

ГБНОУ «САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА
ЮНЫХ»

ОТДЕЛ ГУМАНИТАРНЫХ ПРОГРАММ И
ДЕТСКИХ СОЦИАЛЬНЫХ ИНИЦИАТИВ

ЮНОШЕСКИЙ КЛУБ
ОБЩЕСТВЕННЫХ НАУК

«ТЕРРИТОРИЯ ПДО»



Выпуск 1
Ноябрь 2015 г.

ГБНОУ «САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА
ЮНЫХ»

ОТДЕЛ ГУМАНИТАРНЫХ ПРОГРАММ И
ДЕТСКИХ СОЦИАЛЬНЫХ ИНИЦИАТИВ

ЮНОШЕСКИЙ КЛУБ
ОБЩЕСТВЕННЫХ НАУК

«ТЕРРИТОРИЯ ПДО»



Выпуск 1
Ноябрь 2015 г.

От руководителя

Этот сборник открывает серию «Территория ПДО» - собрание педагогического опыта коллектива Юношеского клуба общественных наук. Он включает в себя методические разработки педагогов ЮКОНа – авторские или адаптированные.

Этот сборник – первая попытка педагогического коллектива клуба собрать материалы, которые могут быть использованы, так или иначе, не только при реализации разных модулей нашей Комплексной образовательной программы клуба, но и для других программ гуманитарного цикла. В него вошли универсальные игровые формы, а также формы, которые могут быть перенесены в другие программы на уровне идей.

Содержание

Ярыгин Г.О. – Игра – аукцион «Отгадай страну»	3
Чяхоян О.Г. – «Государственная Дума» - практикум	6
Родионова Е.В. – Тест самоидентификации «Кто я?»	9
Панина И.В. – Игра «Политическая шляпа»	10
Махнов А.Д. – Игра «Что это за вещь?»	11
Исаченко П.А. – Игра «Морской бой»	12
Иванов А.А. – Игра «Рынок»	14
Андреев Е.А. – Игра «Цивилистический пазл»	17
Авинская Е.В. – Дискуссия на тему «Половое равноправие»	20

Игра – аукцион «Отгадай страну»

Ярыгин Г.О. – педагог дополнительного образования,

Игра предназначена для обучающихся, осваивающих блок «Международные отношения» Комплексной образовательной программы ЮКОНа

Цель: Закрепление материала, посвященного изучению стран мира.

Описание игры:

Игра проводится на английском языке. Все общение между командами и ведущим, между командами и внутри команд происходит на английском языке. Учащиеся делятся на несколько команд с равным числом участников. Каждая команда выбирает название (термин из сферы международных отношений) и капитана команды.

Команды рассредоточиваются по разным частям аудитории, чтобы обсуждение внутри команды не было слышно другим командам.

На доске изображается поле в виде таблицы с названием команд и раундами.

	Раунд 1.	Раунд 2.	Раунд 3.	...	Раунд N.	Сумма баллов
Команда 1.						
Команда 2.						
Команда 3.						
Команда 4.						

Вариант 1: Задача: Отгадать страну, задав минимальное количество вопросов ведущему.

Команды начинают аукцион/торги с ведущим на уменьшение количества вопросов – с 20. Команды предлагают минимальное количество вопросов, получая ответы на которые команда, готова отгадать страну. Та команда, которая предлагает наименьшее количество вопросов, получает право играть в раунде.

Вопросы формулируются таким образом, чтобы ответ ведущего подразумевал ответ «Да» или «Нет».

У ведущего имеются карточки с названием страны, которые располагаются на столе перед ним. Ведущий случайным образом выбирает карточку и кладет ее перед собой.

Вопросы ведущему задает капитан команды после краткого обсуждения в команде.

Возможны два варианта подготовки и предоставления ответа:

1) После получения ответа на каждый вопрос и 30 секундного обсуждения в команде, капитан предлагает версию ответа. В случае правильного ответа, команда получает 1 балл. В случае неверного ответа, команда продолжает таким же образом задавать вопросы до тех, пока не исчерпает все свои попытки.

В случае неверного ответа, право дать свой ответ на основе вопросов первой команды получает команда, имевшая предыдущую позицию в аукционе. Таким образом, право ответа может оказаться у всех команд.

После получения итогового верного ответа, ведущий объявляет результат и демонстрирует карточку. В случае, если никакая команда не дает правильный ответ, ведущий демонстрирует всем карточку с названием страны.

2) Члены команды задают вопросы и получают ответы поочередно до тех пока, не исчерпают свои попытки. После получения всех ответов команда получает 1 минуту на размышление обсуждение, по истечении которой дает ответ. В случае верного ответа команда получает 1 балл. В случае неверного ответа, право дать свой ответ получает команда, имевшая предыдущую позицию в аукционе. Эта команда может задать дополнительные вопросы в количестве определенном в ходе аукциона, но не превышающем разницу между количеством вопросов предыдущей команды и количеством собственных вопросов.

После получения итогового верного ответа, ведущий объявляет результат и демонстрирует карточку. В случае, если никакая команда не дает правильный ответ, ведущий демонстрирует всем карточку с названием страны.

Вариант 2: Задача: Отгадать страну, получив от ведущего минимальное количество утверждений о стране.

