

Курсовая работа  
Деловая игра в обучении  
Содержание

Введение

Глава 1. Деловая игра как один из методов обучения старшеклассников

1.1 Понятие деловая игра

1.2 История возникновения деловой игры

1.3 Психолого-педагогические принципы деловой игры

1.4 Признаки деловой игры

1.5 Структура деловой игры

Глава 2. Методические рекомендации к проведению деловой игры

2.1 Особенности организации деловой игры

2.2 Деловая игра «Журналист»

2.3 Деловая игра: Создание журнала «Экономика в бисерном рукоделии»

Заключение

Список литературы

Введение

Игра - это неотъемлемая часть человеческой жизни. Знаменитый ученый Йохан Хейзинг даже написал книгу в 1938 году «Homo ludens» («Человек играющий»), в которой он размышляет о роли игры в жизни отдельного человека и в жизни всей человеческой цивилизации. Существует огромное разнообразие игр - спортивные, интеллектуальные, компьютерные и др[5].

Сравнительно недавно в нашу жизнь вошли деловые игры. Деловая игра имитирует реальную жизнь, реальную профессиональную деятельность. Это позволяет участникам игры экспериментировать, проверять разные способы поведения и даже совершать ошибки, которые в реальности нельзя себе позволить.

Многие учителя в наше время ищут разнообразные формы проведения уроков, новые построения учебных занятий, которые отличаются от стандартных.

Ежедневно педагог сталкивается с различными ситуациями, в которых он не может быть только исполнителем, а в каждом конкретном случае должен принимать самостоятельные решения, быть творцом учебно-воспитательного процесса.

Педагогическая деятельность всегда предполагает творчество. Среди различных активных методов, которые используются в учебной практике, хочется выделить деловую игру, так как именно она активизирует мыслительную деятельность старших школьников, развивает творческие способности будущих учителей.

В деловых играх на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации:

игра представляет участнику возможность побывать в роли экскурсовода, учителя, судьи, директора и т.п. Использование деловых игр значительно укрепляет связь (ученик-учитель), раскрывает творческий потенциал каждого обучаемого. Опыт проведения деловой игры показал, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу. Актуальность выбранной нами темы мы видим в том, что, во-первых, деловая игра выступает как форма, в которой наиболее успешно могут осваиваться содержание новой деятельности, во-вторых, это эмоциональная опора личности, в-третьих, как элемент творческого самовыражения, проявления самостоятельности и активности в среде сверстников. Все это в совокупности дает толчок в самоутверждении и самореализации взрослеющего человека.

Разработкой и применением деловых игр для учащихся занимались Лихачев Б.Т., Выготский Л.С., Селевко Г.К., Платов В.Я. и другие.

В работах Абрамовой Г.С., Степановича В.А., Кулешовой И.В., Алапьевой В.Г. рассматривается идея о том, что деловая игра является как формой, так методом обучения учащихся, в которой моделируется предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Потому что именно форма активного обучения - это первый шаг к любознательности.

Выготский Л.С., Платов В.Я., Эльконин Д.Б. и другие утверждали, что деловая игра выступает как педагогическое средство и активной формой обучения, которая формирует учебную деятельность и отрабатывает профессиональные умения и навыки.

Идею о том, что деловая игра является средством развития не только профессиональных умений и навыков, но и профессионального творческого мышления, в ходе которой учащиеся приобретают способность анализировать специфические ситуации и решать для себя новые задачи, прослеживается в работе Хруцкого Е.А.

Объектом нашего исследования являются учащиеся.

Предметом нашего исследования является деловая игра как средство обучения учащихся.

Целью нашей работы является изучение деловой игры как метода обучения.

Исходя из поставленной цели, можно сформулировать следующие задачи:

1. Дать понятие деловой игры.
2. Выяснить психолого-педагогические принципы организации деловой игры.
3. Выявить роль деловой игры в процессе обучения старшеклассников.
4. Определить цели использования деловой игры в процессе обучения.

Для решения поставленных задач использован комплекс методов исследования: теоретический (анализ психолого-педагогической и учебно-методической литературы) и эмпирические (личностно-ориентированный подход, при помощи которого создаётся основа для признания приоритета личности учащихся в образовательном процессе, и позволяет строить содержание образования с учётом его индивидуальных интересов и способностей; аналогия, моделирование).

Глава 1. Деловая игра как один из методов обучения старшеклассников

## 1.1 Понятие деловая игра

Деловая игра - форма и метод обучения, в которой моделируются предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Предназначена для отработки профессиональных умений и навыков. В деловой игре развертывается квазипрофессиональная деятельность обучающихся на имитационно-игровой модели, отражающей содержание, технологии и динамику профессиональной деятельности специалистов, ее целостных фрагментов [2].

Деловая игра -- метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей или человеком с ЭВМ в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределенности (Бельчиков Я. М., Бирштейн М. М., 1989)[5].

