



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР В РАМКАХ ИЗУЧЕНИЯ
ДИСЦИПЛИН ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА В
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Выпускная квалификационная работа
по направлению: 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
Направленность: «Экономика и управление»
Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:

57,96 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

«13» июня 2023 г.

Зав. кафедрой ЭУиП

к.э.н., доцент

Выполнил:

студент группы ЗФ-509-081-5-1

Антипова Анна Сергеевна

Научный руководитель:

Евплова Екатерина Викторовна

Челябинск

2023

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ.....	9
1.1. Сущность, виды, характеристика ролевых игр.....	9
1.2. Методические особенности разработки ролевых игр в процессе обучения экономическим дисциплинам	20
1.3. Технология проведения ролевых игр в процессе изучения дисциплин профессионального цикла.....	31
Выводы по 1 главе.....	39
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР (НА ПРИМЕРЕ ДИСЦИПЛИНЫ «ЭКОНОМИКА ОРГАНИЗАЦИИ») В ГБПОУ «МИАССКИЙ МАШИНОСТРОИТЕЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ».....	41
2.1. Характеристика базы исследования и анализ проведения ролевых игр в ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж».....	41
2.2. Рекомендации по разработке и применению ролевых игр по дисциплине «Экономика организации» в ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж».....	48
2.3. План-конспект занятия с применением ролевой игры по дисциплине «Экономика организации».....	52
Выводы по 2 главе	65
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	66
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	72
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.....	77

ВВЕДЕНИЕ

Переход от централизации отраслей народного хозяйства к рыночным отношениям непосредственным образом касается и среднего профессионального образования. Рыночные отношения в экономике резко повышают требования к профессиональной подготовке и использованию специалистов средней квалификации. Они по новому высвечивают работу специалиста на производстве, его место и роль в экономике, заставляют качественно улучшить профессиональную подготовку выпускников.

На сегодняшний день профессиональные образовательные организации остаются в значительной мере консервативными в содержании и методах обучения. Доминирует авторитарный стиль общения педагогов с обучающимися. Естественно при таких обстоятельствах выполнение социального заказа на «качественного» специалиста не может быть «качественным». Квалифицированный специалист отличается не тем, что работает больше, а тем, что работает иначе и, выполняя работу лучше, затрачивает гораздо меньше труда и времени, чем непрофессионал.

Основным в обучении такого специалиста является не овладение какой-то суммой конкретных знаний и навыков, а воспитание культуры профессионального мышления и профессиональной интуиции. Но ничего не может быть «вложено» в голову студента преподавателем. Методика должна быть построена так, чтобы стимулировать обучающихся к активным собственным действиям, направленным на усвоение.

К сожалению, в практике преподавания специальных дисциплин распространены установки на механические упражнения и заучивание. Такая заформализованная система за долгие годы сложила прочное представление: обучение – это обязательно тяжелый труд, рассчитанный более всего на память, зубрежку.

А ведь мы сами делаем обучение трудным, отказываясь от перспективной формулы «играя, обучай», которая является основой методики известных педагогов – новаторов. Приблизить обучение к

профессиональной деятельности позволяют активные методы обучения, создающие благоприятные условия для развертывания творческого потенциала личности, способствующие развитию познавательного интереса к предмету.

Поэтому особое внимание следует обратить на то, чтобы заинтересовать обучающихся предметом, научиться выделять в предстоящей работе главное, решать любые производственные проблемы.

В дидактике в последние годы требование активного усвоения знаний обучающимися, выдвинутое еще прогрессивными дидактами прошлого, получило научное обоснование, приобретя характер закона развития активности и самостоятельности обучающихся в познавательной деятельности. Реализация этого закона требует разработки и новых активных методов обучения.

Реорганизация высшего и среднего профессионального образования в стране главным образом нацелена на более полное удовлетворение потребностей общества в современных квалифицированных специалистах. Речь идет о повышении качества подготовки студентов.

Для этого требуется:

- 1) признание будущим специалистом уровня квалификации как фактора, гарантирующего ему большую заработанную плату;
- 2) широкие возможности для продвижения по иерархической лестнице;
- 3) необходимо пробудить у студентов интерес к овладению выбранной специальностью.

Чтобы удовлетворить все вышесказанные требования, педагогам приходится придумывать новые, интересные способы проведения своих занятий. Одним из способов пробудить у студентов интерес к овладению специальностью является ролевая игра.

Игра – это неотъемлемая часть человеческой жизни. Знаменитый нидерландский философ, историк, исследователь культуры, профессор Йохан Хейзинга написал книгу в 1938 году «Homo ludens» («Человек играющий»), в

которой он размышляет о роли игры в жизни отдельного человека и в жизни всей человеческой цивилизации.

Существует огромное разнообразие игр – спортивные, интеллектуальные, компьютерные и др. Сравнительно недавно в нашу жизнь вошли ролевые игры.

Ролевая игра имитирует реальную жизнь, реальную профессиональную деятельность. Это позволяет участникам игры экспериментировать, проверять разные способы поведения и даже совершать ошибки, которые в реальности нельзя себе позволить. Многие педагоги в наше время ищут разнообразные формы проведения занятий, которые отличаются от стандартных. Ежедневно педагог сталкивается с различными ситуациями, в которых он не может быть только исполнителем, а в каждом конкретном случае должен принимать самостоятельные решения, быть творцом учебно-воспитательного процесса.

Педагогическая деятельность всегда предполагает творчество. Среди различных активных методов, которые используются в учебной практике, хочется выделить деловую игру, так как именно она активизирует мыслительную деятельность студентов, развивает творческие способности будущих специалистов. В ролевых играх на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации: игра предоставляет участнику возможность побывать в роли экскурсовода, педагога, судьи, директора и т.п.

Использование ролевых игр значительно укрепляет связь (студент-преподаватель), раскрывает творческий потенциал каждого обучаемого. Опыт проведения ролевой игры показал, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу.

Ролевая игра формирует профессионально важные качества и профессиональные компетенции обучающихся, что делает их более конкурентоспособными на рынке труда.

Актуальность исследования состоит в том, что ролевая игра побуждает интерес к выбранной профессии, повышает эффективность усвоения материала обучающимися.

Рассмотренная в выпускной квалификационной работе тема «Использование ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации» является актуальной и необходимой для глубокого изучения.

Объект исследования – ролевые игры в процессе изучения дисциплин профессионального цикла.

Предмет исследования - разработка и применение ролевых игр по дисциплинам профессионального цикла ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж».

Цель исследования – теоретическое обоснование и разработка ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Экономика организации» в ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж».

Исходя из поставленной цели, можно сформулировать следующие задачи:

1. Раскрыть сущность, виды, характеристику ролевых игр;
2. Выявить методические особенности разработки ролевых игр в процессе обучения экономическим дисциплинам;
3. Проанализировать технологию проведения ролевых игр в процессе изучения дисциплин профессионального цикла;
4. Охарактеризовать базу исследования и проанализировать ролевые игры в ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж»;
5. Дать рекомендации по разработке и применению ролевых игр по дисциплине «Экономика организации» в ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж»;
6. Разработать план-конспект занятия с применением ролевой игры по дисциплине «Экономика организации».

Теоретическая значимость проведенного исследования заключается в анализе педагогической и методической литературы, в результате которого выделены основные составляющие проведения ролевых игр.

Практическая значимость: разработанная ролевая игра будет способствовать развитию основных видов мышления и творческих способностей, стремления самому создавать продукт собственной деятельности, опираясь на собственные знания и умения студентов ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж».

Теоретико-методологической базой исследования послужили научные труды Э. Берн, М.М. Бирштейн, А.А. Вербицкого, Ю.Д. Красовского, Д.А. Новикова, Е.А Хруцкого, в которых раскрыт педагогический потенциал ролевых игр; В.Г. Алапьевой, А.М. Гуревича, А.К. Зайцева, Н.А. Кислякова, Н.Т. Саврукова, где охарактеризованы этапы ролевой игры, роль педагога на каждом из них.

Для решения поставленных задач использован комплекс **методов исследования:** теоретический (анализ психолого-педагогической и учебно-методической литературы) и эмпирические (лично-ориентированный подход, при помощи которого создается основа для признания приоритета личности обучающихся в образовательном процессе, и позволяет строить содержание образования с учетом его индивидуальных интересов и способностей; аналогия, метод опроса, наблюдения, анкетирования).

База исследования: государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Миасский машиностроительный колледж».

Сокращенное наименование базы исследования: ГБПОУ «МиМК».

Адрес базы исследования: 456318, Россия, Челябинская область, г. Миасс, пр.Октября, д.1 тел. (8-3513) 53-04-95, e-mail: miassmk@mail.ru.

Структура работы:

В первой главе рассмотрены теоретические аспекты использования ролевых игр в процессе изучения экономических дисциплин в профессиональной образовательной организации, а именно сущность, виды,

характеристика ролевых игр, методические особенности разработки ролевых игр в процессе обучения экономическим дисциплинам, особенности проведения ролевых игр в процессе обучения экономическим дисциплинам.

Во второй главе проведена практическая работа по разработке и применению ролевых игр (на примере дисциплины «Экономика организации»), а именно характеристика базы исследования и анализ проведения ролевых игр в ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж», даны рекомендации по разработке и применению ролевых игр по дисциплине «Экономика организации» в ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж», разработан план-конспект занятия с применением ролевой игры по дисциплине «Экономика организации».

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

1.1. Сущность, виды, характеристика ролевых игр

Современный мир характеризуется усилением конкуренции, что ведет к изменению требований к подготовке выпускников профессиональных образовательных организаций. Специфическими особенностями специалистов становится умение подходить творчески к своей деятельности, готовность к изменению профиля работы или полной переподготовке в соответствии с изменениями сферы труда и занятости. Возникла прямая зависимость между качеством подготовки специалиста, его трудоустройством, дальнейшей профессиональной карьерой. Поэтому при создании модели подготовки специалиста предполагается использование методов обучения, способствующих эффективному развитию имеющихся у студентов способностей и формированию навыков самостоятельности, системности мышления, умению перестраиваться в современном стремительно меняющемся обществе.

В отечественной и зарубежной литературе из всех активных технологий обучения чаще всего ролевые и ролевые игры. Различие между ролевой и деловой игрой мы видим в задачах, реализуемых в них. В ролевых играх воссоздается личностное взаимодействие, не ограниченное профессиональной деятельностью, а в деловых играх проигрываются ситуации, приближенные к реальной профессиональной деятельности [37, с.156].

У ролевой и ролевой игр есть общие черты, так, например, они характеризуются устойчивой дидактической структурой, усложненной за счет включения в нее учебно-воспитательных целей. Под дидактической структурой игры понимается совокупность компонентов и этапов игры. В качестве компонентов игры выступают цель, правила игры, содержание,

сюжет, воображаемая ситуация, роль и игровые действия по ее реализации, игровое употребление предметов - их условное замещение, отношения между участниками игры [22,с.203].

Ролевая игра характеризуется следующими общими чертами:

— жизненность и типичность конкретных ситуаций, рассматриваемых в деловых играх, наличие обстановки, в условиях которой необходимо проводить анализ проблемной ситуации и принимать решения;

— отсутствие полной информации, принятие решения в условиях неопределенности, риска или противодействия, невозможность полной формализации задачи;

— наличие конфликтности и скрытых резервов;

— динамичность процесса управления, возможность влияния принятых ранее решений на изменение обстановки в последующие моменты;

— наличие действующих лиц в системе управления: игроков, исполняющих роли должностных лиц, игроков-экспертов и игроков-организаторов, готовящих материалы для ролевой игры, выдающих информацию и направляющих ход игры;

— наличие правил и регламентация игры.

В зарубежной педагогике термин «ролевая игра» обозначает:

- вид упражнений, имитирующих ролевое общение;

- форму разыгрывания коротких сценок;

- устное учебное задание, обозначающее инсценировку ситуаций для решения определенной учебной проблемы;

- прием свободной импровизации студента в рамках заданной ситуации

-форму практического занятия, представляющую собой предвосхищение и имитацию реальных ситуаций;

-simulation (моделирование, воспроизведение), обязательным элементом которого является разрешение проблемы [31, с. 187].

Анализ российской и зарубежной литературы, позволил определить сущность ролевой игры как социальной, моделирующей реальную жизнь. Ролевая игра представляет собой имитацию трудовой деятельности, а также отдельных сторон жизни. Участников игры не связывает отсутствие реальных материальных орудий и средств имитируемой деятельности, их заменяет воображение. В результате в ролевой игре развивается воображение и творческие способности [3, с .38].

Сопоставляя ролевые игры с традиционными формами проведения занятий, можно сделать вывод о том, что ролевые игры имеют ряд преимуществ:

1. В ролевой игре достигается более высокий уровень общения, чем при традиционном обучении, так как ролевая игра предполагает реализацию конкретной деятельности (обсуждение проекта, участие в конференции, беседа с коллегами).

2. Ролевая игра представляет собой коллективную деятельность, предполагающую активное участие всей группы и каждого члена группы.

3. Выполнение разнообразных заданий приводит к конкретному результату, благодаря чему у обучаемых возникает чувство удовлетворения от совместных действий, желание ставить и решать новые задачи.

4. В ролевой игре формируются и вырабатываются навыки установления контакта; правильного восприятия и оценки партнера как личности; выработки стратегии и тактики общения; выбора при этом наиболее подходящих форм и средств [31, с. 178].

Характерной особенностью активных технологий обучения является то, что они побуждают обучаемых к совместной деятельности. При этом их активность носит не кратковременный характер: так, во время ролевой игры период активной деятельности обучаемых не меньше периода деятельности преподавателя.

Ролевая игра предполагает совместную деятельность, поэтому в ней снимается противоречие между коллективным характером будущей

профессиональной деятельности и индивидуальным характером усвоения знаний.

Технология ролевых игр, направленная на обучение профессиональному общению, имеет ряд особенностей [8, с. 45].

1. Ролевая игра должна базироваться на реальном речевом материале, отражающем конкретную ситуацию общения в профессионально-трудовой сфере.

