

№6 «Вальс» – звучит ярко, одухотворенно и свободно. Неторопливая мелодия напоминает вальсы Ф. Шуберта. Её непредсказуемые повороты и достаточно сложные гармонии сочетаются с простым ритмом. (Прослушивание пьесы).

№7 «Шествие кузнециков» – это миниатюрное скерцо с чертами маршевости. Звучит непринужденно, шаловливо, изображая смешных забавно прыгающих кузнециков. (Прослушивание пьесы).

№8 «Дождь и радуга». Пьеса передает ощущение дождя, свежести, а так же состояние души ребенка. Мягкими аккордами музыка изображает, как срываются с ветки капли дождя. Песенная мелодия, захватывающая три октавы, рисует радугу. (Прослушивание пьесы).

№9 «Пятнашки». Веселая музыка отражает шаловливое настроение детей, которые бегают, играют, догоняют друг друга. В этой пьесе Прокофьев передает озорство, юмор, применяя быстрый темп и технически непростую фактуру. (Прослушивание пьесы).

№10 «Марш». В этой пьесе слышны фанфары, передается эффект приближения и удаления праздничного марша-шествия. (Прослушивание пьесы).

№11 «Вечер». Музыкальная зарисовка вечернего пейзажа нежным звучанием рисует заход солнца. (Прослушивание пьесы).

№12 «Ходит месяц над лугами». Музыка напоминает русскую народную песню. Спокойная и поэтичная мелодия изображает картину природы, освещаемую плывущим по ночному небу месяцем. (Прослушивание пьесы).

Замечательная музыка фортепианного цикла С. Прокофьева несет собой радость слушателям – и взрослым, и детям, приобщает к современным средствам музыкальной выразительности, отражает нашу современную жизнь.

После знакомства с музыкой фортепианного альбома ученики показывают свои рисунки, которые отражают образное содержание услышанных пьес, обсуждают выразительные средства музыкального языка (темп, ритм, динамику и др.).

Применение компьютера на уроке музыки делает процесс приобщения к современной классической музыке более интересным и запоминающимся.

Список литературы:

1. Березовский Б. М. Использование информационных технологий при создании электронных средств обучения // Профессиональное образование, 2006, № 5.
2. <http://ru.wikipedia.org/wiki/>
3. <http://deti.dworik.com/sergej-prokofev-detskaya-muzyka-12-pes/>

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ КАК ФОРМА ОБУЧЕНИЯ

Демисенова С. С., студент

3 курс, специальность: История, КГПИ

Научный руководитель: Наурызбаева Э. К.,

к.и.н., зав кафедрой истории Казахстана, г.Костанай

Применение деловых игр в учебном процессе сулит, по мнению многих авторов, множество преимуществ. Приведем несколько мнений: «В конечном счете, существенно сокращается период адаптации молодого специалиста на производстве, укрепляется его уверенность в своих силах и в успешной работе в коллективе, обеспечивается выработка реальных и наиболее рациональных управленческих решений». Такие результаты рассматриваются как естественное следствие того, что в деловой игре «удачно моделируется предметное и социальное содержание будущего труда, вдается его контекст...» [1], а каждый участник игры «усваивает абстрактные, знаковые по форме знания в реальных процессах подготовки и принятия решений, регуляции игровых и учебных действий», - отмечает Л.Л. Вербицкий [2, с.38].

Деловая игра по целевой направленности оказывается двухплановой деятельностью, способствующей достижению двоякого рода целей - игровой и педагогической (учебной) [3].

В игровых методах участники принимают определенные роли и ведут себя в соответствии с ними. Игра снимает внутренние барьеры к порождению смыслов, способствует постановке новых «опросов, вводит новые точки зрения на предмет, мобилизует опыт поведения в других ситуациях.

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и ощутить учебный материал с различных позиций.

Приведем "характеристику деловой игры" по А.П. Панфиловой [1]. В деловой игре синтезируются признаки и основные характеристики методов анализа ситуаций и ролевых игр. Характеристики деловой игры:

- моделирование процесса труда (деятельности) руководителей, экономистов, юристов, специалистов по выработке управленческих решений;
- распределение ролей между участниками игры;
- различие ролевых целей при выработке решений;
- взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли;
- наличие общей цели у всего игрового коллектива;
- коллективная выработка решений участниками игры;

Инновационные методы обучения

- реализация "цепочки решений" в процессе игры, поэтапность;
- наличие управляемого эмоционального напряжения (конфликт ролей и целей, соревнование, полярность интересов участников и т. п.);
- наличие разветвленной системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников игры (поощрение и наказание, оценка принимаемых решений, оценка действий участники* деловых игр).

Технологическая схема деловой игры

Этап подготовки	Разработка игры	- разработка сценария, - план деловой игры, - общее описание игры, - содержание инструктажа, - подготовка материального обеспечения.
	Ввод в игру	- постановка проблемы, целей, - условия, инструктаж, - регламент, правила, - распределение ролей, - формирование групп, - консультации.

Этап проведения	Групповая работа над заданием	- работа с источниками. - тренинг, - мозговой штурм. - работа с игротехником.
	Межгрупповая дискуссия	- выступление групп, - защита результатов, - правила дискуссии, - работа экспертов.

Этап анализа и обобщения	- вывод из игры, - анализ, рефлексия, - оценка и самооценка работы, - выводы и обобщения,
--------------------------	--

Деловые игры могут иметь разную целевую направленность:

- Производственные игры имеют целью принятие решений по проблемам производства или бизнеса, оказание помощи предприятию в переходе на новый хозяйственный механизм, разработку стратегий выживания в условиях кризиса или конкурентной борьбы и пр.;

исследовательские игры связаны с разработкой новых концепций, анализом проблем и решений гипотетического характера, прогнозированием последствий и потенциальных проблем при внедрении нововведений;

Портфель инновационных методов и форм обучения

- учебные игры преследуют цель эффективного усвоения знаний, развития или закрепления профессиональных умений и навыков;

организационно-деятельностные игры используются для формирования команды, создания коллектива единомышленников, способных к самоуправлению, самостоятельности мышления, интенсивному саморазвитию и активному совершенствованию способов своей профессиональной деятельности; для вывода предприятий, фирм из тупиковых ситуаций.

Технологию разработки и использования деловой игры можно условно разделить на этапы: подготовки, проведения, анализа и обсуждения (рисунок 40).

Этап подготовки.

Разработка сценария - условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

Ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка Проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок.

Этап проведения - процесс игры. Ведущий корректирует действия участников, если они уходят от главной цели игры.

Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение педагог констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия.

Список литературы:

1. Панфилова А.П. Деловая коммуникация в профессиональной деятельности.- СПб: Знание, 2001.-496 с.
2. Вербицкий А.А. Концепция знаково- контекстного обучения в вузе // Вопросы психологии.- 1987.- №5.-с.34-39.
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии.: Уч.пос.- М.: Народное образование, 1998.-256с.