

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФГАОУ ВПО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет»
Учреждение Российской академии образования «Уральское отделение»

Л. С. Приходько, Т. В. Шутова

Л. С. Приходько

**СИСТЕМА ПРОЕКТНО-ИГРОВЫХ ЗАНЯТИЙ
ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ
ДИЗАЙНЕРОВ В ОБЛАСТИ ПАРИКМАХЕРСКОГО
ИСКУССТВА**

Учебное пособие

Екатеринбург
РГППУ
2011

УДК 377.3(075.8)

ББК Ч44.8/9я73-1

П78

Авторы:

Приходько Л. С. (проф.): введ., пп. 1, 4, 6, 9, заключение, прил. 2, 3, 5;

Шутова Т. В. (ст. преп.): пп. 2, 3, 7; Приходько Л. С. (преп.): пп. 1, 3–8,
прил. 1, 4, 5.

Приходько Л. С.

П78 Система проектно-игровых занятий для профессиональной подготовки дизайнеров в области парикмахерского искусства: учебное пособие / Л. С. Приходько, Т. В. Шутова, Л. С. Приходько; под ред. Л. С. Приходько. Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2011. 83 с.

ISBN 978-5-8050-0446-0

Содержит сценарии профессиональных игр, рекомендации к использованию их в учебном процессе. В основу положены материалы педагогического опыта внедрения игровых технологий в условиях заведений систем начального и среднего профессионального образования.

Предназначено преподавателям дисциплин «Методика профессионального обучения», «Педагогические технологии», «Культура повседневности» в области парикмахерского искусства и дизайна прически всех уровней профессионального образования, а также студентам, обучающимся по данному направлению.

УДК 377.3(075.8)

ББК Ч44.8/9я73-1

Рецензенты: кандидат педагогических наук, доцент Л. Ю. Стриганова (ГОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет»); кандидат педагогических наук, доцент В. П. Фалько (ФГАОУ ВПО «Российский государственный профессионально-педагогический университет»)

ISBN 978-5-8050-0446-0

© ФГАОУ ВПО «Российский
государственный профессионально-
педагогический университет», 2011

© Приходько Л. С., Шутова Т. В.,
Приходько Л. С., 2011

Содержание

Введение	5
1. Игра как социальное явление.....	7
2. Педагогические и психологические основы моделирования игры	11
3. Деловые игры	18
3.1. Краткие теоретические сведения.....	18
3.2. Психолого-педагогические принципы организации деловых игр.....	19
3.3. Цели использования деловых игр в учебном процессе.....	20
3.4. Признаки деловой игры.....	21
3.5. Структура деловой игры.....	21
3.6. Сценарии игр и методические рекомендации	22
3.6.1. Игра «Испорченный телефон»	22
3.6.2. Игра «Невербальные средства общения».....	24
3.6.3. Игра «Аргументация»	26
3.6.4. Игра «Препятствие»	28
3.6.5. Игра «Учитель и ученики»	29
3.6.6. Игра «Презентация парикмахерской»	30
3.6.7. Игра «Магазин профессиональных парикмахерских при- надлежностей»	31
3.6.8. Игра «Назад в будущее»	32
3.6.9. Игра «Поведение клиента в зависимости от его характера»	33
3.6.10. Игра «Ваятели»	36
3.6.11. Игра «Дружеские шаржи на артистов»	37
3.6.12. Игра «Вербальное и невербальное общение».....	38
4. Ролевые игры	39
4.1. Краткие теоретические сведения.....	39
4.2. Сценарии и методические рекомендации.....	40
4.2.1. Игра «Давайте пообщаемся»	40
4.2.2. Игра «Обслуживание клиента»	42
4.2.3. Игра «Непредвиденное свидание».....	43
5. Настольные игры	45
5.1. Краткие теоретические сведения.....	45
5.2. Сценарии и методические рекомендации.....	46
5.2.1. Игра «Ходилка»	46
5.2.2. Игра «Долька»	47
5.2.3. Игра «Домино».....	48
5.2.4. Игра «Собери образ»	49

5.2.5. Игра «Эпохи и прически»	50
5.2.6. Игра «Путешествие во времени»	51
5.2.7. Игра «Назад в прошлое»	52
6. Интеллектуальные игры.....	57
6.1. Краткие теоретические сведения.....	57
6.2. Сценарии и методические рекомендации.....	58
6.2.1. Игра «Что? Где? Когда?»	58
6.2.2. Игра «Кто хочет стать отличником?».....	60
7. Конкурсы парикмахерского мастерства	62
7.1. Краткие теоретические сведения.....	62
7.2. Сценарии и методические рекомендации.....	63
7.2.1. Конкурс профессионального мастерства «Золотые ножницы»	63
7.2.2. Урок-конкурс «Прогулка по эпохам».....	65
8. Игровые технологии в образовательном процессе учреждений системы НПО.....	68
9. Основные проблемы применения игровых методов.....	72
Заключение	73
Список литературы.....	75
Приложение 1. Таблица наблюдений для игры «Испорченный телефон».....	78
Приложение 2. Таблица наблюдений для игры «Невербальные сред- ства общения»	79
Приложение 3. Таблицы для игры «Аргументация»	80
Приложение 4. Игровое поле для настольной игры «Долька»	81
Приложение 5. Игровое поле для настольной игры «Назад в прошлое»	82

То, что я слышу,
я забываю.

То, что я вижу,
я забываю.

То, что я делаю сам,
я забываю.

Конфуций

Введение

Учебное пособие «Система проектно-игровых занятий для профессиональной подготовки дизайнеров в области парикмахерского искусства» предназначено, прежде всего, педагогам специальных дисциплин («Методика профессионального обучения», «Педагогические технологии», «Культура повседневности» и др.) в области парикмахерского искусства и дизайна прически всех уровней профессионального образования. Предложенные игры направлены на повышение уровня обучения, воспитания, на формирование положительной мотивации к выбранной профессии, корпоративной культуры, ориентации на успех в профессиональной деятельности, развитие профессионально значимых коммуникативных навыков, психофизиологических свойств личности (проектного мышления, внимания, зрительной и двигательной памяти, эстетических чувств и качеств, аккуратности).

Игры и игровые методы в той или иной степени используют в повседневной практике почти все педагоги, ведь игра позволяет заинтересовать учащихся изучаемым материалом, преподнести знания ненавязчиво, закрепить необходимые практические навыки, организовать контроль знаний и навыков в творческой форме. Но, к сожалению, существует очень незначительное количество информации по *профессиональным ролевым играм (РИ)*.

Лексический потенциал понятия «игра» огромен: «игра сил природы», «игра слов, чувств, страстей», «игры политические и номенклатурные», «играть, резвиться, забавляться, исполнять роль, исполнять музыкальное произведение» и т. п. Таким образом, игра отражает огромное количество репрезентаций и выступает как их отождествление.

Отсюда и разнообразие *функций игры*:

- *социализации*: игра – сильнейшее средство включения человека в систему общественных отношений, усвоения им богатств культуры;

- *межнациональной коммуникации*: игра позволяет человеку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей, так как игры национальны и в то же время межнациональны, интернациональны, являются общечеловеческим достоянием;

- *образовательная*: в период подготовки к игре и в ходе ее игрок получает ранее неизвестную ему информацию, знание;

- *мотивационная*: каждая игра создает мотив деятельности, который значим для игрока;

- *творчески-преобразующая*: в ходе игры происходит формирование потребности в активном созидательном творческом действии;

- *развивающая*: в ходе большинства игр развиваются быстрота реакции, гибкость ума и поведения, внимание и творческие способности, совершенствуются организаторские качества, актерские навыки;

- *релаксационная*: игра снимает эмоциональное напряжение, вызванное перегрузками нервной системы при интенсивном обучении или работе;

- *рекреативная*: игра – замечательный вид отдыха.

При использовании игровых технологий в учебном процессе образовательная функция игры становится доминирующей. Включение обучаемых в поиск решения социально-психологических и управленческих проблем, типичных для реальной профессиональной деятельности, помогает им осваивать способы поведения в той или иной реальной ситуации.

В пособии представлено несколько видов игр, в нетрадиционной форме способствующих закреплению теоретических знаний и принципов применения их на практике, развитию творческих способностей и коммуникативных качеств учащихся, делающих занятия более продуктивными и интересными.

Авторы выражают благодарность администрации ГОУ НПО «Профессиональное училище парикмахерского мастерства» (Екатеринбург), ГОУ СПО «Профессиональный лицей № 17» (Магнитогорск) и ГОУ СПО «Политехникум» (Североуральск) за помощь и внедрение основных идей настоящего проекта в учебный процесс. А также С. А. Зиберт, чьи разработки профессиональных игр вошли в сборник.

1. ИГРА КАК СОЦИАЛЬНОЕ ЯВЛЕНИЕ

Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. В истории человеческого общества игра переплеталась с магией, культовым поведением и другими видами деятельности. Игра всегда была тесно связана со спортом, военными и другими тренировками, искусством (особенно его исполнительными формами). Она имеет большое значение в процессах воспитания, обучения и развития детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям.

Игра – форма деятельности в условных ситуациях. Совершаемые во время игры реальные действия, часто требующие сложной умственной работы, специфических навыков и умений, осуществляются в ситуации условной реальности, осознаваемой в качестве таковой самими играющими.

Игра как феномен была предметом исследования многих философов. По мнению И. Канта, двойственность реальности, присущая игре как виду деятельности, роднит игру с искусством, которое тоже требует одновременно верить и не верить в реальность разыгрываемого конфликта [26, с. 235]. Ф. Шиллер считал игру специфически человеческой формой жизнедеятельности: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [12, с. 168]. Происхождение игр связывается разными исследователями с магическими, культовыми ритуалами или с врожденными биологическими потребностями организма и психики человека [12, с. 168–169].

Изучением игр занимаются историки культуры, этнографы и психологи. Существует несколько концепций этого феномена. Так, например, немецкий философ и психолог К. Гросс рассматривает игру как предварительную подготовку к условиям будущей жизни; австрийский психолог К. Бюлер определяет ее как деятельность, совершаемую ради получения удовольствия от самого процесса деятельности; голландский ученый Ф. Бойтендайк – как форму реализации общих изначальных влечений: к свободе, к слиянию с окружающей средой, к повторению [25]; З. Фрейд считал, что игра замещает вытесненные желания; Г. Спенсер относился к игре как к проявлению избытка жизненных сил [18].

Нидерландский мыслитель и историк культуры Й. Хейзинга, принявший фундаментальное исследование игры (*Homo ludens* – «человек играющий»), усматривает ее сущность в способности приводить в восторг, доставлять радость и определяет ее как «добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием “иного бытия”, нежели “обыденная” жизнь» [27, с. 5]. Игра, существующая не только в человеческом, но и в животном мире, не поддается, по мнению Хейзинги, логической интерпретации, это в самом полном смысле слова некое излишество [27, с. 23].

Игра – это вид деятельности, осуществляемый в условной ситуации, сформированной с целью воссоздания и усвоения общественного опыта; в процессе игры складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Присущая игре быстрая смена ситуаций, их нестандартный характер и необходимость приспособления к ним играющего делают ее важной составной частью процессов обучения и воспитания.

К самым известным ролевым играм можно отнести, пожалуй, игру в «дочки-матери». Воспитание материнских качеств подготавливает девочек к семейной жизни. Посредством игры изучаются семейные традиции, моральные принципы общества.

Первыми РИ в России были русские народные игры, приуроченные к языческим праздникам. Часть их сохранилась по сей день. Интерес вызывают и военные игры Петра I [3, с. 11–13]. «Потешные» войска, собранные из сверстников юного Петра, состояли из двух полков – Преображенского и Семеновского. Петр сам разрабатывал стратегии игры. В дальнейшем игры переросли в настоящую военную подготовку, а полки составили ядро русской гвардии и надежно защищали повзрослевшего царя от врагов.

Первые *дидактические игры* появились в нашей стране уже в конце XVIII в. Так, в 1793 г. была создана игра, помогающая детям освоить азбуку, а веком позднее – в 1886 г. – игра, целью которой было обучение солдат уставу царской армии (автор игры – капитан Н. А. Сыкалов) [20, с. 12].

Тематика *молодежных РИ* в России начинает просматриваться с конца XIX – начала XX в. Сначала это были «индейские» игры (по романам Ф. Купера), в послереволюционные годы играли в «белых» и «красных», в 1930-е гг. получили распространение игры в «папанинцев», в «Чапаева»,

в «Тимура и его команду»; в военное время и игры, соответственно, были на военные темы.

В дальнейшем игры проводились организованно: их тематика в большинстве случаев была рекомендована (навязана) «сверху». Это такие игры, как «Зарница», «Искатели», «Каравелла», «рыцарские турниры». Большое влияние на тематику игр оказывали и произведения писателей-фантастов.

Исследователи методов активного обучения Я. М. Бельчиков и М. М. Бирштейн отмечают, что деловые игры (ДИ) в нашей стране впервые были разработаны и применены в 1932 г. Их создание явилось откликом на потребность промышленности. Это был первый опыт проведения *профессиональных игр*. Метод был подхвачен многими промышленными предприятиями [1].

Существовавшие в то время наркоматы использовали ДИ как инструмент для повышения квалификации и аттестации своих сотрудников. Наркомат высшего образования предложил использовать ДИ в учебном процессе промышленных вузов. Началось развертывание научно-исследовательских работ по игровому моделированию.

В 1930-х гг. были разработаны методика *производственных игр* и их первая классификация. В 1934–1935 гг. состоялись диспетчерские игры с участием фактических руководителей производства.

В 1938 г. ДИ в нашей стране были запрещены – как и кибернетика, генетика и некоторые другие разделы науки [20, с. 13]. В последующие десятилетия ДИ развивались в основном за рубежом.

С середины 1950-х гг. в Москве на междисциплинарных методологических семинарах стала разрабатываться особая форма *интеллектуальных методологических игр* (ИМИ), которая затем, в конце 70-х гг., была преобразована в иную форму игр, получивших название *организационно-деятельностных* (ОДИ).

Специальных учебных заведений по игровому моделированию никогда не существовало, нет их и сейчас. Однако в 1975 г. в Звенигороде (под Москвой) произошло событие, важное для дальнейшей судьбы игровых технологий. По инициативе Центрального экономико-математического института (ЦЭМИ) АН СССР и экономического факультета Московского государственного университета состоялась первая школа под названием «Деловые игры и их программное обеспечение». Обозначив так тему школы, ее руководители (Ю. В. Геронимус, В. М. Ефимов) хотели подчеркнуть перспективность использования ЭВМ для моделирования экономических

систем, составлявших, как правило, сюжеты деловых игр тех лет [20, с. 15]. Первая звенигородская школа сыграла прогрессивную роль в советском «игростроении».

Среди участников первой отечественной игротехнической школы были специалисты, которые в дальнейшем стали известными теоретиками и практиками деловых игр. Среди них Ю. С. Арутюнов, М. М. Бирштейн, В. Н. Бурков, А. А. Вербицкий, Б. Н. Герасимов, Р. Ф. Жуков, В. Ф. Комаров, М. М. и Л. И. Крюковы, А. Л. Лифшиц, В. Я. Платов, Н. В. Сыскина, И. М. Сыроежин, Г. П. Щедровицкий и др. [20, с. 16].

Начиная с середины 1980-х гг. создание и использование игр приняло массовый характер, но, как правило, в порядке личной, обычно не афишируемой, инициативы. В Ленинграде М. М. Бирштейн вместе с единомышленниками Т. П. Тимофеевским, Р. Ф. Жуковым, И. М. Сыроежиным и другими создали общество АРИСИМ (Ассоциация разработчиков игрового социального имитационного моделирования) [20, с. 16], проводили школы ДИ с целью распространения и обмена опытом.

Отмечено развитие ролевого движения в России в 1990-е гг.: региональные клубы по ролевым играм создавали новые виды игр (с числом участников от нескольких десятков до трех – четырех сотен), которые проводились в полевых условиях. Тематика этих игр – воссоздание жанрово-бытовых исторических событий. Такие игры проводятся и в наши дни.

В 2003 г. на конференции в Санкт-Петербурге отмечалось 70-летие первой отечественной игры. Были продемонстрированы достижения в игровом движении, состоялся обмен опытом. В конференции принимали участие специалисты из разных городов России, СНГ и стран дальнего зарубежья, представители ведущих вузов Санкт-Петербурга. Дискуссии велись о системе образования и создании эффективной обучающей среды, которая должна создавать условия для развития личности обучаемого. Говорилось о необходимости конструирования образовательного процесса с включением в него новейших технологий во всех учебных центрах [20, с. 25].