Команды начинают аукцион/торги с ведущим на уменьшение количества утверждений – с 20. Команды предлагают минимальное количество утверждений, получая которые, команда готова отгадать страну. Та команда, которая предлагает наименьшее количество утверждений, получает право играть в раунде.

У ведущего имеются карточки с названием страны, которые располагаются на столе перед ним. Ведущий случайным образом выбирает карточку и кладет ее перед собой.

Возможны два варианта подготовки и предоставления ответа:

1) После получения утверждения и 30 секундного обсуждения в команде, капитан предлагает версию ответа. В случае правильного ответа, команда получает 1 балл. В случае неверного ответа, команда получает следующее утверждение о стране. Так продолжается до тех, пока команда не исчерпает все свои попытки.

В случае неверного ответа, право дать свой ответ на основе утверждений, предоставленных первой команде, получает команда, имевшая предыдущую позицию в аукционе. Таким образом, право ответа может оказаться у всех команд.

После получения верного ответа, ведущий объявляет результат и демонстрирует карточку. В случае, если никакая команда не дает правильный ответ, ведущий

демонстрирует всем карточку с названием страны.

2) Ведущий озвучивает определенное в ходе аукциона командой количество суждений о стране.

Команда обсуждает в течение 1 минуты версии. Дает ответ.

В случае правильного ответа, команда получает 1 балл. В случае неверного ответа, право дать свой ответ получает команда, имевшая предыдущую позицию в аукционе.

Эта команда может получить дополнительные суждения о стране в количестве определенном в ходе аукциона, но не превышающем разницу между количеством суждений для предыдущей команды и количеством собственных суждений.

После получения итогового верного ответа, ведущий объявляет результат и демонстрирует карточку. В случае, если никакая команда не дает правильный ответ, ведущий демонстрирует всем карточку с названием страны.

Примеры утверждений о стране:

1)	Эта страна является федерацией.	This is a federal state.
2)	Эта страна является парламентской демократией.	This country is parliamentary democracy.
3)	Эта страна является конституционной монархией.	This country is a constitutional monarchy
4)	В этой стране в 1891г. была придумана игра баскетбол.	Basketball was invented in this country in 1891.
5)	Парламент этой страны состоит из двух палат: Палаты общин и Сената.	Parliament of this country consists of two chambers: House of commons and Senate.
6)	В этой стране проводились Летние олимпийские игры в 1976г. и Зимние Олимпийские игры в 1988г. и 2010г	This country hosted Summer Olympic games in 1976, Winter Olympics in 1988 and 2010.
7)	Национальный девиз этой страны звучит так: «от моря до моря».	A national motto: "A mari usque ad mare", which in Latin means "from sea to sea."
8)	Браян Адамс, Селин Дион, Джим Керри, Авриль Лавинь являются гражданами этой страны.	Briyn Adams, Jim Carrey, Celine Dion, Avril Lavigne and James Cameron are nationals of this country.
9)	Символом этой страны является бобр.	The beaver is the national symbol of this country.
10)	Официальным зимним видом спорта этой страны является хоккей, а летним – лакросс. Жители это страны говорят, что они придумали кёрлинг.	Official winter sport of this country is hockey and official summer sport is la cross Inhabitants of the country also believe that they have introduced curling.
11)	Ее Величество Королева Елизавета II является сувереном этого государства.	Her Majesty Quine Elizabeth II is the sovereign of this country.
12)	Конституция этой страны была принята в 1982г.	The constitution of the country was adopted in 1982.
13)	В этой стране два официальных языка:	There are two official languages in this

	английский и французский.	country: French and English.
14)	Это вторая по величине страна мира.	This is the second largest country.
15)	На флаге этой страны изображен кленовый лист.	Maple leaf decorates national flag of this country.
16)	Один из субъектов этой страны называется также как и наш Клуб.	One of the subjects of the country has the same name as our Club has.
17)	Административно страна состоит из 10 провинций и 3 территорий.	Administrative division of the country is represented by 10 provinces and 3 territories.
18)	Большинство Великих озер расположены на территории этой страны.	Most of the Great lakes are located in this country.
19)	Эта страна омывается водами трех океанов.	This country is washed by three oceans.
20)	90% населения этой страны проживает в юной части страны.	90% of the population resides in the southern part of the country.

«Государственная Дума» — практикум

*Чахоян О.Г. – педагог дополнительного образования,
руководитель клуба*

Практикум предназначен для обучающихся, осваивающих блок «Избирательное право» Комплексной образовательной программы ЮКОНА

Тема: Выборы в Государственную Думу Российской Федерации

Цель: Закрепить знания о механизме формирования Государственной Думы РФ - научить подводить итоги выборов в Государственную Думу (распределять депутатские мандаты между партиями, в соответствии с количеством полученных в итоге выборов голосов избирателей)

Ход практикума:

Часть 1.

На основании имеющихся теоретических знаний о порядке формирования Государственной Думы, обучающиеся должны решить задачу — определить сколько мест будет у каждой из партий.

Возможны два варианта.

1 вариант. Обучающиеся решают задачу только на основании имеющихся у них теоретических знаний.

2 вариант. Обучающиеся предварительно решают похожую задачу с другими данными.

Пример:

Партия	Набрали голосов	Мест в ГД
1	6 153 333	
2	9 834 815	
3	5 680 000	
4	2 033 580	
5	1 130 741	
6	210 370	
7	6 381 235	
8	473 333	
9	806 420	
10	54 792 716	
11	157 778	
Итого:	87 654 321 450	

Вопрос: Сколько мест у каждой из партий в Государственной Думе?