Деловые игры является педагогическим средством и активной формой обучения, которая интенсифицирует учебную деятельность, моделируя управленческие, экономические, психологические, педагогические ситуации и дает возможность их анализировать и выработать оптимальные действия в дальнейшем. При проведении, например, деловых игр учащиеся входят в роль менеджера, банкира, бухгалтера и т.д., что приближает обучение к реальной действительности, требуя от школьников взаимодействия, творчества и инициативы. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать постоянный высокий интерес у учащихся к содержанию курса, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки.

Деловая игра - это средство развития профессионального творческого мышления, в ходе ее человек приобретает способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя профессиональные задачи.

Деловая игра является наилучшим из активных методов проведения занятий.

Деловые игры в отличие от других традиционных методов обучения, позволяют более полно воспроизводить практическую деятельность, выявлять проблемы и причины их появления, разрабатывать варианты решения проблем, оценивать каждый из вариантов решения проблемы, принимать решение и определять механизм его реализации. Достоинством деловых игр является то, что они позволяют: рассмотреть определенную проблему в условиях значительного сокращения времени; освоить навыки выявления, анализа и решения конкретных проблем; работать групповым методом при подготовке и принятии решений, ориентации в нестандартных ситуациях; концентрировать внимание участников на главных аспектах проблемы и устанавливать причинно-следственные связи; развивать взаимопонимание между участниками игры [16].

Деловые игры - дело совсем не шуточное. Вот уже несколько десятилетий этот метод активно используется во всем мире для обучения серьезных и взрослых людей. Этот метод имеет серьезные преимущества по сравнению со многими другими методами обучения. Участие в деловых играх может дать не только знания, но и бесценный

опыт, который в условиях размеренного существования надо приобретать годами. Кроме того, с помощью деловых игр можно учить и учиться не только тому, как и почему надо работать, можно тренировать такие важные для успешной работы качества, как коммуникативность, лидерские качества, умение ориентироваться в сложной, быстро меняющейся ситуации. Можно проигрывать стрессовые и критические ситуации, можно тренировать не только отдельных людей, но и команду. Учить быть командой[9].

Нужно ли это все в школе? Школе деловые игры совершенно необходимы. Ведь основной задачей нашей школы считается не просто обучение - получение и накопление знаний, а приобретение умения наиболее успешно использовать все, что накоплено. И знания, и особенности характера, и личностные качества. Цель современной школы - человек успешный. И потому, мы играем! И сами создаем деловые игры...

### 1.2 История возникновения деловой игры

Первая деловая игра была разработана и проведена в СССР в 1932 году М.М. Бирштейн. В 1938 году деловые игры в СССР постигла участь ряда научных направлений, они были запрещены. Их второе рождение произошло только в 60-х гг., после того как появились первые деловые игры в США (1956 г., Ч. Абт, К. Гринблат, Ф. Грей, Г. Грэм, Г. Дююи, Р. Дьюк, Р. Прюдом и другие). Деловая игра зародилась как инструмент поиска управленческих решений в условиях неопределенности и многофакторности. В настоящее время они используются в учебном процессе школ, вузов, как педагогическая технология, или один из методов активного обучения, при проведении социально-психологических тренингов и на производстве для решения производственных, социальных и психологических задач. Во всех случаях присутствует «двуплановость деловой игры» и решаются не только игровые или профессиональные задачи, но одновременно происходит обучение и воспитание участников.

Первоначально деловые игры создавались с целью помочь руководителям принимать наиболее рациональные решения на производстве. В игре имитируется рабочая обстановка, которая имеет место в действительности. Ставится актуальная проблемная ситуация. Среди участников распределяются роли должностных лиц, имеющих отношение к разбираемой проблеме. Различие ролевых целей и наличие общей цели игрового коллектива способствует созданию атмосферы реальных отношений между коллегами и той обстановке, в которой предстоит принимать решения настоящим работникам[11].

### 1.3 Психолого-педагогические принципы деловой игры

Одной из приоритетных задач современной школы является создание необходимых и полноценных условий для личностного развития каждого ребёнка, формирование активной позиции каждого учащегося в учебном процессе. Поэтому использование активных форм обучения, например, деловой игры, является основой развития познавательной компетентности школьника. Активные познавательные

способности формируются и развиваются в процессе познавательной деятельности. Когда учащийся не просто слушатель, а активный участник в познавательном процессе, своим трудом добывает знания. Эти знания более прочные.

Именно форма активного обучения - это первая искорка, зажигающая факел любознательности. Учитель отказывается от авторитарного характера обучения в пользу демократического поисково-творческого. В качестве основных неоспоримых достоинств выступают: высокая степень самостоятельности, инициативности, развитие социальных навыков, сформированность умения добывать знания, развитие творческих способностей. Чувство свободы выбора делает обучение сознательным, продуктивным и более результативным [3].