В настоящее время ОДИ уже получили распространение в качестве средства и метода решения сложных междисциплинарных, межпрофессиональных и даже межкультурных комплексных проблем, имеющих важное народно-хозяйственное значение, а также как удобная и достаточно эффективная форма организации и развития коллективной мыслительной деятельности.

2. ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ И ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ МОДЕЛИРОВАНИЯ ИГРЫ

Как известно, успех любого обучения определяется следующими факторами:

- эффективной организацией учебного процесса;
- адекватными педагогическим целям методами, формами и содержанием учебной программы;
- личностью педагога, ведущего занятия (в данном случае – с использованием игрового моделирования), его компетентностью и владением разными ролями.

Педагогу, внедряющему игровые технологии, приходится выполнять *многообразные функции*: быть разработчиком игр, инструктором по игре, организатором игр, коммуникатором в группе, психологом, а также хорошо владеть современным информационным оборудованием и уметь пользоваться сетью Интернет. Но в жизни крайне мало людей, у которых все эти умения были бы развиты в равной степени.

Разработчик игр (или игротехник) умеет разработать свою версию игры, организовать и провести практически любую интерактивную игру и проанализировать ее образовательный, развивающий и воспитательный эффекты.

Как *инструктор* педагог должен не только объяснить смысл игры, ее цели, правила, нормы, но и выдать инструкции по ролям, описать процедуру и ход игры. Одна из важнейших задач педагога-инструктора – закрепление знаний, умений и навыков обучения, оказание консультационной помощи учащимся по применению этих знаний, умений и навыков в их будущей практической деятельности.

Организовывать процесс игры – значит постоянно координировать действия группы, руководить межгрупповой дискуссией, осуществлять контроль за выполнением норм и правил (в некоторых случаях сами участники могут контролировать процесс игры – в качестве членов жюри или экспертов). *Организатор* должен позаботиться и о месте проведения игры, о необходимом оборудовании и инвентаре; обязан уметь мгновенно реагировать на экстремальные ситуации и управлять конфликтными ситуациями, что требует инициативности, активности, организаторских способностей, мобильности, умения анализировать и прогнозировать.

Коммуникативные способности педагога проявляются в умении выражать свои мысли и слушать других, ставить конструктивные вопросы и грамотно отвечать на вопросы обучаемых, вести дискуссию, проецировать конструктивное коммуникативное поведение, создающее комфортную и творческую атмосферу. Педагогу необходимо следить и за тем, чтобы каждый мог высказаться, уметь комментировать эти высказывания, резюмировать и подводить итоги дискуссии.

Для лучшего взаимодействия участникам игры необходима доверительная атмосфера, *комфортная пространственная среда*. Для ее создания педагог должен заранее обсудить с группой организационные вопросы, выявить уже имеющиеся у учащихся умения и практический опыт, подготовить упражнения и тренинги, позволяющие снять напряжение, расслабиться.

При подведении итогов важно уделить внимание и результату деятельности, и самому процессу взаимодействия; включить в этот этап рефлексивный анализ – дать учащимся возможность поразмышлять над собственными действиями и поступками и действиями партнеров. Педагог должен обеспечить ясность в конфликтных беседах между членами группы, помочь командам подвести итоги, способствовать принятию групповых решений.

Знание педагогом психологии, особенно возрастной, помогает ему в межличностном и деловом общении. Проявляя человечность и внимание к обучаемым, искренность в отношениях, он создает наилучшие условия для освоения учащимися новых навыков, особенно связанных с коммуникативной компетентностью.

Каждая игра, упражнение, тренинг должны быть направлены на достижение обучающимися организационных и личностно развивающих целей, на освоение ими знаний, умений, навыков профессионального, педагогического, психологического, управленческого характера. Именно прагматический характер игры-обучения привлекает интерес аудитории. Разумное сочетание преимуществ игры и полезной информации позволяет сделать обучение с помощью игрового моделирования интересным и целенаправленным.

Любая игра – это модель жизни. Поэтому в ДИ моделируются реальные жизненные события, где могут демонстрироваться негативные и позитивные формы поведения и взаимоотношений. Но для профессий, связанных с творчеством, одного жизненного моделирования недостаточно. Так, чтобы будущий парикмахер умел создавать креативные образы, ему необходимо развивать образное мышление.

Современная РИ – это ценностно-ориентированная система распространения духовного опыта человечества, освоение которого формирует более глубокое понимание жизни и личностную систему ценностей каждого человека.

Основой РИ является активное действие, которое не просто предполагает коммуникативную общность, но и должно вызвать эту коммуникативную общность к жизни через художественные образы, средствами художественно-образного воздействия. В игровой деятельности участник игры выступает как субъект, активный носитель своей социальной сущности, как творец; происходит освоение предметного мира и оформляется отношение к нему и своему месту в этом мире, обществу, другим людям. Духовным ценностям научиться нельзя, их можно только пережить, что и помогает сделать ролевая игра.

В основе РИ лежит полихудожественная деятельность, основанная на синтезе различных видов искусств, что способствует разностороннему творческому развитию личности, возбуждает воображение играющего, позволяет ему погрузиться в иную историческую эпоху или фантазийный мир. Поэтому, как уже отмечалось, в рамках преподавания предметов, имеющих практическую составляющую, т. е. таких, которые кроме теоретического материала включают нормы и процедуры практического действия, применение игровых методов не просто желательно, а необходимо.

У игры свой универсум, своя структура, своя природа. А значит, свое строение, своя совокупность устойчивых связей, обеспечивающих ее целостность.

Процесс создания проекта ролевой игры принято называть *ролевым моделированием (РМ)*.

РМ опирается на эвристические методы коллективного поиска и генерирования новых идей при решении творческих задач. Работа на основе этих методов базируется на объединении творческой инициативы организаторов и участников РИ, их сотворчестве и сотрудничестве.

Личностно-смысловая доминанта РМ прослеживается на всех этапах подготовки и проведения игры, при этом одним из плодотворных методов является *метод эмпатии*. В основе эмпатии лежит признак замещения, отождествления себя с образом. Участник РИ как бы сливается с персонажем, что требует от него развитой фантазии и воображения. Таким образом, РИ – это способ художественного познания и освоения мира.

По своим потенциальным возможностям в РМ не менее важен *метод синектики* (синектика – объединение разнородных элементов). Поскольку этот метод требует разносторонней подготовки творческой группы, моделирующей предстоящую РИ, оптимально, когда в нее входят люди с разным творческим опытом. Метод синектики предполагает обучение различным «механизмам» интеллектуального творчества, использованию разных видов аналогии (прямой, фантастической, символической). Для РМ необходима способность к абстрагированию, свободным размышлениям, а также к использованию в творческом процессе готовых элементов игры.

Метод инверсии (перестановки, переноса во времени описанных событий) ориентирован на поиск решений творческих задач в новых, неожиданных направлениях, часто противоположных традиционным, когда стереотипные приемы мышления оказываются бесплодными. Этот метод позволяет развивать диалектику мышления, приучает решать творческие задачи различного уровня трудности и проблемности, ориентирует участников РМ на высокий уровень развития творческих способностей.

Таким образом, РМ выступает в качестве универсального и полифункционального метода творческого взаимодействия субъектов в культурном пространстве ролевой игры.

Структурными элементами РМ являются:

- определение творческой цели;
- выбор темы;
- определение содержания игровой деятельности;
- выбор видов деятельности;
- изучение литературы и других материалов по теме игры;
- постановка творческих задач;
- предварительная подготовка к игре;
- определение целей и задач, правил для каждого участника игры и планирование игрового процесса.

В РИ такое явление, как роль рассматривается с четырех сторон:

- познавательной (когнитивной): знание содержания роли, прав, обязанностей, норм поведения персонажа;
- эмоциональной: какова степень эмоциональной вовлеченности участника в роль, каково его отношение к изображаемому персонажу;
- поведенческой: насколько удачно нормы и правила реализованы участником РИ (для внешней оценки);

- рефлексивной: насколько участник РИ осознает полноту и достоверность воплощения им своей роли, дистанцию между собой и персонажем, место и роль своего персонажа в игровой реальности.

Правила игровой деятельности обычно подразделяют на правила-ограничения и правила-предписания.

В процессе подготовки РИ необходимо выделить еще один важный этап: расстановку людей по игровым местам. Эту работу мы будем называть разработкой сценария, или сценированием.

Сценирование игры подразделяется на две части:

- 1) распределение ролей между учащимися с учетом их личностных характеристик;

- 2) введение учащихся в игру (под этим мы понимаем построение особых «мостиков», по которым человек входит в игровой мир, становится игроком).

Главные принципы подбора участников – адекватность роли личности ее исполнителя, его высокая личная мотивация и совместимость с другими участниками игры. При распределении ролей можно и даже нужно предоставлять игрокам возможность самим выбрать роль, интересоваться их пожеланиями. Жесткое распределение ролей по усмотрению организаторов игры применяется в основном в случае образовательных игр, когда роли раздаются с учетом личных траекторий развития учащихся.

Игровые формы обучения, как никакая другая технология, способствуют использованию различных способов мотивации:

- *мотивы общения.* Учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей. Совместные эмоциональные переживания способствуют укреплению межличностных отношений;

- *моральные мотивы.* В игре каждый учащийся может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям;

- *познавательные мотивы.* Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других). Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а как поражение в игре, что стимулирует познавательную деятельность (хочется получить реванш);

● *воспитательные мотивы.* В игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет «отличников» и «троечников», есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера. Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в иную историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического явления.

Состязательность – неотъемлемая часть игры – особенно притягательна для детей и подростков. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет. Кроме того, в игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность учащихся, толкает их на поиск ответа.

В ходе игры в процессе достижения общей цели *активизируется мыслительная деятельность*. Мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач.

Специфика современной РИ заключается в том, что она (игра) реализуется в трех существенно различных пространствах (уровнях).

Цель первого уровня – *удовольствие от самого процесса игры*, в ней отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

Цель второго уровня – *функциональная*, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, исполнением ролей.

Цель третьего уровня отражает *творческие задачи игры* – разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т. п.

Существуют определенные принципы организации и проведения ролевых игр:

- полное погружение участников в игровую ситуацию;
- постепенность вхождения участников в игровую ситуацию;
- равномерная игровая нагрузка на участников;
- соревновательность игровых групп;
- правдоподобие моделируемой ситуации.

Принцип *полного погружения участников в игровую ситуацию* подразумевает, что участники игры во время ее проведения должны заниматься только решением проблем, созданных игровой ситуацией.

Принцип *постепенности вхождения участников в игровую ситуацию* означает, что первые этапы вхождения участников игры в игровую си-

туацию должны быть максимально упрощены (для быстрой адаптации учащихся к новой ситуации обучения).

Принцип *равномерной игровой нагрузки на участников игры* подразумевает, что на каждом игровом занятии учащиеся должны получать равные порции новых знаний.

Соблюдение принципа *соревновательности игровых групп* помогает повысить ответственность участников команд за принятие коллективного решения, стимулирует их активность, повышает мотивацию. Необходимо только следить, чтобы чрезмерная увлеченность игрой, желание выиграть во что бы то ни стало не уничтожили реальную образовательную цель игры.

Принцип *правдоподобия моделируемой ситуации* означает, что игровая деятельность в значительной степени должна быть похожа на реальную.

Из вышеперечисленного следует, что при моделировании и сценарировании игр необходимо соблюдать принцип правдоподобия и в то же время знать чувство меры; планировать распределение учебного материала на весь период проведения игры; правильно организовывать рабочие моменты игры.

3. ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ

3.1. Краткие теоретические сведения

Познавательный эффект игровых технологий обусловлен комбинированным использованием трех методов: аналитического, экспертного и экспериментального.

С помощью *аналитического метода* конструируется игра. В процессе такого конструирования анализируется большой объем фактического материала, выделяются важные элементы и связи, формулируются гипотезы и теоретические положения по поводу изучаемых явлений. *Экспертный метод* проявляется в том, что, наблюдая изучаемую систему «изнутри», игроки и эксперты анализируют и переоценивают свой прошлый опыт и знания. *Экспериментальный метод* позволяет каждую игру рассматривать как лабораторный эксперимент с изучаемой системой. Сжатый масштаб времени дает возможность многократно воссоздавать динамику функционирования организации.

Игровые методы необходимы при преподавании предметов, имеющих практическую составляющую. То есть таких предметов, которые кроме развитой теории включают в себя нормы и процедуры практического действия. На таких уроках целесообразно использовать определенный вид игр – например, деловые игры.

Деловая игра – метод имитации принятия решений руководящими работниками или специалистами в различных производственных ситуациях. Деловая игра осуществляется по заданным правилам группой людей или человеком с ЭВМ в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределенности [18, с. 23–24].

Исследователи установили, что при лекционной подаче материала усваивается не более 20 % информации. Если обучение происходит в форме дискуссии, то 75 %, деловой игры – около 90 %.

Анализируя существующие определения деловой игры, А. П. Панфилова отмечает наличие в них серьезных противоречий, которые вызваны тем, что в настоящее время ДИ можно рассматривать и как область деятельности научно-технического или социально-экономического знания, и как

имитационный эксперимент, моделирующий реальность, и как метод обучения, исследования, и как технологию решения практических и ситуационных задач и упражнений [19, 20].

Мы рассматриваем деловую игру как форму деятельности, имитирующую те или иные практические ситуации. Основная цель применения ДИ в практике – столкновение учащихся с действительностью, значительно упрощенной игровой деятельностью. Можно выделить несколько направлений ДИ:

- производственные игры; цель – принятие решений по проблемам производства;
- исследовательские игры; цель – разработка новых концепций и решений гипотетического характера;
- квалификационные и аттестационные игры; цель – выявление уровня компетентности игроков (обучающихся);
- дидактические игры (учебные); цель – развитие у обучающихся репродуктивного, творческого, педагогического мышления, адаптационных способностей, профессиональных и коммуникативных знаний, умений и навыков.

При этом *в деловой игре в совместной деятельности акцент делается на обучении*, в то время как *в ролевой игре – на общении*.

3.2. Психолого-педагогические принципы организации деловой игры

Перечислим психолого-педагогические принципы организации любой деловой игры [1, 4]:

- *принцип имитационного моделирования* конкретных условий и динамики производства. Моделирование реальных условий профессиональной деятельности специалиста 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;
- *принцип совместной деятельности*. В ДИ этот принцип реализуется 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 «должностных» лиц;

- *принцип диалогического общения.* В этом принципе заложено необходимое условие достижения учебных целей. Только диалог, дискуссия с максимальным участием всех играющих способны породить поистине творческую работу. Всестороннее коллективное обсуждение учебного материала обучающимися позволяет добиться комплексного представления ими профессионально значимых процессов и будущей трудовой деятельности;

- *принцип двуплановости* отражает процесс развития реальных личностных характеристик специалистов в «мнимых» (игровых) условиях. Разработчик ставит перед обучающимися двоякого рода цели, отражающие реальный и игровой контексты учебной деятельности;

- *принцип проблемности* содержания имитационной модели и процесса ее развертывания в игровой деятельности.

3.3. Цели использования деловых игр в учебном процессе

Цели использования деловых игр в учебном процессе следующие:

- формирование у обучающихся познавательных и профессиональных мотивов и интересов;
- воспитание системного мышления специалиста, включающее целостное понимание не только природы и общества, но и себя, своего места в мире;
- передача целостного представления о профессиональной деятельности и ее крупных фрагментах с учетом эмоционально-личностного восприятия;
- обучение коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений;
- воспитание ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом;
- обучение методам моделирования, в том числе математического, инженерного и социального проектирования.