Порядок решения:

3. Определяем партии, не преодолевшие 7% барьер, но набравшие от 5% до 6% и от 6% до 7% голосов избирателей. Первые получают по одному месту в ГД, вторые – по два места. Это партия № 3 (6,5%) – она получает два места.

1. Определяем партии, преодолевшие 7% барьер (для этого голоса партии делим на итог и умножаем на 100 %. Таким образом, получаем партии №№ 1, 2, 7 и 10.

2. Складываем голоса этих партий: $6153333 + 9834815 + 6381235 + 54792716 = 77162099$

3. Этих партий больше двух, поэтому проверяем, набирают ли они вместе более 60%. Для этого $77162099 / 87654321 \times 100\% = 88,03\%$. Значит к распределению депутатских мест допускаются партии №№ 1, 2, 7 и 10.

4. Находим «частное» - число голосов, необходимых для того, чтобы занять одно место. Для этого 77162099 делим на 448 мест (т.к. 2 места у партии №3). Получаем, что одно депутатское место «стоит» 172236,83 голоса избирателей. Это число и есть «частное».

5. Делим число голосов, отданных за каждую из отобранных партий на «частное». Округляем по правилам округления и получаем число мест у каждой партии.

6. Проверяем...

Партия	Набрали голосов	Мест в ГД
1	6 153 333	36
2	9 834 815	57
3	5 680 000	2
4	2 033 580	
5	1 130 741	
6	210 370	
7	6 381 235	37

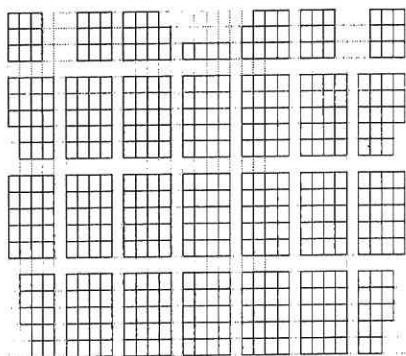
8	473 333	
9	806 420	
10	54 792 716	318
11	157 778	
Итого:	87 654 321	450

После этого, обучающиеся решают задачу с другими данными.

Партия	Набрали голосов	Мест в ГД
1	5 960 494	
2	29 714 815	
3	5 171 605	
4	5 171 605	
5	4 982 616	
6	2 515 633	
7	3 000 514	
8	4 020 365	
9	2 257 600	
10	21 475 309	
11	3 383 765	
Итого:	87 654 321	450

Часть 2.

На основании имеющихся знаний о делении партий по месту в политическом спектре (правые, левые, центристы), о политических взглядах партий, получивших места в Государственной Думе на выборах и итогах выборов раскрасить схему рассадки депутатов в зале заседаний



Итоги выборов:

1. Фракция «Единая Россия» - 237 мест
2. Фракция «КПРФ» - 92 места
3. Фракция «Справедливая Россия» - 64 места
4. Фракция «ЛДПР» - 56 мест

Государственная Дума будет сформирована (раскрасить схему рассадки депутатов)

Источники: Федеральный закон от 18.05.2005 №51-ФЗ «О выборах депутатов Государственной Думы Федерального Собрания Российской Федерации»

Тест самоидентификации «Кто я?»

Родионова Е.В. – педагог дополнительного образования

Задание для обучающихся, осваивающих блок «Социология для начинающих» Комплексной образовательной программы ЮКОНа

Тема: Социология личности. Социальные роли, выполняемые индивидом в обществе.

Цель: выявить значимость определенных социальных ролей в жизни индивида.

Данный тест был разработан сторонниками теории символического интеракционизма. В оригинальном тесте испытуемому предлагалось 20 раз ответить на вопрос «Кто я?», но так как набор ролей выполняемых учениками старшей и средней школе существенно меньше, то необходимое количество ответов для учеников было сокращено до 10. В этом тесте также важную роль играют свободные ассоциации, так как у подростков в период становления личности возможны трудности в ролевой самоидентификации, это необходимо учитывать, поэтому возможны различные варианты ответов.

Ход задания:

Для проведения тестов необходимы – листы бумаги и ручка для каждого ученика.

Испытуемому даётся около 10-15 минут на то, чтобы записать около 10 ответов на вопрос «Кто я?». Затем педагог собирает заполненные листы и разбирает подробно каждый из тестов. При заполнении данных тестов необходимо соблюдать анонимность, так как ответы каждого из испытуемых зачитываются педагогом и обсуждаются с детьми каждый из тестов, определяя значимые роли и нежелательные роли.

Результаты теста показывают значимость определенных социальных ролей в жизни индивида, наиболее значимыми для индивида будут первые 3-5 ответа на вопрос «Кто я?». Роли и характеристики, отодвигаемые во вторую половину списка, это те роли, от которых ученик пытается дистанцироваться и, скорее всего, они для него незначимы или трудны для исполнения.

