



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 обучения экономическим  
дисциплинам, реализуемым в профессиональной образовательной  
организации

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

Проверка на объем заимствований:

46 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

«10» сентября 2021 г.

Зав. кафедрой Э.УиП

Рябчук П.Г.

Выполнил(а):

Студент(ка) группы ЗФ-409-081-3-1

Непочатова Анастасия Андреевна

Научный руководитель:

Гордеева Дарья Сергеевна

к.п.н., доцент

Челябинск  
2021

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ.....</b>	<b>9</b>
1.1. Сущность, виды, характеристика ролевых игр.....	9
1.2. Методические особенности разработки ролевых игр в процессе обучения экономическим дисциплинам .....	17
1.3. Особенности проведения ролевых игр в процессе обучения экономическим дисциплинам в условиях профессионального образования.....	28
Выводы по 1 главе.....	40
<b>ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР (НА ПРИМЕРЕ ДИСЦИПЛИНЫ «ЭКОНОМИКА ОРГАНИЗАЦИИ»).....</b>	<b>41</b>
2.1. Характеристика базы исследования и анализ проведения ролевых игр в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж».....	41
2.2. Рекомендации по разработке и применению ролевых игр по дисциплине «Экономика организации» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж».....	50
2.3. Конспект комплексного занятия с применением ролевой игры по дисциплине «Экономика организации».....	54
Выводы по 2 главе .....	63
Заключение .....	64
Список использованных источников.....	68

## Введение

**Актуальность исследования.** В связи с происходящими преобразованиями в системе образования, к уровню профессиональной подготовки молодого специалиста предъявляются совершенно новые требования. Это требует переориентации задач образования на необходимость не только сформировать навыки и развить умения, но и научить творчески пользоваться ими, формируя профессионально значимые качества, необходимые для жизнедеятельности в избранной сфере. Данная задача может быть решена при последовательном применении нестандартных методов обучения, позволяющих организовать уникальное творческое взаимодействие педагога и обучающихся, создать оптимальные условия для интенсивного развития личности.

Проанализировав учебный процесс в образовательных организациях профессионального обучения можно сделать вывод, что на занятиях подготовки будущих специалистов используют преимущественно традиционные формы и методы обучения. Совершенствование подготовки, усиление его практической направленности требует применения таких форм, методов и средств обучения, которые бы максимально активизировали познавательную деятельность будущих специалистов профессионального обучения и удовлетворяли современным потребностям.

Современная система профессионального образования предполагает применение как традиционных, так и инновационных методик обучения. В соответствии с разделом 7 ФГОС СПО «Требования к условиям реализации программы подготовки специалистов среднего звена ФГОС СПО», образовательная организация «должна предусматривать, в целях реализации компетентностного подхода, использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, ролевых и ролевых игр, разбора конкретных ситуаций, психологических и иных тренингов, групповых дискуссий) в сочетании с

внеаудиторной работой для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся».

Педагоги среднего профессионального образования зачастую сталкиваются с проблемами в подготовке конкурентоспособного специалиста, так как каждый год в колледжи поступают обучающиеся с разным уровнем сформированности учебной деятельности, профессиональной и учебной мотивацией. Использование игровых технологий позволяет активизировать творческую деятельность этих студентов, сформировать интерес к знаниям, развить профессиональную, учебную мотивацию и инициативу, предупреждает утомление и создает комфортную среду обучения и воспитания.

Особое место среди интерактивных форм обучения принадлежит ролевой игре, которая является одной из наиболее эффективных форм решения практических задач обучения студентов. Ролевые игры позволяют моделировать производственные ситуации, проектировать способы действий в условиях предложенных моделей, а также демонстрировать процесс систематизации теоретических знаний по решению практических задач.

Ролевая игра имитирует реальную профессиональную деятельность. Это позволяет участникам игры экспериментировать, проверять разные способы поведения, что может пригодиться в реальной жизни. Строение ролевых игр отражает логику практической деятельности, и поэтому они являются не только эффективным средством усвоения знаний и формирования умений, но и способом подготовки к профессиональному общению.

Экономическое образование – одно из важнейших условий успеха в современной жизни. Однако для того, чтобы обучающиеся освоили достаточно сложный материал, необходимо сформировать у них интерес к изучаемой дисциплине. Ролевая игра обучает умению применять экономические знания при решении важных, глобальных задач жизни, где взаимодействуют различные субъекты экономики, разрабатываются нестандартные выходы из сложившихся ситуаций, возникают новые идеи и проекты. Здесь нет заранее прогнозируемого результата, требуется творческое и многоаспектное поведение

участников. Ролевые игры призваны моделировать важные процессы правовой жизни общества. Они позволяют каждому из участников образовательного процесса получить максимальную пользу для себя. У студентов формируется одна из главных составляющих парадигмы обучения: эффект обучения прямо пропорционален его собственной активности. Также, ролевые игры учат обучающихся применять теоретические знания при анализе и оценке встречающихся в реальной жизни экономических ситуаций, формируют гражданскую позицию.

Анализ теории и практики профессиональной подготовки будущего специалиста позволил выявить следующие противоречия между:

- необходимостью формирования профессиональных компетентностей специалистов и существующими методиками подготовки студентов в ходе изучения ими дисциплин профессионального цикла, недостаточно учитывающими их индивидуальные способности в этом процессе;

- повышением требований к самостоятельной учебной работе студентов и недостатком у них знаний и умений по организации данного вида деятельности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла.

Актуальность данного исследования состоит в том, что, во-первых, ролевая игра выступает как форма, в которой наиболее успешно могут осваиваться содержание новой деятельности, во-вторых, это закрепление студентами теоретических знаний на практике реальных жизненных ситуаций, в-третьих, как элемент творческого самовыражения, проявления самостоятельности и активности в среде сверстников. Все это в совокупности дает толчок в самоутверждении и самореализации взрослеющего человека.

Актуальность проблемы и необходимость разрешения указанных противоречий обусловили выбор темы исследования: «Использование ролевых игр в рамках обучения экономическим дисциплинам, реализуемым в профессиональной организации».