2. В ролевой игре преобладает момент самообучения над обучением. Обучаемые привлекаются как к составлению деловой игры, так и к оценке ее по параметру: достигнута коммуникативная цель или нет. Участие обучаемых в организации и проведении деловой игры активизирует их мыслительную деятельность, повышает творческую активность, так как позволяет им на деле применить свои знания. Достижение успеха в ролевой игре зависит в большей мере от знания, что стимулирует интерес к, способствует возникновению желания расширить свои возможности.

3. Существенный момент в ролевой игре – ее проблемность. Конечно, и в профессионально-трудовой сфере есть ряд типичных ситуаций, однако здесь чаще, чем в какой-либо другой, возникают проблемные ситуации, требующие оперативного решения. Большую методическую ценность представляют ролевые игры, стимулирующие возникновение все новых и новых ситуаций общения. Такие ролевые игры позволят привлечь как можно большее число обучаемых к участию в ней.

4. В ролевой игре одними из ведущих являются принципы совместной деятельности и диалогического общения участников, последовательная реализация которых обеспечивает активное развертывание содержания этой игры. В ролевой игре участники самоутверждаются не только как личности, но и, прежде всего, как специалисты в своей области трудовой деятельности.

5. Ролевая игра предполагает взаимодействие ее участников. Исходя из классификации форм человеческого взаимодействия, можно выделить следующие типы деловых игр – игра-сотрудничество (например, достижение

договоренности между российской и зарубежной фирмами о совместном строительстве завода), игра-соревнование (например, подготовка и обсуждение проектов производства и сбыта какого-либо вида продукции соперничающими фирмами), игра-конфликт (например, беседа руководства российского предприятия с представителями зарубежной фирмы по поводу срыва поставок нового оборудования). Каждый тип игры отличается спецификацией целей, на достижение которых направлены усилия ее участников [5, с. 36].

Анализируя принципы разработки и применения ролевых игр в учебно-воспитательном процессе, можно сделать вывод о том, что в них не только сохраняются, но и значительно дополняются и совершенствуются следующие характеристики ролевых игр: ситуативность; тематичность; моделирование естественного речевого общения; осуществление учебной деятельности посредством игровой; коллективная деятельность; реализация принципа воспитывающего обучения.

Как известно, игра в качестве средства активного обучения детей и взрослых стала использоваться достаточно давно и довольно стихийно. Самым близким предшественником деловых игр является зародившаяся в 17-18 веках военная игра. «Первое упоминание ролевой игры значилось как «военные шахматы», потом как “маневры на карте”. Интересно, что в 19 веке «военные игры должны были служить для того, чтобы разбудить внимание молодых военнослужащих и уменьшить трудности при обучении”. Один из прусских генералов применял игровой метод при обучении офицеров» [34].

По оценкам экспертов метод ролевых игр применительно к производственно-хозяйственной деятельности был впервые применен в нашей стране. В этом смысле «первые игры были ориентированы не на учебные цели, а создавались как средство подготовки реальных управленческих решений».

Первая деловая игра ("Перестройка производства в связи с резким изменением производственной программы") была проведена в 1932 году в

Ленинградском инженерно-экономическом институте и была названа ее автором Марией Мироновной Бирнштейн организационно-производственным испытанием. В игре участвовали как студенты, так и руководители предприятий [42, с. 67].

Проводимые в тридцатые годы деловые игры предназначались «для отработки в лабораторных условиях новых форм организации производства, систем диспетчерского управления, деятельности персонала электростанций в аварийных ситуациях» и т.п.

Однако история развития деловых игр в России, начавшись в 30-х годах, примерно тогда же была и прервана. Исследователи указывают разные причины такой приостановки традиции. С одной стороны, ссылаются на военное время, нехватку ресурсов, с другой стороны, фиксируют, что «свободные высказывания участников, множество вариантов решения проблем, наработанные в ходе деловых игр, сделали этот вид деятельности опасным и не совместимым с режимом тотальной регламентации» [6, с. 122].

По мнению экспертов, во многом возрождение деловых игр в России связано с деятельностью в 50-х годах Московского методологического кружка, лидером которого был Г.П. Щедровицкий [37, с. 145]. Идеи и методы, разработанные Г.П. Щедровицким, легли в основу большой практической работы его сторонников и обучающихся, которые провозгласили новую эпоху игр под названием организационно-деятельностные игры (ОДИ). Сочетание жестко структурированной деятельности с сильнейшим давлением на личность каждого участника давало невиданные плоды: разрабатывались варианты развития ситуаций с высокой степенью неопределенности. Метод стал применяться как средство решения сложных межпрофессиональных комплексных проблем.

Еще одним важным событием, послужившим возрождению и активной пропаганде деловых игр, была школа «Деловые игры и их программное обеспечение», состоявшаяся в 1975 в Звенигороде, под Москвой, по инициативе Центрального экономического института АН СССР и

экономического факультета МГУ. Эта школа сыграла важную роль в советском «игростроении». С момента Звенигородской встречи советские деловые игры стали развиваться весьма интенсивно. К ядру стали присоединяться сотрудники многочисленных вузов и научных учреждений. Стали появляться не только все новые и новые ролевые игры, но и теоретические работы. Возникли имитационные игры не только на экономические, но и на другие темы, например, биологические, медицинские, архитектурные [9, с. 89].

Итак, 70-е годы — это время популяризации деловой игры как метода активного обучения, когда разработкой и внедрением игр занимались энтузиасты, опыт которых стал широко пропагандироваться.

1970-80 годы — время всплеска деловых игр, различных по методологии и методу проведения. В этот период появляются целые школы обучающих игр: Таллиннская школа В.К. Тарасова, ролевые игры в тренинге, деловые игры в педагогике и т.п.

Восьмидесятые годы — это, с одной стороны, эскалация ролевой игры, «...когда игры стали широко использоваться в различных отраслях народного хозяйства и тиражироваться в специальной методической литературе», а, с другой стороны, их профессионализация, «когда стали развиваться разнообразные игровые культуры обучения руководителей».

В период экономических реформ 80-90 гг. начинается использование игрового подхода для решения серьезных экономических (например, «Введение арендного подряда» на пивоваренном заводе Омска, «Введение хозрасчета в конструкторско-технологических подразделениях» Центр атомного судостроения в г. Северодвинске, «Реорганизация верфи» Николаевск-на-Амуре), экологических (например, игра, посвященная решению задачи сохранения экологии озера Байкал) и даже политических (например, выборы руководителя на ВАЗе) проблем [53, с. 89].

За рубежом первые ролевые игры были разработаны и проведены в 50-х годах в США. Первые игры применялись преимущественно для обучения

студентов-экономистов и будущих руководителей фирм. «Первая машинная игра американской фирмы «Рэнд корпарейшн», предназначенная для офицеров службы материально-технического обеспечения американского военно-воздушного флота, была разработана в 1955 г. и хотя она была военной, ее проблематика носила экономический характер, поскольку в игре имитировалось управление снабжением запасными частями военно-воздушных баз США, размещенных по всему миру».

Поиск новых форм обучения подтолкнул американских ученых, представлявших фирму «Америкэн Основы права ассоциейшн» к разработке управленческой игры с применением ЭВМ [33, с. 167]. Первый эксперимент с этой игрой был проведен в 1957 году (в ней участвовало 20 президентов крупных фирм), и впоследствии эта разработка послужила прототипом множества ролевых игр.

На сегодняшний день практика ролевых игр в мире очень популярна. Особенно активно деловые игры используются в практике высшего образования, многие колледжи являются новаторами в методике преподавания деловых игр. Сегодня насчитывается уже несколько тысяч различных видов обучающих игр. Издаются пособия, каталоги и справочники по деловым играм, проводятся регулярные школы и семинары. Создана Международная ассоциация по имитационному моделированию игр.

На сегодняшний день в литературе существует большое разнообразие типологий и классификаций деловых игр. Приведем примеры некоторых из них. «В зависимости от того, какой тип человеческой практики воссоздается в игре и каковы цели участников, различают деловые игры учебные, исследовательские, аттестационные».

Принципиально зафиксировать, что данная типология «вписывает» деловую игру в широкий контекст социальной деятельности, фиксируя ее возможности не только как метода обучения, но и как метода оценки, изучения, управления.

Помимо указанной типологии, в основу которой положены критерии типа практики и целей, исследователи выделяют и такие критерии как: время проведения, результат, методология и т.п., например, классификация ролевых игр Л.В. Ежовой [23, с. 145]:

1. «По времени проведения:

- без ограничения времени;
- с ограничением времени;
- игры, проходящие в реальное время;
- игры, где время сжато.

2. По оценке деятельности:

- балльная или иная оценка деятельности игрока или команды;
- оценка того, кто как работал, отсутствует.

2. По конечному результату:

- жесткие игры – заранее известен ответ (например, сетевой график), существуют жесткие правила;
- свободные, открытые игры – заранее известного ответа нет, правила изобретаются для каждой игры свои, участники работают над решением неструктурированной задачи.

3. По конечной цели:

- обучающие – направлены на появление новых знаний и закрепление навыков участников;
- констатирующие – конкурсы профессионально мастерства;
- поисковые – направлены на выявление проблем и поиск путей их решения

5. По методологии проведения:

- луночные игры – любая салонная игра (шахматы, “Озеро”, “Монополия”). Игра проходит на специально организованном поле, с жесткими правилами, результаты заносятся на бланки;

— ролевые игры – каждый участник имеет или определенное задание, или определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии с заданием [23, С.146];

— групповые дискуссии – связаны с отработкой проведения совещаний или приобретением навыков групповой работы. Участники имеют индивидуальные задания, существуют правила ведения дискуссии (например, игра “Координационный Совет”, “Кораблекрушение”);

— имитационные – имеют цель создать у участников представление, как следовало бы действовать в определенных условиях (“Межцеховое управление” — для обучения специалистов ПДО, “Сбыт” — для обучения менеджеров по продажам и т.д.);

— организационно-деятельностные игры (Г.П. Щедровицкий) — не имеют жестких правил, у участников нет ролей, игры направлены на решение междисциплинарных проблем. Активизация работы участников происходит за счет жесткого давления на личность;

— инновационные игры (В.С. Дудченко) — формируют инновационное мышление участников, выдвигают инновационные идеи в традиционной системе действий, отрабатывают модели реальной, желаемой, идеальной ситуаций, включают тренинги по самоорганизации;

— ансамблевые игры (Ю.Д. Красовский) — формируют управленческое мышление у участников, направлены на решение конкретных проблем предприятия методом организации делового партнерского сотрудничества команд, состоящих из руководителей служб» [23, с. 147].

К сожалению, указанная выше типология, с одной стороны, пытается задать многокритериальную сетку для анализа, но, с другой стороны, ей не удастся избежать некоторых неточностей (например, пункт 5, согласно которому салонная игра, ролевая игра — это виды деловых игр). Эти

погрешности являются достаточно типичными и встречаются и в других типологиях.

В качестве оснований классификаций ролевых учебных игр используют и такие признаки как [42, С.58]:

- степень формализации процедуры («жесткие» и «свободные» игры);
- наличие или отсутствие конфликта в сценарии (ролевые игры в кооперативных ситуациях, конфликтных ситуациях с нестрогим соперничеством, в конфликтных ситуациях со строгим соперничеством);
- уровень проблемности («первый уровень предполагает обнаружение и постановку проблем, требующих разрешения при анализе конкретной игровой ситуации»; второй уровень «характеризуется вовлечением студентов в соразмышление, в активный поиск путей и средств решения поставленных вопросов»);
- степень участия студентов в подготовке деловых игр (игры с и без домашней подготовки);
- длительность процедуры игры (мини-игры, длящиеся несколько минут, игры, длящиеся несколько дней) и т.п.;
- характер моделируемых ситуаций (игра с соперником, с природой, игра-тренаж);
- характер игрового процесса: игры с взаимодействием участников и без взаимодействия;
- способ передачи и обработки информации (с применением текстов, ЭВМ и т.п.);
- динамика моделируемых процессов (игры с ограниченным числом ходов, с неограниченным, саморазвивающиеся);
- тематическая направленность и характер решаемых проблем («игры тематические, ориентированные на принятие решений по узким проблемам»; «игры функциональные, в которых имитируется реализация отдельных функций или процедур управления»; «игры комплексные, моделирующие управление определенным объектом или процессом в целом»).

1.2. Методические особенности разработки ролевых игр в процессе обучения экономическим дисциплинам

Процесс проведения ролевой игры в процессе обучения экономическим дисциплинам зависит, в первую очередь, от четкого моделирования элементов, как плана содержания, так и плана выражения. При непосредственной подготовке ролевой игры преподаватель обрабатывает материал плана содержания, которым его снабжают сами обучаемые, определяет тип игры, состав участников, цели каждого коммуниканта, планирует возможные пути их достижения, прогнозирует проблемные ситуации, которые могут возникнуть в процессе решения поставленных задач, конкретизирует место общения, готовит необходимый реквизит [8, С.135].

На этапе реализации преподаватель определяет цель коммуникации, роли и ролевые отношения участников общения, уточняет задачи каждого коммуниканта, дает задание по оценке результатов ролевой игры незадействованной части группы обучаемых. При проведении ролевой игры преподаватель выполняет роль «администратора»: направляет общение, выводит его из тупика, создает новые проблемы (если не реализованы все речевые возможности коммуникантов), изменяет направление игры посредством введения новых участников и т.д. При этом исправляются только те ошибки, которые затрудняют или нарушают коммуникацию. Исправление происходит путем подсказки правильного варианта.

На оценочном этапе преподаватель выслушивает мнение «группы экспертов», следивших за ходом игры, но не участвовавших в ней: достигнуты ли цели игры или нет, какие другие более эффективные пути достижения этих же целей возможны и др. Далее преподаватель сам подводит итог, завершив его оценкой корректности участников коммуникации [11, С.92].

Из вышеизложенного следует, что ролевая игра опирается, прежде всего, на взаимодействие преподавателя и группы слушателей. А для

создания атмосферы, необходимой для успешного обучения именно профессиональному обучению, преподаватель должен не только хорошо знать свой предмет, но и не бояться показать свою некомпетентность в вопросах специальности обучаемых, прислушиваться к их мнению, стараться при помощи собранных сведений усовершенствовать процесс обучения.