3.4. Признаки деловой игры

Принято выделять следующие признаки ДИ:

- 1) моделирование процесса труда (деятельности) руководящих работников и специалистов предприятий и организаций по выработке управленческих решений;
- 2) реализация процесса цепочки решений. Поскольку в ДИ моделируемая система рассматривается как динамическая, это приводит к тому, что игра не ограничивается решением одной задачи – требуется «цепочка» решений: решение, принимаемое участниками игры на первом этапе, воздействует на модель и изменяет ее исходное состояние; измененная модель поступает в игровой комплекс, и на основе полученной информации участники игры вырабатывают решение на втором этапе игры и т. д.;
- 3) распределение ролей между участниками игры;
- 4) различие ролевых целей при выработке решений, что способствует возникновению противоречий между участниками конфликта интересов;
- 5) наличие управляемого эмоционального напряжения;
- 6) наличие взаимодействия участников, исполняющих те или иные роли;
- 7) наличие общей игровой цели у всего игрового коллектива;
- 8) коллективная выработка решений участниками игры;
- 9) альтернативность решений;
- 10) наличие системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры.

3.5. Структура деловой игры

В соответствии с представлением об общей структуре методов активного обучения, ключевым, центральным элементом ДИ 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 модели) имитационная модель формирует проблемное содержание игры.

Действующими лицами деловой игры являются ее 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 ее состояния и осуществляемого в процессе взаимодействия участников, который регламентируется правилами.

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

3.6. Сценарии игр и методические рекомендации

3.6.1. Игра «Испорченный телефон»

Количество игроков: учебная группа.

Продолжительность игры: 90 мин.

Цели:

- обучающая: обучение навыкам установления эффективных межличностных коммуникаций в процессе передачи информации, выявление и устранение причин искажения при передаче информации участниками игры;
- воспитательная: воспитание интереса к предмету и будущей профессии, дисциплинированности и аккуратности;
- развивающая: формирование логического мышления, памяти и внимания.

Предварительная подготовка: тексты инструкций (2 экземпляра, выбираются педагогом произвольно); идентификаторы с указанием номеров участников игры; наушники; часы или секундомер; таблицы наблюдений (прил. 1).

Задание на игру: передать текст инструкции с минимальными искажениями от одного участника игры к другому в соответствии с их порядковыми номерами в течение указанного времени.

Выигрывает та команда, которая передала инструкцию без искажений последнему члену команды, а тот безошибочно выполнил ее.

Участники игры и их функции

Группа учащихся делится педагогом на две равные части – команды по 5–8 человек. Каждому члену обеих команд присваивается номер, определяемый путем жеребьевки. Участники игры, получившие первые номера, становятся капитанами команд. Педагог знакомит их с содержанием инструкции.

Члены неиграющей команды выступают в роли наблюдателей и заполняют таблицу, фиксируя причины искажения информации.

Перед проведением игры учащимся могут быть предложены следующие правила повышения эффективности коммуникаций:

1. Перестаньте говорить (невозможно слушать, разговаривая).
2. Помогите говорящему раскрепоститься (создайте у человека ощущение свободы; это называется созданием разряжающей атмосферы).
3. Покажите говорящему, что вы готовы слушать. Слушая, старайтесь понять, а не искать поводы для возражений.
4. Устраните раздражающие моменты (не рисуйте, не постукивайте по столу).
5. Сопереживайте говорящему (постарайтесь войти в положение говорящего).
6. Будьте терпеливыми (не экономьте время – не прерывайте говорящего, не порывайтесь выйти).
7. Сдерживайте свой характер и темперамент.
8. Не допускайте споров или криков – победив в споре, вы проиграете.
9. Задавайте вопросы – это подбадривает говорящего и показывает ему, что вы слушаете.
10. Перестаньте говорить (это наставление идет и первым, и последним, так как все остальное зависит от него: вы не можете эффективно слушать, разговаривая).

Порядок проведения игры

1. Ведущий (педагог) знакомит учащихся с целью и ходом ДИ, проводит жеребьевку, определяет продолжительность выполнения задания (5–7 мин).

2. Капитан играющей команды и ведущий (педагог) удаляются из аудитории и педагог подробно знакомит капитана с текстом инструкции (в устной форме).

3. Капитан команды, вернувшись в аудиторию, передает содержание инструкции второму члену команды, используя вербальные и невербаль-

ные средства передачи информации. Допускается использование обратной связи.

4. Остальные участники играющей команды в процессе передачи информации должны быть лишены возможности наблюдать и слышать происходящее (для чего можно использовать наушники).

5. Ведение записей в процессе коммуникации не допускается.

6. В ходе игры общение между членами команды, уже получившими инструкцию и незнакомыми с ней, а также влияние на «парную» коммуникацию не допускаются!

7. Члены неиграющей команды и один из ассистентов ведущего выступают в роли наблюдателей, в задачу которых входит определение причин искажения информации при ее передаче и приеме. Результаты наблюдений заносятся в таблицу (см. прил. 1).

Подведение итогов

По окончании ДИ проводится анализ эффективности межличностных коммуникаций, определяется команда-победитель. По итогам наблюдений (см. прил. 1) учащиеся определяют наиболее часто встречающиеся причины искажения информации при ее передаче и приеме и намечают пути их устранения.

3.6.2. Игра «Невербальные средства общения»

Количество игроков: 10–16 человек.

Продолжительность игры: 90 мин.

Цели:

- обучающая: обучение навыкам использования невербальных средств передачи информации в процессе коммуникаций;
- воспитательная: воспитание интереса к предмету и будущей профессии, дисциплинированности, аккуратности;
- развивающая: формирование и развитие логического мышления, памяти, внимания.

Предварительная подготовка: описания ситуаций с перечнем ролей (2 экземпляра); таблица наблюдений (прил. 2); часы или секундомер; необходимый реквизит (в соответствии с ситуациями).

Участники игры и их функции

Группа учащихся делится педагогом на две равные части – команды по 5–8 человек, в каждой выбирается капитан. Играющая команда выходит

из аудитории, а педагог знакомит ее членов с содержанием ситуации и распределяет между ними роли.

В неиграющей команде выбирается капитан, которому представляется разработанная первой командой игровая ситуация с использованием невербальных средств передачи информации. В задачу капитана входит аналогичным способом «описать» просмотренную ситуацию членам своей команды, не знакомым с ее содержанием. Члены команды должны как можно точнее определить роли действующих лиц и содержание ситуации.

Порядок проведения игры

Предполагается проведение двух туров игры.

Этапы первого тура:

1. Ведущий (педагог) знакомит учащихся с целью игры, заключающейся в передаче содержания ситуации невербальными средствами и в определении ролей участников.

2. Члены играющей команды в соответствии с ролями в течение 10 минут представляют перед капитаном другой команды свою ситуацию невербальными средствами (на это время остальные члены неиграющей команды удаляются из аудитории).

3. Получивший информацию капитан доводит ее тем же способом до членов своей команды в течение 10 мин. Участники команды должны определить содержание ситуации, действующих лиц и их характеры.

4. В процессе передачи информации возможно использование обратной связи, осуществляемой с помощью невербальных средств. Но исключены ведение записей и использование вербальных средств передачи информации.

5. Члены играющей команды не должны оказывать влияние на процесс коммуникации в другой команде. За процессом коммуникаций осуществляют наблюдение педагоги-ассистенты, записывая данные в таблицу (см. прил. 2).

Второй тур игры проводится аналогично с использованием другой ситуации для второй команды.

Подведение итогов

По окончании игры проводится анализ степени эффективности использования членами каждой команды невербальных средств общения. По итогам наблюдений (см. прил. 2) выявляют причины, искажившие передаваемую информацию, а также невербальные средства передачи информации, имеющие двусмысленное восприятие.

Возможные ситуации

В ходе этой ДИ могут быть разыграны следующие профессиональные ситуации:

1. Конфликт между мастером и клиентом.

Действующие лица:

- два мастера;
- клиент;
- администратор.

Ситуация: при окрашивании волос получился «не тот» результат, клиент в ярости, мастер его успокаивает, в ситуацию вмешиваются администратор и другой мастер.

2. Устройство на работу.

Действующие лица:

- директор салона;
- мастер;
- человек, устраивающийся на работу.

Ситуация: начинающий парикмахер приходит в салон устраиваться на работу, где проходит собеседование с директором салона и мастером, работающим в этом салоне.

3.6.3. Игра «Аргументация»

Количество игроков: от 16 человек.

Продолжительность игры: 90 мин.

Цели:

- обучающая: обучение навыкам определения используемых в процессе межличностных коммуникаций методов аргументирования и уловок и выбора оптимальных аргументов; формирование умения применять на практике навыки использования различных методов аргументации для обоснования собственной точки зрения;

- воспитательная: воспитание интереса к предмету и к будущей профессии, готовности к социальному общению;

- развивающая: развитие логического мышления, памяти, внимания.

Предварительная подготовка: идентификаторы участников деловой игры («директора» и «мастера»); часы или секундомер; таблички с указанием используемых методов аргументации (3–5 методов для каждого уча-

стника); таблицы наблюдений («Используемые методы аргументации») (5–7 штук) и таблицы оценки работы наблюдателей (прил. 3).

Участники игры и их функции

Директор, мастер, ассистент, наблюдатели.

Директор принял новое решение. Он вызывает для беседы мастера и сообщает ему о своем решении.

Мастер должен убедить директора, что решение неверно. В процессе диалога с директором он использует предложенные педагогом методы аргументирования и уловки для обоснования собственной позиции.

Порядок проведения игры

1. Из числа учащихся группы выбираются три пары. Путем жеребьевки в каждой паре определяются «директор» и «мастер». Остальные учащиеся выступают в роли наблюдателей.

2. Учащиеся, выступающие в роли директора и мастера, путем жеребьевки определяют методы аргументации, которые будут использованы ими в ходе ДИ. Применяемые в процессе переговоров уловки выбираются участниками произвольно.

3. Переговоры между «директором» и «мастером» продолжаются в течение 5–7 мин. Наблюдатели, распределенные по играющим парам, анализируют диалог между «директором» и «мастером», технику аргументирования; выделяют используемые методы и уловки и определяют степень эффективности их применения. Результаты наблюдений фиксируют в предложенных педагогом таблицах (см. прил. 3).

4. Ассистент помогает учащимся вести наблюдения и заполнять таблицы, а также фиксирует итоги каждого тура (см. табл. 2 прил. 3). Каждой играющей паре для подготовки дается около 3 мин.

5. По команде ведущего переговоры заканчиваются. В результате «директор» и «мастер» должны прийти к решению и сохранить доброжелательные отношения.

Подведение итогов

По окончании каждого тура ведущим и ассистентом проводится анализ правильности определения использованных игроками методов аргументации и уловок (см. табл. 2 прил. 3).

Ведущий анализирует степень эффективности использования учащимися предложенных методов аргументации и уловок и дает рекомендации по более полному использованию потенциала каждого метода.

3.6.4. Игра «Препятствие»

Количество игроков: от 10 человек.

Продолжительность игры: 90 мин.

Цели:

- обучающая: обучение приемам оперативного принятия управленческих решений;
- воспитательная: формирование интереса к предмету и к будущей профессии, воспитание трудовой дисциплины, ответственности, инициативности;
- развивающая: формирование рациональных приемов логического мышления и самостоятельности.

Предварительная подготовка: идентификаторы участников игры (в 2 экземплярах); жетоны произвольной формы (6–8 штук); папки с деловыми бумагами для подчиненных; заявление рабочего цеха; часы или секундомер; карандаш.

Участники игры и их функции

Директор, администратор, три мастера, посетители, ученик-практикант.

Мастер салона красоты спешит к клиенту, который его уже ждет. По пути его постоянно останавливают работники салона или посетители, обращаясь с различными «сверхнеотложными» делами или вопросами, которые ему приходится решать буквально на бегу.

Ученик-практикант (он является первым «препятствием») интересуется, на каком рабочем месте ему проходить производственную практику и что ему вообще предстоит делать.

Директор просит подписать бумагу. Долго ищет необходимые листы в папке для бумаг, настаивая на подписи.

Молодой мастер обращается с конкретными вопросами (например, как выполнить окрашивание, в каких пропорциях смешать красители) и ожидает помощи в выборе наиболее правильного варианта решения этих проблем.

Администратор уточняет график работы.

Другой мастер просит отработать за него.

Новый клиент хочет узнать, подойдут ли ему стрижка и цвет волос, которые он выбрал.

Порядок проведения игры

1. Распределить роли между учащимися группы, ознакомить их с заданием.

2. Учащиеся, выполняющие роль «препятствий», должны, во-первых, добиться того, чтобы их вопрос (просьба) был полностью выслушан и оперативно решен; во-вторых, чтобы диалог продолжался как можно дольше.

3. «Мастер» может оперативно решить вопрос (в этом случае он получает жетон от своего собеседника) либо «отмахнуться» от просьбы (в этом случае он жетон не получает). Время, отпущенное на всю «дистанцию», 5–7 мин. Чем больше будет набрано жетонов, тем выше рейтинг «мастера».

4. Учащиеся, выполняющие функции наблюдателей, следят за ходом игры.

Подведение итогов

Педагог анализирует степень эффективности использования учащимися предложенных методов решения поставленных перед мастером профессиональных задач и дает рекомендации по более полному использованию потенциала каждого метода.

3.6.5. Игра «Учитель и ученики»

I вариант

Количество игроков: от 9 человек.

Продолжительность игры: 45 мин.

Цели:

- обучающая: обучение коллективному взаимодействию;
- воспитательная: формирование положительной мотивации к профессии;
- развивающая: развитие памяти, воображения, внимательности, коммуникативных качеств, лидерских способностей.

Предварительная подготовка: учащиеся самостоятельно изучают дома заданную тему.

Порядок проведения игры

Урок разбивается на этапы: 10 мин дается на объяснение учителем задачи на урок, 45 мин – на игру учащихся и 10 мин – на рефлексию).

1-й этап. Организация игры

Организатор игры объясняет требования к деятельности учителя. Объявляет, что урок делится на 3 этапа. Первый – подготовительный, или вводный, второй – практический, третий – заключительный.

Группа разбивается на команды по 3 человека. Команды полностью берут на себя функции учителя: они должны провести организационный этап, объяснить новый материал урока, опросить остальных учащихся по пройденному материалу, выполнить практическую или лабораторную работу, выдать домашнее задание и т. д. Они могут показать собственный стиль работы учителя на уроке.

2-й этап. Игровая ситуация

Каждой команде отводится по 15 минут, чтобы провести какой-либо из этапов урока (этапы урока между командами можно распределить по жребию). Остальные учащиеся группы находятся в роли учеников. Они выполняют все требования «учителей» и старательно изучают новую тему. Вести себя на уроке они могут как обычно.

3-й этап. Рефлексия

После проведения «урока» все команды выстраиваются перед аудиторией. Можно поблагодарить всех «учителей» аплодисментами. Спросить у группы, что ей запомнилось из темы урока. Попросить группу определить лучшую команду «учителей». Обсудить с группой важные моменты урока, решить, каких качеств не хватило «учителям» для правильной организации «урока».

II вариант

Практически все происходит так же, как и в первом варианте игры, только команды сами вправе выбирать, чему и как они будут «обучать» аудиторию. Для этого надо дать 5–10 мин, чтобы члены команд договорились между собой, что именно они будут делать.

3.6.6. Игра «Презентация парикмахерской»

Количество игроков: 5 человек.

Продолжительность игры: 20 мин.

Цели:

- обучающая: формирование навыков ориентирования в типах парикмахерских, видах парикмахерского оборудования и парикмахерских инструментов;
- воспитательная: воспитание эстетического восприятия;
- развивающая: развитие памяти, воображения, внимательности.

Предварительная подготовка: на предшествующем занятии провести экскурсию по ряду парикмахерских города; дома перед занятием просмотреть профессиональные журналы с иллюстрациями современных типов парикмахерских и салонов красоты, ознакомиться с представленным оборудованием и инструментами.

Порядок проведения игры

1. Каждому игроку выдается карточка с названием страны, в которой находится его парикмахерская (салон).

2. За 2 мин «владелец» должен подготовить презентацию своей парикмахерской (салона).

3. Публичная презентация.

4. Работа жюри.

5. Оглашение результатов.

Неиграющие члены группы внимательно слушают, после презентации задают вопросы и выбирают, чей проект лучше.

Критерии оценивания:

1. Самая функциональная парикмахерская (салон).

2. Самая лучшая парикмахерская (салон).

Подведение итогов

Форма подведения итогов – оценка по пятибалльной шкале.

После оглашения результатов все участники игры выстраиваются перед аудиторией и обсуждают с группой важные моменты урока, достоинства и недостатки каждого проекта.

3.6.7. Игра «Магазин профессиональных парикмахерских принадлежностей»

Количество игроков: от 4 человек.

Продолжительность игры: 15–20 мин.