**Степень изученности проблемы исследования.** Вопросами активизации обучения посредством организации и проведения деловых игр занимались Е.Г. Ананьева, М.М. Бирштейн, А. Вербицкий, Ю.В. Геронимус, С.Р. Гидрович, Р.Ф. Жуков, В.М. Комаров, А.Л. Лившиц, В.Я. Платов, В.В. Подиновский, В.И. Рыбальский, А.М. Смолкин, И. М. Сыроежкин, Ю.С. Тюнников, Е.А. Хруцкий, Б.Н. Христенко и др. Большую роль в становлении и развитии метода деловых игр сыграли работы В.Н. Буркова, В.М. Ефимова, Р.Ф. Жукова, Т.П. Тимофеевского и др.

**Объект исследования** – изучение экономических дисциплин в СПО.

**Предмет исследования** – использование ролевых игр в процессе изучения экономических дисциплин в колледже.

**Цель исследования:** изучить теоретические аспекты использования ролевых игр в рамках обучения экономическим дисциплинам в профессиональной образовательной организации и разработать рекомендации по применению ролевых игр по экономической дисциплине «Экономика организации».

В рамках поставленной цели нами решены следующие **задачи исследования:**

- раскрыть сущность, виды, характеристику ролевых игр;
- проанализировать методические особенности разработки ролевых игр в процессе обучения экономическим дисциплинам;
- выявить технологию проведения деловых игр в процессе обучения экономическим дисциплинам;
- дать характеристику базе исследования и осуществить анализ проведения ролевых игр в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»;
- провести опытно – экспериментальную работу по разработке и применению ролевых игр по дисциплине «Экономика организации» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»;

- разработать конспект комплексного занятия с применением ролевой игры по дисциплине в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж».

**Практическая значимость исследования** заключается в предлагаемых нами методических рекомендациях по разработке и применению деловых игр в процессе обучения рамках обучения экономическим дисциплинам профессиональной образовательной организации. Материалы квалификационной работы могут использоваться педагогами экономических дисциплин, а также в системе повышения квалификации работников образования.

**Методологической основой** данного исследования являются: труды и фундаментальные положения в научно-теоретической литературе как отечественных, так и зарубежных исследователей: положения об активных методах обучения, как о педагогическом явлении, а также труды о проблемах активных методов обучения.

Разработкой и применением ролевых игр для учащихся занимались Лихачев Б.Т., Выготский Л.С., Селевко Г.К., Платов В.Я. и другие. В работах Абрамовой Г.С., Степанович В.А., Кулешовой И.В., Алапьевой В.Г. рассматривается идея о том, что деловая игра является как формой, так и методом обучения, в котором моделируется предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Потому что именно форма активного обучения – это первый шаг к любознательности. Выготский Л.С., Платов В.Я., Эльконин Д.Б. и другие утверждали, что деловая игра выступает как педагогическое средство и активной формой обучения, которая формирует учебную деятельность и отрабатывает профессиональные умения и навыки.

Идею о том, что деловая игра является средством развития не только профессиональных умений и навыков, но и профессионального творческого мышления, в ходе которой учащиеся приобретают способность анализировать специфические ситуации и решать для себя новые задачи, прослеживается в работе Хруцкого Е.А.

**Методы исследования.** Поставленные цели и задачи, определенная методология исследования обусловили выбор методов **исследования:** теоретический анализ психолого – педагогической литературы, сравнительно-сопоставительный анализ, изучение и обобщение педагогического опыта по проблеме исследования, методы сбора анализа эмпирических данных: педагогического наблюдения, опроса, беседы, анализа продуктов творческой деятельности студентов.

**База настоящего исследования:** Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Южно-Уральский государственный колледж».

**Сокращенное наименование колледжа:** ГБПОУ «ЮУГК»

Адрес: 454080, Россия, Уральский федеральный округ, Челябинская область, г. Челябинск, ул. Курчатова, 7

**Структура исследования.** Цель и задачи, поставленные нами, определили структуру работы: работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения и списка литературы.



# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ 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 деловой 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 конкретной 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, а также личный педагогический опыт 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.

Деловая игра предполагает совместную деятельность, поэтому в ней снимается противоречие между коллективным характером будущей профессиональной деятельности и индивидуальным характером усвоения знаний.

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

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

2. В деловой 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 деловой 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 деловой 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. Деловая 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, с.78].

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 Мироновой 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 энтузиастов, 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 и играм [17, с.27].

На сегодняшний день в литературе существует большое разнообразие типологий и классификаций ролевых 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 изучения экономических дисциплин**

Успех проведения ролевой игры 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 деловых игр, включенный в процесс обучения позволяет рассматривать деловую 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 удачах 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 выражать 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 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 деловой 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 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 ролевой 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 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 компетентное 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. Особенности проведения ролевых игр в процессе обучения экономическим дисциплинам в условиях профессионального образования**

В современных профессиональных 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 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 [53, с.203].

Одной из наиболее эффективных форм подготовки специалистов 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. [50, с.20].

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 [48, с.39].

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 [29, с.28]. 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 [55,с.57].

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 [40, с.96].

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 [42, с.69].

Ролевая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики [Краткий психологический словарь]. 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 [33, с.85].

Ролевая игра - это средство развития профессионального творческого мышления, в ходе ее человек приобретает способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя профессиональные задачи [36, с.89].

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 [21, с.129].

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 [19, с.120].

Образовательный процесс ролевой игры 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 [17, с.58].

Существуют различные виды ролевых игр: «мозговой штурм», инновационные, имитационные, организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные и др. Разновидности ролевых игр приведены в Таблицу 1 [43, с.85]

Таблица 1 - Разновидности ролевых игр

Виды ролевой игры	Характеристика	Примеры ролевых игр
Групповая дискуссия	Формирует навыки работы группе. Игроки выполняют одинаковое задание, соблюдая правила проведения дискуссии. По истечении времени ответы разбираются и оцениваются.	«Кораблекрушение», «Полет на Луну», «Совещание», «Координационный Совет».
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 [25, с.133].:

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 занятий, вызывают у обучающихся большой интерес к профессии: ведь ролевые игры выполняют три основных требования творческого обучения [26, с.144].:

- 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 в условиях профессионального образования 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 профессиональных 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 первой 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»)**

### **2.1. Характеристика базы исследования и анализ проведения ролевых игр в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»**

Базой исследования послужила образовательная организация в сфере среднего профессионального образования. Полное наименование образовательного учреждения на русском языке: Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Южно-Уральский государственный колледж».

