

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении деловой игры

«ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ»

I. Общие положения

Настоящее Положение определяет порядок и регламент проведения деловой игры «Опытно-экспериментальная работа в образовательном учреждении» среди педагогов образовательных учреждений, занимающихся исследовательской деятельностью.

Деловая игра проводится в соответствии с планом инновационной деятельности Информационно-методического центра Московского района.

Подготовка и проведение Деловой игры осуществляется Центром психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи Московского района – региональной экспериментальной площадкой Санкт-Петербурга.

II. Цели и задачи

2.1. Цель - Повышение качества организации и проведения опытно-экспериментальной работы в образовательных учреждениях.

2.2. Деловая игра призвана решать следующие задачи:

- Формирование у педагогов компетентности в организации и проведении исследовательской деятельности;
- Оценивание педагогами уровня своих знаний по обработке и представлению результатов инновационной деятельности.
- Совершенствование у педагогов навыков ведения научной дискуссии и корректной аргументации своей педагогической позиции.

III. Участники и условия формирования команд

3.1. В Деловой игре участвуют 4 команды, состоящие из педагогов образовательных учреждений. Каждая команда состоит из 4 человек.

3.2. Для участия в деловой игре команда придумывает название и деталь униформы, отличающую ее от других команд (например, шарф, жилет и т.п.).

IV. Программа соревнований

Деловая игра включает 2 этапа:

- игра по станциям;
- дебаты.

1 этап «Игра по станциям»

Каждой команде выдается маршрутный лист.

В четырех различных помещениях располагаются станции:

- «Тезаурус» (научная терминология);
- «Статистика» (корректность обработки полученных данных);
- «Публикации» (требования к публикациям и авторское право);
- «Презентация» (представление идеи и результатов исследования).

На каждой станции находится ведущий станции и его помощник.

В соответствии с маршрутным листом команды проходят по всем станциям (приложение 1).

На станциях «Публикации» и «Презентация» команды выполняют одинаковые задания. На станциях «Тезаурус» и «Статистика» командам на выбор предлагаются задания трех уровней сложности.

Результаты, полученные командами на каждой станции, заносятся в маршрутный лист.

После прохождения всех станций, команды сдают маршрутные листы руководителю игры.

2 этап «Дебаты»

Для участия в дебатах каждая команда выбирает 2 игроков. Эти игроки – спикеры дебатов. Спикеры объединяются в две команды, которые будут защищать противоположные мнения относительно обсуждаемой проблемы (приложение 2).

Тезис дебатов: «Педагоги **должны** заниматься научно-исследовательской работой».

Антитезис дебатов: «Педагоги **не должны** заниматься научно-исследовательской работой».

Какая из команд будет защищать тезис, а какая – антитезис решается при помощи жеребьевки.

V. Время и место

Деловая игра «Опытно-экспериментальная работа в образовательном учреждении» проводится с 18 мая 2016 года с 13.00 до 15.00 на базе Центра психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи Московского района (пл. Чернышевского, дом 8, тел. 388-19-18).

VI. Руководство проведением Деловой игры

6.1. Общее руководство организацией, подготовкой и проведением деловой игры возлагается на Центр психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи Московского района.

6.2. Непосредственное проведение соревнований возлагается на судейскую коллегию, включающую ответственных за инновационную деятельность Центра психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи Московского района и приглашенных преподавателей РГПУ им. А.И. Герцена.

VII. Порядок и регламент определения результатов Деловой игры

7.1. В игре по станциям выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков по сумме прохождения всех станций.

7.2. В случае равенства очков победителями считаются команды, набравшие наибольшее количество очков.

7.3. В дебатах команда-победитель определяется голосованием зрителей.

VIII. Награждение победителей

8.1. Победители деловой игры награждаются грамотами.

8.2. Официально зарегистрированные члены группы поддержки команд получают сертификаты.

ИГРА ПО СТАНЦИЯМ

Станция «Тезаурус»

Задание – отгадать термины, связанные с организацией и проведением исследования, по их определению.

Задание включает три блока вопросов (по 20 в каждом) трех уровней сложности. За каждый правильный ответ из блока 1-го уровня сложности команда получает 1 балл, за каждый правильный ответ из блока 2-го уровня сложности - 2 балла и за каждый правильный ответ из блока 3-го уровня сложности – 3 балла.

Команде предлагается выбрать два блока вопросов из трех.

Ведущий зачитывает определение, а команда (посоветовавшись) называет термин. Помощник ведущего фиксирует в протоколе правильные ответы.

После ответов на первый блок вопросов, команда принимает решение о том, какого уровня сложности будет второй блок вопросов. Например, после ответов на блок вопросов 2-го уровня сложности команда может выбрать блок 1-го или 3-го уровня сложности.

На ответы по каждому блоку отводится до 5 минут.

Станция «Статистика»

На станции команда должна продемонстрировать умение правильно выбирать критерии математической статистики для обработки данных, полученных в исследовании.