Цели:

- обучающая: приобретение знаний о видах парфюмерно-косметических средств, их составе и области применения;
- воспитательная: привитие положительной мотивации к профессии;
- развивающая: развитие памяти, мышления, коммуникативных качеств.

Предварительная подготовка: стол с парфюмерно-косметической продукцией («склад»); перед занятием нужно повторить материал предыдущих уроков.

Участники игры и их функции

Владелец парикмахерского салона, продавец-консультант, кладовщик.

В магазин профессиональных парикмахерских товаров обращается владелец парикмахерского салона (покупатель), который желает приобрести необходимую ему продукцию парфюмерно-косметического производства. Он знает только названия товаров по списку, но хочет выбрать самое лучшее.

«Продавец» должен не только подобрать товар, но и рассказать о его компонентах, об области применения данного товара. Покупатель может задавать дополнительные вопросы по применению продукции.

«Кладовщик» должен найти нужный товар на «складе».

Критерии оценивания

Достоверность информации о наибольшем количестве продукции по списку. Оценивается ответ «продавца».

Подведение итогов

Форма подведения итогов – оценка по пятибалльной шкале.

После оглашения результатов все участники игры выстраиваются перед аудиторией и обсуждают с группой важные моменты урока, достоинства и недостатки каждой игровой ситуации.

3.6.8. Игра «Назад в будущее»

Количество игроков: от 5 до 20 человек (возможна работа в малых группах).

Продолжительность игры: 50 – 60 мин.

Цели:

- обучающая: обучение коллективному взаимодействию, формирование навыков моделирования прически на основе исторических образов;
- воспитательная: формирование навыков группового творчества, положительной мотивации к профессии;
- развивающая: развитие творческих способностей, воображения и пространственного представления.

Предварительная подготовка: всевозможные постижерные изделия: элементы исторических причесок, хвосты, косы, цветные пряди волос, парики, шпильки, невидимки; нужно повторить материал предыдущих уроков.

Участники игры

Клиент, три мастера, помощник (в каждой группе).

Задание на игру: для одного и того же клиента на базе исторической прически создать современную и спроектировать прическу будущего.

Установка на игру

Фантастическая ситуация: перемещение во времени.

1-й этап. В неопределенном прошлом над клиентом работает парикмахер. Он создает прическу того времени.

2-й этап. На половине проделанной работы клиент исчезает и оказывается в современной парикмахерской под руками другого мастера, которому необходимо закончить работу: из элементов уже созданной прически смоделировать новый современный образ.

3-й этап. Клиент перемещается в будущее. Мастер из будущего выполняет прическу так, как он это видит, но на основе существующей.

Критерии оценивания

Каждый из вариантов выполненной прически должен соответствовать выбранному историческому периоду, преобразования ее должны быть выполнены с учетом модных тенденций текущего периода; фантазийная прическа будущего должна быть создана из элементов исторической прически и иметь гармоничную композицию.

Подведение итогов

Форма подведения итогов – оценка по пятибалльной шкале.

После оглашения результатов все участники игры выстраиваются перед аудиторией и обсуждают с группой важные моменты урока, достоинства и недостатки каждого образа и прически.

3.6.9. Игра «Поведение клиента в зависимости от его характера»

Количество игроков: все учащиеся группы.

Продолжительность игры: 30 мин.

Цели:

- обучающая: обучение различным способам общения с клиентами в зависимости от их типа темперамента и индивидуальных особенностей;
- воспитательная: воспитание толерантности и уважения к личности человека;
- развивающая: формирование навыков делового общения.

Предварительная подготовка: карточки с установками для клиента и парикмахера (6 штук); нужно повторить материал по теме «Индивид, индивидуальность, личность» дисциплины «Деловая культура».

Участники игры и их функции

Клиент, парикмахер.

В каждой ситуации задействованы два человека (работа идет в парах). Один учащийся успевает выступить и в роли клиента, и в роли парикмахера.

Порядок проведения игры

1. Карточки раскладываются текстом вниз.
2. Участники берут одну из карточек.
3. Каждый знакомится со своей установкой (учащемуся, играющему роль посетителя, необходимо изобразить клиента, описанного в установке; второй участник играет роль парикмахера).
4. После разыгранной сценки идет ее обсуждение в группе и объяснение того, как должен вести себя работник салона в той или иной ситуации.

Характер клиента (установка)	Поведение мастера-парикмахера
1	2
<i>Спокойный.</i> Мало контактен, медлителен, выдержан, по выражению лица очень трудно понять его мнение. Услугу выбирает долго, нуждается во времени на обдумывание	Необходимо быть терпеливым и ни в коем случае не торопить клиента
<i>Нервный.</i> Обычно волнуется и нервничает, не терпит возражений, реагирует на мимику и интонации мастера. При конфликте требует администратора	Никогда нельзя отвечать резкостью на резкость, нужно быть очень осторожным в выражениях. Во избежание конфликта постараться предостеречь клиента от выбора неправильной услуги
<i>Придирчивый.</i> Можно сказать, что испытывает самообладание мастера, высказывает свои замечания в очень резкой форме. Добившись ответной реакции от работника, просит пригласить администратора	Ни в коем случае не отвечать на нападки и грубость посетителя, проявлять максимум самообладания и возражать только если клиент явно не прав

Окончание таблицы

1	2
<i>Нерешительный.</i> Долго не может выбрать услугу и обязательно должен с кем-то посоветоваться, чтобы не принимать решение самому	Мастер должен взять инициативу в свои руки и предложить не более двух вариантов услуги на выбор, назвав при этом первым наиболее подходящий (психологически человек наиболее склонен к выбору первого варианта). Если клиент пришел не один, то в первую очередь убеждать следует спутника, чтобы тот помог убедить клиента
<i>Решительный.</i> Всегда знает, чего хочет, не терпит возражений и в консультации не нуждается	Не спорить с клиентом и передать инициативу в его руки. В случае явной ошибки в выборе услуги очень деликатно постараться объяснить это
<i>Недоверчивый.</i> Всегда ищет подвох и подозревает в обмане и обсчете	Постараться завоевать доверие клиента, не слишком расхваливать качество предложенной услуги и первому указать на недостатки

Подведение итогов

Форма подведения итогов – оценка по пятибалльной шкале.

После оглашения результатов все участники игры обсуждают с группой важные моменты урока, достоинства и недостатки каждого игрового решения.

Дополнительная информация. Психологическая характеристика клиентов по полу и возрасту

Мужчина реагирует на внешность и возраст работника, легче общается с женщинами, может простить оплошность за улыбку, легко принимает решение, часто нетерпелив.

Женщина не всегда подкупается улыбкой; имея большой опыт, не всегда доверяет мастеру. Чаше выражает претензии и пишет жалобы.

Пожилые люди обращают внимание на практичность, простоту, цену. Они обычно либо замкнуты, либо очень разговорчивы. Это малоконфликтная группа клиентов, которая полагается на мнение мастера. Им необходимо сообщить, что все будет недорого и практично.

Люди среднего возраста составляют самую активную часть общества, представители которой уже имеют определенный статус и очень ува-

жают себя. Это самая сложная группа клиентов. На цены они реагируют неоднозначно, выбирая чаще из дорогих, но должны все обдумать.

Молодые – довольно сложная группа клиентов, они требовательны и импульсивны, предпочитают модное и экстравагантное, их трудно переубедить, поэтому надо стараться найти компромиссный вариант.

Дети приходят с родителями, и для них посещение салона – целое событие. Необходимо найти контакт и с ребенком, и с родителями. Не следует делать замечания ни ребенку, ни родителям, а ребенка нужно постараться чем-то занять.

3.6.10. Игра «Ваятели»

Количество игроков: 10 – 30 человек.

Продолжительность игры: 90 мин.

Цели:

- обучающая: овладеть приемами оптимизации прически в зависимости от индивидуальных особенностей клиента;
- воспитательная: воспитание ответственности, внимательного отношения к посетителям, аккуратности и дисциплинированности в работе;
- развивающая: развитие глазомера, тактильной чувствительности и мелкой моторики.

Предварительная подготовка (реквизит): различные виды постижерных изделий, инструменты, материалы.

Порядок проведения игры

Учащиеся разбиваются на бригады по пять человек.

1. Выполнение постижей.
2. Выполнение прически с применением всех выполненных командой постижей.
3. Разработка концепции образа, выбор названия и девиза работы.
4. Презентация композиции.

Задание для учащихся

Выполнить авторские прически с применением различных видов постижерных изделий, разработать и обосновать концепцию создания выбранной прически.

1-й вариант выполнения задания: каждый учащийся бригады создает один или несколько видов постижерных изделий на уроке, не договарива-

ясь с остальными учащимися о создаваемом образе. Далее все «скульпторы» бригады собирают постижерные изделия в прическу, создавая образ модели. Придумывают (подбирают) образ и девиз.

2-й вариант выполнения задания: бригада обсуждает образ и форму создаваемой прически, решает, кому и какие постижерные изделия выполнять. Подбирают название образа и девиз. Когда все постижерные изделия готовы, учащиеся собирают прическу.

Критерии оценивания

Четкость и правильность выполнения постижерных изделий, целостность композиции прически, соответствие выполненной прически описанному образу, креативность.

Подведение итогов

Форма подведения итогов – оценка по пятибалльной шкале.

Оценка работы команд. Выбор лучшей композиции. Разбор ошибок.

3.6.11. Игра «Дружеские шаржи на артистов»

Количество игроков: от 6 человек.

Продолжительность игры: 30 мин.

Цели:

- обучающая: формирование навыков моделирования и дизайна прически, оптимизации прически в зависимости от индивидуальных особенностей клиентов;
- воспитательная: воспитание ответственности, аккуратности и дисциплинированности в работе;
- развивающая: формирование творческих способностей, умения создавать конкретные образы.

Предварительная подготовка (реквизит): различные виды постижерных изделий, инструменты, материалы, косметические средства, грим, элементы сценических костюмов; карточки-задания с фотографиями популярных артистов; музыкальные фонограммы; список вопросов для зрителей (составляет педагог).

Участники игры и их функции

Учащиеся разбиваются на бригады по пять человек. В каждой группе – гримеры, костюмеры, артист, парикмахеры.

Порядок проведения игры

При помощи париков, костюмов, грима необходимо воссоздать образ артиста.

Каждой «группе стилистов» выдается карточка-задание с именем артиста. На то, чтобы подобрать нужные для образа вещи, отводится 5 минут. На выполнение творческого задания – 20 минут.

По истечении времени готовые к показу модели-«артисты» под фонограмму имитируют поведение своего прообраза.

Жюри подводит итоги.

Критерии оценивания

Полное соответствие образу – 5 баллов; незначительное несоответствие образу – 4 балла; частичное соответствие образу – 3 балла.

Подведение итогов

Анализ игры и награждение победителей.

3.6.12. Игра «Вербальное и невербальное общение»

Количество игроков: учебная группа.

Продолжительность игры: 20–30 мин.

Цели:

- обучающая: закрепление теоретических знаний по теме, формирование навыков профессиональной жестикуляции;
- воспитательная: воспитание ответственности, аккуратности и дисциплинированности в работе;
- развивающая: формирование творческого мышления, воображения.

Предварительная подготовка: карточки-задания с профессиональными терминами.

Порядок проведения игры

Учебная группа делится на две команды.

Несколько учащихся получают карточки-задания с профессиональными терминами. Они должны жестами изобразить то, что там написано. Остальные пытаются угадать, какое задание было в карточке.

Подведение итогов

Анализируются ошибки и отмечаются наиболее удачные выступления.

4. РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

4.1. Краткие теоретические сведения

Ролевая игра – (англ. *Role-playing game* – RPG) – игра развлекательного или учебного назначения, где участник принимает какую-то роль и в воображаемой ситуации действует соответственно этой роли.

Участники ролевой игры действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия, а не внешним сценарием. То есть то, как будут развиваться события, зависит именно от действий игроков. Таким образом, сам процесс игры представляет собой моделирование группой людей той или иной ситуации.

Действие РИ происходит в мире игры, который может выглядеть как угодно, но именно он определяет ход игры. Мир может быть полностью придуманным или основываться на каком-нибудь художественном произведении (книге, фильме или пьесе). Сюжет, предлагаемый мастером игры, и описываемый им мир составляют основу ролевой игры.

Достижение цели не обязательно является основной задачей ролевой игры: в некоторых ролевых играх цели нет вообще. Задачей может быть развитие персонажа, правильный отыгрыш или исследование мира. Наиболее эффективны в профессиональной подготовке *сюжетно-ролевые игры* (это частный вид ролевых игр), когда учащиеся берут на себя какие-либо роли и разыгрывают их в созданной ими обстановке. Педагогу достаточно предложить учащимся сюжет по теме, поставить перед ними задачу и можно наблюдать, как их творческий порыв, их воображение помогут с ней справиться.

Сюжет игры – та сфера деятельности, которая воспроизводится учащимися: они разыгрывают различные бытовые и производственные ситуации.

Содержание игры – это то, что является центральным моментом игры, раскрывает сущность проблемы.

Роль – средство реализации сюжета, главный компонент игры. Учащиеся с ее помощью выражают понимание ситуации и отношение к ней. Роль несет в себе принятые правила поведения в данной ситуации. Подчинение правилам ролевого поведения – важнейший принцип сюжетно-ролевой игры. Правила поведения в различных ситуациях учащиеся могут брать из жизни или моделировать сами.

Руководить созданием игр должен педагог. Он, определив цели и задачи занятия, подбирает тематику игр, составляет сценарий.

При использовании сюжетно-ролевых игр на уроке необходимо учитывать желание учащихся самим организовывать и моделировать игру: это поможет педагогу сориентироваться в актуальных для ребят вопросах, даст учащимся возможность выразить личную точку зрения на профессиональные проблемы.

Режиссерские игры – разновидность РИ. В этом случае учащиеся сами выбирают сюжет, определяют содержание и роли. Такая совместная деятельность учащихся – лучший вариант внеклассного мероприятия. Режиссерские игры – предпосылка к созданию сюжетно-ролевых игр.

Существует несколько видов ролевых игр, выделяемых в соответствии с поставленной целью.

«Боевка» – игра, которая подразумевает, прежде всего, игровое оружейное взаимодействие. Практически обязательный компонент «боевки» – соревновательный момент, что определяет поведение и игроков, и персонажей.

«Театралка» (театральный отыгрыш) подразумевает недвусмысленное деление присутствующих на зрителей и актеров и создание соответствующей атмосферы.

«Экстремалка» («игра на выживание»): в процессе игры игрок заведомо оказывается в экстремальных для него ситуациях – психологических или физических.

«Мистерия» (мистерияльная игра) предполагает глубокое психологическое погружение игрока в сущность своего персонажа, а при коллективной игре – еще и максимально адекватные для всех участников действия.

Деловые ролевые игры применяются в профессиональном образовании. Подразумевают моделирование каких-либо жизненных ситуаций, например, работы в трудовом коллективе.

4.2. Сценарии и методические рекомендации

4.2.1. Игра «Давайте пообщаемся»

Количество игроков: от 4 человек.

Продолжительность игры: 45 мин.

Цели:

- обучающая: формирование и закрепление навыков профессионального общения с клиентами, правильного использования профессиональной терминологии;

- воспитательная: воспитание интереса к предмету и будущей профессии, дисциплинированности, аккуратности;

- развивающая: формирование профессионально важных качеств парикмахера – коммуникативности, толерантности, творческого воображения.

Предварительная подготовка: описание ситуаций с перечнем ролей (2 экземпляра); часы или секундомер; необходимый реквизит (в соответствии с ситуацией).

Участники игры и их функции

Из числа учащихся группы произвольно формируются пары. Педагог каждой паре дает задание.

Порядок проведения игры

Путем жеребьевки в каждой паре определяются «клиент» и «мастер». Остальные учащиеся выступают в роли наблюдателей. Педагог дает каждой паре карточку с заданием, после чего пара приступает к выполнению задания.

Диалог между «клиентом» и «мастером» продолжается в течение 5 – 7 мин, педагог фиксирует время.

Примеры карточек с заданием

Карточка № 1

Ситуация: в салон пришла клиентка, не говорящая на русском языке.

Задание для «клиентки»: используя вербальные и невербальные средства общения, установить контакт с «мастером», объяснить, какую стрижку, укладку или цвет волос она хочет (помните: она не знает русского языка!).