Сокращенные наименования на русском языке: ГБПОУ «ЮУГК».

Главной задачей ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж» является создание необходимых условий для удовлетворения потребностей личности в получении профессионального начального и среднего образования, конкретной профессии соответствующего уровня квалификации.

Сегодня база исследования это крупная образовательная организация готовящее специалистов по разным направлениям:

- Техника и технологии наземного транспорта
- Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта
- Электроника, радиотехника и системы связи
- Радиоаппаратостроение
- Промышленная экология и биотехнологии
- Повар, кондитер
- Информатика и вычислительная техника
- Прикладная информатика (по отраслям)
- Информационные системы (по отраслям)
- Банковское дело
- Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)



- Финансы
- Коммерция (по отраслям)
- Сервис и туризм
- Туризм
- Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам)
- Дизайн (по отраслям)
- Юриспруденция
- Право и организация социального обеспечения и многие другие.

Реализация профессиональных образовательных программ среднего профессионального образования обеспечивается педагогическими работниками, имеющими в основном высшее профессиональное образование, соответствующее профилю преподаваемых дисциплин (модуля). Материально-технической базы для ведения образовательной деятельности по заявленным направлениям и уровням подготовки достаточно. Материально-техническая база образовательного процесса по реализуемым образовательным программам среднего профессионального образования соответствует Федеральным государственным образовательным стандартам.

Несколько учебных отделений включает в себя отделение права. Отделение права колледжа - ведущее структурное подразделение колледжа, ведет подготовку специалистов, востребованных на рынке труда в области юриспруденции. В основе обучения – самые современные методики и интерактивные технологии, что делает процесс обучения увлекательным и более эффективным для студентов.

Основная профессиональная образовательная программа обеспечивается учебно-методической документацией и учебно-методическими комплексами по всем учебным дисциплинам и профессиональным модулям.

Внеаудиторная работа обучающихся сопровождается методическим обеспечением и обоснованием времени, затрачиваемого на ее выполнение. Во

всех учебно-методических комплексах, существуют разделы, содержащие рекомендации для организации самостоятельной работы студентов.

В колледже сложились свои традиции, работает творчески работающий коллектив, который выработал свою педагогическую концепцию и «почерк». Исключительный акцент в обучении делается на идею сотрудничества с обучающимися, индивидуально-дифференцированный и компетентностный подходы, проблемно-развивающее обучение, самостоятельную и исследовательскую деятельность обучающихся.

В колледже реализуется модульная система освоения профессиональных компетенций.

Учебно-методическое и информационное обеспечение процесса формирования профессиональных компетенций.

Основная профессиональная образовательная программа обеспечивается учебно-методической документацией и учебно-методическими комплексами по всем учебным дисциплинам и профессиональным модулям.

Внеаудиторная работа обучающихся сопровождается методическим обеспечением и обоснованием времени, затрачиваемого на ее выполнение. Во всех учебно-методических комплексах, существуют разделы, содержащие рекомендации для организации самостоятельной работы студентов.

Реализация основной профессиональной образовательной программы обеспечивается доступом каждого обучающегося к базам данных и библиотечным фондам, сформированным по полному перечню дисциплин. Во время самостоятельной подготовки обучающиеся обеспечиваются доступом к сети Интернет.

Образовательная деятельность как объект исследования выпускной квалификационной работы осуществлялась по программе подготовки специалистов среднего звена на базе ГБПОУ «ЮУГК» по специальности среднего профессионального образования 38.02.06 Финансы.

Таблица 1 -Сроки получения СПО по специальности 38.02.06 Финансы базовой подготовки в очной форме обучения и присваиваемая квалификация

Уровень образования, необходимый для приема на обучение по ППССЗ	Наименование квалификации базовой подготовки	Срок получения СПО по ППССЗ базовой подготовки в очной форме обучения
среднее общее образование	Финансист	1 год 10 месяцев
основное общее образование		2 года 10 месяцев

Тема нашего исследования требует рассмотреть особенности применения ролевых игр в рамках дисциплины «Экономика организации» преподаваемой в ГБПОУ «ЮУГК». В рамках изучения дисциплины «Экономика организации» студенты должны научиться определять организационно – правовые формы организаций, находить и использовать необходимую экономическую информацию, определять состав материальных, трудовых и финансовых ресурсов организации, рассчитывать по принятой методике основные технико – экономические показатели деятельности организации.

В результате изучения дисциплины формируются как общие так и профессиональные компетенции: ОК 1 – 10, ПК 2.2. – 2.4., ПК 4.1 – 4.4.

Учебная дисциплина «Экономика организации» является общепрофессиональной, устанавливающей базовые знания для усвоения специальных дисциплин.

Программа дисциплины «Экономика организации» предусматривает изучение целого комплекса экономических проблем, позволяет подробно ознакомиться с экономическими аспектами деятельности фирмы, организации, предприятия, получить необходимые знания по расчету важнейших экономических показателей их работы, используемых для оценки социально – экономического положения российской экономики в целом.

В результате освоения учебной дисциплины студент должен знать:

- сущность организации, как основного звена экономики отраслей;
- основные принципы построения экономической системы организации

- принципы и методы управления основными и оборотными средствами,
  - методы оценки эффективности их использования;
- организацию производственного и технологического процессов;
- состав материальных, трудовых и финансовых ресурсов организации,
  - показатели их эффективного использования;
- способы экономии ресурсов, энергосберегающие технологии;
- механизмы ценообразования, формы оплаты труда;
  - основные технико-экономические показатели деятельности организации и методику их расчета.

В результате освоения учебной дисциплины студент должен уметь:

- определять организационно-правовые формы организаций;
- находить и использовать необходимую экономическую информацию;
- определять состав материальных, трудовых и финансовых ресурсов организации;
- заполнять первичные документы по экономической деятельности организации;

Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины: максимальной учебной нагрузки студента – 127 часов, в том числе: аудиторной учебной нагрузки студента – 60 часов; практических работ – 27 часов, самостоятельной работы студента – 32 час; консультации 8 часов. Итоговая аттестация проводится в форме экзамена.

