

Теоретический аукцион



*Компетентностно-ориентированная деловая игра
Сычева С.М.*

Автор:

Определение КОЗ_

Компетентностно - ориентированное задание - задание, которое требует использования знаний в условиях неопределенности, за пределами учебной ситуации, организует деятельность учащегося, а не требует воспроизведения им информации или отдельных действий.

(В.А. Болотов)

Компетентностно-ориентированное задание

- во-первых, это деятельностное задание;
- во-вторых, оно моделирует практическую, жизненную ситуацию;
- в-третьих, оно строится на актуальном для учащихся материале;
- в-четвёртых, его структура задаётся определенными элементами

Признаки деловой 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.

Компетентностно –ориентированная деловая игра (КОДИ)

Игра, которая построена на актуальном для учащихса материале, требует использования знаний в условиях неопределенности (возможно, самостоятельной предварительной подготовки) и включает в себя основные признаки деловой игры.

Цели игры

1

развитие у студентов познавательных способностей, а также мотивации к чтению профессиональной и специальной литературы

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ

2

возможность оценить уровень сформированности тех или иных компетенций студентов в игровой форме

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ

3

развитие предпринимательского (рискового) и экономического (взвешенного) мышления, комплексного подхода к решению приближенных к реальности

ситуаций
ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ

Задачи игры

теоретические знания студентов

навык студентов самостоятельной работы с источниками

уровень коммуникативной компетентности у студентов

уровень владения профессиональной терминологией

уровень сформированности тезауруса

Оценить

Игра направлена на формирование следующих компетенций (ФГОС 3+ «Менеджмент»):

Способность использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности (ОК-3)

Способность к самоорганизации и самообразованию (ОК – 7)

Умение проводить анализ рыночных и специфических рисков для принятия управленческих решений, в т.ч. при принятии решений об инвестировании и финансировании (ПК-15)

Лозунг игры



- Фрэнсис Бэкон сказал: «Знание – сила. Мы столько можем – сколько знаем!»

Перефразируем....

- «Мы столько стоим – сколько знаем!»

Элементы игры

Подготовка: список терминов, источников литературы в начале дисциплины

Механика: «что? где? когда?» + «брейн ринг» + аукцион

5 раундов

«Банк» в виде денежного муляжа
Баллы = деньги

Вопросы: составляются по методическим требованиям к КИМ

Команды (3-4 чел.)

Теоретический аукцион

Этапы игры

Подготовительный

1. Выдача списка литературы и теоретического минимума.
2. Составление вопросов и диагностической карты игры с учетом стандартов ФГОС ВО 3+.

3. Подготовка

<http://ppt.ru> реквизита.

Игровой

1. Соблюдение регламента.
2. Соблюдение правил для участников.
3. Использование реквизита.

Итоговый

Подведение итогов по 2 этапам: бально-рейтинговый (оценочный) и послеигровая дискуссия: дебрифинг и рефлексия.

Реквизит



- - сигнальные таблички;
- - набор карточек «А» «Б» «В» (1 комплект на команду);
- - разноцветные одноразовые скатерти (для удобства идентификации команд в процессе игры), можно приготовить таблички с номерами команд;
- - муляж денег (достоинство банкнот и принадлежность их к видам валют на усмотрение преподавателя);
- - «черный ящик» (это может быть как специально сделанный ящик, так и просто черная коробка);
- - заготовки для «черного ящика»: рисунки, графики, схемы, предметы, документ и т.д. в зависимости от того какие будут сформулированные вопросы;
- - ручка и чистый лист бумаги (А4) на команду;

Работа по составлению тестовых заданий



Формы тестовых заданий	Модификация
Закрытые	Вопросы с выбираемыми ответами, вариантами ответов, множественным выбором. К ним относят: фасетные задания, задания-задачи с предлагаемым вариантом ответов – числами.
На установление соответствия	Устанавливается соответствие элементов одного множества элементам другого. К ним относят: термины-определения, показатели-способы расчета, хозяйственные операции.
На определение правильной последовательности	Необходимо указать порядок выполнения процессов, операций, вычислений. Обучаемый вводит номера предлагаемых операций в нужной последовательности. Разновидность – задания на ранжирование: расположение элементов по возрастанию их значимости.
Открытые	Задания на заполнение пропусков, на завершение фраз, предложений: в месте пропуска (точек) указывается слово или несколько слов.