Возможный вариант выполнения теста «Кто я?»:

1. девочка,
2. ученица,
3. дочка
4. сестра

5. подруга
6. Юконовец
7. Гражданин России
8. Руководитель отряда
9. Хозяйка кошки
10. Внучка

Игра «Политическая шляпа»

Панина И.В. – педагог дополнительного образования

Игра предназначена для обучающихся, осваивающих учебно-тематический план «Школа Международных отношений» Комплексной образовательной программы ЮКОНа

Цель: Расширить познания о внутренней политике различных государств, развить навыки абстрактно-логического мышления и внутригрупповой коммуникации

Ход игры:

Обучающимся раздаются пустые листочки 5x3 см. Количество листочков зависит от числа игроков. Всего должно получиться не больше 35-40 на группу. Ведущий дает задание: написать политических деятелей известных стран. Для этого участник может использовать интернет или помощь преподавателя. Написанное нельзя никому показывать. Когда все листочки заполнены, их кладут в шляпу или другой подходящий предмет.

Игроки случайным образом делятся на пары. При неравном количестве возможны тройки или участие ведущего в паре.

Игра проходит в три этапа:

1. Один из пары вытаскивает листочек с именем какого-то политического деятеля и объясняет напарнику, кто загадан. При этом нельзя использовать однокоренные слова, жесты, слова схожие по звучанию. Менять задание нельзя. Партнер выдвигает версии. Если он отгадал загаданного политического деятеля, то команда забирает листок себе и первый игрок берет следующий из шляпы. Кон длится, пока не закончится время. Если время закончилось, а слово осталось не отгаданным, то листок с заданием помещается обратно в шляпу. После окончания кона шляпу берет следующая команда. Этап заканчивается, когда в шляпе не остается листков с заданиями.
2. После того, как все загаданные личности были объяснены, задания опять складываются в шляпу. Теперь один из пары объясняет эти же задания, но только жестами, не произнося ни звука.
3. После того, как все задания разгаданы, листки опять складываются в шляпу. Теперь один участник из пары должен объяснить, кто же написан на

листочке при помощи только одного слова и без использования жестов. За правильно угаданное объяснение дается 1 балл. На объяснение каждой паре дается одна минута. Объясняющие в паре обязательно должны чередоваться. Побеждает команда, угадавшая по итогам трех этапов максимальное количество политических деятелей.

Игра «Что это за вещь?»

Махнов А.Д. – педагог дополнительного образования

Игра предназначена для обучающихся, осваивающих модуль Спецкурс «Олимпийский (философия)» образовательной программы Спецкурсов ЮКОНа

Цель: развить навыки логической аргументации, формулировки позиции, дискурсивного мышления. Но основная цель игры состоит в наглядном представлении относительности логических позиций, невозможности их логического обоснования. В результате анализа хода игры с учащимися возможно представление обычного вопроса «Что это такое?» как актуального буквально всегда и относительно всего. Таким образом, возможно сформировать у обучающихся опыт непонимания, опыт начал философии.

Суть игры:

Ведущий загадывает один всем известный предмет.

Играющие поделены на 3 команды. У каждой команды есть установка относительно того, чем является эта вещь (желательно выбрать конкретный реальный предмет, который может использоваться в процессе игры командами). Игра заключается в том, что игроки команд должны совместно придумывать наиболее убедительные аргументы в свою пользу и высказывать их по очереди. Каждый аргумент ведущий считает за 1 балл, каждый ответ на возражение от другой команды - за 0,5 балла. Каждый вопрос команды 3 засчитывается за 0,5 баллов.

Команда 1 (земляне 1): убеждена, что выбранный предмет является именно тем, чем мы привыкли его видеть (фломастер - мы им пишем);

Команда 2 (земляне 2): убеждена, что выбранный предмет является чем угодно, но только не тем, чем мы привыкли его видеть (фломастер это что угодно, но только не фломастер - не для письма);

Команда 3 (марсиане): она ни в чем не убеждена, игроки этой команды только сомневаются в тех аргументах, которые высказывают команды 1 и 2.

Порядок игры:

Игра состоит из раундов, число которых в зависимости от хода игры может составлять от 1 до бесконечности.

Описание раунда:

Каждый раунд начинается с заявления и аргументации своей позиции Командой 1 (к примеру, «мы считаем, что это фломастер, потому что у этого предмета есть красящий стержень, позволяющий рисовать на поверхностях, а фломастером является предмет, обладающий именно таким признаком»); далее слово предоставляется Команде 3, которая может задать вопрос-сомнение (к примеру, «на всех ли поверхностях должен рисовать фломастер и проверили ли вы, на всех ли поверхностях рисует именно этот предмет?»); далее слово переходит к Команде 2 для заявления и аргументации своей позиции; далее право задать вопрос-сомнение у Команды 3; Вторая часть раунда - контраргументы Команд 1 и 2. Право первого слова у Команды 1, затем слово переходит к Команде 2. Команды должны, не противореча своей позиции, которую они заявили в первой части раунда, высказать обоснованное возражение на позицию и аргументацию противоположной команды, а также ответ на контраргумент противоположной команды. После выступления Команд 1 и 2 Команда 3 получает право задать вопросы-сомнения Командам 1 и 2 (как отдельно, так и обеим сразу). После каждого вопроса Команды 3 команда, которой был направлен вопрос, отвечает на него. На этом раунд заканчивается. В следующем раунде командам предлагается либо отстаивать ту же позицию, что была ими высказана в предыдущем, либо сформировать новую позицию.