Согласно требованиям ФГОС в целях реализации компетентного подхода и для формирования общих и профессиональных компетенций студента в образовательном процессе преподаватели используют активные и интерактивные формы проведения занятий, в том числе ролевые и ролевые игры.

Ролевая игра рассматривается как одна из новейших интерактивных форм образовательных технологий, способствующих формированию специалистов.

В процессе ролевой игры у студентов появляется возможность освоить проектное мышление, научиться работать в команде, конкурировать и сотрудничать, презентовать произведенный продукт или услугу, вести переговоры и выступать на публике. Подобная «генеральная репетиция» профессиональной деятельности создает благоприятные условия для последовательной и целенаправленной работы над собой, максимального использования собственных возможностей и осознанного управления своим временем, что способствует формированию мотивации к профессиональному росту у студентов.

Для того, чтобы определить насколько необходимо проведение занятий в форме ролевых игр, мы решили провести опрос, в котором принимали участие 27 студентов второго курса Ф-223 по специальности 38.02.06.Финансы

Опрос для студентов:

1. Сколько раз в прошлом семестре с вами проводились занятия в интерактивной форме?

Ответ: 2

2. Знаете ли вы что такое ролевая игра?(ответ представлен на рис.1);

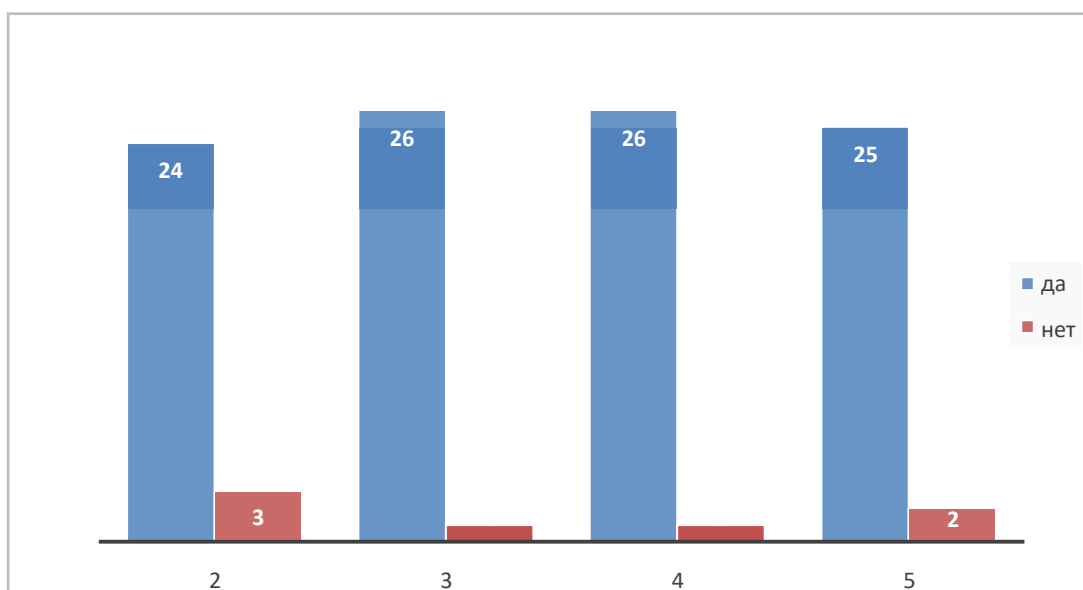
3. Приходилось ли вам принимать участие в ролевых играх? (ответ представлен на рис. 1);

4. Хотели бы вы принять участие в ролевой игре? (ответ представлен на рис. 1);

5. Предположите, урок в виде ролевой игры был бы для вас более интересен, чем урок в традиционной форме? (ответ представлен на рис. 1);

Как видно, на первый студенты ответили указав малое количество занятий в нестандартной форме и в форме ролевой игры. Из ответа на третий вопрос, можно сделать следующие выводы, что студентам более интересны нестандартные формы проведения занятия. Ответы на следующие вопросы

представлены в рис.1. в процессе изучения дисциплины «Экономика организации».



Подводя итог проведенному опросу можно утверждать, что студенты проявляют интерес к деловым играм в образовательном процессе. Кроме того, студенты лояльно настроены к нестандартным формам проведения учебных занятий, что свидетельствует о наличии потенциала внедрения ролевых игр в образовательный процесс с целью повышения интереса обучающихся к учебным занятиям.

Таким образом, проведение занятия с применением новейших образовательных технологий по дисциплине «Экономика организации» является актуальным для ГБПОУ «ЮУГК» более того, ролевая игра, организованная и проведенная на высоком уровне, способствует более эффективному формированию профессиональных компетенций.

## **2.2. Рекомендации по разработке и применению ролевых игр по дисциплине «Экономика организации» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»**

Проблемы использования деловых игр:

1) Методическое обеспечение неудовлетворительно, в рабочей программе не прописывается использование активных методов обучения в частности деловых игр;

2) Низкая доля использования активных методов обучения.

Рекомендации по применению ролевых игр в процессе изучения дисциплины «Экономика организации» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»

1) Разработать ролевою игру по дисциплине «Экономика организации» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»

2) Усовершенствовать методическое обеспечение курса «Экономика организации» путем доработки плана практических занятий с использованием ролевых игр.

В теоретической части нашего исследования мы отмечали, что ролевые игры, отличающиеся высокой степенью вовлеченности, создают возможности для формирования у учащихся познавательной мотивации, изменяют роль учащегося, превращая его из пассивного слушателя в активного участника учебного процесса. Активность его проявляется в самостоятельном поиске средств и способов решения поставленной проблемы, в приобретении знаний, необходимых для выполнения практической задачи. Познавательный интерес заставляет человека активно стремиться к познанию, активно искать способы и средства удовлетворения возникшей у него потребности в знаниях.

Таким образом, результаты констатирующего этапа эксперимента показали, что в учебном процессе преподавания права используются в основном традиционные методы. Уровень экономических знаний обучающихся удовлетворительный.

Основными направлениями формирующего этапа эксперимента стала организация работы по проверке гипотезы исследования и внедрению результатов исследования в практику преподавания экономических дисциплин.