Задание для «мастера»: используя вербальные и невербальные средства общения, установить контакт с «клиенткой», объяснить, что выбранная прическа ей не подходит, и предложить другую.

Карточка № 2

Ситуация: при окрашивании волос появился зеленый оттенок.

Задание для «клиентки»: начать конфликт.

Задание для «мастера»: выйти из сложившейся ситуации, предложить варианты ее исправления.

Карточка № 3

Ситуация: мастер выполнил свадебную прическу, а невеста (клиентка) недовольна работой.

Задание для «клиентки»: настаивать, что прическа ей не подходит и сделана плохо.

Задание для «мастера»: установить контакт с «клиенткой», найти аргументы и убедить ее, применяя профессиональную терминологию, в том, что прическа подходит для данного торжественного случая.

Карточка № 4

Ситуация: молодая девушка, узнав, что знакомая ее подруги сделала какую-то новую, очень красивую завивку (по какой-то новой технологии), хочет сделать себе такую же.

Задание для «клиентки»: используя вербальные и невербальные средства общения, установить контакт с «мастером», объяснить, какую завивку она хочет.

Задание для «мастера»: используя вербальные и невербальные средства общения, установить контакт с «клиенткой», выяснить какую завивку она хочет, не видя знакомую ее подруги.

Карточка № 5

Ситуация: в салон красоты пришла пожилая дама и просит сделать ей химическую завивку на состав «Локон» (устаревшее средство для химической завивки).

Задание для «клиентки»: настаивать на своем выборе.

Задание для «мастера»: предложить «клиентке» сделать химическую завивку, используя современный состав, привести аргументы, почему лучше использовать современные препараты для химической завивки.

Подведение итогов игры

По окончании диалога каждой пары педагог проводит анализ грамотности использования игроками методов и уловок, а также профессиональной терминологии, дает рекомендации по более эффективному использованию каждого метода.

4.2.2. Игра «Обслуживание клиента»

Количество игроков: от 4 человек.

Продолжительность игры: 20–30 мин.

Цели:

- обучающая: формирование умений и навыков выбора технологии стрижки с учетом индивидуальных особенностей клиента;
- воспитательная: воспитание ответственности, уважения к мнению коллег;
- развивающая: формирование аналитических способностей, коммуникативных качеств, памяти, мышления и внимания.

Предварительная подготовка: фотографии с моделями причесок.

Участники игры и их функции

Эксперты, клиент, мастер.

«Клиент», ознакомившись с одной из предложенных фотографий, пытается объяснить «мастеру», какую стрижку он хочет сделать, используя жестикуляцию («здесь так...», «тут так...»). «Мастер», не видя изображения, должен определить вид стрижки, ее форму и, желательно, название. Цель «клиента» – запутать «мастера». Цель «мастера» – подобрать правильную технологию стрижки и доказать «клиенту», что эта стрижка ему просто необходима.

Порядок проведения игры

Учащиеся разбиваются на пары. Одна пара работает в качестве экспертов: их задача – оценивать правильность работы «мастера». Остальные игроки ждут своей очереди, анализируют ситуацию.

Критерий оценивания: степень совпадения потребностей «клиента», описывающего фотографию, и предложенной стрижки.

Подведение итогов игры

Форма подведения итогов – оценка.

Анализируются ошибки и отмечаются наиболее удачные выступления.

4.2.3. Игра «Непредвиденное свидание»

Количество игроков: 10 – 20 человек.

Продолжительность игры: 20 мин.

Цели:

- обучающая: овладение приемами и способами выполнения прически за небольшой отрезок времени;
- воспитательная: воспитание эмоциональной стабильности и ответственности за принятое решение, готовности к социальному общению;
- развивающая: развитие мелкой моторики и тактильной чувствительности.

Предварительная подготовка: карточки с названиями мероприятий; реквизит: расческа-«хвостик», 10 шпилек, 10 невидимок, 2 резинки, лак для волос, пульверизатор с водой.

Участники игры и их функции

Клиент, мастер.

Ситуация следующая. Вы находитесь дома, у вас выходной, все инструменты, кроме тех, что перечислены выше, на работе. Вдруг приходит соседка, которой необходимо срочно сделать прическу. Вы пытаетесь отказать, ссылаясь на отсутствие инструментов. Но соседка слезно умоляет: у нее важное мероприятие, а в парикмахерскую она не успевает.

Порядок проведения игры

Учащимся выдаются карточки, где указано мероприятие, на которое спешит «соседка». «Мастеру» необходимо, пользуясь инструментом, имеющимся в наличии, выполнить прическу в стиле, соответствующем мероприятию.

Критерии оценивания:

1. Прическа должна соответствовать выбранному стилю.
2. На выполнение прически должно быть затрачено не более 20 мин.
3. В прическе должны быть соблюдены все пропорции и четко видна ее форма.

Подведение итогов игры

Форма подведения итогов – оценка за каждую выполненную прическу.

Анализируются ошибки и отмечаются наиболее удачные решения.

5. НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

5.1. Краткие теоретические сведения

Настольная игра (НИ) – игра, в которую можно играть в помещении с помощью инвентаря, размещаемого на обычном или специально сделанном столе.

Строгого определения НИ не существует. Обычно к этой категории относят игры, состоящие в манипуляциях с относительно небольшим набором предметов, которые можно целиком разместить на столе (или на чем-нибудь, что может заменить стол) и (или) в руках играющих. Для настольных игр не нужны специальные сооружения, здания или крупногабаритное оборудование. Игроки в таких играх, как правило, могут оставаться на одном месте, им не требуется активно перемещаться.

Существуют следующие классификации настольных игр:

1. По количеству игроков:

- *для одного игрока*. Например, карточные пасьянсы, собирание пазлов;
- *для фиксированного числа игроков*. Существует большое количество различных логических и азартных игр, в которые играют два игрока – один против другого. Например, шахматы, шашки, нарды. Ряд игр требует строго определенного количества игроков (больше двух);
- *для произвольного количества игроков*. Это ряд карточных и большинство имитационных игр. Здесь количество игроков может колебаться от двух до некоторого верхнего предела. Обычно для каждой такой игры есть некоторый оптимум количества игроков: при большем или меньшем количестве игра становится менее интересной.

2. По динамике:

- *пошаговые*. Игроки делают ходы в определенной последовательности, заданной правилами. Игрок может сколько угодно обдумывать очередной ход. Результат игры зависит от правильности ходов, а не от скорости и быстроты реакции;
- *динамические*. Ходы делаются по желанию игроков. В них игрок может не успеть сделать ход, поспешить с ходом. Результат игры зависит не только от правильности действий, но и от реакции, быстроты действий и правильного выбора оптимального момента для хода.

3. По характеру:

- *интеллектуальные* (логические, стратегические);
- *азартные*. Игры, в которых на результат влияет случайный фактор;
- *игры на физические способности*. На результаты таких игр влияют реакция, скорость движений, координация игроков.

4. По содержанию:

- *абстрактные*. Игры, прямо не связанные с реальной жизнью. Иногда возможно провести какие-то аналогии между игрой и реальными жизненными ситуациями, но прямой моделью реальности игра не является;
- *имитационные*. Игра более или менее достоверно моделирует определенный реальный процесс или ситуацию, событие.

Особенность НИ – наличие игрового правила, являющегося, по сути, задачей игры. Настольные игры обычно весьма занимательны, поэтому учащиеся с удовольствием принимают в них участие. НИ развивают воображение, сообразительность и наблюдательность. В них присутствует элемент соревновательности (кто окажется быстрее, кто больше назовет, кто правильнее ответит и т. д.). В процессе игры учащиеся получают знания, испытывая при этом удовольствие.

Настольные игры – одно из средств развития способностей учащихся, расширения их кругозора. НИ проводят как индивидуально, так и в ходе групповой, коллективной работы. Они дают возможность дифференцированно подойти к оценке знаний и способностей учащихся.

В качестве материала для НИ используют плотную бумагу, картон, иллюстрации, кубики и т. д. Кроссворды и ребусы (разновидность НИ) могут быть выполнены на доске, листе ватмана или на отдельных карточках, служащих раздаточным материалом. Их можно использовать на интегрированных и обобщающих уроках при проверке знаний. Такие игровые моменты могут быть одним из этапов урока (например, проверки домашнего задания) или связующим звеном, своеобразным способом переключения с одного вида деятельности на другой.

5.2. Сценарии и методические рекомендации

5.2.1. Игра «Ходилка»

Количество игроков: учебная группа.

Продолжительность игры: 90 мин.

Цели:

- обучающая: проверка уровня усвоения материала пройденной темы;

- воспитательная: воспитание интереса к предмету и к будущей профессии, дисциплинированности, аккуратности;

- развивающая: развитие логического мышления, памяти, внимания.

Предметы, необходимые для игры:

- набор карточек-вопросов;
- поле для игры;
- фишки по числу команд;
- игральная кость с шестью гранями (кубик).

Участники игры и их функции

Группа делится на 2–3 команды. Педагог знакомит учащихся с правилами игры.

Правила игры

Учащиеся получают фишки по числу команд и кубик. Фишки устанавливают на «Старт» и бросают кубик по очереди, затем отвечают на вопрос ведущего (ответ на вопрос команда дает, посоветовавшись). В случае правильного ответа команда продвигается вперед на столько делений, сколько очков выпадает на кубике. В случае неправильного ответа или попадания на зеленый квадрат ход пропускают. Выигрывает команда, которая первой доберется до финиша.

Подведение итогов

По окончании проводится обсуждение игры; педагог проводит анализ ошибок и трудностей, возникших в ходе игры.

5.2.2. Игра «Долька»

Количество игроков: учебная группа.

Продолжительность игры: 90 мин.

Цели:

- обучающая: проверка уровня усвоения материала пройденной темы с опорой на межпредметные связи;

- воспитательная: воспитание командного духа, групповой ответственности и уважения к мнению коллег;

- развивающая: развитие коммуникативных качеств личности, скорости психических реакций.

Предметы, необходимые для игры:

- набор карточек-вопросов;
- поле для игры (прил. 4);
- фишки по числу команд;

- набор разноцветных долек;
- игральная кость с шестью гранями (кубик).

Участники игры и их функции

Группа делится на 3 – 6 команд. Педагог знакомит учащихся с правилами игры.

Правила игры

Право первого хода определяется с помощью кубика, в дальнейшем ходят по очереди. Ход – бросание кубика и передвижение фишки на соответствующее число клеточек в произвольном направлении. Через стартовую точку игры проходить нельзя.

В игре вопросы делятся на 6 категорий. Кроме того, имеется номинация «Без категории», содержащая либо вопросы из других категорий в произвольном порядке, либо вопросы, выходящие за рамки остальных категорий.

Ведущий зачитывает вопрос из категории, соответствующей клеточке, на которую попала команда. Если команда дает правильный ответ, она имеет право ходить еще раз, при этом ей выдается долька соответствующего категории вопроса цвета (при условии, что у команды ее еще нет). Команда, собравшая 6 разноцветных долек, объявляется победителем.

Для выигрыша в игре необходимо правильно ответить как минимум на один вопрос в каждой категории.

Классическое поле содержит 67 клеточек (см. прил. 4):

- стартовая точка игры;
- «дома» каждой категории (расположены по кругу с центром в стартовой точке игры);
- 12 дорожек, связывающих соседние «дома» и центр со всеми «домами». В каждой дорожке по 5 клеточек. Каждая клеточка принадлежит одной из 6 категорий.

Подведение итогов

По окончании проводится обсуждение игры; педагог проводит анализ ошибок и трудностей, возникших в ходе игры.

5.2.3. Игра «Домино»

Количество игроков: учебная группа.

Продолжительность игры: 45–90 мин.

Цели:

- обучающая: проверка уровня усвоения материала пройденной темы с опорой на межпредметные связи;

- воспитательная: воспитание чувства ответственности за принятое решение;

- развивающая: развитие коммуникативных качеств личности, навыков работы в команде.

Предметы, необходимые для игры

Карточки-домино по теме урока, разработанные педагогом.

Участники игры и их функции

Ведущий-педагог знакомит учащихся с целью и правилами игры, раздает карточки каждому учащемуся (по 4 – 6 карточек).

Правила игры

Карточка-домино представляет собой прямоугольник. Ее лицевая сторона разделена линией на две квадратные части. На одной половине карточки находится картинка, на другой – обозначение картинки.

Право первого хода определяется бросанием кубика, в дальнейшем ходят по очереди.

Если игрокам нечего ставить, они идут на «базар» и вытягивают карточки до тех пор, пока не находится необходимая. Если на «базаре» осталась только одна карточка или «базар» пуст, то игрок пропускает ход.

Выигрывает тот, кто первым выложил все карточки.

Подведение итогов

По окончании проводится анализ эффективности игры, обсуждаются все недостатки и погрешности, выставляются оценки.

5.2.4. Игра «Собери образ»

Количество игроков: учебная группа.

Продолжительность игры: 15 мин.

Цели:

- обучающая: формирование умений и навыков решения поисковых задач;

- воспитательная: воспитание эстетического вкуса;

- развивающая: развитие образного мышления, цветовосприятия.

Предметы, необходимые для игры:

- игровые поля (количество зависит от темы);

- пазлы с изображением прически (количество зависит от «картинки» поля);

- инструкция.

Участники игры и их функции

Ведущий знакомит учащихся с целью и ходом игры, определяет игроков.

Каждый игрок собирает свою картинку из пазлов.

Побеждает тот, кто первым соберет картинку.

Правила игры

Каждому игроку выдается по одному игровому полю (образец картинки).

Все пазлы перемешиваются. Каждый из игроков должен найти пазлы, соответствующие своей картинке, и собрать образ из пазлов.

Подведение итогов

По окончании проводится анализ эффективности игры, обсуждаются все недостатки и погрешности.

5.2.5. Игра «Эпохи и прически»

Количество игроков: 5 учащихся.

Продолжительность игры: 15 мин.

Цели:

- обучающая: формирование умений и навыков решения поисковых задач, расширение кругозора через использование дополнительного материала по дисциплине «История моды»;

- воспитательная: воспитание эстетического вкуса;

- развивающая: развитие образного мышления, цветовосприятия.

Предметы, необходимые для игры:

- пять черно-белых игровых полей с изображением пяти эпох: Древний Египет, Древняя Греция, Средневековье, Возрождение, эпоха классицизма;

- пять наборов с цветными фрагментами игровых полей: Древний Египет, Древняя Греция, Средневековье, Возрождение, эпоха классицизма.

Участники игры и их функции

В игре одновременно участвуют 5 игроков. Каждый игрок собирает свою картину из пазлов.

Правила игры

Играющие изучают свои игровые поля.

Из смешанных пазлов каждый игрок выбирает те, которые соответствуют эпохе, изображенной на его игровом поле, и собирает из них целую картинку.

Подведение итогов

По окончании проводится анализ эффективности игры, обсуждаются все недостатки и погрешности.

5.2.6. Игра «Путешествие во времени»

Количество игроков: 3–5 учащихся.

Продолжительность игры: 15 мин.

Цели:

- обучающая: обучение коллективному взаимодействию;
- воспитательная: формирование положительной мотивации к профессии;
- развивающая: развитие памяти, мышления, наблюдательности, коммуникативных качеств.

Предметы, необходимые для игры:

- игровое поле;
- фишки;
- кубик;
- приложение.

Участники игры и их функции

В игре участвуют от трех до пяти человек (по жребию).

Правила игры

Игроки, поставив фишки на «Старт», поочередно бросают кубик и делают ход. Если фишка попадает на стрелку, ее необходимо передвинуть туда, куда указывает стрелка.

Цифра в кружке соответствует эпохе, указанной в приложении под ней. Учащиеся должны определить эпоху и стиль прически.

Если учащийся неправильно определил эпоху и стиль прически, он делает один ход назад.

Выигрывает тот, кто первым доберется до финиша.

Подведение итогов

По окончании проводится анализ эффективности игры, обсуждаются все недостатки и погрешности. Победитель поощряется оценкой.

5.2.7. Игра «Назад в прошлое»

Количество игроков: учебная группа.

Продолжительность игры: 90 мин.

Цели:

- обучающая: проверка усвоения материала, расширение кругозора;
- воспитательная: воспитание исторического самосознания, интереса к предмету и будущей профессии;

- развивающая: развитие логического мышления, памяти и внимания.

Предметы, необходимые для игры:

- набор карточек-вопросов (по эпохам);
- поле для игры (большое) (прил. 5);
- фишки по числу команд;
- кубик.