Игра «Морской бой»

Исаченко П.А. – педагог дополнительного образования

Игра предназначена для обучающихся, осваивающих модуль «Универсальный курс общественных наук» Комплексной образовательной программы ЮКОНа

Темы: Человек; Общество; Духовная сфера жизни общества; Познание

Цель: Обучение коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков совместного принятия решений; осуществление контроля знаний обучающихся

Особые условия проведения: длительность - 90 минут; число участников – не больше 12 человек

Подготовка к игре:

1. Аудитория разделяется на 4 команды, каждая из которых должна состоять из 2-3 учащихся.
2. Преподаватель подготавливает игровое поле, стандартное для одноименной

игры «Морской бой», однако с параметрами 12*12, на котором размещается «флот кораблей»:

- 1 корабль – «пятипалубный»;
- 1 корабль – «четырепалубный»;
- 2 корабля – «трехпалубный»;
- 3 корабля – «двухпалубный»;
- 4 корабля – «однопалубный»;

При размещении корабли не могут касаться друг друга углами, и их палубы должны располагаться по вертикали или горизонтали друг от друга. Однако палубы пятипалубного корабля могут располагаться также и по диагонали друг от друга.

Ход игры:

1. Каждая команда по очереди (по часовой стрелке их места расположения) делает «выстрелы» по кораблям, называя предположительные координаты его места положения. В случае, если выстрел был удачный, команда получает право ответить на вопрос по теме, в зависимости от того, какой «корабль» был «ранен» или «убит»:

- Четырепалубный – тема «Общество»;
- Трехпалубный - тема «Человек»;
- Двухпалубный – тема «Духовная сфера жизни общества»;
- Однопалубный – тема «Познание»;
- Пятипалубный – вопрос из любой темы;

Время для обсуждения ответа на вопрос – 15 секунд. В том случае, если команда дает правильный ответ, она получает 1 балл и имеет право на следующий ход. Если же команда дает неправильный ответ или не дает ответа, то право ответа получает команда, первая показавшая преподавателю о готовности дать ответ. В случае, если другая команда дает правильный ответ, она получает балл и следующий ход переходит к ней.

Игра ведется до тех пор, пока не будут «убиты» все корабли. Победителем является команда, набравшая по итогам игры наибольшее количество баллов.

Перечень вопросов:

Тема «Человек»:

1. Назовите 5 отличий человека от животного;
2. Укажите, в чем отличие поведения человека от деятельности человека;
3. Как соотносятся понятия «потребность» и «интерес»?
4. Перечислите типы мышления;
5. Назовите виды общения по критерию субъектов общения;
6. Назовите виды деятельности по классификации М.Вебера;

Тема «Общество»:

1. Как соотносятся понятия «Общество» и «Природа»?
2. Назовите структуру общественно-экономической формации;
3. Назовите три отличия Восточной от Западной цивилизации;

4. Назовите три глобальные проблемы человечества;

Тема «Духовная сфера жизни общества»:

1. Назовите 3 региональные религии;
2. Перечислите признаки искусства как формы познавательной деятельности;
3. Что понимается под культурой в широком смысле?
4. Чем отличается церковь от секты?
5. Что такое табу?
6. Сформулируйте «Золотое правило нравственности»;

Тема «Познание»

1. В чем отличия ощущения от восприятия?
2. В чем особенности научного познания?
3. Что такое истина?
4. Перечислите формы рационального познания;

Общие вопросы:

1. Каковы критерии истины?
2. В чем отличие традиции от обычая?
3. Назовите характеристики религиозного сознания (не менее 3-х);
4. Назовите виды знаний (не менее 4-х).
5. Назовите структуру личности.

Игра «Рынок»

Иванов А.А. – педагог дополнительного образования

Игра предназначена для обучающихся, осваивающих блок «Экономика для начинающих» Комплексной образовательной программы ЮКОНа

Тема: «Рыночная экономика»

Цель: знакомство участников с функционированием рыночной экономики как целостной саморегулирующейся системы путём их вовлечения в игровую модель в качестве тех или иных акторов, обладающих (в зависимости от роли) заранее определённым набором функций и задач.

В частности, игра иллюстрирует:

- функционирование ресурсно-денежного и товарно-денежного обменов;
- проблему выбора одного из нескольких вариантов экономического поведения;
- ценность получения максимально полной информации о состоянии рынка для обеспечения оптимального планирования собственных действий.

Участие в игровом процессе способствует развитию и закреплению следующих компетенций обучающихся:

- краткосрочное и среднесрочное планирование собственных действий (с учётом возможной необходимости оперативно корректировать план);
- ведение эффективной коммуникации с другими участниками игры;
- осуществление математических расчётов.

Игра может проводиться как в базовой версии, так и с использованием модификаций в том или ином сочетании.

Правила базовой версии игры

Участники и роли:

Все участники разделяются поровну на две группы: домохозяйства и предприниматели. Участие в игре строго индивидуальное.

Цель домохозяйства – достижение максимальной общей полезности накопленных к концу игры товаров (При этом имеющиеся на руках ФП и игровые кредиты при подведении итогов игры не учитываются.)

Функции домохозяйства:

- продажа предпринимателям факторов производства (ФП) за игровые кредиты
- приобретение у предпринимателей готовых товаров за игровые кредиты

Цель предпринимателей – накопление к концу игры максимального количества игровых кредитов (При этом имеющиеся на руках ФП и товары при подведении итогов игры не учитываются)

Функции предпринимателей:

- приобретение у домохозяйств ФП за игровые кредиты
- обмен накопленных комбинаций ФП на готовые товары с помощью игровых мастеров
- продажа домохозяйствам готовых товаров за игровые кредиты

Отдельную группу составляют не являющиеся участниками игровые мастера, которые непосредственно проводят игру: подготавливают игровой реквизит, разъясняют правила игры участникам, производят обмен комбинаций ФП на готовые товары, следят за соблюдением правил игры, подводят итоги, а также осуществляют любые иные функции, направленные на обеспечение проведения игры и достижение её целей.