Педагог должен минимизировать свое вмешательство в ход игрового занятия. Участники должны научиться сами регулировать игровой процесс. В этом и будет состоять ценность такого занятия. Преподаватель должен проявлять активность на стадии разработки, подготовки и оценки игры. В деловой игре меняется традиционное поведение студентов.

На этом этапе нами ставились задачи:

- разработать ролевые игры для преподавания права и экспериментально проверить их эффективность, влияющую на повышения экономических знаний обучающихся

- выявить динамику повышения уровня знаний по праву Формирующий этап эксперимента носил естественный характер, так как протекал в реальном образовательном процессе СПО.

Основными методами на данном этапе экспериментальной работы были наблюдение, анализ результатов и продуктов творческой деятельности, педагогический эксперимент. С учетом выбранной стратегии внесены следующие изменения в организацию учебного процесса обучающихся:

- системное использование ролевых игр в процессе преподавания права
- промежуточное и итоговое диагностирование знаний обучающихся по праву

На основе анализа литературы в теоретической части мы выяснили, что процесс организации и проведения игры можно разделить на 4 этапа:

1. Конструирование игры: четко сформировать общую цель игры и частные цели для участников; разработать общие правила игры.

2. Организационная подготовка конкретной игры с реализацией определенной дидактической цели: руководитель разъясняет участникам смысл игры, знакомит с общей программой и правилами, распределяет роли и ставит перед их исполнителями конкретные задачи, которые должны быть ими решены; назначаются эксперты, которые наблюдают ход игры, анализируют моделируемые ситуации, дают оценку; определяют время, условия и длительность игры.



3. Ход игры.

4. Подведение итогов, подробный анализ игры: общая оценка игры, подробный анализ, реализация целей и задач, удачные и слабые стороны, их причины; самооценка участниками исполнения полученных заданий, степень личной удовлетворенности; характеристика профессиональных знаний и умений, выявленных в процессе игры; анализ и оценка игры экспертами. Примерный порядок проведения деловой игры:

Руководитель сообщает слушателям цель, содержание, порядок проведения ролевой игры. Рекомендует внимательно изучить литературу, знакомит с вопросами, выносимыми на обсуждение. Участники игры разбиваются на подгруппы по 3-5 человек. В каждой подгруппе избирается лидер, в обязанности которого входит организация работы подгруппы. Из числа участников игры избирается экспертная группа в составе 3-5 человек.

Руководитель распределяет вопросы между игровыми подгруппами, предоставляет слово по каждому вопросу представителям игровых групп, организует дискуссии по обсуждаемой проблеме. Для выступления каждому участнику игры предоставляется 5 минут, в течение которых лаконично, но аргументировано следует выделить главное, обосновать идею, обосновать, «защитить» ее. Экспертная группа на основе выступлений участников и своего мнения может подготовить проект рекомендаций (практических советов) по рассматриваемой проблеме, обсудить и определить единые позиции педагогов в практической деятельности. Экспертная комиссия сообщает также принятые ею решения об оценке содержания выступлений, активности участников, результативности подгрупп в деловой игре. Критерием для такой оценки может служить количество и содержательность выдвинутых идей (предложений), степень самостоятельности суждений, их практическая значимость. В заключении руководитель подводит итог игры

Главное –это соблюдение правил игры. Любое дисциплинарное нарушение в деловой игре утрачивает свое значение.

В качестве рефлексии рекомендуем использовать следующую анкету.

Оценка урока по 5 – бальной шкале:

1-2 – оценка ниже среднего уровня;

3 - средний уровень;

4-5 – выше среднего уровня.

1. Содержание занятия, проведенного при помощи деловой игры \_\_\_\_\_

2. Организация учебного процесса \_\_\_\_\_

3. Доверие к преподавателю \_\_\_\_\_

4. Качество подачи материала \_\_\_\_\_

5. Возможность применения полученных знаний на практике \_\_\_\_\_

41

6. Оценка своей активности на занятии \_\_\_\_\_

7. Общее впечатление от деловой игры \_\_\_\_\_

8. Какие вопросы вам хотелось бы рассмотреть в следующий раз

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

9. Ваши пожелания при проведении следующей ролевой игры

---

### **2.3. Конспект комплексного занятия с применением ролевой игры по дисциплине «Экономика организации»**

Нами разработано практическое учебное занятие для дисциплины ОП 01 «Экономика организации» в форме ролевой игры на тему: «Выбор организационно — экономических форм предприятия». На разработанном занятии у студентов актуализируются знания, полученные на предыдущих занятиях, по изученной теме, а так же формируется компетенция принятия профессиональных решений.

Методика проведения учебного занятия отображена в таблице 2.

#### **Технологическая карта учебного занятия**

*Специальность:* 38.02.06 Финансы

*Учебная дисциплина:* ОП 01 «Экономика организации»

Цели проведения ролевой игры по дисциплине «Экономика организации» на тему «Выбор организационно — экономических форм предприятия»:

1. Обобщение, активизация и закрепление знаний студентов, приобретенных при изучении темы «Формы и системы оплаты труда»;
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.

*Тема занятия:* «Организационно — правовые формы предприятия»

*Вид учебного занятия:* практическое

*Форма занятия:* ролевая игра «Выбор организационно — экономических форм предприятия»

*Цели занятия:*

*образовательная:*

- Закрепить у студентов основные понятия по данной теме;
- Сформировать у студентов способности ориентироваться в многообразных формах хозяйствования, выбирать формы организации; предприятий для конкретных ситуаций, аргументировать и отстаивать свои решения;
- способствовать закреплению практических навыков выбора организационно — экономических форм будущего предприятия;

*развивающая:*

- способствовать развитию умений анализировать и пользоваться ранее полученными знаниями, логически мыслить, аргументировать свою точку зрения;

*воспитательная:*

- воспитать дисциплинированность, сознательность в процессе усвоения новых знаний;
- воспитать интерес к предмету и будущей профессии;
- способствовать воспитанию сознательной экономической грамотности и расширению кругозора обучающихся;
- способствовать формированию общечеловеческих ценностей.