Учитывая продолжительность и цели игры, представляем сценарий полностью.

Сценарий игры «Назад в прошлое»

Содержание и ход игры «Назад в прошлое»

1-й этап. Погружение (15 мин)

Мы проведем игру «Назад в прошлое» по теме «История прически».

Правила и цели игры

Цель игры – провести свою фишку по заготовленному маршруту. Цель занятия – повторить материал по пройденной теме.

Вам необходимо разделиться на команды, после чего каждая команда получит фишку. Затем вы ставите свои фишки на «Старт» и тянете жребий, определяя, какая команда будет бросать кубик первой. После того, как команда бросит кубик, ей будет задан вопрос (ответ на вопрос команда должна дать, посоветовавшись). В случае правильного ответа команда делает ход по числу выпавших делений на кубике. Если дан неправильный ответ, то команда пропускает ход. Затем бросает кубик следующая команда. Если фишка остановится на зеленой клеточке, то команда пропускает ход.

Выигрывает та команда, которая первой доберется до финиша.

2-й этап. Игра (55 мин)

Приступим к игре. Поставьте все свои фишки на «Старт». Первая команда бросает кубик... Итак, вот ваш вопрос...

Примерные вопросы

Карточка «Античный мир»¹

1. Кто в Древнем Египте первым составил сборник косметических рецептов? (*Клеопатра.*)
2. Когда в Египте появилась первая декоративная косметика? (*5000 лет назад.*)
3. Из чего изготавливали парики в Древнем Египте? (*Из волос, веревок, волокон растений.*)
4. Какие цвета считались модными в Древнем Египте? (*Черный, темно-коричневый.*)
5. Какой краситель применяли египтяне? (*Растительный – хна.*)
6. Какую геометрическую фигуру напоминали прически Древнего Египта? (*Трапецию.*)
7. Назовите основной атрибут прически Древнего Египта. (*Парик.*)
8. Какой цвет волос в Древней Греции считался модным? (*Белокурый, золотистый.*)
9. Как назывались железные стержни, на которые в Древней Греции завивали волосы? (*Каламис.*)
10. Как называли мастеров в Древней Греции, которые выполняли завивку? (*Каламистры.*)
11. Какой цвет волос считался модным в Древнем Риме? (*Белокурый, русый.*)
12. Какой стиль в течение долгого времени господствовал в Древнем Риме? (*Греческий.*)
13. Какой вид стрижки волос был принят после введения христианства в Древнем Риме? (*Тонзура.*)
14. Как называли рабынь, украшающих тело и лицо женщин в Древнем Риме? (*Косметы.*)
15. Чем женщины Древнего Рима подводили брови? (*Углем.*)

Карточка «Средневековье»

1. Что в эпоху Средневековья оказывало огромное влияние как на жизнь людей, так и на парикмахерское искусство? (*Церковь.*)
2. Из чего шили одежду в Средние века? (*Из льна, шерсти, шелка.*)
3. Чем занимались брадобрее? (*Выполняли самые примитивные стрижки.*)

¹ В скобках даны ответы. Разумеется, на карточке их не приводят.

4. Чем занимались банщики? (*Удаляли бородавки, зубы, занимались кровопусканием, а также подстригали.*)

5. Опишите профессиональный знак банщиков. (*Небольшой круглый тазик.*)

6. Расскажите, что Вы знаете о тиаре. (*Тиара – это головной убор конической формы.*)

7. Опишите мужскую прическу раннего Средневековья. (*Волосы подстригали до мочек ушей, спереди челка.*)

8. Что во времена позднего Средневековья считалось греховным в женской прическе? (*Вид непокрытых волос.*)

Карточка «Возрождение (Ренессанс)»

1. Что под влиянием короля Франции Генриха IV изменилось в мужских прическах? (*Стали зачесывать волосы назад, делать маленькую острую бородку и закручивать усы вверх.*)

2. Что означает «а la Henri IV»? (*Маленькая острая бородка.*)

3. Какой вид имела женская прическа в первой половине XVI века во Франции? (*Два полукруга, уложенных надо лбом.*)

4. Какой вид имела женская прическа в конце XVI века во Франции? (*Прическа имела два вида: волосы завивали рядами волн и зачесывали назад или поднимали высоко наверх и закрепляли на проволочном каркасе.*)

Карточка «Барокко»

1. Какая страна стала законодательницей в области мод и причесок после 1638 года? (*Франция.*)

2. Назовите отличительные черты причесок эпохи барокко. (*Пышность, чопорность, огромное количество украшений, сложностью техники выполнения.*)

3. С какого года входит в моду пышный завитой парик? (*С 1624.*)

4. Каким способом завивали парики в период барокко? (*Горячим способом, при помощи пара.*)

5. Как называется борода, введенная в моду Людовиком XIII? (*«Мушка».*)

6. Расскажите, как вошла в моду прическа «а-ля Фонтанж». (*Однажды во время охоты у герцогини де Фонтанж развалилась прическа, и она перевязала волосы лентой. Королю Солнце это так понравилось, что он попросил герцогиню всегда носить такую прическу. После чего она распространилась сначала при французском дворе, а позднее и в других странах.*)

7. В каком году во Франции появилось руководство, содержащее советы и рецепты по уходу за лицом и волосами? (*В 1644.*)

8. Кто в России ввел европейскую моду во второй половине XVII века? (*Петр I.*)

9. Какие красители для окраски волос, бровей и ресниц использовали русские женщины в период барокко? (*Растительные.*)

Карточка «Рококо»

1. Назовите отличительные черты стиля рококо. (*Изящество, «хрупкость», «воздушность».*)

2. Кто из французских мастеров разработал «Основы технологии парикмахерских приемов»? (*Легро.*)

3. Где в 1757 г. Легро открыл Академию, готовящую мастеров-парикмахеров? (*Франция, Париж.*)

4. Какие прически вошли в моду в 70-х гг. XVIII в.? (*Куафюры.*)

5. Назовите отличительные черты причесок раннего рококо от позднего рококо. (*Прически раннего рококо были небольшими, изящными, а позднего – крупными, громоздкими.*)

6. Из чего в XVIII веке изготавливались накладные брови? (*Из кусочков мышиных шкурок.*)

Карточка «Директория. Классицизм»

1. Что повлияло на моду и прически в период Директории? (*Французская революция.*)

2. Кто в период диктатуры якобинцев задавал тон в области моды? (*Городская беднота, народные массы.*)

3. Назовите отличительные черты мужских причесок в период революции. (*Волосы были коротко острижены, пудра вышла из употребления.*)

4. Назовите отличительные черты женских причесок в период революции. (*Очень упростились, сделались ниже, волосы перестали пудрить.*)

Карточка «Ампир»

1. Какой стиль в архитектуре и интерьере по внешним признакам напоминает ампир? (*Классицизм.*)

2. Какой стиль оказал сильное влияние на моду и прически стиля ампир? (*Древнеримский.*)

3. Как называли в период господства стиля ампир волосы на щеках в виде узких полосок, идущих от виска? (*«Фаворит».*)

4. Назовите отличительные черты женских причесок в стиле ампир. (*Разнообразие локонов – спиральные, круглые, плоские.*)

Карточка «Бидермайер»

1. Где и когда возник стиль бидермайер? (*В Вене, Австрия, в 20-е гг. XX в.*)
2. Назовите характерные особенности причесок периода господства стиля бидермайер. (*Крупные плотные локоны, которые укладывали с обеих сторон головы.*)
3. Какую прическу запрещалось носить студентам в период господства стиля бидермайер? (*Длинные волосы.*)
4. Кто в 1881 г. изобрел щипцы для горячей завивки? (*Франц Марсель.*)

Карточка «XX век»

1. В каком году немец Шарль Несслер впервые выполнил продолжительную завивку – перманент? (*В 1904.*)
2. Что оказывало большое влияние на моду начала XX века? (*Кинематограф.*)
3. Назовите прически начала XX века, получившие свои названия от популярных в то время танцев. (*«Фокстрот», «Фолька», «Танго».*)
4. В каком году Макс Фактор вывел знаменитый принцип цветовой гармонии макияжа? (*В 1918.*)
5. В каком году были изобретены филировочные ножницы? (*В 1920.*)
6. Какая киноактриса в 30-е гг. XX в. стала символом красоты и женственности? (*Грета Гарбо.*)
7. После какого события стала пользоваться популярностью прическа «Бабетта»? (*После выхода фильма «Бабетта идет на войну».*)
8. Кто ввел стиль ньюлук – «новый силуэт»? (*Диор.*)
9. Объясните понятие «мода от Кутюр». (*«Высокая мода».*)
10. Какой известный мастер показал в 1971 г. новые стрижки, которые выполнялись только ножницами? (*Видаль Сэссун.*)
11. Какие прически в 50–60-е гг. XX в. ввела в моду Брижит Бардо? (*«Конский хвост», «Бабетта».*)

Итак, одна команда дошла до финиша. Поздравляю, вы победили!

3-й этап. Подведение итогов (20 мин)

А теперь давайте обсудим, с какими сложностями вы столкнулись в игре, какие у вас возникли вопросы? (*идет обсуждение, обмен мнениями*)

Итак, игра «Назад в прошлое» завершена. Цели достигнуты: игроки показали высокий (хороший) уровень знаний. Участники команды-победительницы награждаются оценкой «отлично».

Всем большое спасибо за участие, занятие окончено.

6. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

6.1. Краткие теоретические сведения

Интеллектуальные игры (ИИ) – игры-упражнения, игры-тренинги – воздействуют на психическую сферу человека. Основанные на соревновании, они путем сравнения показывают играющим уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их к познавательной активности.

«Что? Где? Когда?» – ИИ, наиболее распространенная в русскоязычной среде. Была создана в 1975 г. Владимиром Ворошиловым, известным телеведущим. Игра очень быстро стала настолько популярной, что кроме оригинальной телевизионной версии появился ее спортивный вариант. Суть игры в следующем. Игровая команда из шести (в спортивной версии – до восьми) человек должна ответить на вопрос, имея для обдумывания и обсуждения одну минуту. За каждый правильный ответ команда получает одно очко.

Игра «Что? Где? Когда?» требует большой образованности и широкого кругозора, способности быстро, оригинально и неординарно мыслить. Из краткого описания игры можно сделать вывод, что для успешного ведения игры необходимо помнить множество фактов, но это ошибка. На самом деле вопросы, требующие знания определенных фактов, обычно неинтересны и их стараются избегать.

Задаваемые в игре вопросы относятся к разным областям знаний, поэтому лучшими игроками будут наиболее эрудированные и начитанные. В сильной команде должно быть налажено гармоничное сотрудничество между людьми с разными стилями мышления, по возможности – специалистами в разных областях. Многое зависит от тренировки, способности к взаимопониманию внутри команды.

«Кто хочет стать миллионером?» (англ. «*Who wants to be a millionaire?*») – телевизионная игра, в которой каждый участник может заработать деньги, ответив на 15 вопросов из различных областей знаний.

Первый выпуск телеигры «Who wants to be a millionaire?» вышел в эфир 4 сентября 1998 года на британском канале ITV1. Создателем вик-

торины является компания Celador. Игра сразу же стала популярной и заняла верхние строчки в рейтингах. В настоящий момент лицензией на производство этой игры владеют более 100 стран мира.

В России ее премьера состоялась 1 октября 1999 года на канале НТВ. Игра называлась «О, счастливчик!», а первым ведущим программы был Дмитрий Дибров. Программа стала настолько популярной, что была удостоена главной телевизионной награды России – премии «ТЭФИ».

Как мы уже говорили, для того, чтобы заработать в этой игре, необходимо правильно ответить на 15 вопросов из различных областей знаний. К каждому вопросу имеется 4 варианта ответа, но только один из них является верным.

6.2. Сценарии и методические рекомендации

6.2.1. Игра «Что? Где? Когда?»

Количество игроков: учебная группа.

Продолжительность игры: 90 мин.

Цели:

- обучающая: проверка уровня усвоения материала пройденной темы с опорой на межпредметные связи;
- воспитательная: воспитание готовности к социальному общению и чувства ответственности за принятое решение;
- развивающая: развитие коммуникативных качеств, навыков работы в команде.

Предметы, необходимые для игры:

- «черный ящик» (коробка);
- карточки с вопросами;
- секундомер;
- реквизит, соответствующий вопросам.

Участники игры и их функции

Группа делится на две команды: знатоков и зрителей; педагог назначает ассистента.

Команда «знатоков» выбирает капитана и в течение игры отвечает на вопросы. Команда «зрителей» заранее придумывает вопросы, которые затем задает «знатокам».

Порядок проведения игры

1. Вопросы находятся в разложенных на столе конвертах (конверты подписаны фамилиями участников, предложивших вопрос). Ассистент раскручивает волчок, и вопрос, на котором останавливается стрелка, выбирается для игры. Если выпавший вопрос уже «сыграл», то выбирается следующий за ним по часовой стрелке еще не «сыгравший» вопрос.

2. Обсуждение ведется одну минуту. В конце обсуждения капитан команды должен назвать «знатока», который даст ответ. Как правило, слово представляется автору версии.

3. Каждый верный ответ на вопрос дает команде одно очко, неверный ответ дает очко команде «зрителей» (которые как бы вместе играют против команды «знатоков»).

4. Если во время оглашения ведущим вопроса знаток уже знает ответ на него, он может подать знак (зачастую это кулак с отогнутым вверх большим пальцем), после чего капитан команды сообщает ведущему о досрочном ответе. Если ответ оказывается верным, то кроме балла команда получает дополнительную минуту обсуждения, которую может использовать в дальнейшем при обсуждении другого вопроса.

5. Когда одна из команд наберет шесть очков, она выиграет. Это означает, что в течение одной игры может прозвучать не более одиннадцати вопросов.

Виды вопросов

Блиц. Кроме обычных вопросов, для ответа на которые дается минута, могут быть «блиц-вопросы». Такой вопрос состоит из трех более простых вопросов, но на обсуждение каждого из них команда имеет лишь 20 с. Очко команда получает при трех правильных ответах.

Суперблиц. Похож на блиц. Отличие заключается в том, что участвует в нем один игрок от команды «знатоков».

Мультимедийные вопросы. Это вопросы, заданные с помощью видео- или аудиозаписи либо с использованием рисунков.

Вопрос с предметом. Команде показывают предмет и предлагают, к примеру, угадать, для чего он служит (или служил).

Вопрос с «черным ящиком». Здесь требуется ответить, что находится в черной коробке, стоящей перед игроками.

Решающий раунд. В том случае, если команда «знатоков» заработала 5 очков и хочет достигнуть счета 6:0, она может взять решающий раунд.

В этом случае за столом остается наиболее сильный, по мнению команды, «знаток», после чего стандартным образом с помощью волчка выбирается вопрос, на который «знаток» должен ответить без чьей-либо помощи. При этом обязательными условиями являются наличие полной тишины и запрет на обсуждение вопроса среди зрителей. Данный вид вопросов помогает команде заработать дополнительный балл (дополнительное поощрение со стороны педагога).

Подведение итогов

По окончании проводится анализ игры, определяются лучший «знаток» и лучший «зритель» (учащийся, задавший самый интересный вопрос). Выставляются оценки наиболее активным участникам игры.

6.2.2. Игра «Кто хочет стать отличником?»

Количество игроков: учебная группа.

Продолжительность игры: 90 мин.

Цели:

- обучающая: проверка уровня усвоения материала пройденной темы с опорой на межпредметные связи;
- воспитательная: воспитание чувства ответственности за принятое решение;
- развивающая: развитие коммуникативных качеств личности, навыков работы в команде.

Предметы, необходимые для игры:

- плакат либо доска с таблицей;
- карточки с вопросами.

Участники игры и их функции

Перед игрой педагог выбирает ассистента, который следит, чтобы не нарушались правила и не было подсказок из зала. Выбираются три «мудреца» – они будут помогать играющему в случае возникновения затруднений при ответе на вопрос. Остальные учащиеся принимают участие в игре.

Правила игры

Для того чтобы заработать оценку «пять», игроку необходимо правильно ответить на 9 вопросов. На каждый вопрос предлагается 4 варианта ответа, из которых только один является верным.

Вопросы в игре разделены на 3 уровня сложности:

- 1) с 1-го по 3-й – простые («шуточные»);
- 2) с 4-го по 6-й – более сложные;
- 3) с 7-го по 9-й – очень сложные.

