



**Межрегиональная
научно-практическая конференция**

**«Информационные технологии
в образовании. Химки 2014»**

19 - 20 ноября 2014 года

городской округ Химки

**Тема доклада:
«Мультимедийное сопровождение
деловых игр»**

Автор: Левадняя С.В., учитель экономики Лицея №13

Мультимедийное сопровождение деловых игр

Тезисы

1. Деловые игры как реализация деятельностного подхода в образовании.
2. Цели, задачи и результаты применения мультимедиа-компонента в деловых играх.
3. Пример мультимедийного сопровождения деловой игры – деловая игра «Производство» (Обществознание, 8 класс).
 - 1) Отличительные особенности предлагаемого подхода относительно традиционных аналогичных учебно-методических материалов.
 - 2) Обоснование преимуществ, преодоления проблем, трудностей с помощью данной разработки.
 - 3) Новое качество учебного процесса, которое может быть обеспечено данной разработкой.
 - 4) Объяснение места мультимедиа-компонента в структуре и содержании урока и пояснения по методике его использования в образовательном процессе.
 - 5) Методологическая база (технологии и программы), лежащие в основе данной авторской конкурсной разработки ЭОР.:
4. Выводы.

1. Деловые игры как реализация деятельностного подхода в образовании.

Если проанализировать возможности использования информационных технологий в школе, можно выделить следующие направления использования компьютера в **изучении экономики:**

- компьютер как источник информации, средство выхода в Интернет
- компьютер как инструмент решения экономических задач,
- обработка статистической информации;
- использование компьютера для оформления и представления выступлений и рефератов
- оформления результатов проектной деятельности
- **использование компьютера в качестве моделирующей среды в деловых играх.**

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые, деловой театр, психо- и социодрама.

Примером имитационной игры может служить игра «Производство», где наглядно в процессе имитации индивидуального и конвейерного производства учащиеся самостоятельно приходят в выводу о целесообразности разделения операций между участниками производства.

В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные. Приближенной к этому типу игр можно считать игру «Рекламная кампания», «Рынок», «Магазин».

Простые ролевые игры заключаются в разработке ситуации с распределением ролей. Они доступны учащимся всех уровней обучения, дети очень любят инсценировки и охотно в них участвуют. В начальной школе это, например, игра «Профессии».

Деловой театр – самый сложный тип деловых игр, ориентированный на старших школьников. Здесь разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Учащиеся должны мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача – научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность. Примером такой сложной деловой игры является международная экономическая игра «Summit» (Саммит). Программа «Экономический Саммит» разработана при участии Средней школы Бора, Государственного университета Бойси и совета по Экономическому образованию штат Айдахо (США). Проводится в штате Айдахо около 10 лет. Совет по экономическому образованию отобрал данную игру в качестве одной из лучших из представленных на рассмотрение для финансирования. В процессе реализации этой программы учащиеся получают



ключевые знания о принципах международной торговли, результатах и методах экономической политики, а также о макроэкономических концепциях.

Технология деловой игры состоит из следующих этапов:

1) Этап подготовки: разработка и ввод в игру

Это разработка сценария. Плана, общее описание игры, инструктаж, подготовка материального обеспечения.

2) Ввод в игру – постановка проблемы, целей, регламент, правила, распределение ролей, формирование групп, консультации.

3) Этап проведения: групповая работа над заданием и межгрупповая дискуссия.

Групповая работа – работа с источниками, тренинг, мозговой штурм, работа с игротехником.

Межгрупповая дискуссия – выступление групп, защита результатов, правила дискуссии, работа экспертов.

4) Этап анализа и обобщения: вывод из игры, анализ, оценка и самооценка работы, выводы и обобщения, рекомендации.

Все этапы деловых игр можно разработать с помощью мультимедийного компонента.

2. Цели, задачи и результаты применения мультимедия-компонента в деловых играх.