*Междисциплинарные связи:*

- обеспечивающие: «Бухгалтерский учет», «Менеджмент», «Статистика».
- обеспечиваемые: практика по профилю специальности.

Обеспечение занятия:

*Раздаточный материал:* карточки с заданием для разминки, таблицы основных характеристик организационно-экономических форм, таблица факторов, влияющих на выбор формы, список примерных уточняющих вопросов

Литература:

• *основная:*

Карташова, В.Н. Экономика организации (предприятия): Учебник для ССУЗов. – М.: Проир - издат, 2016, 160 с.; Чечевицына, Л.Н. Экономика организации. - М.: ИНФРА, 235 с.

Таблица 2- Технологическая карта учебного занятия

Этап	Время	Основная задача	Деятельность преподавателя	Деятельность студентов	Результат
Организационный	15 мин ут	Подготовить группу к работе, определить цели и задачи деятельности обучающихся;	-Приветствует студентов, отмечает в журнале отсутствующих  -Проверяет готовность учебного кабинета и обучающихся к занятию.  -Объявляет тему и ставит цели занятия  -Отмечает важность применения приобретенных навыков в профессиональной деятельности	- Приветствуют преподавателя  - Сообщают об отсутствующих	-Готовность студентов к дальнейшей работе на учебном занятии;  - Создание положительного эмоционального настроения на учебном занятии
Основной	60 мин ут	- Создать условия для закрепления полученных знаний;  - Показать способ применения полученных знаний в профессиональной деятельности;  - Способствовать развитию способности принимать	Информирует студентов о правилах участия в ролевой игре «Выбор организационно-экономических форм предприятия»;  - Выступает в	- Слушают правила участия в ролевой игре;  - Самостоятельно принимают участие в ролевой игре; - Выступают представители	-Закрепление приобретенных знаний;  - Развитие способности принимать профессиональные решения по выбору организационно — экономически

		профессиональные решения	роли помощника во время проведения ролевой игры; - Анализирует результаты работы обучающихся во время занятия; - Акцентирует внимание на применении приобретенных навыков в профессиональной деятельности	команд	х форм предприятия
Подведение итогов	15 минут	- Проанализировать и дать оценку успешности, достижений обучающихся при применении изученного материала на практике;	- Анализирует результаты работы обучающихся во время занятия; - Акцентирует внимание на применении приобретенных навыков в будущей профессиональной деятельности	Воспринимают информацию	Осознание значимости и важности изучаемой темы в применении полученных навыков в будущей профессиональной деятельности

Рассмотрим практическое применение игровых технологий на примере ролевой игры «Выбор организационно - экономических форм предприятий», которая может быть включена в программу учебной дисциплины «Экономика организации».

Тема занятия – «Выбор организационно – экономических форм предприятий»

На предыдущем занятии группа познакомилась с различными видами организационно – экономических форм предприятий, создаваемых в Российской Федерации, выяснила, что в Гражданском кодексе Российской

Федерации есть понятия: коммерческие организации и некоммерческие организации.

Коммерческие организации целью своей деятельности имеют извлечение прибыли и распределение ее между участниками.

Некоммерческие организации целью своей деятельности не имеют извлечение прибыли. В качестве цели их деятельности может быть удовлетворение социальных, духовных и иных потребностей.

Так как ведущее место в рыночной экономике принадлежит коммерческим организациям, то мы изучаем их более подробно. Коммерческие организации могут быть образованы в виде:

- хозяйственных товариществ (полные товарищества, товарищества на вере)

- хозяйственных обществ (общество с ограниченной ответственностью – ООО, общество с дополнительной ответственностью – ОДО, публичное акционерное общество – ПАО, непубличное акционерное общество – НАО).

При этом необходимо отметить одну важную деталь: принципиальное различие между хозяйственными обществами и хозяйственными товариществами состоит в том, что товарищества – это объединение лиц, которые непосредственно принимают участие в работе, а общества – это объединения капиталов.

- производственные кооперативы (артели)
- государственные и муниципальные (унитарные) предприятия

Для проведения урока необходимо разделить всех учащихся на 4 группы, которые условно являются представителями:

- 1) всех хозяйственных товариществ;
- 2) всех ООО и ОДО;
- 3) всех ПАО и НАО;
- 4) всех производственные кооперативы и унитарные предприятия;

Они должны, опираясь на знания, полученные на прошлом уроке, произвести выбор организационно-экономических форм предприятия в конкретных ситуациях. Для того, чтобы сделать правильный выбор, необходимо знать правовую основу, преимущества и недостатки всех видов форм. Сейчас представители каждой группы поочередно охарактеризуют свои правовые формы, а я в конце каждого выступления кратко расскажу историю возникновения отдельных форм.

Выступления представителей и преподавателя.

Итак, мы вспомнили основные характерные особенности отдельных экономических форм. Подведем итоги, какие же факторы влияют на выбор организационно — правовой формы предприятия. Наиболее значимыми являются следующие:

Таблица 3 - Факторы, влияющие на выбор организационно — экономических форм

Группа факторов	Факторы
Организационные	Количество учредителей и их характеристики законодательные ограничения
Технические	Характеристика выпускаемой продукции. Новизна выпускаемой продукции
Экономические	Размер стартового капитала. Уровень имущественной ответственности.
Социальные	Личностные характеристики предпринимателя, наличие сработавшейся команды

Ход учебного занятия.

А сейчас приступим непосредственно к самой игре. Она будет состоять из 2-х этапов – разминки и основного конкурса, который мы назвали «Выбор организационно — экономических форм предприятия».



Разминка состоит из 1 задания, на выполнение которого студентам дается 2 минуты (задание выдается на карточках). Учитываются скорость и правильность ответов. За каждый правильный ответ дается 1 балл, за скорость команде, первой сдавшей ответ, дополнительно начисляется еще 1 балл. Максимальное возможное количество баллов за разминку – 2.

Группа делится на 4 команды, каждая из которых является юридическим представителем различных организационно - экономических форм. Сейчас на прием по очереди будут приходить предприниматели, которые собираются открыть собственное дело. Они пришли за консультацией, в какой форме лучше организовать свое предприятие. Вы должны выслушать посетителя и задать ему уточняющие вопросы, которые помогут определиться с выбором формы будущего предприятия.

