

Деловая игра «Технология проектирования»

учитель: Ткаченко С. В.

При изучении технологии значительная часть времени отводится для выполнения проектов. Подготовка учащихся к этой работе требует от учителя технологии особого внимания в 5-м классе. Они должны понять практический смысл процесса проектирования в реальном производстве, что повысит мотивацию их дальнейшей работы над проектом. Знакомство школьников с проектированием я провожу в форме деловой игры, охватывающей все его этапы — от выработки идеи до создания опытного образца.

За неделю до игры учащиеся получают задание вспомнить приемы изготовления из бумаги разных игрушек или научиться им с помощью родителей.

Вся игра состоит из трех частей:

1. Проектирование.
2. Конкурс проектов.
3. Подведение итогов, выставление оценок.

В начале занятия делю группу на звенья по четыре человека. Каждое звено занимает отдельный стол (в мастерской я рассаживаю учащихся вокруг столярных верстаков). На каждом столе стоит табличка с номером «Стол № 1» и т.д. Количество столов зависит от числа учащихся, принимающих участие в игре. Обычно в ней участвуют 16 человек. Если в группе меньше 16 мальчиков, то приглашаются и девочки. При этом второй учитель помогает в проведении игры. Кстати, и в этом случае могут оказаться «лишние» учащиеся. Но при любом раскладе их будет не более трех человек. Для учителя это самые ценные «кадры». Они — представители центра на местах: распределяют средства, которые «государство» выделяет на исследования (листы бумаги для изготовления спроектированных изделий), через них команды решают вопросы, возникающие в процессе работы. Во время конкурса они раздают и собирают карточки, которые заполняют ведущие, помогают подсчитывать результаты. Но пусть не сложится впечатление, что такие помощники необходимы. С проведением игры и подсчетом результатов учитель прекрасно справляется сам. А привлечение помощников из учащихся — это всего лишь способ не дать им почувствовать себя лишними. Тем более что вне команды часто остаются не самые активные дети, и это их шанс.

Игра начинается с того, что я объявляю, что представляю правительство страны, а каждое из звеньев — это научно-исследовательский институт в одном из регионов: Центр, Урал, Сибирь, Дальний Восток. Правительство в моем лице поручает им разработать и представить на конкурс изделия для летнего отдыха. Основные требования: материал — лист бумаги, безотходное производство (ничего нельзя отрывать или отрезать).

Часть 1-я «Проектирование». Каждый из членов звена представляет научно-исследовательскую лабораторию, которая выполняет собственное изделие. Обычно это простые поделки: кораблики, самолетика и т.п.

Затем путем обсуждения из них выбирают лучшее, которое будет представлено на Всероссийский конкурс. Его автор становится директором данного НИИ и помогает другим членам звена выполнить такое же изделие. Это им понадобится в заключительном конкурсе, когда каждому придется защищать свой образец перед представителями других НИИ. Тщательно продумывается рекламная кампания, так как понадобится не только продемонстрировать выполненное изделие, но и объяснить, чем оно лучше других. Отметим, что во время игры учащиеся получают первый опыт рыночных отношений. Ведь нередко лучшим признается не самое оригинальное изделие, а то, которое прорекламировано лучше других. На эту часть игры отвожу один урок.

Часть 2-я «Конкурс проектов» проводился по методике В.К.Тарасова в форме деловой игры «Вариант». Перед ней каждый участник получает игровой номер и «Карточку пересадок». Карточки с номерами с 1-го по 4-й получают игроки, работающие за первым столом и представляющие один НИИ, номера с 5-го по 8-й — за вторым и представляющие другой НИИ и т.д. Я объявляю, что сейчас мы проведем конкурс, по результатам которого определится лучшее изделие, производство которого государство будет финансировать. Конкурс будет проходить в четыре этапа. Для участия в каждом из них игроки должны пересаживаться за определенные столы. План пересадок указан в карточках, которые вы получили. В карточке указан номер стола, который игрок должен занять, и роль, которую он будет исполнять на данном этапе. На каждом этапе за каждым столом встречаются

представители от всех НИИ, но каждый из участников встречается с представителями «конкурирующих фирм» только по одному разу. Один раз за всю игру он, согласно «Карточке пересадок», исполняет роль ведущего и три раза — роль защитника. Находясь в роли ведущего, игрок обязан оценить представленные на конкурс изделия трех других НИИ и, распределив их по местам, внести эти данные в специальную карточку, которую ведущие на всех столах получают за 1 мин до конца этапа. При этом свои изделия они не представляют. Находясь в роли защитника, игрок должен за время, отведенное на этап, суметь убедить ведущего, что его изделие лучше двух других, которые тоже вместе с ним их рекламируют.