Эффективность использования деловой игры как развивающего активного метода во многом обусловлена позицией учителя, его направленностью на создание личностно-ориентированного педагогического пространства, демократическим стилем обучения, диалоговыми формами взаимодействия с детьми, знанием реальных возможностей учащихся. А также следует отметить необходимость системности в использовании активных форм, постепенного увеличения степени детской самостоятельности в учебно-познавательной деятельности уменьшении различных видов учительской помощи.

Для продуктивной деятельности школьника, безусловно, требуется:

1. Сформированность ряда коммуникативных умений.
2. Развитие мышления учащихся.
3. Опыт оценочной деятельности [10].

Существует несколько принципов организации деловой игры:

- принцип имитационного моделирования конкретных условий. Моделирование реальных условий деятельности человека во всем многообразии служебных, социальных и личностных связей является основой методов активного обучения;
- принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности. Реализация этого принципа является необходимым условием учебной игры, поскольку несет в себе обучающие функции;
- принцип совместной деятельности. В деловой игре этот принцип требует реализации посредством вовлечения в познавательную деятельность нескольких участников. Он требует от разработчика выбора и характеристики ролей, определения их полномочий, интересов и средств деятельности. При этом выявляются и моделируются наиболее характерные виды профессионального взаимодействия лиц;
- принцип диалогического общения. В этом принципе заложено необходимое условие достижения учебных целей. Только диалог, дискуссия с максимальным участием всех играющих способна породить поистине творческую работу. Всестороннее коллективное обсуждение учебного материала обучающимися позволяет добиться комплексного представления ими профессионально значимых процессов и деятельности;
- принцип двуплановости. Принцип двуплановости отражает процесс развития реальных личностных характеристик специалиста в «мнимых», игровых условиях.

Разработчик ставит перед обучающимся двоякого рода цели, отражающие реальный и игровой контексты в учебной деятельности.

-принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса её развертывания в игровой деятельности [4].

Что даёт деловая игра её участникам?

-Игра дает свободу деятельности.

-Игра дает перерыв в повседневности, с ее утилитаризмом, с ее монотонностью, с ее жесткой детерминацией образа жизни. Игра это неординарность.

-Игра дает выход в другое состояние души. Подчиняясь правилам игры, человек свободен от всяческих сословных, меркантильных и прочих условностей. Игра снимает то жесткое напряжение, в котором пребывает подросток в своей реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил.

-Игра дает порядок. Система правил в игре абсолютна и несомненна. Невозможно нарушать правила и быть в игре. Это качество порядок, очень ценно сейчас в нашем нестабильном, беспорядочном мире.

-Игра создает гармонию. Формирует стремление к совершенству. Игра имеет тенденцию становиться прекрасной. Хотя в игре существует элемент неопределенности, противоречия в игре стремятся к разрешению.

-Игра дает увлеченность. В игре нет частичной выгоды. Она интенсивно вовлекает всего человека, активизирует его способности.

-Игра дает возможность создать и сплотить коллектив. Привлекательность игры столь велика и игровой контакт людей друг с другом столь полон и глубок, что игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок.

-Игра дает элемент неопределенности, который возбуждает, активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных решений.

-Игра дает понятие о чести. Она противостоит корыстным и узкогрупповым интересам. Для нее не существенно, кто именно победит, но важно, чтобы победа была одержана по всем правилам, и чтобы в борьбе были проявлены с максимальной полнотой мужество, ум, честность и благородство. Игра дает понятие о самоограничении и самопожертвовании в пользу коллектива, поскольку только "сыгранный" коллектив добьется успеха и совершенства в игре.

-Игра дает компенсацию, нейтрализацию недостатков действительности. Противопоставляет жесткому миру реальности иллюзорный гармоничный мир - антипод. Игра дает романтизм.

-Игра дает физическое совершенствование, поскольку в активных своих формах она предполагает обучение и применение в деле игрового фехтования, умения ориентироваться и двигаться по пересеченной местности, причем в доспехах и с игровым оружием.

-Игра дает возможность проявить или совершенствовать свои творческие навыки в создании необходимой игровой атрибутики. Это оружие, доспехи, одежда, различные амулеты, обереги и прочее.

- Игра дает развитие воображения, поскольку оно необходимо для создания новых миров, мифов, ситуаций, правил игры.
- Игра дает стойкий интерес к хорошей литературе, поскольку ролевая игра создается методом литературного моделирования. Чтобы создать свой мир нужно прочитать предварительно о других.
- Игра дает возможность развить свой ум, поскольку необходимо выстроить интригу и реализовать ее.
- Игра дает развитие остроумия, поскольку процесс и пространство игры обязательно предполагают возникновение комичных ситуаций, хохм и анекдотов.
- Игра дает развитие психологической пластичности. Игра далеко не одно только состязание, но и театральное искусство, способность вживаться в образ и довести его до конца.
- Игра дает радость общения с единомышленниками.
- Игра дает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно и как бы понарошку в своем вымышленном мире. Дает психологическую устойчивость. Снимает уровень тревожности, который так высок сейчас у родителей и передается детям. Вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели[17].