По содержанию действий обучаемого при контроле знаний можно выделить задания на:

- **выбор одного ответа;**
- **выбор нескольких ответов;**
- **установление соответствия;**
- **установление правильной последовательности;**
- **ранжирование;**
- **заполнение пропусков, завершение предложений;**
- **подстановку;**
- **составление ответа;**
- **вычисление ответа;**
- **вычисление и выбор ответа.**

Подведение итогов: бально-рейтинговый этап.

Необходимо заработанные командой

денежные единицы перевести в баллы, после чего команда делит их

на количество участников.

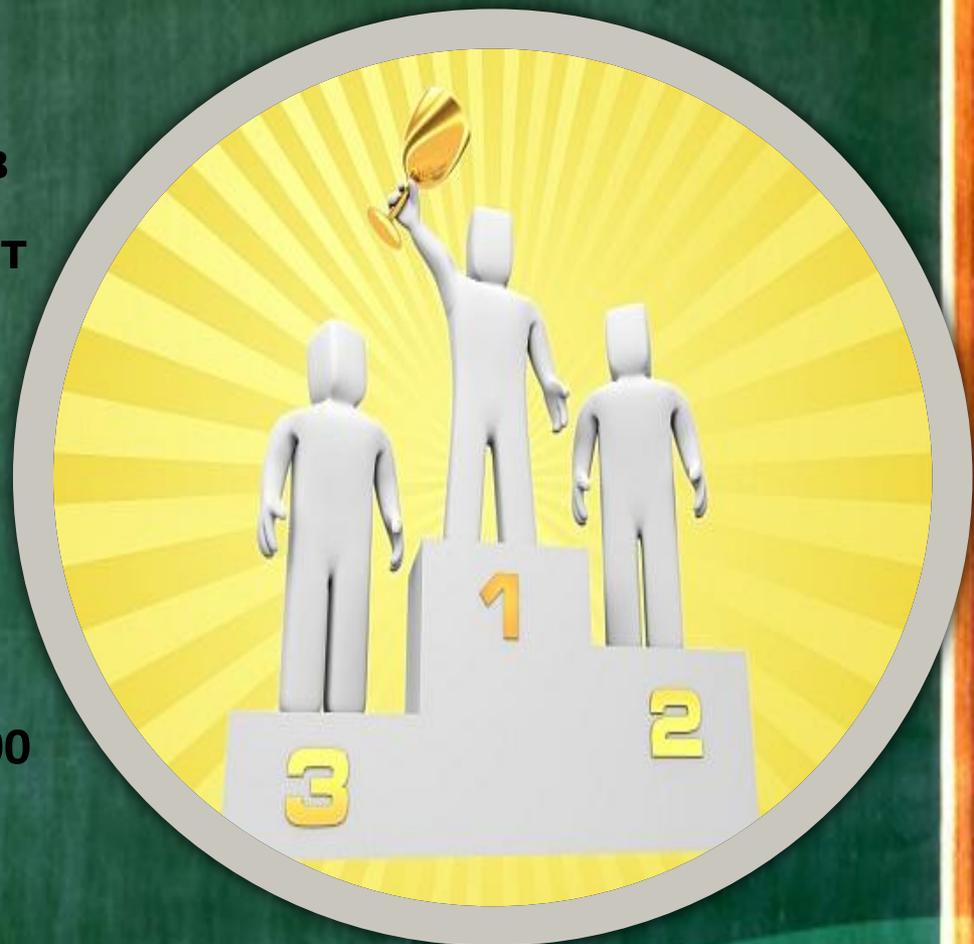
Например:

В команде – 4 человека.