Игровой реквизит

Необходимый для проведения игры реквизит включает:

карточки факторов производства 3 видов (сырьё, труд и капитал) номиналом 1, 2, 3 и 5 единиц
карточки игровых кредитов номиналом 10, 20, 50, 100 и 200 единиц
карточки готовых товаров 2 видов (книги и диски)
карточки-памятки с описанием необходимых для производства готовых товаров

комбинаций ФП (для предпринимателей)
карточки-памятки с описанием полезности каждого из видов готовых товаров (для домохозяйств)
карточки-бейджи участников (с указанием роли участника и его имени)

Ход игры:

В начале игры каждый участник получает определённое количество ФП либо кредитов в зависимости от полученной роли. Общее количество полученных кредитов/ФП одинаково для каждой группы участников, однако полное соответствие ФП по видам не требуется.

Конкретное количество кредитов/ФП, получаемых каждым игроком, может различаться в зависимости от количества участников, имеющегося реквизита и планируемой длительности игры и не имеет принципиального значения для достижения её целей.

Участники предупреждаются о количестве времени, отведённом на проведение игры. Данное время может варьироваться в зависимости от количества участников/игрового реквизита/применения дополнений, однако в любом случае не может составлять менее 30 мин. непосредственно на игровой обмен. С началом игры домохозяйства начинают искать среди предпринимателей игроков, которым, по их мнению, смогут с наибольшей выгодой (получением наибольшего количества кредитов) продать имеющиеся ФП. Предприниматели, в свою очередь, стремятся приобрести у домохозяйств как можно большее количество ФП.

По мере накопления ФП предприниматели обменивают их у игровых мастеров на готовые товары в соответствии с комбинациями, указанными на карточках-памятках.

С момента получения игроками-предпринимателями некоторого количества готовых товаров запускается обратный процесс – они стремятся найти среди домохозяйств игроков, которым смогут продать свой товар за максимальное количество кредитов. Игроки-домохозяйства, соответственно, для достижения своей цели должны приобретать товар как можно дешевле, при этом учитывая разную полезность товаров.

Стадии приобретения предпринимателями ФП и продажи товаров домохозяйствам не являются строго последовательными: одновременно один и тот же предприниматель может продавать уже имеющиеся у него готовые товары домохозяйствам и закупать у них ФП для дальнейшего производства.

Ограничения обмена между участниками:

- между домохозяйствами и предпринимателями допустим только такой обмен, при котором одна из сторон предоставляет лишь игровые кредиты (т.е. запрещены любые виды «бартерных» и «смешанных» сделок)
- домохозяйства не могут приобретать у предпринимателей ФП, а предприниматели не могут приобретать у домохозяйств готовые товары
- любой обмен между участниками, имеющими одинаковые роли, запрещён.

Поскольку игрокам не задаются стартовые цены для осуществления обмена, формирование цен происходит постепенно, поначалу они могут существенно отличаться от сделки к сделке. Вместе с тем, при наличии достаточного количества реквизита, участников и игрового времени ближе к концу игры цены в той или иной степени стабилизируются.

По окончании игрового времени (либо до его окончания, если у всех участников закончились предметы, которые они вправе обменивать) игровые мастера подводят итоги игры, фиксируя количество накопленной полезности/игровых кредитов (в зависимости от роли участника).

Обсуждение игры

Очень важным для достижения целей игры является проведение обсуждения прошедшего отыгрыша со всеми участниками в общем кругу. В первую очередь следует дать каждому желающему возможность свободно высказать свои впечатления, акцентировав внимание на встретившихся трудностях и избранной им стратегии. Вероятнее всего, значительное количество участников в качестве трудности укажет отсутствие полной информации об общем количестве ФП, кредитов и товаров, кроме того, домохозяйства могут выяснить нужность тех или иных ФП, а предприниматели – востребованность тех или иных товаров только опытным путём, соответственно, таким же путём и будут формироваться цены.

Игра «Цивилистический пазл»

Андреев Е.А. – педагог дополнительного образования

Игра предназначена для обучающихся, осваивающих блок «Гражданское право» Комплексной образовательной программы ЮКОНа

Тема: «Гражданское право как отрасль права» и «Субъекты гражданского права»

Цель: повторение и обобщение значительного объема изученного теоретического материала.

Задачи:

- Повышение мотивации к изучению теоретического материала;
- Развитие коммуникативных навыков, сплочение группы;
- Развитие абстрактно-логического мышления;
- Формирование творческого подхода при выявлении причинно-следственных связей, отношений между понятиями;
- Актуализация ранее полученной информации.

Условия проведения: длительность - 30 минут

Описание игры:

Каждый обучающийся является самостоятельным игроком. Между игроками распределяются в равных количествах карточки с цивилистическим термином. В приложении № 1 приводится перечень карточек для повторения тем «Гражданское право как отрасль права» и «Субъекты гражданского права».