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

К социально-значимым способностям (социально-коммуникативным) относятся:

- Способность сотрудничества и взаимодействия;
  - Психологическая совместимость как способность адаптации к различным темпераментам и характерам;
  - Умение работать в составе малой группы;
  - Умение пользоваться различными средствами коммуникации, компьютером;
  - Способность эффективно разрешать конфликты;
  - Способность устанавливать долговременные горизонтальные и вертикальные связи;
  - Умение эффективно обучать в своей профессиональной области и т.д.
- Использование деловой игры в ходе учебных занятий позволяет:
- Преодолевать традиционные подходы в преподавании дисциплин общественного блока;
  - Овладеть социально-коммуникативными способностями;
  - Формировать чувства коллективной ответственности за подготовку и уровень знаний каждого ученика;
  - Освоить определенные умения, навыки, качества, которые не могут быть отработаны иными методами обучения[15];

Деловую игру следует выбирать для реализации следующих педагогических задач:

- приобретение будущими специалистами как предметно-профессионального, так и социального опыта, в том числе принятия индивидуальных и совместных решений;
- развитие профессионального, теоретического и практического мышления;

-создание познавательной мотивации как условия появления профессиональной мотивации[7].

Деловую игру можно проводить перед учебными занятиями, после прочтения тематического цикла или же осуществлять организацию всего учебного процесса на основе сквозной деловой игры.

В первом случае деловая игра опирается только на личный опыт играющих и должна обнаружить проблемы в знаниях, восполнение которых будет происходить в процессе обучения по данному разделу, что вызовет к ним дополнительный интерес. Во втором случае деловая игра опирается на знания, полученные в процессе уроков. Эти знания не только закрепляются в игре, но и приобретут качественно новую форму "существования", поскольку войдут в структуру опыта регуляции познавательной, профессиональной деятельности.

Эффективность деловой игры можно проанализировать по следующим моментам:

- Деловая игра как источник экономии учебного времени.
- Деловая игра как форма контроля.
- Деловая игра как условие для овладения деятельностно-коммуникативными способностями [4].

#### 1.4 Признаки деловой игры

Характерные признаки деловой игры можно представить следующим перечнем:

- Моделирование процесса труда (деятельности) руководящих работников и специалистов предприятий и организаций по выработке управленческих решений.
- Реализация процесса «цепочки решений». Поскольку в деловой игре моделируемая система рассматривается как динамическая, это приводит к тому, что игра не ограничивается решением одной задачи, а требует «цепочки решений». Решение, принимаемое участниками игры на первом этапе, воздействует на модель и изменяет её исходное состояние. Изменение состояния поступает в игровой комплекс, и на основе полученной информации участники игры вырабатывают решение на втором этапе игры и т.д.
- Распределение ролей между участниками игры.
- Различие ролевых целей при выработке решений, которые способствуют возникновению противоречий между участниками, конфликта интересов.
- Наличие управляемого эмоционального напряжения.
- Взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли.
- Наличие общей игровой цели у всего игрового коллектива.
- Коллективная выработка решений участниками игры.
- Многоальтернативность решений.
- Наличие системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры[5].

#### 1.5 Структура деловой игры

В соответствии с представлением об общей структуре методов активного обучения,



ключевым, центральным элементом является имитационная модель объекта, поскольку только она позволяет реализовать цепочку решений. В качестве модели может выступать организация, профессиональная деятельность, совокупность законов или физических явлений и т. п. В сочетании со средой (внешним окружением имитационной модели), имитационная модель формирует проблемное содержание игры.

Действующими лицами в деловой игре являются участники, организуемые в команды, и выполняющие индивидуальные или командные роли. При этом и модель, и действующие лица находятся в игровой среде, представляющей профессиональный, социальный или общественный контекст имитируемой в игре деятельности специалистов. Сама игровая деятельность предстает в виде вариативного воздействия на имитационную модель, зависящего от её состояния и осуществляемого в процессе взаимодействия участников, регламентируемого правилами.

Систему воздействия участников на имитационную модель в процессе их взаимодействия можно рассматривать как модель управления. Все игровая деятельность происходит на фоне и в соответствии с дидактической моделью игры, включающей такие элементы, как игровую модель деятельности, систему оценивания, действия игротехника и все то, что служит обеспечением достижения учебных целей игры [3].

Глава 2. Методические рекомендации к проведению деловой игры

### 2.1 Особенности организации деловой игры

Игровое обучение отличается от других педагогических технологий тем, что игра: -хорошо известная, привычная и любимая форма деятельности для человека любого возраста.

-одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в игровую деятельность за счет содержательной природы самой игровой ситуации, и способное вызывать у них высокое эмоциональное и физическое напряжение. В игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры.

-мотивационна по своей природе. По отношению к познавательной деятельности, она требует и вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность.

-позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; добиваться глубинного личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет оказывать на них воспитательное воздействие; позволяет увлекать, убеждать, а в некоторых случаях, и лечить.