Одна из главных целей деловых игр – **повышение мотивации учащихся** к изучению предмета и углублению знаний. Для этого участие в играх должно быть увлекательным, внимание необходимо поддерживать на протяжении всех этапов. С этой задачей хорошо справляется красочная анимированная и озвученная презентация, которая может включать и видеоматериалы в ограниченном количестве.

На втором месте – задача **организации игры** – наглядное изображение этапов четко структурирует весь процесс. Не последним в организации является значительная **экономия учебного времени**.

Это не умаляет стандартных задач урока – **усвоение и применение знаний, контроль**, что можно легко и быстро провести с помощью ИТ.

Мультимедиа-компонент справляется и с задачей **подготовки наглядного и дидактического материала** к играм.

Главный результат применения деловых игр – **повышение качества знаний учащихся**. Известно, что эмоциональный компонент способствует наилучшему усвоению материала, а что может быть более интересным для детей, чем личное участие в деятельности.

В рамках целей и задач новых ФГОС деловые игры наилучшим образом реализуют деятельностный и компетентностный подходы в образовании. Деловые игры наиболее оптимально справляются с задачей формирования ключевых компетенций учащихся.

3. Деловая игра «Производство» (Обществознание, 8 класс)

Описание ЭОР и конспект урока

Автор: Левадня С.В.

Вид ЭОР: наглядная презентация учебного материала.

Цель ЭОР – мультимедийное сопровождение деловой игры

Объем – 7,63 Мб

Операционная система - Windows XP

Используемые форматы ресурсов: PPT, JPG, JPEG, PNG, анимация

Технические условия использования – компьютер, Windows и Microsoft Office 2003, проектор, экран, звуковые колонки.

Мультимедийный компонент используется педагогом на протяжении большей части урока.

Отличительные особенности предлагаемого подхода относительно традиционных аналогичных учебно-методических материалов

Аналоги презентаций данной тематики автору неизвестны. Традиционно подобные деловые игры проводятся без мультимедийного сопровождения.

Обоснование преимуществ, преодоления проблем, трудностей с помощью данной разработки

Основная проблема, легко решаемая с помощью данной разработки – экономия учебного времени. На проведение подобных игр традиционно планируется не менее 2-х уроков, здесь возможно компактное проведение игры за один урок за счет четкого структурирования и наглядности материала - инструкции, таблицы результатов, изложения основных понятий темы.

Другой трудностью подобных игр является сложность подготовки дидактического материала для проведения игры – вместо написания на доске, подготовки иллюстраций и т.п. применяются слайды презентации. Слайды красочны, анимированы и вызывают большой эмоциональный отклик учащихся. Все изложенное служит наилучшему усвоению данной темы.

Новое качество учебного процесса, которое может быть обеспечено данной разработкой

ЭОР ориентирован на новые результаты обучения в образовательном процессе (компетенции, УУД и т.д.), а также на групповую, дифференцированную и фронтальную работу учащихся.

Изменен характер взаимодействия учителя и ученика.

ЭОР отражает процесс формирования новых видов учебной деятельности (деловая игра).

ЭОР создает здоровьесберегающие условия образовательной деятельности учителя и учащихся.

Может быть адаптируем к разным моделям урока.

Деятельности учащихся резко интенсифицируется.

В уроке осуществляются межпредметные связи (экономика – математика).

Объяснение места мультимедиа-компонента в структуре и содержании урока и пояснения по методике его использования в образовательном процессе.

Слайд 1.

Заставка игры: учащиеся входят в класс.

Слайд 2.

Фото рабочего места и составы бригад. Бригады формируются не по предпочтениям учащихся, а по случайному выбору (жребий), это подчеркивается как условие максимального приближения к реальной жизни, где рабочие коллективы формируются руководством предприятия. В момент демонстрации слайда 2 учащиеся распределяются по бригадам и занимают рабочие места.

Индивидуализация заданий – назначение педагогом учетчиков бригад. Бригадиров учащиеся выбирают самостоятельно.

Слайд 3.

Фронтальная работа.