Карточки изготавливаются из разноцветной бумаги формата А5 и ламинируются. Возможно усложнение игры за счет замены прямоугольных листов вырезанными пентагонами, гексагонами или правильными треугольниками, т.е. увеличения до 5-6 или уменьшения до 3 количества граней карточки.

При принятии решения о количестве вводимых в игру карточек целесообразно придерживаться значения 30-36, так как их увеличение приведет к увеличению продолжительности игры и снижению к ней интереса, а уменьшение не позволит каждому игроку проявить себя.

Игровым полем служат сдвинутые парты или иная поверхность без специальной подготовки.

В начале игры ведущий выкладывает на игровое поле две случайные карточки таким образом, чтобы они соприкасались одним углом друг с другом, но не гранями (схема в приложении № 2).

Игроки ходят по очереди. Обучающиеся самостоятельно определяют между собой последовательность ходов. Ведущий может задать принцип: девушки вперед, по алфавиту и пр.

Ход игрока заключается в выкладывании одной своей карточки на игровое поле. Выложить карточку можно только так, чтобы она как минимум одной из граней соприкасалась с уже выложенными карточками. Если в обычном пазле необходима физическая соотносимость граней, их выступов и выемок, то в цивилистическом – логическая: каждое соприкосновение граней необходимо предварительно устно объяснить, составив истинное суждение, иллюстрирующее связь между понятиями, отраженными на карточках. Если выкладываемая карточка будет соприкасаться с двумя другими, необходимо составить суждение с использованием трех терминов: выкладываемого и двух смежных, если с тремя – с использованием четырех и т.д. Примеры суждений в игровой ситуации приведены в приложении № 3.

За каждую смежную грань при выкладывании своей карточки игрок получает по одному баллу. Количество набранных баллов учитывается при оценке успеваемости обучающегося, что мотивирует участников игры к построению более сложных суждений, размещению карточек в «неудобных местах».

При необходимости могут быть введены дополнительные ограничения:

1. Регламентация максимального времени обдумывания хода;
2. Ограничение на построение рядов длиннее, чем, например, 6 или 7 карточек;

3. Запрет построения суждений вида «Термин А не имеет никакого отношения к термину Б».

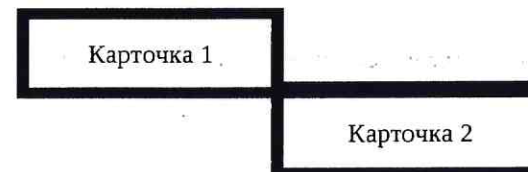
Приложение № 1

Перечень карточек для повторения тем «Гражданское право как отрасль права» и «Субъекты гражданского права»

Генеральный директор	Гражданское право
Дееспособность	Диспозитивный метод
Доверенность	ЕГРЮЛ
Императивный метод	Индивидуальный предприниматель
ИНН	Институт права
Коллизия	Корпоративное право
Лицензия	Малолетние
Мелкая бытовая сделка	Недееспособные
Несовершеннолетние	ОГРН
Опека	Отрасль права
Попечительство	Правоспособность
Правосубъектность	Предмет гражданского права
Предпринимательство	Представительство
СРО	Субсидиарная ответственность
Учредитель	Федеральный закон
Хозяйственное общество	Хозяйственное товарищество
Цивилистика	Шикана
Эмансипация	Юридическое лицо

Приложение № 2

Схема игрового поля в начале игры



Примеры игровой ситуации



Суждение первого хода: **юридическое лицо** считается созданным с момента регистрации в **ЕГРЮЛ** (1 смежная грань означает получение 1 балла).
Суждение второго хода: такое **юридическое лицо** как **хозяйственное общество** вправе заниматься некоторыми видами деятельности только после получения **лицензии** (две смежные грани означают получение двух баллов).

Дискуссия на тему «Половое равенство»

Авинская Е.В. – педагог дополнительного образования

Игра предназначена для обучающихся, осваивающих блок «Права человека» Комплексной образовательной программы ЮКОНа

Цель: формирование навыков ведения дискуссии.

Задачи:

- Понимание сущности полового равенства;
- Относительность и многогранность равенства;
- Диапазон отношения к вопросу полового равенства у разных народов;
- Возможность реализации полового равенства в жизни.

Ключевые слова: права человека, половое равенство, гендер, государство и частное лицо.

Термины:

- феминизм - движение за равные права мужчин и женщин
- фемининный - свойственный женскому полу
- маскулинный - свойственный мужскому полу
- психология - наука о поведении людей и животных

- эмпатия - познание человека путем вживания в его внутренний мир, постижение внутреннего мира или эмоционального состояния другого человека.

Необходимые знания: права человека, правовые акты, задачи и исключительные права государства, традиционные роли полов (из истории), обычаи в разных регионах мира и влияние на них религиозных взглядов, соблюдение/несоблюдение прав человека.

Используемые источники: Конституция РФ, печатные источники, Интернет.

Содержание дискуссии:

ПОЛОВОЕ РАВНОПРАВИЕ:

- по закону;
- отношения в повседневной жизни;
- брак, в том числе имущество и дети;
- отношения на работе: зарплата, карьерный рост, льготы (беременность, маленькие дети);
- возможности самореализации и саморазвития;
- возможности получения образования;
- законы и обычаи, регулирующие половое равенство.