-многофункциональна, её влияние на человека невозможно ограничить каким-либо одним аспектом, но все её возможные воздействия актуализируются одновременно.

-преимущественно коллективная, групповая форма деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект. В качестве соперника, однако, может выступать не

только человек, но и обстоятельства, и он сам (преодоление себя, своего результата). -нивелирует значение конечного результата. В игре участника устраивает любой приз: материальный, моральный (поощрение, грамота, широкое объявление результата), психологический (самоутверждение, подтверждение самооценки) и другие. Причем при групповой деятельности результат воспринимается им через призму общего успеха, отождествляя успех группы, команды как собственный. -в обучении отличается наличием четко поставленной цели и соответствующего ей педагогического результата[2].

Таким образом, деловая игра должна включать в себя все эти качества. Только тогда она может по праву называться эффективным методом обучения.

В настоящее время деловую игру можно рассматривать и как область деятельности и научно-технического знания, и как имитационный эксперимент, и как метод обучения, исследования, решение практических задач.

Деловая игра должна иметь основные атрибуты:

1. Игра имитирует тот или иной аспект целенаправленной человеческой деятельности.
2. Участники игры получают роли, которые определяют различие их интересов и побудительных стимулов в игре.
3. Игровые действия регламентируются системой правил.
4. В деловой игре преобразуются пространственно-временные характеристики моделируемой деятельности.
5. Игра носит условный характер.
6. Контур регулирования игры состоит из следующих блоков: концептуального, сценарного, постановочного, сценического, блока критики и рефлексии, судейского, блока обеспечения информацией[15].

Методика проведения деловых игр включает следующие этапы:

1. Составление плана игры.
2. Написание сценария, включая (руководство для ведущего, правила и рекомендации для игры), инструкции для игроков.
3. Подбор информации; средств обучения.
4. Разработка способов оценки результатов игры[3].

## 2.2 Деловая игра «Журналист»

Игровая задача:

Впервые встретившись, посетив несколько новых для них мест города, ребята должны были за один день сделать газету. Самостоятельно - от момента первого впечатления до редакторской работы над оригинал-макетом - и все это за семь часов. Отметим сразу: с игровой задачей общими усилиями мы справились - ребята расходились по домам уставшие и довольные, со «свежеотпечатанной» газетой в руках.

Ход игры:

Участники побывали в качестве журналистов-исследователей в следующих местах: детская библиотека, кинотеатр, институт, детские игровые площадки, музей,

кинотеатр и т. д. По итогам этих посещений каждая группа подготовила собственную страницу газеты.

Также по ходу игры ребята пробуют себя в жанре авторов устного выпуска журнала/газеты и работают журналистами на пресс-конференции.

В результате участники игры в ходе продуктивного взаимодействия со сверстниками получают опыт работы «плечом к плечу» с профессионалами. Ребята с интересом проникают в проблемы и достижения родного города; проявляют творчество в журналистской работе; пробуют себя в роли корреспондента, корректора, редактора, аналитика...

### 2.3 Деловая игра: Создание журнала «Экономика в бисерном рукоделии»

Тема: Экономика в бисерном рукоделии (урок труда)

Цель: обобщить знания старшеклассниц по различным темам бисероплетения с точки зрения экономного расходования средств и материалов в бисерном рукоделии.

Задачи: проверить знания старшеклассниц по темам бисерного рукоделия -выбор экономически эффективных техник в изделии, выбор экономных материалов, экономический расчет стоимости бисерного изделия, экономическая реклама бисерного изделия, создать условия для спокойной и интересной работы в ходе деловой игры.

Оборудование и реквизит: пакеты бисера по 5 гр - чешского и тайванского, фотографии двух бисерных изделий, напечатанные на компьютере, таблица с расчетом стоимости бисерного изделия, мобильный телефон, 2 салфетки для подсчета рассыпанного бисера, иглы для сортировки бисера, писчая бумага; бейджики для участников, ручки, карандаши.

Музыкальное оформление: записи с мелодиями классического репертуара

Место проведения: учебный кабинет труда.

Участники: школьницы, обучающиеся бисероплетению, родители, творческие студии отдела ДЛИ, педагоги дополнительного образования.

Литература: Ляукина М.В. Бисер. - М.:АСТ-ПРЕСС. 1998.- («Основы художественного ремесла»); «Бисер. Кружева. Вязание крючком»/Сост. М.Ивахнова- М.Юлимп; Смоленск: Русич 2000; Детский экономический словарь или Маленькие рассказы не очень маленьким детям об экономике (сост. Г.М. Евменова, О.И. Меньшикова, науч. Ред. Т.Д. Попова. - 2-е изд. -М.:Просвещение, учебная литература, 1977)

План подготовки: подготовить пакетики бисера по 5 гр - чешского и тайванского (эмиратского) производства; иглы для сортировки бисера; приготовить салфетки для подсчета бисеринок из разных пакетов; напечатать на компьютере лист с двумя фотографиями бисерных изделий; приготовить мобильный телефон; начертить 2 таблицы с примерным расчетом стоимости бисерного изделия; изготовить: браслеты «Голубые ягодки», «Белоснежка», серьги «Елочка»; подготовить бейджики с должностями сотрудников: экономист-технолог, редактор, менеджер по рекламе, экономист по ценовой политике; эксперт по бисерным материалам; раздать слова ролей детям.