В финальном банке команды – 7800 д.е.

1) $7800 : 100 = 78$ б. у команды;

2) $78 : 4 = 19,5$ б. получит каждый участник команды.



Подведение итогов: послеигровая дискуссия.

Выгружаемся из игры
обязательно!!!

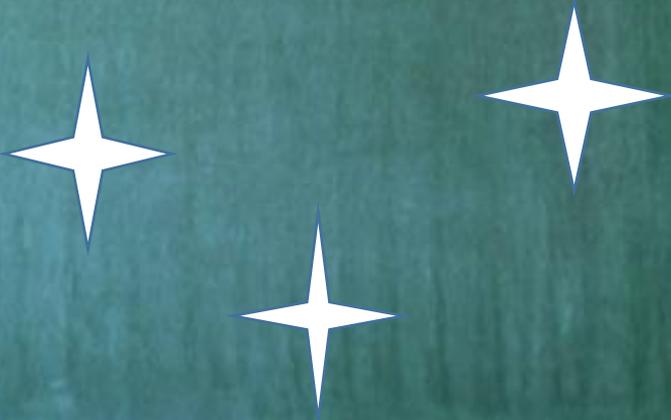
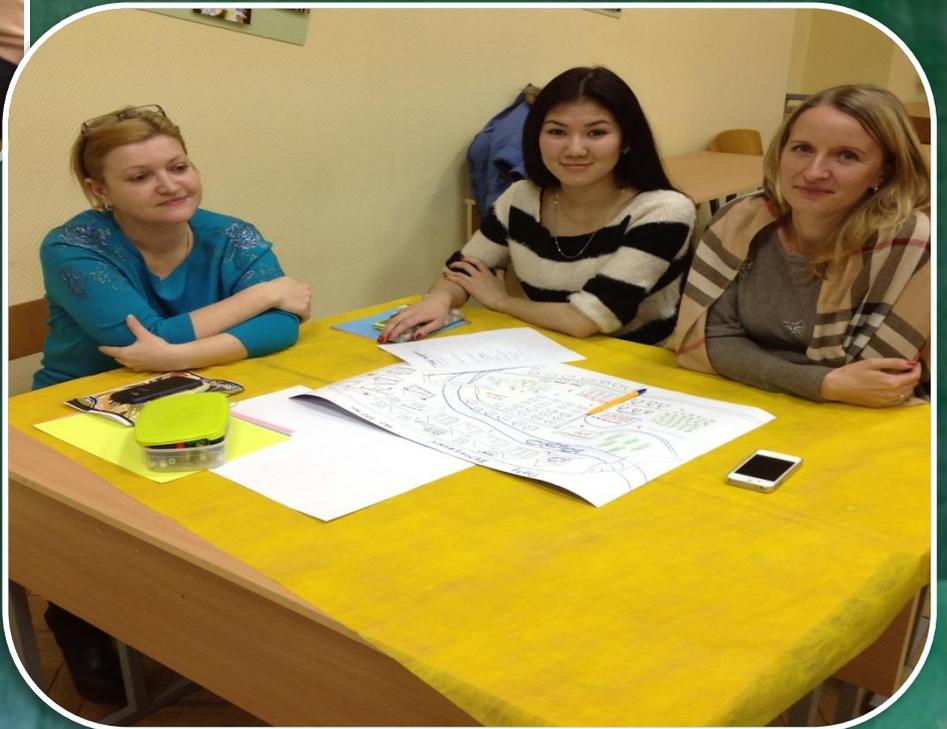
Используем игротехнические
инструменты послеигровой
дискуссии: дебрифинг и
рефлексию.

Дебрифинг – анализируем
почему получилось и
почему не получилось?

Рефлексия – эмоциональное
обсуждение «Я
чувствую...», «Я ощущаю» и
т.д.









Хороший вкус

$$q = \varphi \cdot K$$

ТЕНДСЦИИ РЕКЛАМЫ

№	Наименование	Содержание
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10