Три точки зрения:

- возможность полового равенства - перед законом, в повседневной жизни, с точки зрения равных возможностей;
- половое равенство невозможно и в нем нет необходимости;
- на половое равенство накладывает влияние культурный и религиозный фон.

Источники:

1. Введение позитивной дискриминации. Предприниматели в Норвегии стоят перед дилеммой: или принимать на работу необходимое число женщин-руководителей, или закрывать фирму, если правительство утвердит обязательную квоту по признаку пола для руководителей компаний.

Законопроект о квотах по признаку пола предусматривает соотношение 40% к 60% для руководящего состава предприятий. В настоящее время требование о квотировании по признаку пола в Норвегии носит рекомендательный характер и выполняется не более чем одной пятой учреждений.

Организационная модель государственных институтов равенства в скандинавских странах

Консультативные функции	Административные функции внутри министерской иерархии	Место нахождения министерства
-------------------------	---	-------------------------------

Норвегия

- Секретариат
- Центр гендерного равенства
- Правление
- Омбудсмен по вопросам равенства
- Апелляционная комиссия по вопросам равногo статуса

- Отдел по вопросам гендерного равенства
- Комитет связи при министре по вопросам гендерного равенства

Министерство по вопросам детей и семей

Источник: Equal Democracies? Ed. by Christina Bergqvist et al. Oslo, 1999, p. 168.

Идея предшественников: По словам министра по вопросам семьи и детей Норвегии Кариты Беккемеллем на предприятиях не выдвигают достаточно быстро женщин на руководящие должности. "Я надеюсь ввести систему санкций, которые позволят принудительно ликвидировать фирмы, которые не продвигают женщин в руководство".

2. Традиционные половые роли. Анти Эйнпауль «О половых ролях». Многие определяют традиции. Большинство убеждений, на которых базируются наши представления, наше отношение и наши установки о том, что подходит для нас и для противоположного пола, определены традициями, верой в то, что уже издавна считалось в нашем обществе свойственным мужчинам и женщинам. И хотя в представлениях о традиционных ценностях в последние десятилетия произошли бурные перемены, представление о типичной, предпочитаемой модели семьи сохранилось неизменным на протяжении веков: муж как глава семьи, который ходит на работу и содержит семью и жена - хранительница очага и воспитательница детей. Такие семейные отношения считаются предпочтительными как в большинстве современных, так и в большинстве известных из истории культур. Мужчинам традиционно приписывается в обществе роль лидера и активного деятеля, женщине – роль заботливой и подчиненной спутницы жизни. Исторические причины формирования традиционных половых ролей исследователи видят в биологических особенностях мужчины и женщины: мужчины благодаря своей комплекции всегда имели преимущество во всем том, что касается физической силы и активности, женщины же неизбежно большую часть времени были заняты заботой о подрастающем поколении и поэтому были вынуждены больше времени проводить дома, оставаясь за пределами круга активного социального общения и принятия важных решений. Вероятность того, что женщины проявят готовность к оказанию помощи – больше, они более подвержены социальным влияниям и более покорны группе, мужчины же независимее и агрессивнее. Половые различия существуют в способах преодоления стрессов и разрешения проблем вообще, в предпочтениях сексуального поведения, в невербальном поведении, в предпочтении должностей и хобби. Продолжить перечень нетрудно. Проявление всех этих физических и психологических различий делает неудивительным и появление распространенных в обществе стереотипов

и убеждений. Согласно одному из значений понятия «половые роли» это такие социальные роли, в которых мужчины и женщины встречаются с разной частотой. В нашем обществе женщины чаще, чем мужчины, связаны со сферами жизни, предполагающими социальное общение, они работают преимущественно в сфере образования и обслуживания, таким образом, роли воспитательницы, домашней хозяйки и продавщицы являются типичными половыми ролями. Для мужчин обычнее быть занятым на производстве и в посреднической деятельности, а также в руководстве формальными организациями, и типичными ролями для них являются, например, строитель, водитель или директор.

Дополнительный материал

ФЗ "О государственных гарантиях равных прав и свобод и равных возможностей мужчин и женщин в РФ" № 284965-З

Статья 9. Включение мер по обеспечению равных возможностей мужчин и женщин в коллективные договоры и соглашения

В числе положений, упомянутых в части первой настоящей статьи:

- комплектование организаций (структурных подразделений) кадрами и продвижение работников по службе исключительно с соблюдением, при прочих равных условиях, принципа предоставления предпочтения лицу того пола, в отношении которого в данной организации не достигнуты адекватные гендерные пропорции;
- устранение разрыва в оплате труда мужчин и женщин на основе профессиональной подготовки (переподготовки) кадров, ликвидации некачественных работ, нормирования физического труда с учетом неодинаковой мышечной силы мужчин и женщин и др.

Статья 10. Обязанность работодателя доказывать отсутствие умысла на дискриминацию по мотивам пола

В случае рассмотрения в суде или в ином органе трудового спора по иску работника или профсоюза, другого общественного объединения, защищающего интересы работника, в связи с предполагаемой дискриминацией по мотивам пола, бремя доказывания отсутствия умысла на дискриминацию лежит на работодателе.

<http://www.owl.ru/win/docum/ef/equality/law.htm>

http://ruskline.ru/analitika/2013/12/14/zaklyuchenie_na_proekt_federalnogo_zakona_2849653_o_gosudarstvennyh_garantiyah_ravnopraviya_zhenwin_i_muzhchin/