План проведения занятия:

I. Вступительное слово педагога с представлением экспертного совета и распределением ролей деловой игры «Экономика в бисерном рукоделии»

II. Основная часть

1. Страница первая «Наименьшие затраты» (экономически эффективное изделие по техникам бисерного рукоделия)

2. Страница вторая «Экономный бисер» (выбор экономных материалов)

3. Страница третья «Стоимость бисерного украшения» (расчет стоимости бисерного изделия)

4. Страница четвертая «Бисерная реклама» (лучшая экономическая реклама)

III. Заключительное слово редактора (педагога)

Содержание мероприятия:

Вступительное слово педагога.

Педагог:

В последнее время такой вопрос как экономика, прочно входит в нашу жизнь, требует экономного подхода ко всему. Слово «экономика» происходит от греческого слова, которое переводится на русский язык так - искусство ведения домашнего хозяйства. В наше время чаще употребляется в более широком смысле, означает хозяйство той или иной страны, отрасли. Знания об экономике позволяют успешно вести хозяйство, наилучшим образом организовать дело, получить выгоду. Сегодня каждому из вас, ребята, предстоит примерить на себя роли сотрудников редколлегии журнала «Бисеринки», в котором мы попытаемся осветить экономические вопросы в бисерном рукоделии. Рита станет экономистом-технологом, Сабина - менеджером по рекламе, экономистом по ценовой политике станет Ксения, а экспертом по материалам - Юля. А я с вашего позволения стану редактором.

Редактор раздает бейджики

Редактор:

Приступаю к своим обязанностям.

Итак. Начинаем заседание редколлегии журнала «Бисеринки», все страницы этого журнала мы посветим экономическим вопросам в бисерном рукоделии - как с наименьшими затратами изготовить изделие, потратив на него немного материала, как рассчитать стоимость бисерного изделия, и, конечно, не обойдемся без рекламы.

Задача понятна?

II. Основная часть

1. Страница первая «Наименьшие затраты» (экономически эффективное изделие по техникам бисерного рукоделия)

Редактор:

Мы получаем огромное количество писем, но пришедшие по факсу две фотографии бисерных изделий и вопрос к ним задела меня за живое своей поставленной проблемой: какое из двух изделий наиболее экономически эффективное: по количеству материала, по времени и технологии изготовления.

Задание экономисту-технологу: Провести анализ двух изделий по фотографиям и определить, какое из них можно считать более экономически эффективным.

Редактор дает листок с напечатанными на компьютере фотографиями -изделие

«Зима» (техника гобеленового плетения по одной бисеринке и наложение независимых подвесок) и изделие «Листики» (техники косой мозаики, низание цепочки в крестик)

Редактор:

Даю подсказку: термин экономики - экономическая эффективность - достижение наибольших результатов при наименьших затратах. Разбирать эти изделия нужно по таким параметрам: по количеству используемых материалов, по трудоемкости бисерных техник и технологий, по количеству затраченного времени на изготовление изделий. Другими словами, как изготовить изделие дешево и быстро. Сейчас экономист-технолог даст нам четкую характеристику каждому изделию.

Примерный ответ:

По количеству бисера изделия приблизительно одинаковые. Если рассматривать эти украшения, то оба выполнены в двух техниках: первое - в технике гобеленового плетения и низания независимых подвесок; второе - плетением в крестик и косое (диагональное) мозаичное. По технологии изготовления изделие «Листики» более трудоемкое, времени на него затрачено больше, потому что каждый листик выплетается отдельно, а затем, после изготовления цепочки в крестик, еще и присоединяется к основе. А в изделии «Зима» на цепочку гобеленового плетения наложены ряды независимых подвесок, набранных по картинке ткачества в крестик. Поэтому оно более экономично. Хотя и более простое изделие, выполненное самыми простыми техниками, может быть красивее самого сложного.

Редактор:

Вы верно выбрали более экономически эффективное изделие. И то и другое изделие сложное, в каждом из них использованы по 2 техники бисерного рукоделия, но «Зима» проще в изготовлении, потому что используется готовая схема, и подвески выполняются по ней, а в изделии «Листики» - плетение более сложное, и требует фантазии и умения тщательно прикреплять каждый отдельно изготовленный элемент в единое изделие. Ну что же, мы видим, что экономнее и эффективнее обойдется изделие, выполненное с использованием подвесок. Я предлагаю включить это резюме в журнал и думаю, что оно заинтересует читателей.

2. Страница вторая «Экономны и бисер» (выбор экономных материалов).

Звучит сигнал мобильного телефона. Редактор, извиняясь, берет телефон и читает смс.