Каждый этап конкурса начинается и заканчивается только по моей команде и длится не более 5 мин. Об этом я объявляю перед его началом. Именно четкость проведения игры определяет ее успех. После первого этапа все ведущие, заполнив свои карточки, передают их мне и возвращаются на свои места. Я объявляю: «Внимание! Второй этап!» — и демонстративно кладу перед собой часы, чтобы подчеркнуть важность временного фактора. По этой команде игроки встают и занимают места за столами, номера которых указаны у них в карточках. Пока идет обсуждение, я успеваю перенести данные с карточек, переданных мне ведущими первого этапа, в сводную ведомость. В конце конкурса легко подсчитать результаты и распределить места среди НИИ. Поскольку ведущие лучшим на их взгляд изделиям присуждали 1-е место, победителем будет тот коллектив, который наберет наименьшее количество баллов.

Часть 3-я «Подведение итогов». Оценку «5» за первую часть игры получает тот, чье изделие признано лучшим в данном НИИ. Ему дается право оценить работы своих «коллег». По итогам конкурса проекты оценки «5» получают все работники того НИИ, чье изделие признано лучшим. Оценку «4» — представители НИИ, занявшие 2-е и 3-е места. Оценку «3» — те, кто оказался на последнем месте. Но если кто-либо из работников проигравшего НИИ в ходе обсуждения проектов занял хотя бы на одном этапе 1-е место или два раза 2-е, то он имеет право на повышение оценки на один балл.

В помощь коллегам, которые захотят провести предлагаемую деловую игру, привожу ее схему.

1-я часть (40 мин)

1. Учащиеся рассаживаются за приготовленные столы. С собой у каждого только ручка или карандаш.
2. Сообщаю о цели и прядке проведения игры.
3. Выдаю бумагу для пробных работ (листы из старых тетрадей, так как на этом этапе обычно много ее уходит в отходы).
4. После того как учащиеся внутри каждого НИИ сделали свой выбор, выдаю чистые листы (по одному на ученика), чтобы каждый мог сделать образец изделия, который будет представлен на конкурс.
5. Выставляю оценки за 1-ю часть работы. Организую назначение директоров НИИ.
6. Объявляю, что для победы в конкурсе надо не только сделать хороший образец, но и суметь объяснить, чем данное изделие лучше других (экономичность, безотходное производство, простота изготовления, широкий круг возможных потребителей и т.д.) — нужна реклама.
7. Учащиеся работают над рекламой своего изделия до конца 1 -го урока.

2-я часть (30 мин)

8. Учащиеся занимают свои места. Разъясняю им, что конкурс проектов будем проводить в форме деловой игры «Вариант», на каждый из этапов отводится не более 5 минут. У каждого участника конкурса должна быть ручка, образец изделия, карточка пересадок и реклама изделия.
9. Выдаю карточки пересадок. Объясняю, как ими пользоваться.
10. Показываю карточку ведущего (заполненную и чистую), объясняю его обязанности.
11. Объявляю: «Внимание! Встать, первый этап!» На этом этапе некоторые учащиеся еще не знают, за какой стол им сесть, но с помощью других быстро находят свое место.
12. Наблюдаю за ходом обсуждения. Если вижу, что оно заканчивается, объявляю: «До конца первого этапа осталась 1 мин» — и выдаю ведущим карточки. Они их заполняют и возвращают мне. Принимая карточки, слежу, чтобы они были правильно заполнены.
13. Даю команду начала второго этапа и за время обсуждения переношу результаты из карточек в сводную ведомость и выявляю победителей.
14. Часть 3-я: выставляю оценки и подвожу итоги игры.