

# Проектно - ролевые Игры

в системе Учитель, Ученики и Тьютор как специалист по практике

Инструментальная часть представлена вновь разработанным конструктором Электронного образования *E-Tutor* и традиционной проектной системой *Microsoft Project*. *E-Tutor* создан на основе программной составляющей среды *Adobe Macromedia Authorware*. Ближайшая цель Игр – помочь решению основной проблемы российских «прежде высокотехнологичных» предприятий **« ДЕДЫ И ДЕТИ »**

Сейчас, Деды - носители практических знаний и навыков в области высоких технологий. Деды, как правило, не владеют современными ИКТ технологиями а, часто, и просто компьютером. Через несколько лет Деды уже не смогут помочь России. Дети, в данном случае Школьники и Студенты, оторваны от реального «простого продукта» и при нашей системе образования и управления страной не хотят учиться производству. Зато все они владеют компьютером и умеют играть в виртуальные Игры. Конструктор E-Tutor позволяет превратить эти игры в эмоциональные и практически полезные.

The time is out of joint — O cursed spite,  
That ever I was born to set it right!

*Шекспир*

Порвалась дней связующая нить.  
Как мне обрывки их соединить!

*Пастернак*

**ДЕДЫ И ОТЦЫ ПОКА КОМАНДУЮТ**

В России в  
Электронный  
Век распадается  
Связь Времени

**ДЕТИ В ПОЛОЖЕНИИ ГАМЛЕТА**



- У Шекспира Гамлет является в черном бархате. У нас он может появиться в оранжевом или, не дай бог, коричневом бархате. Как же выйти из тупика? Надо предложить инструмент, превращающий **страшные минусы в решающие плюсы**

Подчеркнем проблему «Деды и Дети», представив ее как «черно-белую». Деды серьезно учились, здорово работали и сейчас они - носители практических знаний и навыков в области высоких (в российском смысле) технологий. К сожалению, Деды не владеют современными компьютерными технологиями а, часто, и просто компьютером. Через несколько лет Деды уже не смогут помочь и промышленность России «скончается», захлебнется в нынешнем «эпическом потоке».

Дети, в данном случае Школьники и Студенты, оторваны от реального «простого продукта» и при нашей системе образования и управления страной не хотят учиться производству. Зато все они владеют компьютером и умеют играть в виртуальные Игры. Конструктор E-Tutor позволяет превратить в эмоциональную Игру (ИКТ - термин) получение и сохранение практических знаний.

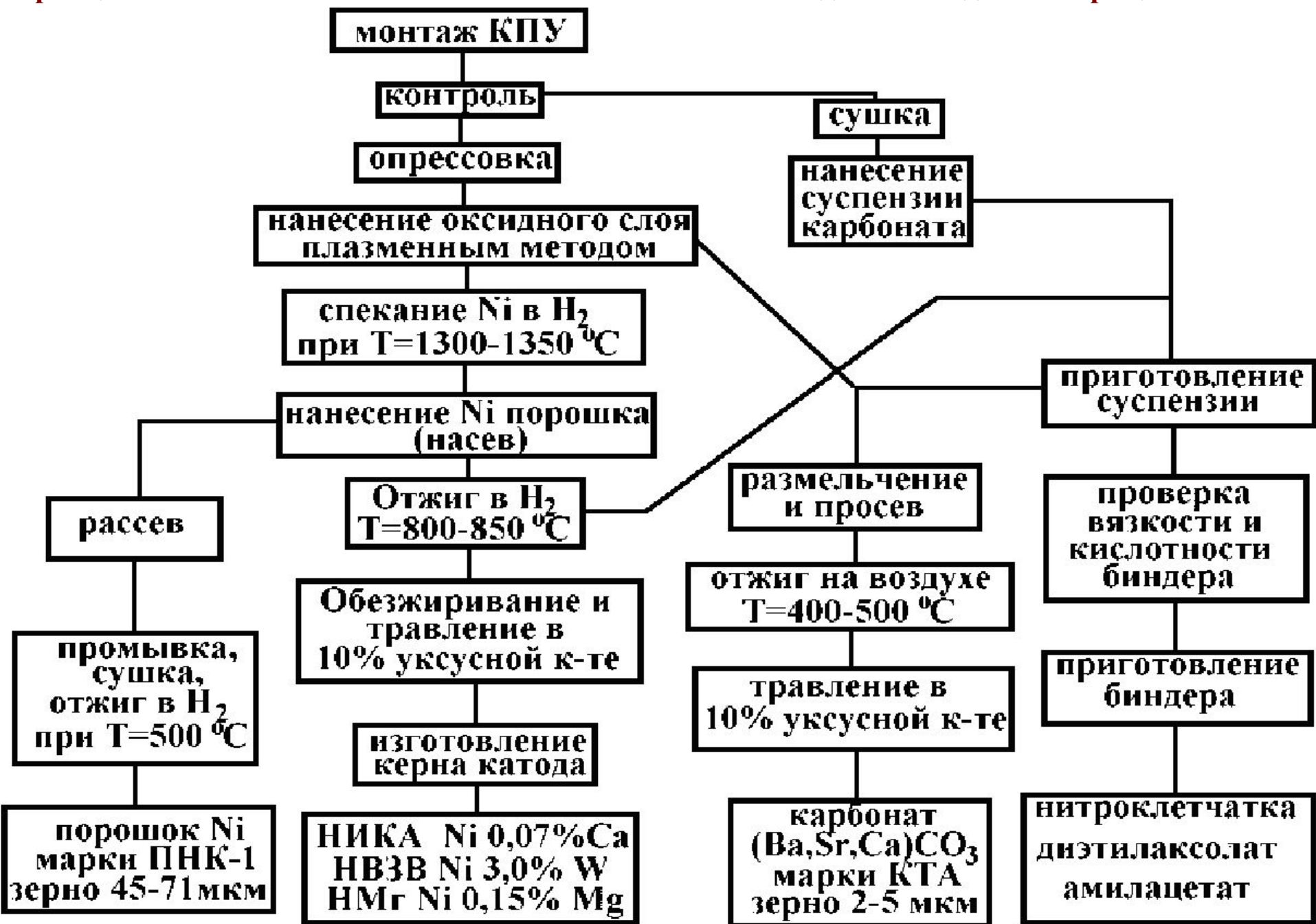
Основу (прежде высокотехнологичную) нашей экономики составляют крупные ФГУП НПП, работающие по схеме НИР, ОКР,