Редактор:

Извините. О, замечательный вопрос задают. И как раз по нашей теме: «Какой бисер - чешский или тайваньский - экономичней для изготовления бисерного изделия?»

Задание эксперту по материалам: исследовать бисер производства разных стран и ответить на вопрос, какой бисер - чешский или тайваньский - экономичней?

Сейчас эксперт по материалам проведет экспертизу.

Дети проводят экспертизу по калибровке бисера

Эксперт по материалам говорит и показывает:

Мы проводим экспертизу - калибруем бисер по 5 граммов чешского и тайваньского производства. Калибровка бисера - это выбор бисера одного размера и хорошего

качества - без сколов, заплывов отверстий, без бисеринок нестандартной формы.

Технология проведения экспертизы с бисером

Рассыпают на ткань (салфетку) понемногу бисер из разных пакетиков, иглами начинают калибровать его, считают количество отбракованного бисера чешского производства и количество отбракованного бисера тайваньского производства. И сравнивают полученные результаты - бракованных бисеринок тайваньского производства намного больше, чем чешского.

Эксперт по материалам:

Я думаю, вам, коллеги, очевиден результат эксперимента. Бисер чешского производства более качественный, практически без брака, на 5 грамм - только 5 бисеринок плохих, а в тайваньском очень много отсева некачественных бисеринок - на 5 грамм - 20 штук. Поэтому чешский бисер можно считать самым экономичным. Ведь его весь можно использовать в плетении, не теряется время на калибровку, приятно с ним работать, да и вид изделия выигрывает по сравнению с использованием тайваньского бисера. И, хотя по стоимости чешский дороже, все равно готовое изделие можно реализовать дороже, чем изготовленное из тайваньского. Недаром говорят: «Скупой платит дважды». Поэтому лучше брать хороший бисер подороже, чем много, но плохого качества.

Редактор:

Подведем итог. Вы провели экспертизу бисера - чешского и тайваньского производства. Нужно было ответить на вопрос, какой бисер экономичней. Если учесть, что количество отбракованных бисеринок чешского производства в 4 раза меньше, чем тайваньского, то следует, что чешский бисер экономичней.

Совет бисеринкам использовать чешский бисер для плетения поместим на страницы журнала

3. Страница третья «Стоимость бисерного изделия». (Расчет стоимости бисерного изделия)

Редактор:

А еще я думаю, нашим читателям полезно знать, как рассчитать стоимость бисерного изделия. Стоимость - мера, с помощью которой определяется значимость каждого товара или его полезность. Стоимость - это ценность вещи. А цена - денежное выражение стоимости товара. А то много вопросов возникает при реализации своих работ. Сейчас экономист по ценовой политике пояснит, из чего складывается стоимость изделия, что влияет на нее.

Экономист по ценовой политике:

Спасибо. Первый расчет стоимости изделия (примерный), можно сделать еще на стадии проекта, имея перед собой макет изделия или его схему. Нужно знать количество каждого используемого материала (бисера, бусин, ниток и прочего) и стоимость единицы этого материала. Составляем такую таблицу:

Наименование материала

Цена за 1 шт, г.

Расход

Всего

В таком расчете мы не учитываем расход на тепло и электроэнергию. Трудозатраты бисерщицы также тяжело подсчитать: эта цифра всегда условна и зависит от мастерства рукодельницы. В результате получаем итоговую сумму, которая считается все-таки приблизительной. Более точно можно все просчитать по окончании работы. Экономить можно в процессе работы, если более точно рассчитать длину нитки, купить качественный бисер и декорировать изделие самодельной застежкой. Если используете некачественный материал, изделие будет дешевым, и можно проиграть в красоте.

Редактор:

Доходчиво вы объяснили. Теперь попробуем эти знания применить для подсчета стоимости изделия.

Задание: подсчитать стоимость потребных материалов по таблице для браслета «Голубые ягодки». По таблице, данной экономистом по ценовой политике, все остальные подсчитывают стоимость браслета «Голубые ягодки».

Наименование материала

Цена

Расход

Всего, р

Бисер №11

ВрзаЮг

3г

2,4

Бусины №8

ВрзаЮг

3г

2,4

Нитка 50К

30коп за 1м

1,20м



0,36

Игла №12

1,5р за 1 шт

1 шт

1,5

Итого:

6,66

Редактор:

На четвертой странице помещаем в помощь нашим мастерицам таблицу стоимости потребных материалов и, как пример, приблизительный расчет стоимости бисерного изделия - браслета «Голубые ягодки». Данная таблица не учитывает трудозатрат бисеринка, а также затрат на электро- и теплоэнергию. Расчеты по этим категориям мы проведем в следующий раз

4. Страница четвертая «Бисерная реклама» (лучшая экономическая реклама)

Редактор:

Без рекламы никуда не деться в наше время. Напоминаю, что слово «реклама» заимствовано из французского и латинского языков и означает «выкрикиваю». Это

целенаправленное распространение сведений (информации) потребительских свойств товаров или услугах с целью их продажи. Это необходимость оповещения окружающих людей о роде деятельности, которой занят владелец мастерской, лавки, а также о производимых и предлагаемых к продаже товаров. В современном мире трудно найти предмет или вид деятельности, который бы не рекламировался. Без рекламы никуда не деться в наше время.