Опыт работы показывает, что комплекс ролевых игр в процессе обучения экономическим дисциплинам, включенный в процесс обучения позволяет рассматривать ролевую игру как технологию активизации обучения, основанный на сочетании индивидуальной и групповой работы, причем последняя выводится на первый план [17, С.128].

Если обычно при обучении единственным центром учебной коммуникации является преподаватель, то в условиях метода активизации существует множество динамически меняющихся центров. Ими поочередно становятся все члены группы; каждый из них, таким образом, не только активно включается в процесс общения (человек, находящийся в центре коммуникации, является всегда наиболее активным участником соответствующего процесса), но получает реальную возможность удовлетворения социально важных потребностей в престиже, статусе, внимании и уважении со стороны окружающих. Каждая сфера коммуникации развивается внутри конкретной профессии в процессе социализации личности.

Таким образом, эффективную подготовку специалистов разумно осуществлять, прежде всего, на функциональном уровне с учетом конкретной специальности, поскольку в профессиональном обучении, как нигде более, проявляется тенденция приблизить процесс обучения к деятельности человека [21, С.48].

Таковы основные особенности метода ролевых игр, обеспечивающие успешность его внедрения. Необходимо подчеркнуть, что, являясь воссозданием контекста труда в его предметном и социальном аспектах, процесс ролевой игры остается процессом педагогическим, направленным на

достижение целей обучения и воспитания. Участвуя в этих формах учебной работы, обучаемый усваивает знания в реальном процессе подготовки и принятия решений, обеспечения соответствующих действий в контексте их регуляции.

Ролевая игра выступает в учебном процессе как средство обучения и средство контроля, как средство активизации учебной деятельности студентов и организации коллективного взаимодействия, как средство повышения уровня мотивации обучаемых [24, С.156].

Технология подготовки и проведения ролевой игры [33, С.178].

В любой деловой игре можно выделить этапы, то есть последовательность шагов по ее проведению.

Введение в игру. Обычно на этом этапе участников знакомят со смыслом, целями и задачами проводимой игры, общим регламентом, осуществляют консультирование и инструктаж. Однако в случае необходимости игре может предшествовать лекция или беседа по актуальным проблемам, затрагиваемым в игре.

Разделение слушателей на группы.

Оптимальный размер группы 5–7 человек; в каждой группе выбирается лидер и, при необходимости, распределяются игровые роли. Роли могут распределяться как в начале игры, так и по мере необходимости, по ее ходу. Например, для внутрикомандной работы разыгрывается один комплект ролей, а для пленума (межгруппового взаимодействия) – другой. Деятельность по формированию игровой группы предполагает оценку индивидуальных качеств обучаемых, степени их подготовленности к ролевой игре, их игровой мотивации (формальное участие или искренняя заинтересованность, стремление отличиться или же научиться новому). Все участники должны хорошо знать условия и правила игры и соблюдать их. Цель игры должна соответствовать потребностям ее участников. Эффективность игры резко снижается из-за участия в ней некомпетентных людей, незнакомых с ее теоретическими основами и тем родом деятельности, который она

имитирует. Для большинства игр желателен однородный по уровню знаний, опыта и компетентности состав участников. Не менее важно, чтобы между ними установились отношения доверия и открытости. Только в этом случае оценки, советы, замечания и критика будут правильно восприниматься и окажут обучаемым реальную помощь. Перечисленные требования относятся не только к непосредственным участникам-игрокам, но и к зрителям, которые тоже входят в круг обучаемых, выполняют в процессе игры роли наблюдателей, аналитиков, оценщиков и др. [33, С.179].

Погружение в игру. На этом фрагменте слушатели получают «игровое задание», например, разработать «визитную карточку команды», подготовить мини-презентацию, сделать комплимент партнерам по игре или принять участие в тренинге на совместимость и «срабатываемость» участников. Существуют специальные упражнения, осуществляющие функцию «погружения» в игровое взаимодействие. Их выбор зависит, прежде всего, от намерений и ожиданий организатора игры, а также от особенностей аудитории и времени, отводимого на такую форму занятий. [29, С.56].

Изучение и системный анализ ситуации или проблемы. Эта работа осуществляется в каждой группе (проблематизация). Участники игры анализируют предлагаемую ситуацию, осуществляют диагностику и ранжирование проблем, договариваются о терминологии, формулируют проблемы и т.д. Кроме того, они получают не только информацию, материалы для анализа, но и установки по поведению и правилам игры, следовательно, происходит процесс ознакомления с правилами и вхождение в ролевое поведение.

Игровой процесс. На этом этапе в соответствии с принятой в каждой группе стратегией осуществляется поиск или выработка вариантов решений, прогнозирование возможных потенциальных проблем, рисков и других последствий рассматриваемых решений и конкретных действий. В ходе дискуссии вырабатывается коллективное решение, затем разрабатывается и обосновывается проект, который визуализируется на плакатах или слайд-шоу

, делаются расчеты и заполняются документы, необходимые для решения и его презентации на пленуме с применением стандартных ППП. На этом этапе необходимо использовать сеть Интернет для коммуникации и сбора информации; различные поисковые системы. Консультации с преподавателем могут проводиться по электронной почте, с помощью форумов и чатов в реальном времени. Это представляется весьма важным в условиях заочного обучения и наличия дефицита времени. Среди Интернет-ресурсов, наиболее часто используемых в самостоятельной работе, следует отметить электронные библиотеки, образовательные порталы, тематические сайты, библиографические базы данных, сайты периодических изданий. Важно отметить, что использование информационных технологий в самостоятельной работе студентов позволяет не только интенсифицировать их обучение, но и закладывает прочную основу их дальнейшего непрерывного самообразования. Для выполнения расчетов, подготовки презентаций рекомендуется использовать стандартные пакеты прикладных программ [29, С. 57].

Общая дискуссия или пленум. Каждая группа делегирует представителя своей команды для презентации и обоснования своих решений или проектов (обмен мнениями, оппонирование, вопросы и ответы). Для проведения межгруппового общения изменяется пространственная среда игры и распределяются специальные роли, как правило, исполняющие игровые функции («адвокат дьявола», провокатор, оппонент, критик и т.д.). На пленуме активно работают экспертные группы, которые оценивают не только результаты проективной деятельности команд, но и культуру коммуникации и презентации. По итогам дискуссии может выступить и преподаватель, но лишь с комментариями по содержанию дискуссии, по проектам, а не вообще по всей игре. Кроме того, преподавателю на этом этапе приходится вести пленум, а, следовательно, ставить вопросы и корректно управлять процессом обмена мнениями.

Подведение итогов игры. Необходимость этого этапа особенно важна, так как здесь оцениваются решения и проекты, происходит знакомство с разными стратегиями, определяется их эффективность и конкурентоспособность. Кроме того, на этом этапе подсчитываются баллы, штрафные и поощрительные очки, выявляются лучшие команды, игроки, проекты. Именно на этом этапе игра получает логическое завершение, особенно если ее итоги подводит не только преподаватель – организатор игры, но и представители практики, специалисты по исследуемой проблеме. Система оценивания в конечном итоге должна соотносить планируемые цели и полученный результат игры. Кроме того, она должна предполагать оценку в определенных шкалах качества вырабатываемых решений и проектов; позволять оценивать деятельность каждого отдельного участника и работу команды; оценивать личные характеристики участников игры. Грамотное подведение итогов помогает участникам адекватно оценить свои сильные и слабые стороны, утвердиться в собственном мнении, сделать соответствующие выводы. При подведении итогов игры желательно ранжировать ее участников в зависимости от достижений, анализировать и объяснять причины успеха лидеров и отставания аутсайдеров [18, С.145].

Рефлексия (лат. *reflexio* – отражение, следствие чего-либо, размышление, полное сомнений, противоречий; анализ собственного психического состояния). Это важный фрагмент игры, устанавливающий обратную связь, позволяющий провести мониторинг мнений и выяснить степень удовлетворенности, потери и приобретения. Именно рефлексия позволяет преподавателю не просто выявить степень удовлетворенности, обучаемых проведенной игрой и принятыми решениями, а услышать информацию о трудностях, которые испытали участники, об их успехах и личных достижениях.

«Выгрузка из игры». Существует много техник, способствующих «выгрузке» участников из игрового процесса. Их выбор зависит от целей игры и игротехнической компетентности преподавателя. Завершающая часть

игры может быть посвящена размышлениям участников об их будущем, о перспективах использования в учебном процессе такого рода технологий обучения, домашним заданиям и т.д. В зависимости от целей игры можно также поменять местами два последних фрагмента, так как рефлексия, кроме того, может потребовать достаточно большого времени и после нее иногда бывает сложно переключиться на игровое взаимодействие. [36, С.139].

Большие возможности для повышения эффективности игрового обучения и выходящего за пределы игровой процедуры дальнейшего самопознания ее участников дает видеозапись. С ее помощью становится возможным для участников игры:

- посмотреть и проанализировать свое поведение как бы со стороны,
- а для руководителя и всех участников:
 - отобрать, отдельно рассмотреть и детально обсудить наиболее важные эпизоды игры, подобрать оптимальные варианты поведения;
 - проверить правильность самооценок игроков, а также оценок наблюдателей и руководителя;
 - установить степень успеха обучаемых посредством сопоставления фрагментов первого и повторных проигрываний ими одних и тех же ролей или ситуативных действий [45, с. 47].

При просмотре видеозаписи следует обращать особое внимание на корректность ее использования. Так, например, многократные показ и публичное обсуждение ошибочных форм поведения отдельных игроков может задевать их чувство собственного достоинства.

Один из важнейших факторов успеха деловой игры — это руководство игрой, контроль за ее процессом. Руководитель выполняет в организации игры следующие функции [47, с. 142]:

- оценивает целесообразность проведения игры и формирует (лучше на основе добровольности) состав ее участников;
- знакомит с условиями и правилами игры, консультирует участников;

—готовит или адаптирует применительно к конкретным условиям базу данных для начального периода игры; устанавливает ее регламент;

—осуществляет текущий контроль за соблюдением правил игры;

—следит за соблюдением в процессе игры этических норм, защищает «меньшинство» от группового давления и предотвращает возможные личные обиды и конфликты;

—помогает выявлять и анализировать неэффективные способы действий и овладевать эффективными моделями поведения;

—следит за ориентацией игрового процесса на достижение поставленных целей, предотвращает возможные отклонения и «заносы» (например, переход участников ролевой игры к выяснению личных взаимоотношений);

—собирает по завершению игры ее рабочие документы (решения задач, отчеты и т.п.) и проверяет правильность их заполнения;

—оценивает результаты выполнения заданий, поведение участников и т.п., делает общие выводы, дает частные рекомендации конкретным участникам игры.

Для выполнения этих и некоторых других функций руководитель должен обладать соответствующими качествами [28, с. 87]:

—чувствовать состояние участников и обладать коммуникационными способностями;

—уметь вербализировать (точно выразить в словах) чувства и поведение участников и делать обобщения;

—быть объективным, не стоять на стороне какого-либо участника или команды;

—уметь корректно сопоставлять правильные и неправильные позиции участников, не задевая чувство собственного достоинства их носителей;

—быть внимательным к каждому участнику, учитывать интересы отдельных игроков и всей группы;

—уметь понятно представить ситуацию, обрисовать и показать правильные образцы поведения;

—быть готовым находиться в тени, на заднем плане игры, удерживаться от чрезмерного вмешательства в ее процесс, предоставляя тем самым самую широкую свободу действий ее участникам.

В полной мере удовлетворять этим и некоторым другим требованиям может лишь квалифицированный и опытный руководитель [43, с. 76].

Очень важно определить время и место деловой игры в учебном процессе. В неподготовленной для игры в психологическом плане аудитории студентов новизна формы занятий может чрезвычайно отвлечь внимание обучаемых от сюжета игры и даже вызвать непонимание. Поэтому, на наш взгляд, на начальном этапе обучения студентов деловую игру следует проводить в конце изучаемой темы, предваряя поведение самой игры подготовительными мероприятиями: работой в парах, микрогруппах с постановкой конкретных небольших заданий, с использованием различных рода опор: схем, таблиц [11, с. 157].

Наряду с обсуждением игры по вышеперечисленным критериям необходимо обратить внимание на деловую этикет в одежде и на соответствие одежды игроков исполняемым ролям.

Анализ результатов позволяет сделать вывод о том, что на успешность деловой игры влияют следующие факторы: 1) лингвистические; 2) дидактический фактор (подготовленность к игре всем ходом предшествующих занятий); 3) психологические факторы (проводится ли игра в первый раз, настроена ли учебная группа на продуктивное сотрудничество, активная позиция каждого студента по отношению к происходящему и к своей роли в ролевой игре).

Таким образом, в ролевой игре в процессе обучения экономическим дисциплинам присутствует особый игровой контекст, разворачивающийся в соответствии с сюжетом, определенными игровыми правилами и предусматривающий ролевое взаимодействие участников. В игре

присутствуют цели – игровые и учебные. В деловой игре происходит моделирование значимых для участников игры проблемных ситуаций профессионального общения, способствующих формированию устойчивых навыков и умений делового общения [5, с. 56].

Методологические трудности и зоны риска при конструировании ролевых игр

Большинство исследователей и разработчиков деловых игр фиксируют следующий ряд трудностей в использовании и проектировании деловых игр:

– отсутствие общепринятой (или хотя бы разделяемой большинством исследователей и практиков) концепции деловой игры;

– некритическое заимствование технологий ролевых игр при перенесении их в разные дисциплинарные практики;

– методологические трудности в оценке эффективности разных видов ролевых игр;

– трудности воспроизведения и тиражирования деловых игр, из-за отсутствия их целостных описаний

– опережение эмпирическими разработками ролевых игр их теоретических описаний [26, с. 165].

Отдельно можно выделить и социально-психологические «сбои» в деловой игре. Многие из них вызваны двуплановым характером игры, когда реальный и условный планы начинают «конфликтовать». Доминирование реального плана над условным планом происходит, если:

а) личностные отношения вне игры переносятся в игру;

б) конфликт, возникший в рамках игровых ролей, затрагивает отношения и вне игры;

в) кто-либо из участников игры «использует» игровые ситуации и взаимоотношения в группе для «решения» своих внутренних, глубоко личностных проблем.