Ответив на первые три вопроса, учащийся зарабатывает оценку «три», которая является «несгораемой» (т. е. если учащийся ошибется, отвечая на 4, 5 или 6-й вопрос, то оценку «три» он все равно получит). Ответив на шесть вопросов, учащийся зарабатывает «четверку», которая также является «несгораемой» оценкой. При неправильном ответе учащийся выбывает из игры. Ответив на все девять вопросов, учащийся зарабатывает высший балл – «пятерку».

Игроку предлагаются три подсказки:

- «50:50» – убирается два неправильных ответа;
- «Помощь друга» – в течение 30 с игрок может посоветоваться с одним из трех друзей, заявленных заранее;
- «Три мудреца» – в течение 30 с игрок может посоветоваться с тремя заранее выбранными учащимися.

Подведение итогов

По окончании проводится анализ игры, определяется лучший «мудрец». Выставляются оценки наиболее активным участникам игры.

7. КОНКУРСЫ ПАРИКМАХЕРСКОГО МАСТЕРСТВА

7.1. Краткие теоретические сведения

Конкурсы парикмахерского мастерства – это, пожалуй, наиболее эффективный способ развития творческих способностей учащихся.

Образовательные задачи конкурсов творческих работ – развитие творческого воображения учащихся, пополнение их собственной интеллектуальной базы, приобретение ими навыков конкурсного проектирования, а также формирование способности к абстрактному и ассоциативному мышлению.

Цели конкурсов:

- повышение творческой активности учащихся и выпускников образовательных учреждений индустрии красоты;
- повышение престижа труда специалистов индустрии красоты, пропаганда их достижений и передача передового опыта лучшими мастерами отрасли парикмахерских и косметических услуг учреждениям, занимающимся подготовкой специалистов для индустрии красоты;
- содействие повышению квалификации и конкурентоспособности учащихся – будущих парикмахеров, визажистов, косметологов и мастеров маникюра – на рынке труда;
- формирование позитивного общественного мнения в отношении профессий индустрии красоты;
- повышение престижа образовательных учреждений, готовящих специалистов для предприятий индустрии красоты;
- привлечение внимания организаторов и руководителей салонов красоты к выпускникам образовательных учреждений, готовящих специалистов для предприятий индустрии красоты;
- возможность трудоустройства выпускников образовательных учреждений, готовящих специалистов для предприятий индустрии красоты.

Конкурсы могут проходить в форме личного или командного первенства. Также интересным может оказаться конкурс между группами поддержки.

Конкурсы профессионального мастерства могут иметь разный уровень: от внутригруппового до регионального и даже международного.

Одной из важнейших задач конкурсов городского и областного уровней является профориентационная работа среди учащихся и выпускников общеобразовательных школ города, области, региона.

Правила проведения конкурса, а также его регламент должны быть известны всем участникам как минимум за две недели.

Желательно, чтобы в соревновательной программе было несколько номинаций. Для ученических конкурсов парикмахерского мастерства очень важно, чтобы номинации имели интересные названия, вызывающие ассоциации с определенными образами и персонажами. Например:

1. Соревнования женских мастеров, номинация «Фантазия». Тема: «Феи, эльфы, ангелы – добрые сказочные образы».

2. Соревнования женских мастеров, номинация «Модная категория. Историческая прическа».

3. Соревнования женских мастеров, номинация «Модный образ». Тема: «Круиз».

4. Соревнования по декоративной косметике, номинация «Фантазийный макияж». Темы: «Сам себе режиссер», «Модная вечеринка».

7.2. Сценарии и методические рекомендации

7.2.1. Конкурс профессионального мастерства «Золотые ножницы»

Количество участников: учебная группа.

Продолжительность игры: 90 мин.

Цели:

- обучающая: формирование навыков работы в команде, определение уровня теоретических знаний;
- воспитательная: воспитание волевых, деловых и коммуникативных качеств;
- развивающая: развитие образного мышления и творческих способностей.

Предварительная подготовка:

- написание сценария и регламента конкурса;
- определение критериев начисления баллов и системы оценивания;
- выдача командам домашнего задания;
- подготовка рабочих мест.

Участники игры и их функции

Команды соревнуются между собой в следующих конкурсах и номинациях: «Визитная карточка», «Модный образ», «Перекрестный огонь», «Чтение схем», «Бигуди», «Портрет незнакомки».

Жюри оценивает работу.

Основные этапы

1-й этап. Представление команд («Визитная карточка»).

Команды представляют свою «визитную карточку», название и девиз (3 – 5 мин).

Команда-победитель за данный конкурс получает максимум – 5 баллов.

2-й этап. Представление членов жюри.

3-й этап. Выполнение домашнего задания – разработка модного образа.

Количество игроков от каждой команды – 3 человека.

Время выполнения – 40 мин.

Критерии оценки:

- оригинальность;
- профессиональность исполнения;
- соблюдение регламента.

Команда-победитель за данный конкурс получает максимум – 5 баллов.

4-й этап. «Перекрестный огонь».

Команды поочередно задают друг другу вопросы на профессиональные темы. От каждой команды задается по 10 вопросов.

За каждый правильный ответ команде начисляется 1 балл.

5-й этап. «Чтение схем».

Каждой команде выдается по три схемы стрижек. Команды должны определить форму стрижки и рассказать технологию ее выполнения. Время на чтение одной схемы – 3 мин.

За каждый правильный ответ команде начисляется 2 балла.

6-й этап. Работа жюри: подведение промежуточных результатов.

7-й этап. «Бигуди».

Количество игроков от каждой команды – 4 человека.

Каждой команде предоставляется по два манекена-головы. Участники соревнования, разделившись на пары, выполняют на манекенах накрутку волос на бигуди.

Побеждает команда, которая быстрее выполнит задание. Разумеется, оцениваться должно и качество.

Команда-победитель получает максимум – 5 баллов.

8-й этап. «Портрет незнакомки». Члены команд друг за другом выходят к мольбертам и выполняют часть рисунка. Один изображает контуры лица, другой – черты лица, третий – прическу, четвертый – украшения в волосах. Главное условие – глаза «художников» должны быть завязаны.

Та команда, которая быстрее и реалистичнее «напишет» портрет, станет победителем.

Команда-победитель получает максимум – 5 баллов.

9-й этап. Работа жюри: подведение итогов конкурса, награждение победителей.

7.2.2. Урок-конкурс «Прогулка по эпохам»

Тема урока: «Моделирование причесок».

Количество участников: учебная группа.

Продолжительность игры: 90 мин.

Цели:

- обучающая: формирование навыков создания современных причесок на основе исторических образов;
- воспитательная: развитие навыков совместной практической деятельности – умения слушать, принимать позицию другого, подчиняться групповому выбору, распределять функциональные роли в группе;
- развивающая: развитие образного мышления и творческих способностей, расширение кругозора.

Предварительная подготовка:

- написание сценария и регламента конкурса;
- определение критериев начисления баллов и системы оценивания;
- выдача командам домашнего задания;
- подготовка рабочих мест, реквизита;
- подбор иллюстративного материала (репродукций картин художников различных эпох, где видны элементы костюмов, макияжа и причесок, модных в то время);
- составление карточек-заданий на игру.

Участники игры и их функции

Группа делится на 4 – 5 команд по 3 – 4 человека.

В ходе игры команда должна разработать свою модель прически на основе модных течений определенной исторической эпохи. Каждый член команды несет ответственность за свою часть работы.

Основные этапы

1-й этап. Педагог сообщает учащимся тему и цели занятия. Объясняет, как будет проходить работа, озвучивает регламент (время, отведенное на выполнение работы) и критерии оценивания.

2-й этап. Выдача заданий для работы.

Для получения карточки-задания, на которой указано название одной из исторических эпох или стиля – Древний Египет, Древний Рим, Древняя Греция, Ассирия и Вавилон, Ренессанс, барокко, рококо, Директория, ампи́р, модерн и т. п., – приглашают по одному учащемуся от каждой команды.

Команде предлагается на основе модных течений данной эпохи разработать свою модель прически. Второй представитель группы отбирает репродукции, соответствующие этой эпохе, третий – необходимые аксессуары, постижерные изделия и т. п.

3-й этап. Выполнение схем.

Команды расходятся по рабочим местам. Рассматривают подобранный иллюстративный материал и аксессуары. Обсуждают различные варианты будущей модели прически, разрабатывают схему выполнения проектируемой модели.

4-й этап. Практическое выполнение задуманного образа.

Команды приступают к практическому выполнению работы, причем каждый член команды выполняет свои элементы: например, один готовит накладные элементы прически (постижи, украшения, каркасы и т. п.), другой выполняет грим, третий – элементы прически и т. д.

5-й этап. Составление презентаций.

По окончанию выполнения практической части работы учащиеся составляют доклад, где обосновывают свой выбор прически и ее выполнение.

6-й этап. Дефиле моделей.

7-й этап. Презентация.

Команды защищают свои проекты.

8-й этап. Работа жюри.

Критерии оценивания:

- соответствие эпохе (от 1 до 3 баллов);
- наличие сложных элементов (от 1 до 3 баллов);

- чистота выполнения (от 1 до 3 баллов);
- композиция прически (от 1 до 3 баллов);
- креативность (от 1 до 3 баллов);
- защита работы (от 1 до 3 баллов).

В жюри приглашаются педагоги специальных дисциплин, администрация. Возможно вручение приза зрительских симпатий.

9-й этап. Подведение итогов.

Педагог подводит итоги конкурса, оглашает результаты, комментирует их, выставляет оценки.

8. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ УЧРЕЖДЕНИЙ СИСТЕМЫ НПО

Современный образовательный процесс предполагает использование в учреждениях системы начального профессионального образования различных форм, методов и средств обучения, позволяющих максимально эффективно решать поставленные учебно-воспитательные задачи.

Одно из самых действенных средств активизации познавательной деятельности учащихся, развития их самостоятельности, мышления – это игра.

Игровые технологии можно внедрять в процесс преподавания предметов общепрофессионального, профессионального и практического циклов.

Рассмотрим более подробно механизм и методику организации игры.

Выбор игры зависит, в первую очередь, от того, какова учебная группа, что ей нужно, какие воспитательные и образовательные задачи требуется решить. Если предполагается коллективная игра, необходимо знать, каков уровень интеллектуального развития и физической подготовленности учащихся, особенности их возраста, их интересы, «совместимость» и многое другое. Таким образом, выбор игры зависит от учебного предмета и темы, места и времени ее проведения, от наличия игровых аксессуаров и от конкретной ситуации, сложившейся в коллективе.

Прежде чем приступить к созданию сценария профессиональной РИ, необходимо обозначить цели и задачи урока, решить которые и призвана игра. Также важно определить, какие задачи будут выдвинуты на первый план: дидактические или воспитательные. Исходя из этого и делается выбор: облекать дидактический материал в форму игры или вводить его в игровую деятельность. Первый вариант помогает активировать образовательную деятельность учащихся, уйти от шаблонных решений интеллектуальных и поведенческих задач. Второй же (например, викторина по типу популярной телепередачи или игра-драматизация «Снимается кино»), чаще используемый на внеурочных занятиях, дает возможность уменьшить дидактическую нагрузку на учащихся, позволяет им немного отдохнуть.

Темой игры обычно является тема урока. Большое значение имеет и тип урока. Игра подбирается в зависимости от используемых средств обучения, от полученных на предыдущих занятиях знаний, умений и на-

выков. Если игра имеет подготовительный этап, то целесообразно поручить выбор темы самим учащимся.

Для сюжетно-ролевой игры важно определить не только сюжетную линию, но и само содержание игры. Творческий подход учащихся к раскрытию этого содержания и достижению результата игры не должен «уводить в сторону» от целей урока. Основная задача педагога в «опасные» моменты – тактично, не навязывая своего мнения, корректировать ход игры.

Необходимо также заранее определить ведущий вид деятельности учащихся на уроке, предстоит им выполнять практические или теоретические задания – от этого будет зависеть вид игры (деловая, ролевая или настольная).

Предложение игры учащимся должно быть таким, чтобы возбудить их интерес к теме игры. Игра может быть предложена устно или письменно (в данном случае речь идет о письменном объяснении правил игры и техники действий).

Очень важно правильно объяснить учащимся все основные и второстепенные правила игры, назначение игровых аксессуаров и т. д.

Игра должна проводиться в месте, соответствующем ее сюжету, содержанию, количеству игроков и всем гигиеническим нормативам; безопасном и удобном.

Как известно, существуют игры, не требующие разделения на группы, и игры командные. Разбивка на команды должна производиться этично и обязательно с учетом привязанностей, симпатий и антипатий ребят. Для этого прекрасно подходят такие приемы, как жеребьевка, использование считалок и т. п.

Еще один важный предыгровой момент – распределение ролей. Роли бывают активными и пассивными, главными и второстепенными. Назначение учащегося на ту или иную роль не должно зависеть от его пола, возраста или физических особенностей.

Многие игры построены на равноправии ролей, но для некоторых требуются капитаны или водящие (т. е. командные роли). Имея в виду то, какая роль будет особенно полезна учащемуся, при распределении ролей можно использовать следующие приемы:

- назначение на роль преподавателем;
- назначение на роль игровым коллективом;
- назначение на роль через старшего (капитана, водящего);

- назначение на роль по итогам каких-либо конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий);

- выбор учащимся роли по собственному желанию;
- поочередное выполнение роли в игре и т. д.

Во время игры педагог должен следить за тем, чтобы капитаны (или водящие) не зазнавались, не злоупотребляли своей ролью, а остальные игроки действительно слушались их, выполняли соответствующие указания: неподчинение в игре может разрушить ее. Важно также помнить, что у роли обязательно должно быть действие: роль без действия мертва, и учащийся выйдет из игры, если ему станет нечего делать.

Нельзя использовать в игре отрицательные роли – они приемлемы только в юмористических ситуациях.

Обозначим основные принципы игры:

- отсутствие принуждения (в любой форме) при вовлечении учащихся в игру;

- развитие игровой динамики;
- поддержание игровой атмосферы;
- взаимосвязь игровой и неигровой деятельности: для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт учащихся;

- движение от простейших игр к сложным игровым формам.

Существует две основных игровых формы обучения:

- использование игровых элементов на занятии;
- занятие-игра.

Игровые элементы можно применять на разных этапах учебного процесса:

- при объяснении нового учебного материала (например, педагог готовит подсказки, которые косвенно дают представление о новом знании, а учащиеся пытаются в ходе группового обсуждения определить принцип, по которому были подобраны эти подсказки, и найти ключ к правильному решению);

- при усвоении и закреплении учебного материала (классической игрой здесь является игра «Кто сделает лучший доклад на заданную тему»: в этом случае педагог вводит критерии, по которым группы оценивают доклады друг друга);

- при повторении пройденного материала. Именно на этом этапе учебного процесса, когда учащиеся должны суметь применить усвоенные

ранее знания на практике, проявить способность их применения в условиях, отличных от стандартных, показать абстрагированность полученных навыков от конкретных ситуаций, рассмотренных на других этапах учебного процесса, использование игровых форм наиболее актуально.

Учебный процесс должен стать организационно-деятельностным – тогда полученные учащимися знания смогут быть преобразованы из абстрактных в личные. Здесь необходимо учитывать одно условие: педагог обязан знать, чем интересуются учащиеся, что они любят делать, о чем фантазируют, что читают и о чем рассказывают друг другу.

Занятие, проводимое в игровой форме, требует соблюдения определенных правил:

- ему должна предшествовать подготовка: определение круга затрагиваемых вопросов и формы проведения, распределение ролей (это стимулирует познавательную деятельность учащихся);
- наличие атрибутов игры: оформление помещения, где будет проходить игра, перестановка мебели (это создает ощущение новизны, эффект неожиданности и способствует повышению эмоционального фона занятия);
- констатация результата игры (ее разбор, рассмотрение дальнейших перспектив, выставление оценок и т. д.);
- наличие компетентного жюри;
- наличие определенного рода пауз для переключения внимания и снятия напряжения (например, музыкальная пауза).

Материалы, необходимые для игры, должны быть доступны учащимся. Если на подготовительном этапе им потребуются дополнительные знания (не входящие в учебную программу), педагогу следует порекомендовать учащимся источники информации.

9. ОСНОВНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ

Как это не парадоксально, но серьезным препятствием для использования игры в процессах обучения и воспитания являются профессиональная педагогическая подготовка и педагогический опыт.