Задание менеджеру по рекламе: необходимо прорекламировать изделие. Проверим ваше умение проанализировать каждое изделие с экономической точки зрения и убедить покупателя в необходимости его приобретения. Это -серьги «Елочка», и для гостей - браслет «Белоснежка». Даю вам на рекламу одну минуту

Редактор раздает сотрудникам журнала и гостям по бисерному изделию

~ Примерная реклама гостей:

Бисерное изделие - браслет «Белоснежка» - красиво украшает руку обладателя. Белоголубое сияние стекляруса и бисера, переходы бликов завораживают глаз, заставляют остановиться, замереть от восхищения. Изделие «Белоснежка» - неповторимо, изящно, это модное недорогое украшение, которое вам необходимо купить для своей подруги, сестры, девушки.

~ Примерная реклама детей:

Бисерные серьги «Елочка» - изысканное украшение для любой девушки. Блеск и мерцание парчового бисера при ходьбе завораживают взгляды зрителя, приковывают внимание. Серьги «Елочка» необходимо приобрести каждому, кто ценит современную моду. Изделия, сделанные вручную, сейчас высоко ценятся и востребованы. Второй такой пары вы не встретите нигде. Это изделие эксклюзивно. Серьги «Елочка» нужны всем,

Кто любит блеск, веселье.

Очень радуют они, поднимают настроение.

Купишь их, и все невзгоды отойдут на задний план.

Действуй быстро - эксклюзивный,

Единичный наш товар!!

III. Заключительное слово редактора

Редактор:

Замечательно. Вот и готова четвертая, заключительная страница. Хорошо потрудились наш менеджер по рекламе. Эти рекламные слоганы обязательно попадут на журнальную страницу. Теперь подведем итог. Сегодня мы с вами разобрали основные экономические понятия - экономика, стоимость, цена, экономическая эффективность, реклама. Каждый из вас сыграл свою роль, будь то роль эксперта по бисерным материалам, Экономистом по ценовой политике, менеджера по рекламе, экономиста-технолога.

Наш журнал составлен из таких страниц - экономическая эффективность бисерных техник в изделиях, следующая - выбор экономных материалов, затем - расчет стоимости потребных материалов для бисерного изделия, и на четвертой - конкурс на лучшую экономическую рекламу.

Я думаю, что все страницы журнала «Бисеринки» под кодовым названием

«Экономика в бисерном рукоделии» практически готовы, и, надеюсь, что журнал будет очень интересен нашим читателям. Желаю всем плодотворной работы.  
Заключение

Таким образом, деловые игры, несмотря на практическую значимость, приемлемы лишь в качестве дополнительного метода обучения в органической связи с теоретическими занятиями. Они, в основном, не предполагают выработку единственного верного решения. Их ценность состоит в стимулировании большого количества идей и способов их реализации, в неоднозначности принимаемых решений, характер которых определяется конкретной учебной ситуацией.  
Список литературы

1. Айламазьян А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра. - М.: Владос-пресс, 2000.
2. Абрамова Г.С., Степанович В.А. Деловые игры: теория и организация. - Екатеринбург: Деловая книга, 1999.
3. Алапьева В.Г. Методические рекомендации по организации учебнотехнических и деловых игр.-Екатеринбург: Деловая книга, 1999.
4. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: Метод. Пособие.-М.: Высш. шк., 1991.-- 207 с
5. Выготский Л. С. Игра и её роль в психологическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. 1996. № 6.
6. Гукасова А.М. Методика трудового обучения. - М., 1990.
7. Кулешова И.В. Деловые игры для педагогических советов и методобъединений /И. В. Кулешова //Научно-методический журнал заместителя директора школы по воспитательной работе.-2005.-Ы 5. - С. 65-71.
8. Лихачев Б. Педагогика. - М., 2000.
9. Лихачева Л.Д. Деловая методическая игра "Методическое путешествие" /Л. Д. Лихачева/ Классный руководитель.-2004.-Н 4. - С. 43-48.
10. Пидкастистый П.И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в развитии и обучении ребёнка.-М., 1996.
11. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник.-М.: Профиздат, 1991. - 156 с.
12. Программно-методические материалы. Технология 5-11 классы. - М.. 2000.
13. Технология: Учебник для учащихся 6 класса общеобразовательной школы (вариант для девочек). - М., 2000.
14. Примерные программы основного общего образования. - М., 2000
15. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии.-М.: Просвещение, 1998.
16. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб. Пособие для преподавателей сред. спец. учеб. заведений.- М.:Высш. шк., 1991.-- 320 с.
17. Эльконин Д.Б. Психология игры. -М.: Владос-пресс.