В заданиях используются следующие критерии.

Критерий Макнамары используется при обработке результатов, выраженных по шкале наименований. Он применяется при определении достоверности различий в зависимых выборках.

Критерий Знаков предназначен для сравнения состояния некоторого свойства у членов двух зависимых выборок на основе измерений, сделанных по шкале не ниже шкалы порядка.

Критерий Вилкоксона используется при сравнении результатов, полученных по шкале отношений. Он применяется в тех случаях, когда необходимо сравнить различия результатов, составляющими две зависимые выборки.

Критерий Уайта применяется при сравнении результатов, полученных по шкале измерений не ниже шкалы порядка. Он используется при сравнении как одинаковых, так и разных по объему независимых выборок.

Критерий Стьюдента относится к параметрическим, его использование возможно только в том случае, когда результаты исследования представлены в виде измерений по шкале отношений. В стандартном варианте он используется для сравнения средних значений двух независимых выборок.

Ранговая корреляция Спирмена является способом установления меры связи между рангами (местами), т.е. рядами полученных количественных значений, ранжированных в убывающем или возрастающем порядке.

Корреляция Пирсона. Вычисление коэффициента корреляции Пирсона является способом установления меры связи количественных измерений.

Регрессионный анализ используется в случае, когда требуется выяснить, насколько изменится один признак при изменении другого. Коэффициент регрессии позволяет установить количественную меру изменения следственного фактора при изменении причинного фактора на одну единицу.

Факторный анализ является способом обработки большого числа исходных данных и служит для сокращения числа переменных и определения структуры взаимосвязей между ними. Главной задачей факторного анализа является определение основных влияний, т.е. факторов, лежащих в основе вариации изучаемого явления.

Кластерный анализ — это совокупность методов, позволяющих классифицировать многомерные наблюдения. Целью кластерного анализа является образование групп схожих между собой объектов, которые принято называть кластерами.

Дискриминантный анализ используется для принятия решения о том, какие переменные различают (дискриминируют) две или более возникающие совокупности (группы).

Угловое преобразование Фишера применяется для сравнения двух процентных долей, при условии, что их сумма составляет 100%.

Этот критерий может применяться к качественным данным и объём выборок может быть небольшим.

Задание имеет три уровня сложности (в каждом 4 задачи). За каждый правильный ответ из блока 1-го уровня сложности команда получает 5 баллов, за каждый правильный ответ из блока 2-го уровня сложности - 10 баллов и за каждый правильный ответ из блока 3-го уровня сложности – 15 баллов.

Команде предлагается два набора карточек. На одних даны результаты различных исследований, на других – описание математических критериев, при помощи которых можно провести статистическую обработку результатов.

Задание – найти пару: подобрать каждой исследовательской ситуации соответствующий критерий математической статистики.

Помощник ведущего фиксирует в протоколе правильные ответы.

Команде предлагается выбрать два варианта сложности из трех.

После выполнения первого задания, команда принимает решение о том, какого уровня сложности будет второе задание.

На ответы по каждому заданию отводится до 5 минут.

Станция «Публикации»

На станции команда должна продемонстрировать знание правил литературного оформления и публикации результатов исследования.

На станции команда должна выполнить 3 задания:

1. Выбрать правильное оформление библиографической ссылки по ГОСТ – 2003 и по ГОСТ – 2008. Правильный ответ по каждому набору ссылок – 5 баллов.

2. Выбрать правильную формулировку сопроводительного текста, направляемого в редакцию журнала, подтверждающее авторское право. Правильный ответ – 5 баллов.

3. В наборах слов и аббревиатур, используемых при публикации, найти лишнее. За каждый правильный ответ – 2 балла.

На выполнение всех заданий отводится до 10 минут.

Станция «Презентация»

На станции команда должна продемонстрировать умение создавать презентацию на заданную тему.

Ведущий предлагает команде выбрать описание одного из 5 исследований (цели, задачи, результат и т.п.) и создать на ее основе презентацию.

В зависимости от качества презентации: цветовое решение, иллюстрации, пропорции текста и поля, логика изложения основных идей и т.п.) она может быть оценена от 0 до 30 баллов.

На выполнение задания отводится до 10 минут.

Приложение 2

ДЕБАТЫ

Технология «*Дебаты*» – это интеллектуальная игра, представляющая собой особый вид дискуссии, проводимой по строгим формальным правилам. В основе лежит тема дебатов, которая всегда формулируется в виде утвердительного предложения. Участники должны склонить судей и зрителей (но не противоположную команду) к своей точке зрения. Этого добиваются путем предоставления своих аргументов в поддержку своей точки зрения и выдвижения контраргументов на высказывание противников.

Команда состоит из 4 участников.