Подготовка производства, Серийное производство. Именно там – ничтожные зарплаты у людей реального дела, зверские (более 50%) откаты и бешеные зарплаты у прихлебателей – менеджеров, которые не знают ни современного SOFT, ни сущностных наук. Есть компьютеры. Все предприятия, как правило, используют серьезный SOFT по темам «Бухгалтерия, Зарплата, формальный Отдел кадров», а 15-20% «продвинутых» имеют, например, современный SOFT по Логистике.

Исторически затруднена в СССР и далее России формализация сущностных задач текущей работы. Если Россия управляет, то **цивилизованный мир управляет компьютером, который управляет.**

В крупном ФГУП одновременно запускаются по сложным технологическим и техническим цепочкам тысячи деталей, узлов, циклов сборки и испытаний. Профессионально подготовленная личность должна в таком случае кодировать своим именем многомерную цепочку диаграммы Ганта (представление сетевой графика). – одна многих десятков цепочек, в данном случае – изготовление и монтаж катодно - подогревательного узла мощного электронного прибора.

# Принципиальная технологическая схема изготовления Оксидного Катода – четыре цепочки



Роли обучаемых участников данной конкретной Игры («Дети»): Технолог, Администратор, три Производственника. Учителя («Деды»): Автор учебного Курса «Высокоэффективные катоды», Тьютор, Производственники, выполняющие текшую работу.

Цель Игры: Освоение цепочки и создание электронной документации (тексты, звук, чертежи, картинки, клипы), которые не просто обучат участников игры, но обновят на электронном уровне техническую и технологическую Базу данных предприятия, созданная десятки лет назад.

Процесс Игры в записи далее послужит электронным средством обучения студентов и новых рабочих. По результатам оценки успехов в этой Игре «Дети» получают денежное вознаграждение за создание электронной базы данных предприятия (проект «Гамлет»).

## Электронный инструментарий для подготовки и проведения Игры

1. Электронные Тесты и совместная работа по определению интересов обучаемых и выбору ролей. Наши Электронные Тесты имеют «бумажные» прототипы, но вопросы, ответы и их оценка могут давать и «Деды» и «Дети». *E-Tutor* допускает замену, т.е. соавторство и равноправие учителей и учеников.

[Тест по Потапову](#)

[Тест по Юнгу](#)

[Тест по Доузу](#)

2. Предварительная работа с ключевыми словами и понятиями.  
Система СООБР – СОавторское ОБРазование.

[Глоссарий](#)

3. Предварительная работа с организацией ассоциативного движения мысли.  
Система СООБР – СОавторское ОБРазование.

[Ассоциативный сгусток Курса](#)

4. Предварительная работа по логическому построению цепочек действия.  
Система СООБР – СОавторское ОБРазование.

[Построение цепочек](#)

5. «Оживление» принципиальной технологической схемы из Курса проф. Масленникова посредством установления каждому элементу схемы [Гиперссылки](#) на соответствующее место его электронного Курса

## Процесс Игры:

1. Организация в среде *Microsoft Project* тремя участниками Игры - Тьютором, выбранным администратором и выбранным технологом - Диаграммы Ганта по процессу Игры.
2. Представление на основе *E-Tutor* каждой из задач Диаграммы Ганта в виде мультимедийного «микропроекта» (тексты, картинки, чертежи, звуки, клипы), на основе общения с реальными производственниками, включая съемки их мастерклассов.
3. Засчитывать участникам Игры эти общения и съемки, как реальную работу с оценкой «зарплаты» по Диаграмме Ганта.

## Финальная часть

1. Участники Игры, желающие «повысить зарплату» посредством практической работы, повторяют сами мастерклассы. Их действия снимают, сравнивают и разбирают ошибки. Эти разборы также заносятся в База данных как элементы обучения.
2. Желающие «повысить зарплату посредством интеллекта» участвуют в «мозговом штурме «Живые Таблицы SKW» по методу проф. МГУ С.В. Кибальникова