Отрефлексированные выше трудности, позволили исследователям сформулировать следующие практические советы преподавателю как проектировщику и пользователю обучающих ролевых игр [27, с. 163];

1. Ролевые игры в процессе обучения экономическим дисциплинам достаточно трудоемкая и ресурсо-затратная форма обучения, поэтому ее стоит использовать только в тех случаях, когда иными формами и методами обучения невозможно достичь поставленных образовательных целей. Это означает, что ролевые игры имеет смысл использовать в тех случаях, когда важны:

- получение целостного опыта выполнения будущей профессиональной деятельности;
- систематизация в целостную систему уже имеющихся у обучающихся наметок к умениям и навыкам;
- получение опыта социальных отношений;
- формирование профессионального творческого мышления.

2. Внедрение в учебный процесс хотя бы одной игры... приводит к необходимости перестройки всей используемой преподавателем методики обучения.

В ролевой игре нельзя играть в то, о чем студенты не имеют представления, это ведет к профанации деловой игры. Это означает, что компетентностное участие обучающихся в игре требует заблаговременной их подготовки (например, следует предварительно учить дискуссии, методам анализа ситуации, методам разыгрывания ролей и т.п.)

3. Важно избежать крайности редуцирования деловой игры, с одной стороны, к тренажу, с другой стороны, к азартной игре.

4. Преподаватель наиболее активен на этапе разработки, подготовки игры и на этапе ее рефлексивной оценки. Чем меньше вмешивается преподаватель в процесс игры, тем больше в ней признаков саморегуляции, тем выше обучающая ценность игры.

5. Деловая игра требует изменения отношения к традиционному представлению о поведении студентов. Главным становится соблюдение правил игры. Дисциплинарные нарушения, с привычной точки зрения, (например, самовольный выход из аудитории) в деловой игре утрачивают таковой свой статус.

6. Оптимальная продолжительность деловой учебной игры примерно 4 часа. Такое рамочное время позволяет компромиссно вписываться в существующую образовательную систему [27, С.164].

1.3. Технология проведения ролевых игр в процессе изучения дисциплин профессионального цикла

В современных образовательных организациях деятельность преподавателя должна быть направлена на разработку и использование таких форм, содержания, приемов и средств обучения, которые способствуют повышению интереса, самостоятельности, творческой активности обучающихся в усвоении знаний, формированию умений, навыков, их практическому применению, а также формированию способностей к самостоятельному, творческому, профессиональному мышлению. Многие преподаватели в наше время ищут разнообразные методы проведения занятий, которые отличаются от стандартных.

Ежедневно педагог сталкивается с различными ситуациями, в которых он не может быть только исполнителем, а в каждом конкретном случае должен принимать самостоятельные решения, быть творцом учебного процесса.

Методика изучения дисциплин профессионального цикла должна быть построена так, чтобы стимулировать обучающихся к активным собственным действиям, направленным на усвоение, поэтому особое внимание следует обратить на то, чтобы заинтересовать обучающихся дисциплиной, научиться

выделять в предстоящей работе главное, решать любые производственные проблемы.

Приблизить обучение к профессиональной деятельности позволяют активные методы обучения, создающие благоприятные условия для развертывания творческого потенциала личности, способствующие развитию познавательного интереса к предмету.

В России использование активных и интерактивных методов широко практиковалось в 20-х гг. XX века. Большую роль сыграла пропаганда игровых методов как основы активного обучения, и личное участие в создании и развитии игротехнического движения. Например: «Школы МАО», которые позволили ознакомить многих преподавателей с игровыми технологиями активного обучения, дать им первичные знания, навыки, «вооружить» первичным инструментарием [2,с.74].

Одной из наиболее эффективных форм подготовки специалистов в области экономических дисциплин становятся ролевые игры и занятия с конкретными деловыми ситуациями. Ролевая игра является одним из методов активизации творческой деятельности обучающихся, формированию ими собственной профессиональной «Я-концепции», реализации профессионально-игровых задач в учебном процессе. [4,с.52]

Игра известна еще с древнейших времен как способ проверки знаний и умений применять их на практике. Игра – это неотъемлемая часть человеческой жизни. Знаменитый ученый Йохан Хейзинг даже написал книгу в 1938 году «Homo ludens» («Человек играющий»), в которой он размышляет о роли игры в жизни отдельного человека и в жизни всей человеческой цивилизации.

Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий в пределах науки и культуры [22,с.74].

В ролевых играх на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации: игра представляет участнику возможность побывать в роли судьи, директора, бухгалтера и т.п. Использование ролевых игр значительно укрепляет связь (студент-преподаватель), раскрывает творческий потенциал каждого обучаемого. Опыт проведения ролевой игры показал, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать постоянный высокий интерес у обучающихся к содержанию курса, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки [18, с.47].

Рассмотрим несколько определений ролевой игры, каждое из которых подчеркивает одну из ее сторон.

Ролевая игра – игра обучающего или развлекательного назначения, вид имитационной деятельности, участники которого действуют в рамках присвоенных или выбранных ими профессиональных ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия; вместе создают или следуют уже созданному сюжету. Действия участников игры считаются успешными или нет в соответствии с принятыми правилами. Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направление и исход игры [11, с.45].

Ролевая игра в обучении – это комплексный методический прием обучения, в котором маленькая группа в форме игрового представления критически рассматривает важную для нее тему, чаще всего какую-либо профессиональную деятельность, и при этом участники в защищенной воображаемой ситуации, как в модели реальной ситуации, исполняют роли различных предполагаемых людей или вариации к одной и той же роли, причем происходит критическое рассмотрение комплексности социального поведения, которое имеет гибкое и критическое, т. е. компетентно –ролевое отношение к образовательной цели [31, с.58].

Ролевая игра в профессиональном обучении – имитационное моделирование профессиональной деятельности и ролевое взаимодействие по игровым правилам участвующих в ней специалистов, в определенном условном времени, атмосфере неопределенности, при столкновении позиций, с разыгрыванием ролей и оцениванием [10,с.75].

Ролевая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики . Деловую игру можно рассматривать как новую область деятельности и научно-технического знания, как форму ролевого общения, как метод обучения, исследования и решения производственных задач. В ролевой игре отражаются реальные взаимосвязи, ситуации, которые имели место в прошлом, наблюдаются сейчас или могут образоваться в будущем [3,с.57].

Ролевая игра - это средство развития профессионального творческого мышления, в ходе ее человек приобретает способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя профессиональные задачи [6,с.85].

Под ролевой игрой понимаются разные виды ролевой деятельности: чтения по ролям, инсценировки, симуляции. Ролевая игра в образовании всегда носит обучающий характер, она имеет определенную дидактическую цель, предполагает определенный сценарий развертывания, хотя он может меняться по ходу его реализации в соответствии с характером взаимоотношений персонажей, их видения проблемы. Ролевая игра отличается от традиционных обучающих (дидактических) игр, которые также имеют дидактическую задачу, но не предусматривают привязку к будущей профессиональной деятельности игроков. Ролевые игры могут строиться на выдуманных ситуациях или вполне реальных, отражающих реальные события. Если игра содержит еще и некую проблему, требующую разрешения, это позволяет студентам глубже понять ее [17,с.63].

Дидактическая цель ролевой игры заключается в способствовании развития компетенции действия, показывая и обосновывая возможности альтернативных действий. Методическая цель ролевой игры заключается в проигрывании и опытной проверке стратегий решения проблем в профессиональной деятельности, а также в осознании и анализе собственного или чужого действия, при необходимости в изменениях точки зрения и поведения. На основе данных целей формируются чувства сопереживания, способности к наблюдению, сотрудничеству и общению с другими людьми, а также к решению проблем для достижения учебной цели.

Ролевая игра имеет следующие признаки:

- 1) исходное положение: тема;
- 2) имеющая связь с жизненным миром и/или профессиональной деятельностью;
- 3) элементы: критика, вариация, смена ролей, обсуждение, анализ; модельная новая конструкция действительности;
- 4) повторяемость, изменяемость, прозрачность;
- 5) задействованность всех игроков;
- 6) гибкое течение игры [12,с.75].

Образовательный процесс ролевой игры в процессе изучения дисциплин профессионального цикла заключается в формировании и дальнейшем совершенствовании навыков и умений, необходимых в реальных профессиональных условиях, и в праве на ошибку. Ошибки не наказуемы в обычном понимании и даже могут стать новым интересным поворотом в игровой ситуации, а также, чтобы предостеречь будущих специалистов от возможных ошибок в профессиональной деятельности, жизненных ситуациях, научить грамотно искать выход из любых проблемных ситуаций.

Раскрывая сущность ролевых игр в образовательном процессе необходимо отметить характерные признаки, обозначающие

профессиональную направленность для студента. К ним относятся следующие:

1. Наличие в предлагаемой проблемной ситуации реальной профессиональных знаний и умений для принятия решений.

2. Наличие компетентного специалиста в качестве участника игры, осуществляющего координацию действий всех участников.

3. Моделирование сопутствующих атрибутов реальной профессиональной деятельности – обстановки, социально-психологической установки взаимоотношений действующих участников: руководитель – подчиненный; специалист – помощник.

4. Альтернативность решений.

5. Наличие единой коллективной цели у игроков: они должны выступать одной командой, поскольку от их компетентных действий зависит успех поставленной задачи. Ошибки допустимы, но нежелательны, поскольку демонстрируют недостаточную профессиональную компетентность игроков.

6. Наличие и распределение ролей подчинено основному сценарию, связанному с моделированием ситуации реальной профессиональной деятельности

Существуют различные виды ролевых игр «мозговой штурм», инновационные, имитационные, организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные и др. Разновидности ролевых игр приведены в таблицу 1 [2,с. 8].

Таблица 1 - Разновидности ролевых игр процессе изучения дисциплин профессионального цикла

Виды ролевой игры	Характеристика	Примеры ролевых игр
Групповая дискуссия	Формирует навыки работы группе. Игроки выполняют одинаковое задание, соблюдая правила проведения	«Кораблекрушение», «Полет на Луну», «Совещание», «Координационный Совет».

	дискуссии. По истечении времени ответы разбираются и оцениваются.	
Ролевая игра	Каждому предстоит сыграть индивидуальную роль, смоделировать ситуации. Роли нейтральны, не вызывают эмоций.	«Менеджер по работе с клиентами», «Профсоюз и сотрудники», «Руководитель и подчиненный» .
Салонная игра	Проводится в организованном пространстве или поле, имеет жесткие правила. Результаты игры, баллы фиксируются.	«Поле чудес», шахматы, «Монополия», «Своя игра».
Эмоционально-деятельностная игра	Является формой тренинга, моделирует ситуацию человеческих отношений без жестких правил.	«Конфликт» и другая имитация конкурентных, партнерских, зависимых отношений.
Блиц – игра	Игра с элементами дискуссии, мозгового штурма, ролевых игр и анализа ситуаций.	«Морской бой», «Аукцион», «Кроссворд», «Кто больше знает», «Презентация».
Имитационная игра	Имитация практики. Участники вместе или индивидуально решают задачу.	«Этика менеджера», «Сплетни на фирме», «Как удержать сотрудника от увольнения?».
Инновационная игра	Направлена на генерацию новых идей в нестандартной ситуации.	Тренинги по самоорганизации, мозговой штурм.
Стратегическая игра	Коллективное создание картины будущего развития ситуации.	«Создание нового продукта», «Выход на новые рынки» -

Педагогическая наука предъявляет к организации игр, в процессе обучения, определенные требования [14,с.78]:

1. Игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельности обучающихся. Опыт показывает, что они часто относятся

к обязанностям более ответственно, чем к учебной или трудовой деятельности.

2. В игре должен быть обязательно элемент соревнования между командами или отдельными обучающимися. Это значительно повышает самоконтроль обучающихся, приучает к четкому соблюдению установленных правил, активизирует деятельность.

3. Игра должна учитывать возрастные особенности обучающихся. Она должна вызывать положительные эмоции, т.е. хорошее настроение, удовлетворение от удачного ответа. Поэтому цель должна быть достижимой, а сама игра доступной и привлекательной. Игра позволяет углубить и закрепить профессиональные знания, приблизить обучающегося к уровню творческого решения задач. Игра воспитывает интерес к профессии, стремление учиться и совершенствовать свои профессиональные знания и умения.

Игровые формы уроков в качестве зачетных, обобщающих уроков, вызывают у обучающихся большой интерес к профессии: ведь ролевые игры выполняют три основных требования творческого обучения [19, С.27].

- 1) каждый обучающийся должен отдавать отчет, для чего он учится;
- 2) учеба должна быть интересной и приятной;
- 3) учеба должна сопровождаться положительными эмоциями, радостью познания и достижения желаемого.

Таким образом, ролевая игра – это активный метод обучения, позволяющий обучающимся творчески осмысливать знания и применять их в ситуациях, моделирующих условия их профессиональной деятельности.

Рассмотрев в данном параграфе сущность, виды, характеристику ролевых игр, можно сделать вывод о том что, ролевые игры являются неотъемлемым средством обучения для образовательных организаций с целью повышения уровня профессиональной компетентности будущих специалистов, так как в процессе обучения происходит неразрывная связь теоретических и практических знаний, что

позволяет выполнить образовательным организациям требования современного общества к будущим специалистам какой-либо профессиональной направленности.

Выводы по 1 главе

В современных образовательных организациях деятельность преподавателя должна быть направлена на разработку и использование таких форм, содержания, приемов и средств обучения, которые способствуют повышению интереса, самостоятельности, творческой активности обучающихся в усвоении знаний, формированию умений, навыков, их практическому применению, а также формированию способностей к самостоятельному, творческому, профессиональному мышлению.

Ежедневно педагог сталкивается с различными ситуациями, в которых он не может быть только исполнителем, а в каждом конкретном случае должен принимать самостоятельные решения, быть творцом учебного процесса. Методика должна быть построена так, чтобы стимулировать обучающихся к активным собственным действиям, направленным на усвоение, поэтому особое внимание следует обратить на то, чтобы заинтересовать обучающихся дисциплиной, научиться выделять в предстоящей работе главное, решать любые производственные проблемы.