Затем представитель каждой команды встанет и даст аргументированное заключение, может ли предприниматель зарегистрировать свое предприятие, используя организационно-правовую форму данной команды. Причем возможна ситуация, когда можно выбрать 2 формы, и тогда задача юристов-представителей этих форм – «перетянуть» посетителя в свой лагерь, подчеркнув преимущества своей формы и, указав на недостатки конкурентов.

Разминка.

Задание.

Найдите правильный ответ:

1. Высшим органом управления акционерным обществом является:
  - а) общее собрание акционеров
  - б) Совет директоров
  - в) Правление
  - г) Ревизионная комиссия
2. К формам, классифицируемым как объединение капиталов, относятся:
  - а) унитарные предприятия
  - б) акционерные общества
  - в) полные товарищества
  - г) командитные товарищества

### **Посетитель №1**

Я, Иванов Иван Иванович, хочу организовать свою туристическую фирму в г. Екатеринбург.

Обладаю капиталом в 300 тысяч рублей и готов его весь вложить в организацию предприятия. Сначала я планирую открыть туристические маршруты по Свердловской области: по речке Дерней на Акулий пляж, около села Боровлянское, в Аракаевские пещеры, Байновский водопад и т. д. Далее планирую расширение области деятельности – организацию маршрутов по всей центральной России, а в течение 1 года-1,5 лет – отправлять туристов в страны ближнего и дальнего зарубежья.

Я хочу сам принимать активное участие в деятельности фирмы, считаю, что обладаю в достаточной мере качествами лидера: я целеустремлен, настойчив, умею организовывать людей. Не сомневаюсь в успехе предприятия но не хочу рисковать своим личным имуществом в случае банкротства. Посоветуйте, в какой организационно-правовой форме зарегистрировать свое предприятие?

### **Посетитель №2**

Молодые специалисты, недавние выпускники одного Вуза, которые хорошо знают друг друга, решили создать частную стоматологическую клинику, где будут оказывать следующие услуги: лечение, удаление, отбеливание, протезирование зубов. В перспективе они планируют расширение бизнеса – свой рентгеновский кабинет, физиолечение и т. д.

Какой вид организационно-правовой формы вы посоветуете им выбрать?

### **Посетитель №3**

Приглашаю Вас на собрание НАО «Колхоз им. В.И.Ленина». Данное собрание вызвано необходимостью реорганизации нашего хозяйства. Положение очень тяжелое, хозяйство разрушается, часть зданий уже растащена, а через 2 года из имущества вообще ничего не останется. Территория хозяйства достаточно компактна, объекты находятся, в основном, на центральной усадьбе. Работниками хозяйства являются менее трети бывших участников колхоза,

остальные – пенсионеры. Они готовы вносить вклады (денежные или имущественные) для того, чтобы получать прибыль, но не принимать трудового участия.

Кроме того, соседнее сельскохозяйственное предприятие также находится на грани банкротства и предлагает объединиться для совместного решения проблем.

В хозяйстве имеется руководитель, пользующийся доверием: по уровню квалификации он превосходит других работников (он кандидат наук, один из лучших агрономов Московской области). Несколько специалистов, не пользующихся доверием коллектива, постоянно конфликтовали с руководителем, препятствуя принятию и реализации необходимых решений.

Посоветуйте, какую форму организации хозяйства выбрать.<sup>1</sup> **Посетитель №4**

Создание технопарка «Анчар» в г. Тюмень, в котором будут заниматься технологией разведки и разработки месторождений нефти и газа, а также информационными технологиями.

Технопарк – специальная организация, в которой объединились научно-исследовательские институты, объекты индустрии, выставочные площадки, а также обслуживающие объекты. Другими словами, технопарк – это площадка, оборудованная всем необходимым для становления и возмужания малых предприятий, осваивающих инновационные технологии и специализирующиеся, как правило, на ограниченном количестве направлений. Пример: Обнинский технопарк – ядерные и информационные технологии, Черноголовский технопарк – химия и информационные технологии. В технопарках происходит доведение результатов научных открытий до промышленных разработок. Технопарки являются самостоятельными хозяйствующими субъектами со своими финансами и полной властью ими распоряжаться.

Как вы считаете, какая организационно-правовая форма организации технопарка оптимальна?

Для организации данной деловой игры преподавателю необходимо подготовить: вопросы для актуализации знаний по изученной теме; раздаточный материал для деловой игры (карточки с заданием для разминки, таблицы основных характеристик организационно-экономических форм, таблица факторов, влияющих на выбор формы, список примерных уточняющих вопросов); объяснить правила деловой игры; разделить обучающихся на малые группы для участия в игре; выступать в роли консультанта в процессе игры.

От студентов требуется ответственно отнестись к участию в игре; принимать активное участие в деятельности своей малой группы; аргументировать и отстаивать свои решения.

Итоги ролевой игры подводятся в виде подсчета набранных командами баллов, которые оцениваются в соответствии со следующей таблицей (Таблица 4)

Таблица 4 - Критерии оценки участников деловой игры «Выбор организационно — правовой формы предприятия»

Критерии оценки	Баллы
Активность	4
Логичность	3
Грамотная защита	4

Данная таблица свидетельствуют о том, что в ролевой игре «Выбор организационно — правовой формы предприятия» преподаватель будет выставлять оценки по 3 основным критериям.

При этом оценки выставляются по 5-ти бальной шкале, 1 – самая низкая оценка по критерию, 5 – самая высокая. Итак, включение в учебный процесс ролевой игры является наиболее эффективной формой решения практических задач при обучении специалистов экономического профиля.

Данная форма проведения занятия позволяет практически оценить теоретические знания обучающихся, приблизить их к реальной жизненной

ситуации, формирует профессионально важные личностные качества обучающихся: ответственность, самостоятельность, умение работать в коллективе, мотивацию, а так же формирует компетенцию принятия профессиональных решений.

## Выводы по второй главе

Базой исследования послужила образовательная организация в сфере среднего профессионального образования. Полное наименование образовательного учреждения на русском языке: Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Южно-Уральский государственный колледж»

Сокращенные наименования на русском языке: ГБПОУ «ЮУГК».