Действующие лица:

- Председатель – организует и проводит дебаты, предоставляет слово игрокам, судьям и зрителям.
- Команды (состоят из игроков-спикеров) – утверждающие защищают тему, отрицающие – опровергают.
- Судьи (эксперты) – решают, какая из команд оказалась более убедительной в доказательстве своей позиции.
- Таймкипер (секретарь) – следит за соблюдением регламента и правил игры.
- Тьютор (тренер команды) – отвечает за ее подготовку и обучение правилам ведения дискуссии, распределение ролей между спикерами.
- Зрители – могут задавать уточняющие вопросы командам, участвовать в голосовании при определении победителей.

Действия участников дебатов

Выступающие	Время, мин	Действия
Утверждающий №1 (У1)	3	Формулирует тему, при этом обозначает позицию команды утверждения («Мы считаем, что ...»), вводит и объясняет понятия; завершает речь повтором позиции команды – четкой формулировкой тезиса.
Зрители	2	Задают вопросы У1 с целью снизить или повысить значимость ключевых аспектов, получить дополнительную информацию.
Отрицающий №1 (О1)	3	Отрицает тему, формулирует тезис отрицания. Должен согласиться с определениями ключевых понятий или, если прозвучали не все понятия, ввести новые. Заканчивает выступление четкой формулировкой антитезиса, обозначая позицию команды отрицания («Мы не согласны с позицией наших оппонентов и считаем что...» + антитезис).
Зрители	2	Задают вопросы О1 с целью снизить или повысить значимость ключевых аспектов, получить дополнительную информацию.
Утверждающий №2 (У2)	2	Восстанавливает утверждающий тезис на основании заявленных У1 понятий, приводит аргументы по каждому аспекту, подтверждая их примерами или цитатами, заканчивает четкой формулировкой тезиса.
Зрители	2	Задают вопросы У2 с целью снизить или повысить значимость ключевых аспектов, осуществить возможность развития идеи в новом направлении.
Отрицающий №2 (О2)	2	Восстанавливает отрицающую позицию, руководствуясь понятиями и аспектами, введенными спикером О1, приводит аргументы и поддержки по каждому аспекту. Заканчивает четкой формулировкой антитезиса
Зрители	2	Задают вопросы О2 с целью снизить или повысить значимость ключевых аспектов, осуществить возможность развития идеи в новом направлении.
Утверждающий №3 (У3)	2	Восстанавливает утверждающую позицию, выявляет уязвимые места в отрицающем тезисе, т. е. приводит контраргументы и их поддержки. Завершает четкой формулировкой тезиса
Зрители	2	Задают вопросы У3 с целью снизить или повысить значимость ключевых аспектов, сформировать представление о частных сторонах обсуждаемой проблемы.
Отрицающий №3 (О3)	2	Восстанавливает отрицающую позицию, выявляет уязвимые места в утверждающем тезисе, т. е. приводит контраргументы и их поддержки. Завершает четкой формулировкой антитезиса
Зрители	2	Задают вопросы О3 с целью снизить или повысить значимость

		ключевых аспектов, сформировать представление о частных сторонах обсуждаемой проблемы.
Утверждающий №4 (У4)	3	Восстанавливает утверждающую позицию. Возвращается к аспектам, рассмотренным первым спикером, и касается тех, которые наиболее ярко подчеркивают преимущество позиции команды. Отмечает слабые места в аргументации команды оппонентов и их ошибки в ходе игры. Сравнивает аргументацию команд и пытается обосновать логичность, достоверность, объективность аргументов, контраргументов и поддержек своей команды. Делает краткое резюме.
Отрицающий №4 (О4)	3	Восстанавливает отрицающую позицию. Возвращается к аспектам, затронутым первым спикером, и касается тех, которые наиболее ярко подчеркивают преимущество позиции команды. Отмечает слабости аргументации команды оппонентов и ошибки, допущенные ими в ходе игры. Сравнивает аргументацию команд и пытается доказать логичность, достоверность, объективность своих аргументов, контраргументов и поддержек. Делает краткое резюме.

Участники (зрители и судьи) на протяжении дебатов имеют право задавать вопросы и представлять информацию. Для этого необходимо встать с места, поднять вверх руку и сказать: «Вопрос» или «Информация». Выступающий имеет право удовлетворить или отклонить желание участника словами: «Пожалуйста» или «Нет, спасибо». Если спикер не дал согласия на вопрос с места, то желающий выступить должен молча сесть. Председатель может в любой момент остановить человека, который задает вопрос, если тот начинает высказывать свое мнение. Раунд вопросов проводится после выступления первых, вторых и третьих спикеров. Каждый спикер отвечает на вопросы сам, т.е. не имеет возможности обратиться за помощью к другим участникам команды. Ответ на вопрос должен быть точным, конкретным, достаточно обоснованным. Вопросы и ответы на них не должны превышать 2 минут.

Перед голосованием судьи высказываются о том, какая из команд оказалась более убедительной в доказательстве своей позиции.

В голосовании участвуют судьи и зрители. При голосовании должен оцениваться не тезис, а аргументы, представленные сторонами.