Во-первых, очень многие функции педагога можно назвать «инспекторскими»: поддержание дисциплины, отслеживание правильности и своевременности выполнения заданий и т. п. В игре же *инспекторские функции* практически являются *запрещенными*: они разрушают самое игру. Разумеется, организатор игры решает педагогические задачи, но в отличие от «классического» педагога он лишен возможности прямого воздействия на игроков: он не может непосредственно приказать игрокам, наказать нарушителей, объяснить, как действовать правильно. Задача организатора игры – сделать так, чтобы игрокам «приказала», «наказала» их и «объяснила» им все сама игра.

Во-вторых, *организатор игры может только влиять на ход игры, но не может определять его*. В этом смысле результат игры непредсказуем. Игра – продукт коллективного творчества, и вклад в нее игроков сравним с вкладом организатора игры. Отсюда различие педагогических целей игры и учебного занятия: в игре важно не освоение определенных знаний, умений и навыков (хотя и такое случается), а формирование личного отношения и личного понимания прожитых в ходе игры событий. Личное отношение не может быть «правильным» или «не правильным», оно либо возникает, либо нет. И отношение игроков к прошедшей игре может быть совсем не таким, какое предполагали организаторы игры. В этом плане игра абсолютно не соответствует принципам классической дидактики.

В-третьих, некорректная или безответственная работа организаторов игры порождает весьма негативное явление – «*игроголизм*»: такое положение дел, когда игра превращается для человека в единственно возможное действо. Чаще всего это связано с построением игр по шаблону, когда в нескольких играх подряд повторяются ситуации, из которых коллектив игроков уже научился успешно выходить. После серии подобных игр у учащихся создается иллюзия собственной «крутости»: «мы все знаем, мы все умеем» и, как следствие, стремление действовать только в уже освоенной области – в игре.

Заключение

Одним из основных условий подготовки специалистов высокого уровня является использование в современном учебном процессе инновационных педагогических технологий, к которым смело можно отнести и игровые.

Чтобы игра выполняла свои функции и достигала поставленных педагогических целей, необходимо тщательно прорабатывать, анализировать ее организационные моменты, содержание игровых действий, аспекты создания игровых групп, распределение в них ролей, организацию игрового пространства и реквизита.

Игра как особая разновидность миниатюрной задачи, процесс решения которой обязательно сопровождается интересом, является полезным упражнением, своеобразной гимнастикой, мобилизующей умственные силы учащихся, так как для ее решения нужно совершить определенные мыслительные операции. Игра дисциплинирует ум, приучает опираться на логику, развивает способность самостоятельно делать выводы. И самое главное, в ней доминируют эмоции, что делает процесс участия в игре удовольствием для учащихся, а это способствует возникновению у них положительных эмоций от процесса обучения, создает на уроке творческую, доброжелательную обстановку, способствует изучению предмета.

Как доказал наш опыт, игры способствуют укреплению межличностных отношений.

Игра развивает воображение, поскольку оно необходимо для создания новых миров, мифов, ситуаций, правил игры.

Игра также прививает стойкий интерес к хорошей литературе, поскольку ролевые игры создаются методом литературного моделирования, а чтобы создать свой мир, нужно предварительно узнать другие.

Игра дает возможность развить свой ум – ведь в игре необходимо выстроить интригу и реализовать ее.

Игра развивает остроумие, поскольку процесс и пространство игры обязательно предполагают возникновение комичных ситуаций.

Игра способствует развитию психологической пластичности – ведь игра – это не только состязание, но и театральное искусство, способность вживаться в образ и доводить его до конца.

Игра дает радость общения с единомышленниками.

Игра помогает ориентироваться в реальных жизненных ситуациях – они проигрываются неоднократно и как бы понарошку в вымышленном мире.

Игра «воспитывает» психологическую устойчивость: снимает уровень тревожности, который так высок сейчас у родителей и передается детям, вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремленность.

Можно уверенно сказать, что овладение игровыми технологиями не только позволит педагогу влиять на формирование творческих и интеллектуальных умений и навыков обучаемых, изменять их мотивацию, но и даст ему инновационный практический опыт по решению интеллектуальных, творческих, тупиковых и кризисных проблем.

Завершая разговор, хочется еще раз напомнить слова великого китайского мудреца:

То, что я слышу,

я забываю.

То, что я вижу,

я запоминаю.

То, что я делаю сам,

я понимаю.

Конфуций

Список литературы

1. *Бельчиков Я. М.* Деловые игры / Я. М. Бельчиков, М. М. Бирштейн. Рига: [Б. и.], 1989. 236 с.
2. *Беспалько В. П.* Слагаемые педагогической технологии / В. П. Беспалько. Москва: Педагогика, 1989. 172 с.
3. *Буганов В. И.* История России, конец XVII–XIX век: учебник для 10 классов общеобразовательных учреждений / В. И. Буганов, П. Н. Зырянов; под ред. А. Н. Сахарова; Благотворительный фонд «Доброта». 3-е изд. Москва: Молодая гвардия, 1998. 304 с.
4. *Вачугов Д. Д.* Практикум по менеджменту. Деловые игры: учебное пособие / Д. Д. Вачугов, Н. А. Кислякова. Москва: Высшая школа, 1998. 176 с.: ил.
5. *Выготский Л. С.* Воображение и творчество в детском возрасте / Л. С. Выготский. Москва: Просвещение, 1991. 486 с.
6. *Выготский Л. С.* Педагогическая психология / Л. С. Выготский; под ред. В. В. Давыдова. Москва: Педагогика-Пресс, 1996. 536 с.
7. *Гутыря Л.* Парикмахерское мастерство / Л. Гутыря. Харьков: Фолио, 2004. 175 с.
8. *Игры для интенсивного обучения* / под ред. В. В. Петрусинского. Москва: Просвещение, 1991. 125 с.
9. *Имитационные игры для обучения и отработки нововведений* / отв. ред. В. М. Ефимов. Москва: Просвещение, 1977. 238 с.
10. *Комплект учебной документации по профессии парикмахер* / Ин-т развития проф. образования. Москва: Изд-во Ин-та развития проф. образования, 1996. 84 с.
11. *Константинов А. А.* Парикмахерское дело / А. А. Константинов. Москва: Профиздат, 2002. 138 с.
12. *Краткая философская энциклопедия* / ред.-сост. Е. Ф. Губский, Г. В. Королева, В. А. Лутченко. Москва: Прогресс: Энциклопедия, 1994. 576 с.
13. *Кулешова Н. М.* Технология и оборудование парикмахерских работ / Н. М. Кулешова. Москва: ПрофОбрИздат, 2002. 138 с.
14. *Лернер И. Я.* Дидактические основы методов обучения / И. Я. Лернер. Москва: Педагогика, 1981. 186 с.

15. Монахов В. В. Аксиоматический подход к проектированию педагогических технологий / В. В. Монахов // Педагогика. 1997. № 6. С. 26–31.

16. Об утверждении перечня профессий и специальностей начального профессионального образования [Электронный ресурс]: ОСТ 9_ПО_02.36.3–2003: утвержден постановлением Правительства Российской Федерации от 8.12.1999 г. Режим доступа: <http://www.edu.ru>.

17. Общая и профессиональная педагогика: учебное пособие для вузов / Г. Д. Бухарова, Л. Н. Мазаева, М. В. Полякова. Екатеринбург: Изд-во РГПШУ, 2004. 298 с.

18. Панова С. М. Ролевые игры подростков и молодежи. Ролевое моделирование. Игровая деятельность: учебное пособие / С. М. Панова. Челябинск: Изд-во ЧГАКИ, 2002. 176 с.

19. Панфилова А. П. Деловая коммуникация в профессиональной деятельности: учебное пособие / А. П. Панфилова. 3-е изд. Санкт-Петербург: 3-е тысячелетие, 2005. 215 с.

20. Панфилова А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учебное пособие для студентов высших учебных заведений / А. П. Панфилова; под общ. ред. В. А. Сластенина, И. А. Колесиковой. Москва: Академия, 2006. 368 с.

21. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении / П. И. Пидкасистый. Москва: Просвещение, 1992. 119 с.

22. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии / П. И. Пидкасистый, Г. И. Хайдаров. Москва: Изд-во ИПИ, 1996. 270 с.

23. Приходько Л. С. Использование игровых технологий при обучении профессии «Парикмахер» в системе начального профессионального образования / Л. С. Приходько // Синтез искусств и ремесел в художественном образовании: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. 12–13 марта 2007 г. / ГОУ ВПО «Рос. гос. проф.-пед. ун-т». Екатеринбург, 2007. С. 223–226.

24. Приходько Л. С. Путь в профессию / Л. С. Приходько // Синтез искусств и ремесел в художественном образовании: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. 12–13 марта 2007 г. / ГОУ ВПО «Рос. гос. проф.-пед. ун-т». Екатеринбург, 2007. С. 226–228.

25. *Психологический словарь* / под ред. В. В. Давыдова [и др.]; НИИ общей и пед. психологии Акад. пед. наук СССР. Москва: Педагогика, 1983. 448 с.
26. *Философия Канта и современный идеализм* / отв. ред. И. С. Андреева, Б. Т. Григорьян. Москва: Наука, 1987. 272 с.
27. *Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня* / Й. Хейзинга. Москва: АСТ, 2004. 539 с.
28. *Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры* / С. А. Шмаков. Москва: Новая школа, 1994. 117 с.
29. *Шмаков С. А. Теория игры* / С. А. Шмаков. Москва: Академия, 2006. 143 с.
30. *Эльконин Д. Б. Психология игры* / Д. Б. Эльконин. Москва: Психология. 1978. 278 с.
31. *Эльконин Д. Б. Символика и ее функции в игре детей* / Д. Б. Эльконин // Дошкольное воспитание. 1989. № 3. С. 23–28.
32. *Эрганова Н. Е. Методика профессионального обучения: учебное пособие* / Н. Е. Эрганова. 3-е изд., испр. и доп. Екатеринбург: Изд-во РГПШУ, 2003. 150 с.

Таблица наблюдений для игры «Испорченный телефон»

Этап ¹	Ошибки при передаче информации									
	Неточность при передаче информации	Произвольное упрощение информации	Невнимательность	Недооценивание мнения партнера	Наличие «шума»		Неэффективная обратная связь	Вербальные преграды	Невербальные преграды	Коммуникативный климат
					Наличие параллельного сигнала	Добавление к посланию предыдущего игрока				

¹ Количество этапов зависит от количества игроков в командах:

0-й этап – передача инструкции от ассистента педагога первому игроку команды (капитану);

1-й этап – передача инструкции от первого игрока команды (капитана) игроку под номером «два»;

2-й этап – передача инструкции от второго игрока команды третьему и т. д.

Таблица наблюдений для игры «Невербальные средства общения»

Разыгрываемая ситуация	Ошибки в процессе коммуникаций							
	1-я команда				2-я команда			
	Использование вербальных средств	Неэфективная тема обратной связи	Подсказки	Шум	Использование вербальных средств	Неэфективная тема обратной связи	Подсказки	Шум
1.								
2.								
				.				

Таблицы для игры «Аргументация»

Таблица 1

Используемые методы аргументации

Начальник			Подчиненный			Общий счет
Ф.И.О. студентов	Методы аргументации	Уловки	Ф.И.О. студентов	Методы аргументации	Уловки	

Таблица 2

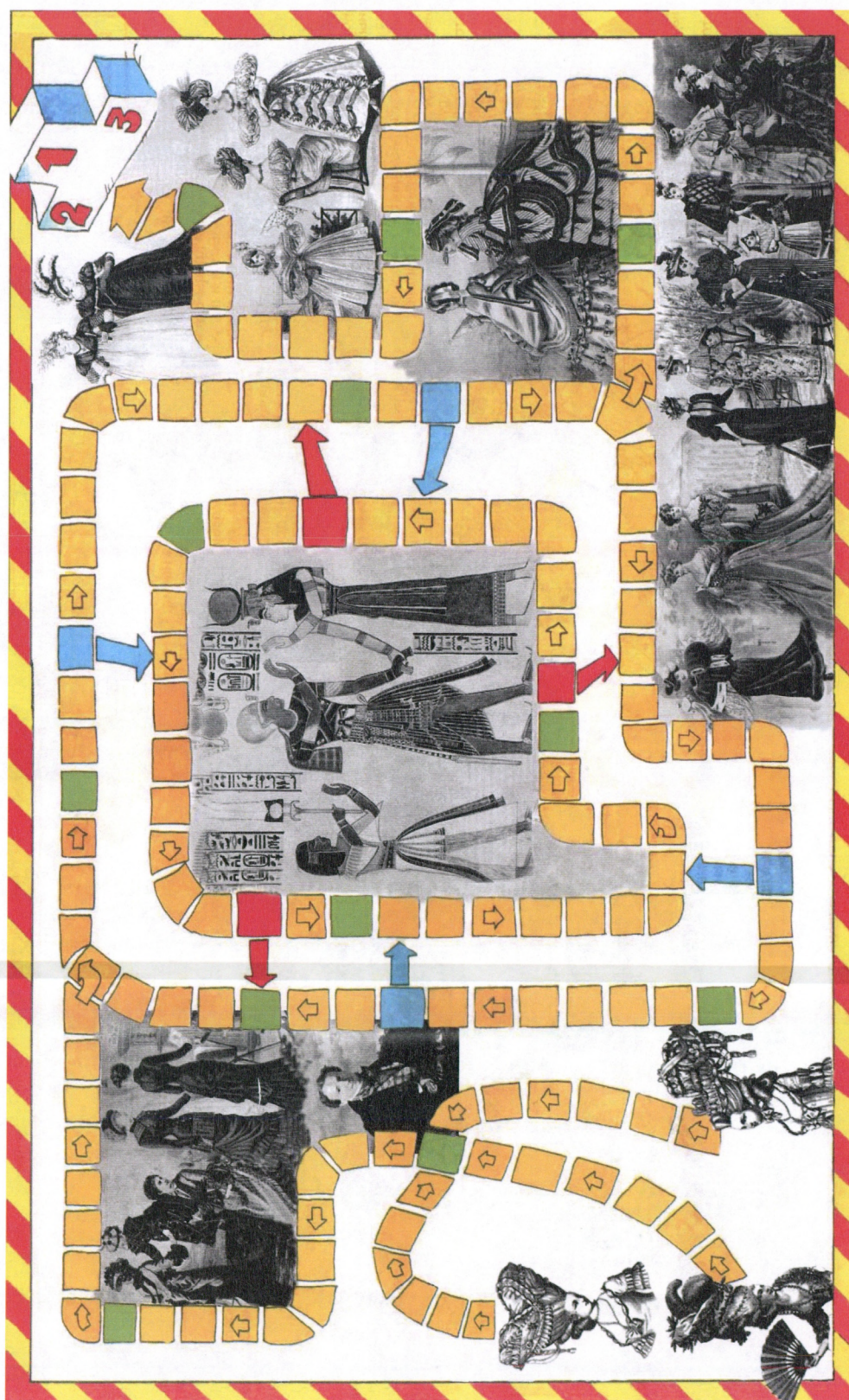
Оценка работы наблюдателей к игре

Ф.И.О. студентов	Методы аргументации		Уловки	
	Количество правильных ответов	Количество ошибок	Количество правильных ответов	Количество ошибок

Игровое поле для настольной игры «Долька»



Игровое поле для настольной игры «Назад в прошлое»



Учебное издание

Приходько Людмила Сергеевна

Шутова Татьяна Валерьевна

Приходько Лариса Сергеевна

СИСТЕМА ПРОЕКТНО-ИГРОВЫХ ЗАНЯТИЙ
ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРОВ
В ОБЛАСТИ ПАРИКМАХЕРСКОГО ИСКУССТВА

Учебное пособие

Редактор О. Е. Мелкозерова

Компьютерная верстка О. Н. Казанцевой

Печатается по постановлению

редакционно-издательского совета университета

Подписано в печать 28.11.11. Формат 70×108/16. Бумага для множ. аппаратов
Усл. печ.л. 4,6. Уч.-изд.л. 4,9. Тираж 100 экз. Заказ № 34.
Издательство Российского государственного профессионально-педагогического
университета. Екатеринбург, ул. Машиностроителей, 11.

Отпечатано ООО "ТРИКС"
Свердловская обл., г. Верхняя Пышма, ул. Феофанова, 4
www.printvp.ru