Приблизить обучение к профессиональной деятельности позволяют активные методы обучения, создающие благоприятные условия для развертывания творческого потенциала личности, способствующие развитию познавательного интереса к предмету.

Одной из наиболее эффективных форм подготовки специалистов становятся деловые игры и занятия с конкретными деловыми ситуациями. Деловая игра является одним из методов активизации творческой деятельности обучающихся, формированию ими собственной профессиональной «Я-концепции», реализации профессионально-игровых задач в учебном процессе.

Анализируя принципы разработки и применения ролевых игр в учебно-воспитательном процессе, можно сделать вывод о том, что в них не только сохраняются, но и значительно дополняются и совершенствуются следующие характеристики ролевых игр: ситуативность; тематичность; моделирование естественного речевого общения; осуществление учебной деятельности посредством игровой; коллективная деятельность; реализация принципа воспитывающего обучения

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР (НА ПРИМЕРЕ ДИСЦИПЛИНЫ «ЭКОНОМИКА ОРГАНИЗАЦИИ») В ГБПОУ «МИАССКИЙ МАШИНОСТРОИТЕЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ»

2.1. Характеристика базы исследования и анализ проведения ролевых игр в ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж»

Базой исследования послужила образовательная организация среднего профессионального образования. Полное наименование образовательного учреждения на русском языке: государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Миасский машиностроительный колледж».

Во время прохождения практики мы провели анализ проведения ролевых игр при изучении дисциплины ОП 01. «Экономика организации».

Данная дисциплина, реализуется на специальности 38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям).

Для исследования нами была выбрана дисциплина ОП 01. «Экономика организации». Изучим характеристику рабочей программы учебной дисциплины ОП.01. «Экономика организации».

Проанализировав место данной дисциплины в структуре основной образовательной программы, мы сделали следующие выводы:

1. Учебная дисциплина ОП.01. «Экономика организации» является обязательной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям).

2. Учебная дисциплина ОП.01. «Экономика организации» обеспечивает формирование общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС СПО по специальности 38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям).

– ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 7, ОК 12

ОК 1 Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2 Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3 Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4 Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 7 Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 12 Соблюдать действующее законодательство и обязательные требования нормативных документов, а также требования стандартов, технических условий.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

- определять организационно-правовые формы организаций;
- планировать деятельность организации;
- определять состав материальных, трудовых и финансовых ресурсов организации;
- заполнять первичные документы по экономической деятельности организации;
- рассчитывать по принятой методологии основные экономические показатели деятельности организации, цены и заработную плату;
- находить и использовать необходимую экономическую информацию;

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

- основные принципы построения экономической системы организации;
- управление основными и оборотными средствами и оценку эффективности их использования;
- состав материальных, трудовых и финансовых ресурсов организации, показатели их эффективного использования;
- механизмы ценообразования, формы оплаты труда;
- основные экономические показатели деятельности организации и методику их расчета;
- планирование деятельности организации;

Таблица 3 – Объем учебной дисциплины ОП 01 «Экономика организации» в виде учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов	
	очная форма обучения	заочная форма обучения
Максимальная учебная нагрузка (всего)	88	88
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	60	16
в том числе:		
лекции, уроки	34	10
практические занятия	26	6
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	28	72
в том числе:		
Работа над учебным материалом; подготовка к практическим занятиям; решение задач; составление таблиц, схем для систематизации учебного материала; разбор и анализ конкретных ситуаций; подготовка к тестированию; <i>находить и использовать необходимую экономическую информацию</i> ; выполнение домашней контрольной работы (для заочной формы обучения).		
Формы промежуточной аттестации	Дифференцированный зачет	Экзамен Домашняя контрольная работа

Мы видим, что лекцию в ГБПОУ ГБПОУ «МиМК» выделяют как основную форму обучения. Цель лекционного занятия – создать условия для овладения теоретическими знаниями, развития интереса к учебной деятельности

по данной дисциплине, в доступной форме на профессиональном уровне преподнести студентам материал программы дисциплины, сформировать навыки у студентов к самостоятельной работе по дисциплине. Построение лекции требует, чтобы студенты могли конспектировать ее в виде кратких последовательных и взаимосвязанных положений, тезисов с выводами и заключениями. Так же лекция считается экономным способом получения теоретических знаний.

Однако, пассивное восприятие и механическое записывание лекций быстро приведет к потере интереса студентов к учебной дисциплине. Необходимо закрепить полученные знания на практике

В настоящее время многие профессиональные образовательные организации не используют, либо используют лишь частично такой метод преподавания как ролевые игры, предпочитая уделять больше внимания традиционным методам обучения.

А так как ролевая игра относится к активным методам обучения, она является не только практико-ориентированной, но и содержит в себе теоретическую часть; сочетая теорию с практикой, данный метод позволяет повысить качество обучения, его эффективность.

В процессе ролевой игры обучающийся активно погружается в проблемную ситуацию, что открывает для него большие возможности для реализации собственных идей, разработок. Педагог же, выступая наставником, направляет обучающихся [47].

Исходя из этого, можно сделать вывод о том, что ролевая игра является эффективным, современным и перспективным методом обучения. Поэтому ее необходимо активно внедрять в образовательный процесс, повышая тем самым его качество.

С целью выявления степени использования активных методов обучения, в том числе ролевых игр, преподавателями ГБПОУ «МиМК» предметно-цикловой комиссии «Экономических и учетных дисциплин» было предложено принять участие в опросе. [Приложение 1].

В опросе приняло участие 12 преподавателей. Проведя анализ всех анкет, нами были получены следующие данные:

На первый вопрос «Знаете ли Вы что такое активные методы обучения?» 10 человек ответили «да», 2 человека – «нет» (Рисунок 1).

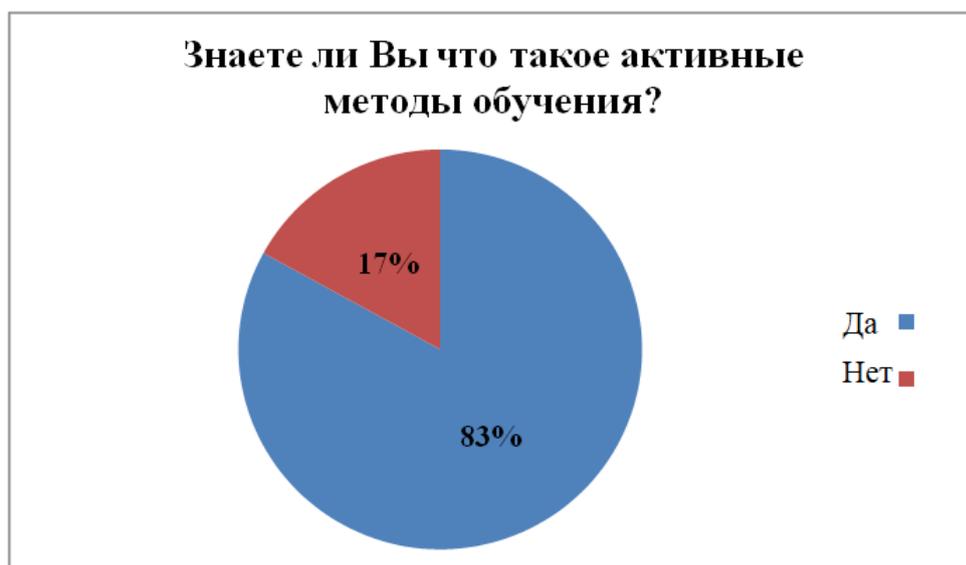


Рисунок 1 - Знание преподавателей об активных методах обучения

На второй вопрос «Дайте определение ролевой игры» 8 преподавателей написали полное, отражающее сущность определение, 3 преподавателя – неполное определение и 1 преподаватель не смог дать ответ (Рисунок 2).

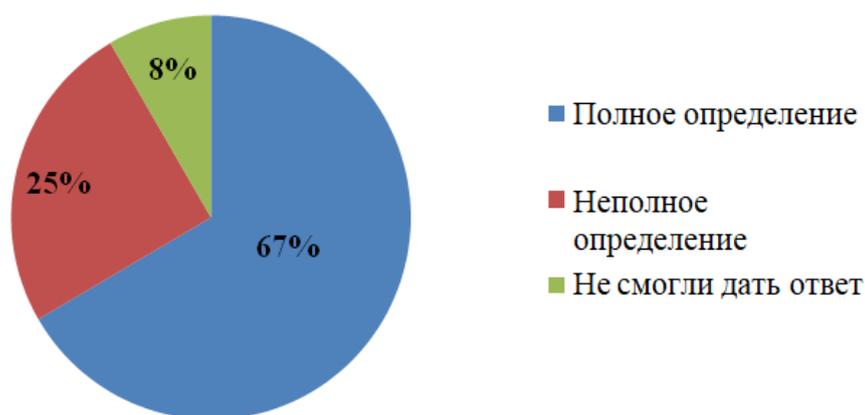


Рисунок 2 - Знание преподавателей определения ролевой игры

На третий вопрос «Используете ли Вы ролевые игры в процессе преподавания дисциплин?» 2 респондента дали положительный ответ, 10 респондентов – отрицательный (Рисунок 3).

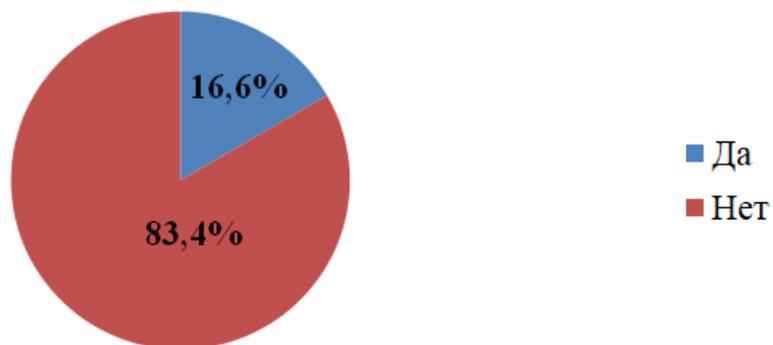


Рисунок 3 - Использование ролевых игр на занятиях

На четвертый вопрос «Если Вы используете ролевые игры, то как часто?» первый преподаватель дал ответ «Один раз в семестр», а второй – «Два-три раза в семестр» (Рисунок 4).

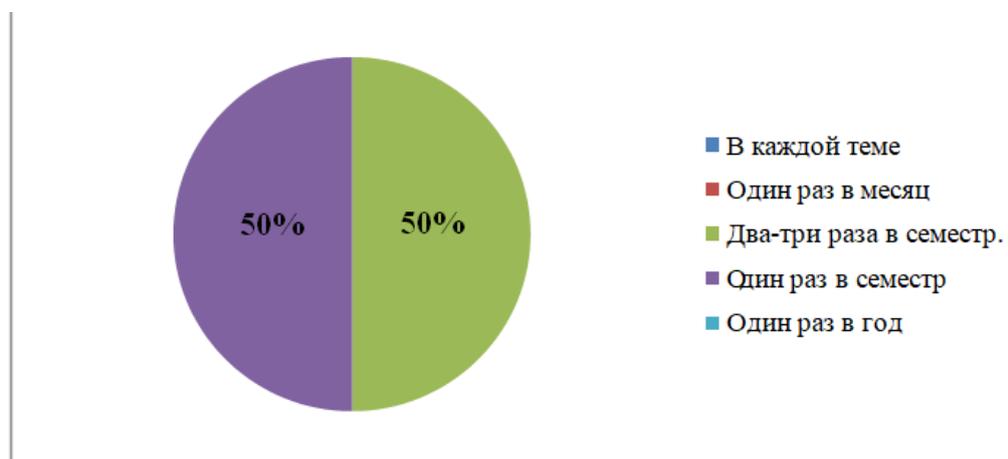


Рисунок 4 - Частота использования ролевых игр

На пятый вопрос «Насколько эффективным Вы считаете использование ролевых игр в процессе преподавания дисциплин?» 3 респондента ответили 100%, 5 респондентов – 75%, 3 респондента – 50%, 1 респондент – 25% (Рисунок 5).

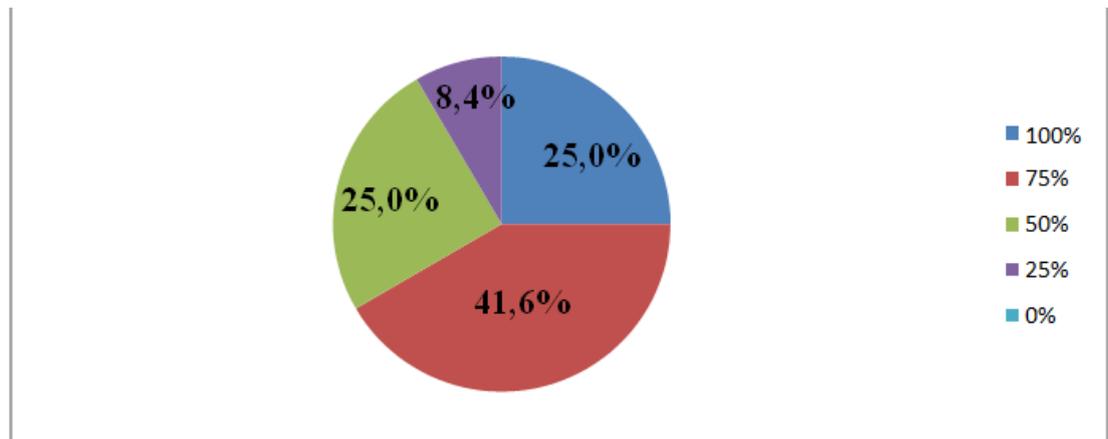


Рисунок 5 - Эффективность использования ролевых игр

Исходя из вышесказанного, можно сделать следующий вывод: большинство опрошенных преподавателей знают, что такое ролевые игры и считают их эффективными, но только 16,6% респондентов используют их в процессе преподавания дисциплин.

