

# 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



**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.)



# 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



<b>Формы тестовых заданий</b>	<b>Модификация</b>
<b>Закрытые</b>	Вопросы с выбираемыми ответами, вариантами ответов, множественным выбором. К ним относят: фасетные задания, задания-задачи с предлагаемым вариантом ответов – числами.
<b>На установление соответствия</b>	Устанавливается соответствие элементов одного множества элементам другого. К ним относят: термины-определения, показатели-способы расчета, хозяйственные операции.
<b>На определение правильной последовательности</b>	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.
<b>Открытые</b>	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.

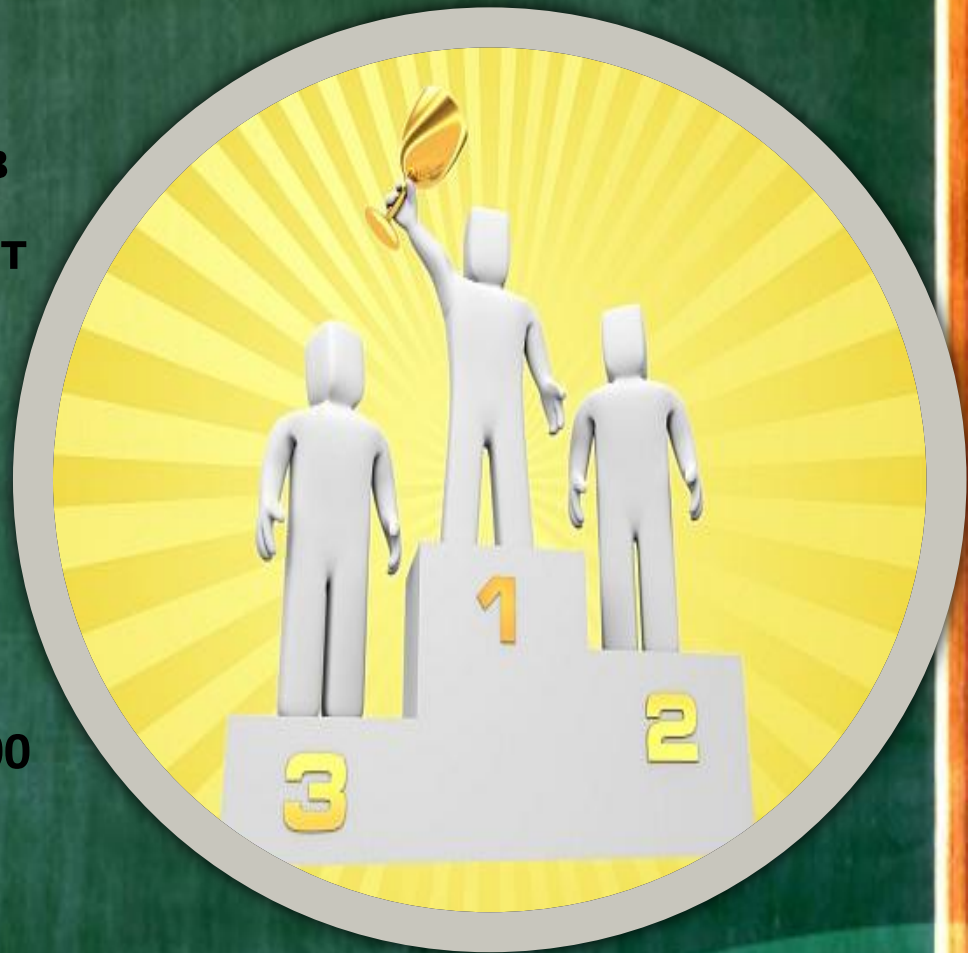
Например:

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.

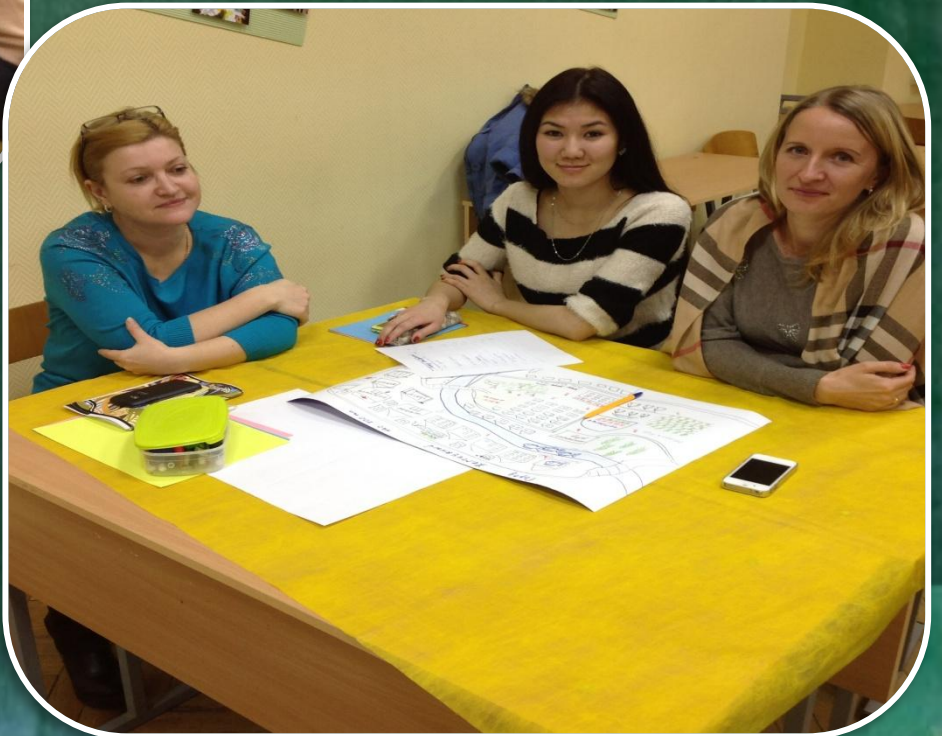
Дебрифинг – анализируем  
почему получилось и  
почему не получилось?

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













Хороший вкус

$$q = \varphi \cdot K$$

### ТЕНДСЦИИ РЕКЛАМЫ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----