Обозначение темы урока в программе 8 класса. Сразу дается местонахождение темы в учебнике (домашнее задание). Оформление слайда отличается – это стандартное начало всех тем курса 8 класса. Актуализация знаний по теме «Труд» - кратко, с места.

Слайд 4.

Мотивация и постановка задачи. Проблемный вопрос – зачем нам больше продукции? (Пиццу производят в школьной столовой, она всем нравится, её нужно много, чтобы всем хватило, мы любим пиццу).

Энергизатор – мобилизация учащихся на выполнение задачи с помощью «метода знатоков» (участники бригад берутся за руки в круг и скандируют девиз бригады).

Слайд 5.

Повторение понятия «производство». Разбор ресурсов - реальность.

Слайд 6.

Разбор ресурсов – предлагаемые обстоятельства.

Слайд 7.

Граничные условия - ограниченность ресурсов.

Воспитательная задача: повторение главной характеристики экономических ресурсов – правило ограниченности, а значит, к ресурсам надо относиться бережно.

Слайд 8.

Разбор технологии производства. Наглядный порядок действий с помощью анимации.

Слайд 9.

Повторение понятия «технология».

Разбор технологии производства.

Вопросы: что в данной технологии сырье? (бумага А4); капитал? (ножницы, фломастеры, карандаш, ручка); труд (все действия работников). На слайде выделяем цветом.

Слайд 10.

Групповая работа. Дифференцированность заданий.

Время первого этапа производства. Бригады работают над заданием, каждый ученик самостоятельно.

Учетчики из учащихся в это время принимает продукцию, оценивает её качество и подсчитывает результаты.

Слайд 11.

Учетчики заносят результаты в таблицу.

Учитель с учетчиками и бригадами оценивает результаты первого этапа.

После слайда 14 возврат-стрелка (гиперссылка).

Слайд 12.

Учитель рассказывает о разных способах производства. Знакомство с понятием «специализация», «конвейер», «кооперация».

Слайд 13

Разбор специализированного способа производства в предлагаемых обстоятельствах. Учащимся предлагается самим распределить обязанности в бригаде.

Слайд 14.

Время второго этапа производства. Бригады работают над заданием, каждый ученик выполняет свою операцию.

Группа учетчиков из учащихся в это время принимает продукцию, оценивает её качество и подсчитывает результаты.

Слайд 15.

Учетчики заносят результаты в таблицу.

Учитель с учетчиками и бригадами оценивает результаты второго этапа.

Гиперссылка на результаты первого этапа (слайд 11) и обратно. Сравнение.

Слайд 16.

Учащиеся оценивают свою деятельность и делают выводы о различиях способов производства на первом и втором этапах.

Слайд 17

Учащиеся оценивают свою деятельность и делают выводы о качестве продукции и бережливом использовании ресурсов. Подведение итогов соревнования.

Слайд 18

Межпредметные связи с математикой – расчет рентабельности.

Сравнение выручки на первом и втором этапе. Выводы о причинах увеличения выручки на втором этапе производства.

Слайд 19.

Связывание данной темы с последующей – предпринимательство.

Дискуссия о конкурентоспособности предприятия и связи успешности со способом организации производства.

Слайд 20.

Повторение понятий. Выводы урока.

Слайд 21.

Домашнее задание.

Слайд 22.

Завершение урока

Слайд 23.

Используемые ресурсы

Мультимедийный компонент четко структурирует и организует урок, служит наглядным материалом для мотивации положительной эмоциональности и активности учащихся. Мультимедийный компонент задает время этапов, позволяет сделать сравнительный анализ этапов производства, обеспечивает наглядную демонстрацию и быстрый подсчет итогов.

Данная игра ранее проводилась без мультимедийного компонента, что позволяет сделать обоснованные выводы об эффективности применения презентации: 88% качества усвоения понятий урока против 65 (проверка в ходе стандартной контрольной работы после игры). Кроме этого, мультимедийный компонент позволяет сэкономить до 50% времени урока, что дает возможность одновременного подведения итогов и проведения дискуссии о эффективности и конкурентоспособности предприятий. Данная дискуссия является логическим основанием для следующей темы – «Предпринимательство».