Ролевая игра позволяет углублять полученные знания, систематизировать, обобщать, оценивать явления экономической жизни. Также развивает умения и навыки решения проблем, формирует отношение к знаниям как к предположению, и что немаловажно воспитывает самостоятельно мыслящего студента [51].

Поэтому использование данного метода в обучении крайне важно в современном образовании.

На наш взгляд, преподавателям ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж» необходимо использовать ролевые игры на своих занятиях, чтобы повысить эффективность обучения, стимулировать у студентов интерес, потребность в решении поставленных задач.

Для этого нами был разработан план-конспект ролевой игры по дисциплине «Экономика организации».

2.2 Рекомендации по разработке и применению ролевых игр по дисциплине «Экономика организации» в ГБПОУ Миасский машиностроительный колледж»

Ролевая игра – это имитация рабочего процесса, моделирование, упрощенное воспроизведение реальной производственной ситуации.

Ролевая игра выступает как эффективный метод взаимодействия педагогов. Она является формой моделирования тех систем отношений, которые существуют в реальной действительности или в том или ином виде деятельности, в них приобретаются новые методические навыки и приемы.

Ролевая игра – это форма совершенствования развития, восприятие лучшего опыта, утверждения себя как педагога во многих педагогических ситуациях.

Необходимое условие эффективности ролевой игры – добровольное и заинтересованное участие всех педагогов, открытость, искренность ответов, их полнота.

Ролевая игра эффективна в том случае, если педагоги имеют достаточные знания по проблеме, которая отражается в игре.

Она предполагает большую предварительную работу, в которой педагоги получают необходимые знания через различные формы, методы и средства: наглядную агитацию, тематические выставки, консультации, беседы, обсуждения.

На практическом занятии ролевая игра по дисциплине «Экономика организации» предусматривает следующие этапы (таблица 2).

Таблица 2 – Этапы ролевой игры по дисциплине «Экономика организации»

Наименование	Название	Содержание
Содержание проведения ролевой игры	Этап подготовки	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 занятием	Работа с источниками
		Тренинг
		Мозговой штурм
		Работа с игротехником
	Межгрупповая дискуссия	Выступления групп
		Защита результата
		Правила дискуссии
		Работа экспертов
	Этап анализа и обобщения	Вывод из игры
		Анализ, рефлексия
		Оценка и самооценка работы
		Выводы и обобщения
		Рекомендации

Рассмотрим подробнее указанные этапы технологии организации ролевой игры по дисциплине «Экономика организации»

— Введение в игру – обычно на этом этапе участников знакомят со смыслом, целями и задачами проводимой игры, общим регламентом, осуществляют консультирование инструктаж. Однако в случае необходимости игре может предшествовать лекция или беседа по проблемам игры;

— Разделение слушателей на группы – оптимальный размер группы – 5–7 человек; в каждой группе выбирается лидер и распределяются игровые роли. Это можно осуществить как в начале игры, так и по мере необходимости по ее ходу;

— Погружение в игру – на этом этапе обучаемые получают «игровое задание», например, разработать «визитную карточку команды»,

подготовить мини-презентацию, сделать комплимент партнерам по игре – или участвуют в тренинге на совместимость и «срабатываемость» участников;

— Изучение и системный анализ ситуации или проблемы – обучаемые в каждой группе осуществляют проблематизацию – анализируют предлагаемую ситуацию, осуществляют диагностику формулируют и ранжируют проблемы, договариваются о терминологии в области экономики знакомятся с правилами и или входят в роль, или демонстрируют ролевое поведение;

— Игровой процесс – поиск и разработка вариантов решений, прогнозирование возможных потенциальных проблем, рисков и других последствий. В ходе внутригрупповой дискуссии вырабатывается коллективное решение, затем готовится и обосновывается проект, который визуализируется на плакатах, делаются расчеты для его реализации, готовятся и заполняются документы, необходимые для решения и его презентации;

— Общая дискуссия или пленум – межгрупповое общение; каждая группа презентует и обосновывает свои решения или проекты; идут обмен мнениями, оппонирование, вопросы и ответы. Для проведения межгруппового общения изменяется пространственная среда (игровое поле) и распределяются специальные роли как правило, имеющие игровые функции («провокаатор»,

— «оппонент», «критик» и т. д.). На пленуме активно работают экспертные группы, они оценивают не только результаты проективной деятельности команд, но и культуру коммуникации и презентации. Преподаватель на ролевой игре ведет пленум (межгрупповую дискуссию), ставит вопросы и корректно управляет процессом обмена мнениями;

— Подведение итогов игры – оцениваются решения и проекты, происходит знакомство с разными стратегиями, определяются их эффективность и конкурентоспособность. Кроме того, на этом этапе подсчитываются баллы, штрафные

— и поощрительные очки, выявляются лучшие команды, игроки,

проекты. Система оценивания в конечном итоге должна соотносить планируемые цели и полученный результат игры. Кроме того, она должна предполагать оценку вырабатываемых решений и проектов в определенных шкалах качества, позволяющих также оценивать деятельность каждого отдельного участника и работу команды;

— Рефлексия или дебрифинг – обратная связь по итогам игры от самих обучаемых, позволяющая преподавателю не просто выявить степень удовлетворенности, обучающихся проведенной игрой и принятыми решениями, а услышать информацию о трудностях, которые испытали участники об их удачах и личных достижениях, о том, чему научились;

— «Выгрузка из игры» – с этой целью командам предлагается разработать «Памятку» или «Занятия, которые можно извлечь». Выбор техники, способствующей «выгрузению» участников из игрового процесса зависит от целей игры (например, извлечь разумные занятия или освободить от играемых ролей, высказать критику в чей-то адрес или сказать комплимент) и игротехнической компетентности преподавателя.

При проведении ролевой игры по дисциплине «Экономика организации» по теме необходимо учитывать ряд рекомендаций:

Рекомендация 1. Учет особенностей планирования и организации ролевой игры. К разработке игры следует подходить системно и учитывать ее влияние на другие виды работы с обучающимися. Преподаватель принимает активное участие до начала, в конце и при анализе игры, что требует большой подготовительной работы, теоретических и практических навыков конструирования ролевой игры.

Рекомендация 2. Предварительная подготовка к проведению ролевой игры по дисциплине «Экономика организации» (распределение ролей, обсуждение функций участников и т.д.). В ролевой игре необходимо развивать предметную и социальную компетентность участников, поэтому следует начинать подготовку к деловым играм с анализа конкретных производственных ситуаций и разыгрывания ролей.

Рекомендация 3. Ролевая игра должна быть связана с целью и задачами учебного занятия. Структурные компоненты ролевой игры должны сочетаться таким образом, чтобы она не стала ни тренажером, ни азартной игрой.

Рекомендация 4. Учет времени проведения ролевой игры. Режим работы обучающихся в процессе ролевой игры не укладывается в рамки традиционного поведения их на занятии и должен быть подчинен логике моделируемого производственного процесса. Наиболее приемлемы компактные ролевые игры, рассчитанные на 4 часа практических занятий. Их лучше проводить на последних часах последнего дня учебной недели, учитывая эмоциональный заряд.

На основе представленных рекомендаций нами был разработан план конспект учебного занятия по дисциплине «Экономика организации», который представлен в следующем пункте нашего исследования.

2.3 План-конспект занятия с применением ролевой игры по дисциплине «Экономика организации»

Исходя из анализа анализа проведения ролевых игр в ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж» по специальности 38.02.01 «Экономика и бухгалтерский учет», большинство опрошенных преподавателей знают, что такое ролевые игры и считают их эффективными, но только 16,6% респондентов используют их в процессе преподавания.

На наш взгляд, преподавателям ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж» необходимо использовать ролевые игры на своих занятиях, чтобы повысить эффективность обучения, стимулировать у студентов интерес, потребность в решении поставленных задач.

Для этого нами был разработан план-конспект ролевой игры по дисциплине «Экономика организации».

Цели проведения ролевой игры по дисциплине «Экономика организации» на тему «Расчет прибыли коммерческого предприятия»:

1. Обобщение, активизация и закрепление знаний

студентов, приобретенных при изучении темы «Расчет прибыли коммерческого предприятия»;

2. Анализ, синтез, интерпретация материала в ходе ролевой игры;
3. Практическое применение полученных знаний, планирование хода действий.
4. Развитие навыков студентов по работе в группе, сотрудничество, взаимная помощь;

Основная задача:

Выработка навыков принятия практического решения на игровых этапах «создания» и «развития деятельности» организации.

Время проведения ролевой игры: 60 мин.

1. Ознакомительная часть - 5 минут.
2. Первый этап игры - 12 минут.
3. Второй этап игры – 12 минут.
4. Третий этап игры - 12 минут.
5. Четвертый этап игры – 12 минут
6. Подведение итогов - 5 минут. Организация ролевой игры:
 - 1) 24 обучающихся первого курса разбиваются на 2 группы (по 12 человек), каждая из которых придумывает себе название.
 - 2) Главным действующим лицом, которое будет задавать ритм и ход игры является преподаватель.

Дополнительные моменты организации ролевой игры, необходимые для ее проведения:

– для того чтобы ролевая игра прошла не только как занятие для разнообразия учебного процесса, а все же и как занятие обобщения учебного материала, студентам заранее дается задание повторить весь материал, связанный непосредственно с расчетом прибыли коммерческого предприятия.

– обстановка в аудитории должна быть соответствующей: столы необходимо расставить так чтобы четко прослеживалось их деление на 2

группы. На каждый стол необходимо сделать табличку с названием, в которой в последствии указывается состав студентов.

– для побуждения студентов к активной деятельности за правильные ответы или дополнения преподаватель выставляет соответствующие баллы. По итогам проведения игры определяются заработанные очки, команде, набравшей наибольшее количество очков, выставляются соответствующие баллы.

Трудности проведения ролевой игры.

Рассмотрение специфических трудностей проведения ролевых игр:

Способность действовать в соответствии с ролью зависит от индивидуальных особенностей игрока. Влияют на этот процесс и социально-психологические характеристики личности.

Можно выделить и другие особенности поведения игроков. Руководитель игры должен уметь наблюдать за ними, вовремя их фиксировать для того, чтобы поддерживать необходимый уровень эмоциональной и интеллектуальной напряженности. Можно выделить основные виды трудностей, которые возникают в ходе проведения ролевой игры. Сбои в начальном периоде ее разворачивания чаще всего объясняются интенсивным протеканием процесса формирования группы.

Участники стремятся обеспечить себе достаточно высокий социометрический статус и для этого могут избрать стратегию критики. Наиболее естественным объектом для критики им представляется игра. Процесс формирования группы лучше вывести за рамки игры. Например, предварительно провести дискуссию, ходом которой легче управлять. Если сбой все же возник, задача руководителя - противодействие сплочению группы на основе недовольства игрой.

Необходимо показать, что к неудачам приводит не плохая конструкция игры, а не учет игроками каких – либо факторов. Игроки должны убедиться, что результат появляется не случайно и не просто по воле разработчиков, а есть следствие имитации реальных процессов.

Трудности в управлении игрой могут быть вызваны некоторыми индивидуальными особенностями ее участников, выражающимися в неспособности к групповой деятельности и неспособности принять игровую ситуацию. Поведенческие проявления этих особенностей, демонстративное поведение, постоянное вмешательство, навязывание своей точки зрения, ссоры, уход из игры. Однако отбор для участия в ролевых играх не приемлем.

Образовательная:

-Обеспечить закрепление знаний по расчету прибыли коммерческого предприятия.

-Способствовать формированию умений и навыков по расчету, использованию и распределению прибыли коммерческого предприятия.

Развивающая:

-Способствовать развитию у студентов логического мышления путем выявления экономического распределения, использования прибыли предприятия.

-Формировать умение экономически грамотно излагать мысли; правильно делать выводы по результатам решения задач, конкретных практических ситуации, умение отстаивать свои позиции и взгляды на определенные экономические процессы и явления.

Воспитательная: формирование общих компетенций

ОК6. Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

Форма проведения урока: Ролевая игра

Вид урока: практическая работа

Метод проведения урока: репродуктивный с использованием элементов ролевой игры.

Оборудование: сертификаты аттестуемого бухгалтера, тестовые задания копировальные листы, калькуляторы, практические задания, калькуляторы, бухгалтерские документы, оценочные листы.

Правила игры

Ролевая игра проводится на практическом занятии по расчету прибыли коммерческого предприятия.

Мы находимся на коммерческом предприятии АО «Баланс» где бухгалтеры осуществляют распределение, использование прибыли другим предприятием.

Перед работой происходит совещание, которое проводит директор АО «Баланса». Он формирует цели и задачи, которые следует решить в ходе работы.

Директор сообщает, что необходимо аттестовать сотрудников, т.е. проверить знания и умения работы в бухгалтерии на коммерческом предприятии АО «Баланс».

В конце работы выдаются сертификаты аттестуемого бухгалтера.

Объект: Коммерческое предприятие АО «Баланс» занимается оказанием и проверкой бухгалтерских, экономических услуг.

Материальное обеспечение урока:

Я - директор АО «Баланс»

1. Раздаточный материал: тест, оценочный лист; инструкции участникам ролевой игры.

2. Технические средства: компьютер и плоскостное средство (мультимедиа)

Методика проведения урока по теме:

«Расчет прибыли коммерческого предприятия»

1. *Организация занятия (1-2 мин)*

Преподаватель проверяет подготовленность аудитории к уроку, наличие тетради для практических занятий, калькуляторов, порядок на

столах, отмечает, согласно в учебном журнале, отсутствующих, выявляет причины их отсутствия.

2.Сообщение темы и цели занятия(2-3 мин)

Преподаватель отмечает, что на пройденных уроках студенты изучали формы коммерческих организаций и принципы их финансовой деятельности.

Затем объявляет тему и цель урока, его ход, порядок оценки знаний студентов.

На уроке используются межпредметные и внутрипредметные связи.

3.Вводный инструктаж (3 мин)

Мы находимся на коммерческом предприятии АО «Баланс», которое занимается оказанием, проверкой бухгалтерских и экономических услуг другим предприятиям.

