продавца-консультанта, которые способствовали выяснению потребности и формированию предложения.

Пример ролевой игры к тренингу управленческих навыков: «Управленческая беседа».

Инструкция активному участнику. Вы – управляющий розничным магазином.

Вам нужно провести мотивационную беседу с продавцом Петровой А.П. Она регулярно опаздывает на работу. Вы заинтересованы в данном сотруднике. Она проявила себя как активный и компетентный сотрудник. Вам известно, что у нее маленький ребенок, и вы предполагаете, что причина опозданий в этом. Тем не менее, вам необходимо добиться соблюдения режима работы всеми сотрудниками без исключения.

Инструкция подыгрывающему участнику. Вы – продавец Петрова А.П.

Вы довольны своей работой. У Вас есть маленький ребенок 3,5 лет. Он не любит ходить в детский сад, часто затягивает сборы в связи с чем Вы опаздываете на работу. Вы надеетесь, что управляющий магазином, войдет в ваше положение, т.к. знаете, что он в вас заинтересован.

Инструкция группе:

Сейчас вы увидите беседу управляющего розничным магазином и продавца. Внимательно следите, за ходом беседы, отмечайте приемы ведения управленческой беседы.

Пример ролевой игры к тренингу управленческих навыков [18]:

Сценарий игры: В городе свирепствует эпидемия гриппа, поэтому многие преподаватели на больничном. В это же время у одной из молодых преподавательниц должна состояться свадьба. Она приходит к директору школы с просьбой предоставить ей, сверх положенных по закону трех дней отпуска, неделю за свой счет по семейным обстоятельствам.

Директор школы: Он озабочен проблемами замещения уроков, необходимостью постоянно корректировать расписание и следить за дисциплиной обучающихся. Главная его задача – обеспечить полноценный учебно-воспитательный процесс.

Молодой преподаватель: Она предвкушает радость долгожданного события. Основная ее задача ничем не омрачить главное событие своей жизни и «медовую неделю».

**ТЕХНОЛОГИИ ФОРМИРОВАНИЯ ОБЩИХ
И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ:
педагогическая (дидактическая) игра
как форма организации интерактивного обучения**

Методические рекомендации

Форм.бум. 60x84 $\frac{1}{16}$, Гарнитура Times New Roman.
Усл.печ.л. 5,9.

Корректор	Р.С. Гиниятуллина
Технический редактор	А.В. Некратова

Оригинал-макет подготовлен в редакционно-издательском отделе
Института развития образования Республики Татарстан
420015 Казань, Б.Красная, 68
Тел.:(843)236-65-63 тел./факс (843)236-62-42
E-mail: irort2011@gmail.com