Следующая тема курса 8 класса – «Предпринимательство». Логическим переходом к ней служит подведение итогов деловой игры, выводы об эффективных способах производства и конкуренции производителей, что является необходимым элементом предпринимательства. Выводы о важности организации производства логически предполагают разговор об организаторах – предпринимателях, о деятельности по организации эффективного производства – предпринимательстве.

Методологическая база (технологии и программы), лежащие в основе данной авторской конкурсной разработки ЭОР.:

Технология игровой деятельности, системно-деятельностный подход

Типовая программа к учебнику «Обществознание», 8 класс, Л.Н. Боголюбов, Н.И.

Городецкая, Л.Ю. Иванова и др.(под общей редакцией Л.Н. Боголюбова).

§15, («Производство – основа экономики»),

Фоторесурс LENAGOLD.RU

Деловая игра «Книжная фабрика» <http://festival.1september.ru/articles/104360/>

Корнейчук. Б. В. Микроэкономика: Деловые игры. — СПб.: Питер, 2003.

Гин А.А. Приемы педагогической техники: пособие для учителя. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2009.

Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.:

Народное образование, 1998.

Гринченко И. С. Современные средства оценивания результатов обучения. Учебно-методическое пособие. М.: УЦ Перспектива, 2008 - 132 с.

Ермолаева М. Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие. — СПб.: КАРО, 2008. - 128 с. - (Серия «Уроки для педагогов»).

Фотографии и учебные результаты учащихся размещены с согласия их родителей.

4.Выводы

Отчет о проведении очередной игры на сайте школы:

«7 мая в 6 «Б» класс проведена деловая игра «Производство. Класс разделился на производственные бригады для изготовления из доступных ресурсов вкусной продукции – пиццы, так любимой нашими учащимися, судя по спросу в школьной столовой.

На первом этапе производства каждый участник бригады выполнял работ у самостоятельно, и, как бывает всегда в экономике, ресурсы для производства были ограничены. Поэтому за отведенное время продукции получилось совсем немного и не очень качественной. На втором этапе игры бригада трудилась сообща, разделив обязанности, и дело нашлось всем. Это, разумеется, сказалась самым положительным образом на результате производства – производительность труда выросла во много раз. Больше всего продукции оказалось у бригады 4, но оказалось, что и в нашем производстве существовала теневая экономика – бригада использовала дополнительные неучтенные ресурсы. Учитель экономики Левадня С.В., сыграв роль субъекта экономики «государство», выявила нарушителей и наложила штрафные санкции. Поэтому победа в игре досталась бригаде 5, что получила максимальную выручку законным порядком. Также штраф получила бригада 2 – за нецелевое использование ресурсов на изготовление самолета: ресурсы в экономике надо использовать эффективно.

Деловые игры способствуют наилучшему усвоению экономических знаний и постижению учащимися сложных законов общественной жизни. Данная игра не только наглядно показала ребятам, что кооперация и специализация эффективнее индивидуального способа производства, но и продемонстрировала, с чем нужно бороться и чего следует избегать в процессе производства экономических благ, чтобы ресурсы расходовались экономно, увеличивая благосостояние наших граждан и богатство страны в целом».

Данный материал получил конкурсную оценку учительского сообщества:

– 2 место на открытом профессиональном конкурсе «Мультимедиа в образовании»,

http://moi-mummi.ru/load/luchshie_multimedia_uroki_i_materialy/predmety_estestvennogo_cikla/delovaja_igra_quot_proizvodstvo_quot_6_klass/137-1-0-18



– диплом IV Международного конкурса педагогического мастерства по применению ЭОР в образовательном процессе «Формула будущего-2014».

http://eor2014.konkurs-online.ru/cabinet/request-10271/fb-2014_-_zayavka.html