4. Актуализация опорных знаний студентов. (8 мин)

Директору предприятия АО «Баланс» пришло постановление проверить знания и умения своих сотрудников, которые проработали 1,5 года на предприятии и аттестовать сотрудников.

Раздается материал тестов с инструкцией выполнения, 1 и 2 вариант, время выполнения 8 минут.

1 задание-1минута

4 задание-2минуты

2 задание-1минута

5 заданиие-2минуты

3 задание-2минуты

Тест

Вариант 1

Инструкция для студента:

Выберите один верный вариант ответа:

1.Коммерческие организации преследуют в качестве основной цели своей деятельности:

А) Решение задач благотворительности;

Б) Увеличение прибыли;

В) Осуществление управленческих, социально-культурных и иных функций некоммерческого характера. (1балл)

2. Целевые поступления некоммерческой благотворительной организации составляют

А) Доходы от предпринимательской деятельности;

Б) Доходы от реализации основных фондов организации;

В) Вступительные и членские взносы; (1балл)

3. Установите соответствие между 1 и 2 столбиков (2 балла)

1.Рентабельность	А. Источник финансирования разных по экономическому содержанию потребностей.
2.Прибыль	Б. Источник возмещения затраченных на производство продукции (работ, услуг) средств, формирование денежных средств.
3.Выручка	В. Относительный показатель, характеризующий степень доходности предприятия.

4. Вставьте пропущенное слово: Сумма прибыли от реализации основных средств и от внереализационных операций называется . . . (2 балла)

5. Дополните формулу

Уровень рентабельности =прибыль *100% (2балла)

Эталон ответов

1. Б

2. В

3. 1-В, 2-А, 3-Б

4. Валовая прибыль
5. Затраты

Тест

Вариант 2

Инструктаж для студента

Выберите один верный вариант ответа:

1) Главным источником денежных доходов коммерческой организации является:

- А) Выручка от реализации продукции (работ, услуг);
- Б) Членские взносы;
- В) Средства государственного и местного бюджетов

(1балл)

2.Что означает прямое финансирование деятельности не коммерческой организации:

- А) Оплата социального заказа, выполняемого не коммерческой организацией;
- Б) Предоставление налоговых льгот;
- В) Средства бюджета предоставляется на возвратной основе;

(1балл)

3. Установите соответствие между первым и вторым столбиков. (2 балла)

1.Эффективность	А. Принцип финансово-хозяйственной деятельности, при котором расходы предприятия полностью покрываются собственными доходами.
2.Самокупаемость	Б. Рентабельность работы предприятия.
3.Самофинансирование	В. Принцип осуществления финансово-хозяйственной деятельности предприятия, при котором предприятие из выручки возмещает не

	только издержки, но и способно нести расширенное воспроизводство.
--	---

4. *Вставьте пропущенное слово:* Прибыль, которая остается в распоряжении предприятия после уплаты всех налогов называется...

(2 балла)

5) *Допишите формулу:*

Норма прибыли = $\frac{\text{Стоимость осн. средств} + \text{оборот. средств}}{\text{Стоимость осн. средств}} \cdot 100\%$

(2

балла)

Эталон ответов

1. А
2. А
3. 1-Б, 2-А, 3-В
4. Чистая прибыль
5. Прибыль

Студенты, выполнив задание по времени обмениваются оценочными листами и проверяют правильные ответы на интерактивной доске, выставляют баллы.

Оценка устанавливается по следующей схеме:

0-3 баллов – «неудовлетворительно»

4-5 баллов – «удовлетворительно»

6-7 баллов – «хорошо»

8 баллов - «отлично»

5. *Подведение итогов тестирования (1-2 мин)*

6. *Самостоятельное выполнение практических заданий (25 минут)*

Задание 2. Рассчитайте чистую прибыль по коммерческому предприятию АО «Стиль». Сделайте вывод. (8 минут)

Проверка задания на доске мультимедиа. Выставление баллов в оценочный лист.

За каждое правильное задание – 1 балл

Показатели (тыс.руб)	2020	2021	2022
1. Общая выручка от реализации продукции.	52600	55000	64500
2. НДС, акцизы и аналогичные платежи от реализации продукции. (20 %)	?	?	?
3. Выручка от реализации без НДС.	?	?	?
4. Общие затраты на производство и сбыт продукции.	26900	28780	329200
5. Амортизация отчисления.	2400	2420	2480
6. Налоги, включенные в себестоимость.	4700	4900	5800
7. Финансовый результат.	?	?	?
8. Налоги, относимые на финансовый результат.	?	?	?
9. Погашение основного долга и выплата процентов за кредит на прибыль.	15	15	15
10. Чистая прибыль.	?	?	?

Задание 3. Распределите прибыль коммерческого предприятия АО «Мечта». Сделайте вывод. (8 минут)

Проверка задания на доске мультимедиа. Выставление баллов в оценочный лист. (мах. 28 баллов)

Показатели (тыс.руб)	2021	2022	Динамика изменений	
			в сумме млн.руб.	в %
1. Балансовая прибыль, всего:	19,6	20,6	?	?

2.Направленно на финансирование непроизводственной базы при полном использовании суммы начисленного износа (амортизации)	2,0	-	?	?
3.Направленно на финансирование капитальных вложений на развитие собственной производственной базы при полном использовании сумм начисленного износа (амортизации)	1,2	2,0	?	?
4. В том числе балансовая прибыль, облагаемая налогом	?	?	?	?
5. Налог на прибыль (24 %)	?	?	?	?
6. Целевые отчисления и расходы за счет прибыли:	?	?	?	?
6.1 Погашение долгосрочных ссуд банка				
6.2 Расходы на покупку лицензий.	2	1,5	?	?
6.3 Другие непланируемые расходы за счет прибыли.	1	1	?	?
	0,5	0,5	?	?
7. Балансовая прибыль к распределению.	?	?	?	?

Задание 4. Использование чистой прибыли предприятия АО «Крузиз»

Сделайте вывод. (8 минут)

Проверка задания на доске мультимедиа. Выставление баллов в оценочный лист. (мах. 32 балла)

Показатели	2021 г.		2022 г.		Отклонения	
	тыс. руб.	% к итогу	тыс. руб.	% к итогу	тыс. руб.	% к итогу
Чистая прибыль всего:						
в т.ч. направленно:	?	100	?	100	?	?
- в резервный фонд:	9,6	?	10	?	?	?
- в фонд накопления:	4	?	4	?	?	?
- в фонд социальной сферы:	2,5	?	2,9	?	?	?
- в фонд потребления:	1,2	?	1,3	?	?	?
- на благотворительные цели:	0,9	?	1,2	?	?	?
- на выплату дивидендов:	0,4	?	0,5	?	?	?
- на другие цели:	1	?	1	?	?	?

7. Подведение итогов урока. (3 мин)

Выдача сертификатов аттестуемого бухгалтера

1 Уровень знаний, студент получивший «5» Красный

2 Уровень знаний, студент получивший «4» Сиреневый

3 Уровень знаний, студент получивший «3» Зелёный

На доске представлена картина бухгалтера, сейчас каждый студент подойдет и повешает тот значок, который считает нужным. Если игра понравилась и не вызвала вопросов «!», если есть вопросы или затруднения «?»

Думаю, что из вас получатся хорошие бухгалтера. Ну, поскольку бухгалтерская деятельность ненормированна по времени, то и вам придется поработать дополнительно дома. (Выдать домашнее задание).

Домашнее задание. Мой брат решил заняться индивидуальной трудовой деятельностью в сфере частного извоза (частное такси). Стоимость

бензина в месяц 4500 рублей, цена автомобиля, который будет использоваться в течение 5 лет, составляла 100000 рублей. Автомобиль не нуждается в ремонте, и его ликвидационная стоимость равна нулю. Предположим, что доход от извоза составит 20 000 рублей в месяц. Налог на прибыль составляет 24 %. Работая на заводе, он получал бы 10 000 рублей в месяц при налоге на доходы физических лиц 13 % (без стандартных вычетов). Определите бухгалтерскую и экономическую прибыль в год. Есть ли смысл начинать своё дело?

Всем большое спасибо за работу!
Оценочный лист

Название команд	Задание 1 (маx. 8 баллов)	Задание 2 (маx. 25 баллов)	Задание 3 (маx. 28 баллов)	Задание 4 (маx. 32 балла)	Итого баллов

Таким образом, применение ролевой игры на практических заданиях в контексте занятий по дисциплине ОП 01. «Экономика организации» поможет решить следующие проблемы:

- мотивация учебной деятельности;
- актуализация предметных знаний и умений;
- интеграция знаний по различным предметам;
- развитие коммуникативных способностей между участниками группы;
- умение активно и творчески пользоваться своими знаниями

Выводы по второй главе

Нами было проведено анкетирование преподавателей ГБПОУ «Миасский машиностроительный колледж» в целях выявления степени использования активных методов обучения, в том числе ролевых игр. Проанализировав полученные данные, мы выявили, что большинство преподавателей знают, что такое ролевые игры и признают их применение эффективным, но только 16,6% опрошенных используют их в процессе преподавания дисциплин.

Метод ролевых игр позволяет активно развивать у обучающихся основные виды мышления и творческие способности, стремление самому создавать продукт собственной деятельности, опираясь на собственные знания и умения. Данный метод позволяет сделать процесс обучения более наглядным и интересным, предоставляя возможность студентам самим возглавлять данный процесс, облегчая тем самым работу педагога. Но, к сожалению, в настоящее время не все образовательные организации и соответственно не все преподаватели реализуют данный метод в процессе обучения.

Мы рекомендуем преподавателям ГБПОУ «МиМК» использовать разработанный нами план-конспект с применением ролевой игры на занятиях по дисциплине «Экономика организации», поскольку при проведении рефлексии занятия и беседы с преподавателем мы сделали вывод, что данный метод положительно повлиял на процесс обучения: студенты были вовлечены в процесс проведения занятия, демонстрировали творческие идеи, преодолевали психологические барьеры и т.д.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На сегодняшний день средние специальные организации остаются в значительной мере консервативными в содержании и методах обучения. Доминирует авторитарный стиль общения педагогов с обучающимися. Естественно при таких обстоятельствах выполнение социального заказа на «качественного» специалиста не может быть «качественным». Квалифицированный специалист отличается не тем, что работает больше, а тем, что работает иначе и, выполняя работу лучше, затрачивает гораздо меньше труда и времени, чем непрофессионал.

Основным в обучении такого специалиста является не овладение какой-то суммой конкретных знаний и навыков, а воспитание культуры профессионального мышления и профессиональной интуиции.

Методика должна быть построена так, чтобы стимулировать обучающихся к активным собственным действиям, направленным на усвоение.

К сожалению, в практике преподавания специальных предметов распространены установки на механические упражнения и заучивание.

Такая заформализованная система за долгие годы сложила прочное представление: обучение – это обязательно тяжелый труд, рассчитанный более всего на память, зубрежку. А ведь мы сами делаем обучение трудным, отказываясь от перспективной формулы «играя, обучай», которая является основой методики известных педагогов – новаторов.

Приблизить обучение к профессиональной деятельности позволяют активные методы обучения, создающие благоприятные условия для развертывания творческого потенциала личности, способствующие развитию познавательного интереса к предмету.

Поэтому особое внимание следует обратить на то, чтобы заинтересовать обучающихся предметом, научиться выделять в предстоящей работе главное, решать любые производственные проблемы.

Игры дают возможность моделировать типичные производственные ситуации, в ходе которых ее участники ведут напряженную умственную работу, коллективно ищут оптимальные решения, используя теоретические знания и собственный практический опыт.

Вместе с тем следует отметить, что современные ролевые игры все-таки дают обучающий эффект благодаря присутствию почти во всех играх момента дискуссии, обсуждения и анализа участниками своих действий между собой и с координатором игры. Именно в этом моменте они действительно рефлексивно и исследовательски относятся к собственной деятельности и ее организации. То, насколько организована будет эта сторона игрового процесса, и определит меру эффективности формирования рефлексивно-мыслительного и исследовательского отношения к действительной профессиональной деятельности.

В ходе проведенного нами исследования мы раскрыли сущность ролевой игры как активного метода обучения. Ролевая игра – метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей или человеком с ЭВМ в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределенности.

Ролевые игры являются педагогическим средством и активной формой обучения, которая интенсифицирует учебную деятельность, моделируя управленческие, экономические, психологические, педагогические ситуации и дает возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в дальнейшем. При проведении, например, ролевых игр обучающиеся входят в роль менеджера, банкира, бухгалтера и т.д., что приближает обучение к реальной действительности, требуя от студентов взаимодействия, творчества и инициативы.

Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать постоянный высокий интерес у обучающихся к содержанию курса,

активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляют практические навыки.

Также рассмотрели различные классификации ролевых игр. Например, классификация ролевых игр Л.В. Ежовой:

1. По времени проведения:
без ограничения времени, с ограничением времени, игры, проходящие в реальное время, игры, где время сжато.
2. По конечному результату:
жесткие игры, свободные, открытые игры.
3. По конечной цели:
обучающие, констатирующие, поисковые.
4. По методологии проведения:
луночные игры, ролевые игры, групповые дискуссии, имитационные, организационно-деятельностные игры, инновационные игры, ансамблевые игры.

Ролевая игра строится по определенной структуре: введение в игру, разделение участников на группы, погружение в игру, изучение и системный анализ ситуации или проблемы, игровой процесс, общая дискуссия или пленум, подведение итогов игры, рефлексия, «выгрузка из игры».

Базой исследования послужила образовательная организация в сфере среднего профессионального образования. Полное наименование образовательного учреждения на русском языке: государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Миасский машиностроительный колледж».

Во время прохождения практики мы провели анализ проведения ролевых игр при изучении дисциплины ОП 01. «Экономика организации» Данная дисциплина, реализуется на специальности 38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям).

Нами было проведено анкетирование преподавателей данного колледжа. Проанализировав полученные данные, мы выявили, что

большинство преподавателей знают, что такое ролевые игры и признают их применение эффективным, но только 16,6% опрошенных используют их в процессе преподавания дисциплин.

Метод ролевых игр позволяет активно развивать у обучающихся основные виды мышления и творческие способности, стремление самому создавать продукт собственной деятельности, опираясь на собственные знания и умения.

Данный метод позволяет сделать процесс обучения более наглядным и интересным, предоставляя возможность студентам самим возглавлять данный процесс, облегчая тем самым работу педагога. Но, к сожалению, в настоящее время не все образовательные организации и соответственно не все преподаватели реализуют данный метод в процессе обучения.

Мы рекомендуем преподавателям ГБПОУ «МиМК» использовать разработанные нами планы-конспекты с применением ролевых игр на занятиях по дисциплине «Экономика организации», поскольку при проведении рефлексии занятия и беседы с преподавателем, мы сделали вывод, что данный метод положительно повлиял на процесс обучения: студенты были вовлечены в процесс проведения занятия, демонстрировали творческие идеи, преодолевали психологические барьеры и т.д.

Рекомендации по проведению ролевых игр на занятиях по дисциплине «Экономики организации»:

1. В контексте цели и задач занятия преподавателю следует упомянуть цели и задачи ролевой игры
2. При изложении теоретического материала следует затронуть проблемы, которые ставятся перед студентами в игре. Привести факты из современного состояния экономики
3. Следует выбрать проблемную, актуальную ситуацию, чтобы поддерживать интерес студентов на протяжении всего занятия
4. Преподаватель должен учитывать теоретическую подготовку по данной дисциплине каждого студента, его личные и ролевые качества,

психологические характеристики и игровую мотивацию.

При этом главная задача руководителя игры - создать работоспособную сплоченную группу студентов, готовую достаточно продолжительное время целеустремленно решать поставленные проблемы, поддерживая атмосферу здорового соперничества.

Следует использовать специальные упражнения, осуществляется функции «погружения» в игровое взаимодействия.

5. Следует дать студентам не только информацию, материалы для анализа, но и установки по поведению и правилам игры.

6. Преподаватель должен исполнять роль «администратора»: направлять общение, выводить его из тупика, создавать новые проблемы (если не реализованы все речевые возможности коммуникантов), изменять направление игры и т.д.

7. Преподавателю следует делать замечания, вносить дополнения и исправлять только те ошибки, которые затрудняют или нарушают коммуникацию. Исправление должно происходить путем подсказки правильного варианта.

8. Оценка деятельности игроков делается по двум составляющим: за качество принятых решений и за соблюдение временного режима (регламента) игры.

9. Рефлексию следует начать с концентрации участников на эмоциональном аспекте. Второй этап рефлексивного анализа занятия – оценочный (отношение участников к содержательному аспекту использованных методик, актуальности выбранной темы и др.). Рефлексия заканчивается общими выводами, которые делает педагог.

10. Следует проводить обсуждение результатов игры, с целью повышения эффективности принимаемых решений, вскрытия положительных и отрицательных сторон в деятельности участников игры; выяснение причин, влияющих на получение тех или иных игровых результатов, определения целесообразности самой ролевой игры как метода

обучения, уровня ее организации. Данные рекомендации учитывают требования к методическим разработкам, принятым в организации профессионального обучения, а также требования к проведению ролевых игр, представленные в первой главе данного исследования.

Таким образом, цель выпускной квалификационной работы достигнута, задачи реализованы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Айламазьян, А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: ролевая игра [Текст]/ А.М. Айламазьян.– М.: МГУ, 2014. – 294 с.
2. Алапьева, В. Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и ролевых игр [Текст]/ В.Г. Алапьева. – Екатеринбург: Ролевая книга, 2013. – 318 с.
3. Ананьева, Е.Г.Методологические рекомендации по организации учебно–технических и ролевых игр[Текст]/ Е.Г. Анальева. – М.: ФортеПресс, 2014. – 142 с.
4. Бабурин, В.Л. Ролевые игры по экономической и социальной географии[Текст]/ В.Л. Бабурин. – М.: Просвещение, 2015. – 144с.
5. Баркалов, С.А. Ролевые имитационные игры в организации и управлении[Текст]/ С.А. Баркалов. – М.: АСВ, 2013.– 200с.
6. Бельчиков, Я.М., Бирштейн, М.М. Ролевые игры[Текст]/ Я.М. Бельчиков, М.М. Бирштейн. – Рига: Авотс, 2015. – 304с.
7. Беляцкий, Н.П.Основы экономики: Тексты, задачи, ситуации, ролевые игры[Текст]/ Н.П. Беляцкий. – Казань: Книжный дом, 2015. – 224с.
8. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры[Текст]/ Э. Берн. – М.: Прогресс, 2013. – 400с.
9. Битянова, М.Р. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками[Текст]/ М.Р. Битянова. – СПб.: Питер, 2014.– 304с.
10. Бондарева, О.Н. О теоретико–игровых моделях в экономике[Текст]/ О.Н. Бондарева. – Липецк: ЛГУ, 2014. – 283 с.
11. Борисова, С.Е. Ролевая игра как метод социально–психологического тренинга [Текст]/ С.Е. Борисова. – М.: ЭТП, 2013. – 172 с.
12. Бурков, В.Н. Ролевые игры[Текст]/ В.Н. Бурков. – Алма–Ата: КазПТИ, 2015. – 164 с.
13. Бутов, А.В. Видеотренинг делового общения[Текст]/ А.В. Бутов. – СПб.: Амфора, 2014. – 341 с.

14. Васин, А.А. Некооперативные игры в природе и обществе[Текст]/ А.А. Васин.– М.: МАКС пресс, 2015. – 412с.
15. Венгер, А.А. Игра как вид деятельности [Текст]/ А.А.Венгер. –М.: Вита Нова, 2013. – 142 с.
16. Вербицкий, А.А. Методические рекомендации по проведению ролевых игр[Текст]/ А.А. Вербицкий. – М.: Лениздат, 2013. – 262 с.
17. Винокуров, Ю.Е. Сборник сценариев ролевых игр по юридическим дисциплинам[Текст]/ Ю.Е. Винокуров. – М.: Экзамен, 2014. – 192с.
18. Воровщиков, С.Г. Продуктивные ролевые игры во внутришкольном управлении: теория, технология[Текст]/ С.Г. Воровщиков. – М.: Центр Гуманитарной литературы, 2015. – 320с.
19. Гейл, И. Играй как мужчина, побеждай как женщина. Как женщине выйти победительницей в ролевой игре[Текст]/ И. Гейл. – СПб.: Попурри, 2012. – 192с.
20. Геронимус, Ю.В. Игра, модель, экономика[Текст]/ Ю.В. Геронимус. М.: Просвещение, 2013. – 214 с.
21. Гидрович, С.Р. Игровое моделирование экономических процессов. Ролевые игры[Текст]/ С.Р. Гидрович. – М.: Наука, 2014. – 314 с.
22. Гиршик, М.А. Теория игр и статистических решений[Текст]/ М.А. Гиршик. – М.: Иностранная литература, 2012. – 374с.
23. Горшкова, Л.А. Основы управления организацией[Текст]/ Л.А. Горшкова. – М.: КноРус, 2015. – 240с.
24. Гуревич, А.М. Ролевые игры и кейсы в бизнес– тренингах[Текст]/ А.М. Гуревич. – СПб.: Речь, 2015. – 140с.
25. Данилов, В.И. Лекции по теории игр[Текст]/ В.И. Данилов. – М.: Российская экономическая школа, 2016. – 140с.
26. Данько, Т.П. Игровой тренинг мыслительной деятельности[Текст]/ Т.П. Данько. – М.: Маска, 2015. – 219 с.
27. Дудченко, В.С. Инновационные игры [Текст]/ В.С. Дудченко. — Таллин: КПД, 2016. – 258 с.

28. Евграфов, П.М. Ноу–хау обучающих программ и ролевые игры[Текст]/ П.М. Евграфов. – М.: АРС, 2014. – 222с.

29. Ежова, Л.В. Постановка и решение управленческих задач на промышленных предприятиях методом ролевых игр[Текст]/ Л.В. Ежова. – М.: Аист, 2015. – 313 с.

30. Ефимов, В.Н. Имитационная игра для системного анализа управления экономикой[Текст]/ В.Н. Ефимов. – М.: Просвещение, 2014. – 256с.

31. Завьялова, Ж.В. Метафорическая ролевая игра[Текст]/ Ж.В. Завьялова. – СПб.: Речь, 2015. – 134с.

32. Зайцев, А.К. Внедрение социальных технологий в практику управления [Текст]/ А.К. Зайцев. – М.: Экономика, 2014.– 243 с.

33. Збаровская, Н.В. Ролевые игры для занятий библиотечных специалистов[Текст]/ Н.В. Збаровская. – М.: Либерей–Бибинформ, 2015.6–1 120с.

34. Ивановский, А.Г. Методические аспекты построения и проведения плановых ролевых игр в активных системах [Текст]/ А.Г. Ивановский. – София: ИСП, 2016. – 173 с.

35. Каморджанова, Н.А. Ролевые игры и ситуации по бухгалтерскому (финансовому) учету[Текст]/ Н.А. Каморджанова. – М.: Финансы и статистика, 2016. – 384с.

36. Кашель, Н.Н. Деятельностный подход в повышении квалификации: активные методы обучения[Текст]/ Н.Н. Кашель.— Мн.: Институт повышения квалификации и переподготовки руководящих работников и специалистов образования, 2014.— 96 с.– 223с.

37. Кисляков, Н.А. Практикум по менеджменту. Ролевые игры[Текст]/ Н.А. Кисляков. – М.: Высшая школа, 2014. – 192с.

38. Кобышев, А.Н. Ситуационный анализ. Ролевые игры для менеджмента[Текст]/ А.Н. Койбышев. – СПб.: Специальная литература, 2013.

39. Комаров, В.Ф. Введение в управленческие имитационные

игры[Текст]/ В.Ф. Комаров. – М.: Наука, 2012. – 143 с.

40. Комаров, В.Ф. Управленческие имитационные игры[Текст]/ В.Ф. Комаров.— Новосибирск: Наука. Сибирское отделение, 2016.— 272 с.

41. Красовский, Ю.Д. Обучающие модели развития управленческих знаний[Текст]/ Ю.Д. Красовский. – М.: «Юнити– Дана», 2013. – 189 с.

42. Красовский, Ю.Д. Мир ролевой игры: (Опыт обучения хозяйственных руководителей)[Текст]/ Ю.Д. Красовский. — М.: Экономика, 2015.— 175 с.

43. Малевич, А.А. Ролевые игры в принятии управленческих решений[Текст]/ А.А. Малевич. – М.: МИСиС, 2013. – 246 с.

44. Малов, В.Ю. Территориальные ролевые игры[Текст]/ В.Ю. Малов. Новосибирск: Элит-М, 2013. – 312 с.

45. Немцева, А.Н. Метод ролевых игр[Текст]/ А.Н. Немцева. – М.: МЦНТК, 2014. – 165 с.

46. Неправский, А.А. Стратегический менеджмент. Ролевая игра [Текст]/ А.А. Неправский. – Минск: БГЭУ, 2016.– 272с.

47. Новиков, Д.А. Теория игр в управлении организационными системами[Текст]/ Д.А. Новиков. – М.: Синтег, 2012. – 148с.

48. Платов, В.Я. Ролевые игры: разработка, организация и проведение [Текст]/ В.Я. Платов.— М.: Профиздат, 2013. – 156 с.

49. Поспелов, Д.А. Оркестр играет без дирижера[Текст]/ Д.А. Поспелов. – М.: Наука, 2015. – 208с.

50. Савруков, Н.Т. Практикум по экономике. Задачи, тесты, ситуации, ролевые игры, упражнения, задания[Текст]/ Н.Т. Савруков. – СПб.: Политехника, 2013. – 212с.

51. Салуквадзе, М.Е. Некоторые игровые задачи управления и их приложения[Текст]/ М.Е. Салуквадзе. – Тбилиси: Мецниереба, 2014. – 462с.

52. Соловьева, А.А. Ролевая игра. Методика конструирования ролевой игры[Текст]/ А.А. Соловьева. – М.: Мысль, 2014. – 149 с. 63

53. Степанович, В.А. Ролевые игры. Теория и организация[Текст]/

В.А. Степанович. – Екатеринбург: Ролевая книга, 2014. – 192с.

54. Сыроежкин, И.М. Игровое моделирование экономических процессов. Ролевые игры[Текст]/ И.М. Сыроежкин. – М.: Экономика, 2013. – 251 с.

55. Тарасов, В.К. Социальные технологии Таллиннской школы менеджеров. Опыт успешного использования в бизнесе, менеджменте и частной жизни [Текст]/ В.К. Тарасов. — М.: Добрая книга, 2017. – 187 с.

56. Хруцкий, Е.А. Организация проведения ролевых игр: Учеб. Пособие для преподавателей сред. спец. учеб. Заведений[Текст]/ Е.А. Хруцкий.— М.: Высш. шк., 2013. – 320 с.

57. Щедровицкий, Г. П. Философия. Наука. Методология [Текст]/ Г.П.Щедровицкий. — М.: Альма Пресс, 2016. — 641 с.

58. Щепкин, А.В. Ролевые имитационные игры в организации и управлении [Текст]/ А.В. Щепкин. – Воронеж: ВГАСУ, 2014. – 207с.

Анкета «Использование ролевых игр в процессе преподавания
экономических дисциплин»

Уважаемые преподаватели!

*Предлагаем Вам поучаствовать в анкетировании об использовании
ролевых игр в процессе преподавания экономических дисциплин*

1. Знаете ли Вы что такое активные методы обучения?
 - ✓ Да
 - ✓ Нет
2. Дайте определение ролевой игры
Ролевая игра _____
3. Используете ли Вы ролевые игры в процессе преподавания дисциплин?
 - ✓ Да
 - ✓ Нет
4. Если Вы используете ролевые игры, то как часто?
 - ✓ В каждой теме
 - ✓ Один раз в месяц
 - ✓ Два-три раза в семестр
 - ✓ Один раз в семестр
 - ✓ Один раз в год
5. Насколько эффективным Вы считаете использование ролевых игр в процессе преподавания дисциплин?
 - ✓ 100%
 - ✓ 75%
 - ✓ 50%
 - ✓ 25%
 - ✓ 0%

Спасибо за Ваши ответы!