Главной задачей ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж» является создание необходимых условий для удовлетворения потребностей личности в получении профессионального начального и среднего образования, конкретной профессии соответствующего уровня квалификации.

Сегодня база исследования это крупная образовательная организация готовящее специалистов по разным направлениям:

- Техника и технологии наземного транспорта
- Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта
- Электроника, радиотехника и системы связи
- Радиоаппаратостроение
- Промышленная экология и биотехнологии
- Повар, кондитер
- Информатика и вычислительная техника
- Прикладная информатика (по отраслям)
- Информационные системы (по отраслям)
- Банковское дело
- Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)
- Финансы
- Коммерция (по отраслям)
- Сервис и туризм
- Туризм

- Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам)
- Дизайн (по отраслям)
- Юриспруденция
- Право и организация социального обеспечения и многие другие.

Реализация профессиональных образовательных программ среднего профессионального образования обеспечивается педагогическими работниками, имеющими в основном высшее профессиональное образование, соответствующее профилю преподаваемых дисциплин (модуля). Материально-технической базы для ведения образовательной деятельности по заявленным направлениям и уровням подготовки достаточно. Материально-техническая база образовательного процесса по реализуемым образовательным программам среднего профессионального образования соответствует Федеральным государственным образовательным стандартам.

Тема исследования требует рассмотреть особенности применения ролевых игр в рамках дисциплины ОП 01 «Экономика организации» преподаваемой в ГБПОУ «ЮУГК».

Проведенный нами опрос показал повышенный интерес студентов к форме проведения учебного занятия в виде ролевой игры и неадекватно малое количество занятий, которые проходят в данной форме.

В рамках изучения дисциплины «Экономика организации» студенты должны научиться определять организационно – правовые формы организаций, находить и использовать необходимую экономическую информацию, определять состав материальных, трудовых и финансовых ресурсов организации, рассчитывать по принятой методике основные технико – экономические показатели деятельности организации.

Во второй главе выпускной квалификационной работы была разработана ролевая игра на тему «Выбор организационно — правовой формы предприятия».

Отличительной особенностью ролевой игры на дисциплине «Экономика организации» является то, что в ходе подготовки к ней и её проведения студенты постоянно осуществляют самостоятельную деятельность на всех этапах. Оценка качества самостоятельной работы студентов осуществляется на всех этапах ролевой игры, а на заключительном этапе оценивается профессионализм выполнения функций каждым «специалистом», т.е. сформированность профессиональных компетенций.

Ролевая игра, организованная и проведенная на высоком уровне, способствует более эффективному формированию профессиональных компетенций.



## Заключение

На сегодняшний день профессиональные образовательные организации остаются в значительной мере консервативными в содержании и методах обучения. Доминирует авторитарный стиль общения педагогов с учащимися. 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 учащихся 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: учеба – это обязательно тяжелый труд, рассчитанный более всего на память, зубрежку. А ведь мы сами делаем учебу трудной, 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.

Ролевая игра – форма и метод обучения, в которой моделируются предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Предназначена для отработки профессиональных умений и

навыков. В ролевой игре разворачивается профессиональная деятельность обучающихся на имитационно-игровой модели, отражающей содержание, технологии и динамику профессиональной деятельности специалистов, ее целостных фрагментов.

Достоинством ролевых игр является то, что они позволяют: рассмотреть определенную проблему в условиях значительного сокращения времени; освоить навыки выявления, анализа и решения конкретных проблем; работать групповым методом при подготовке и принятии решений, ориентации в нестандартных ситуациях; концентрировать внимание участников на главных аспектах проблемы и устанавливать причинно- следственные связи; развивать взаимопонимание между участниками игры.

Принципиально важным является то, что ролевые игры представляют собой систему моделирования будущей профессиональной деятельности студентов, так как именно системный подход позволяет обеспечить более полную отработку функций коммерсанта или, другими словами, сформировать профессиональные компетенции современного специалиста.

Преимущество ролевых игр состоит в том, что, взяв на себя ту или иную роль, участники игры вступают во взаимоотношения друг с другом, причем интересы их могут не совпадать. В результате создается конфликтная ситуация, сопровождающаяся естественной эмоциональной напряженностью, что повышает интерес к ходу игры. Участники могут показать не только профессиональные знания и умения, но и общую эрудированность, такие черты характера как решительность, оперативность, коммуникативность, инициативность, активность, от которых нередко зависит ход игры.

Для проведения исследования нами была выбрана специальность среднего профессионального образования 38.02.06 Финансы на базе ГБПОУ «ЮУГК»

В ходе исследования были рассмотрены особенности применения ролевых игр в рамках дисциплины «Экономика организации» преподаваемой в ГБПОУ «ЮУГК».

В процессе ролевой игры, проведенной в ГБПОУ «ЮУГК» студенты освоили проектное мышление, научились работать в команде, научились конкурировать и сотрудничать, презентовать произведенный продукт или услугу, вести переговоры и выступать на публике. Подобная «генеральная репетиция» профессиональной деятельности создала благоприятные условия для последовательной и целенаправленной работы над собой, максимального использования собственных возможностей и осознанного управления своим временем, что способствует формированию мотивации к профессиональному росту у студентов.

В практической части работы была разработана ролевая игра и план-конспект проведения занятия с применением ролевой игры по дисциплине «Экономика организации», который был предложен к реализации преподавателю дисциплины и получил положительную оценку с точки зрения качества педагогической разработки и потенциального эффекта в применении новейших образовательных технологий в учебном процессе при подготовке студентов по специальности 38.02.06 Финансы.

Проведенная ролевая игра на тему «Выбор организационно — правовой формы предприятия» дала положительный результат: обучающиеся приобрели профессионально значимые умения и практические навыки, научились работать в команде, выработали инициативу и самостоятельность в принятии решений, сформировали коммуникативные способности.

В результате мы пришли к выводу, что применение ролевых игр в учебном процессе является не только эффективным средством усвоения знаний и формирования умений, но и способом подготовки к профессиональному общению.

Таким образом цель достигнута, задачи выполнены.

## Список использованных источников

54. Ладенко, И.С. Игровое моделирование: методология и практика /под ред. Матвиенко А.И. – Новосибирск: Наука, 2015.
1. Абрамова, Г.С., Степанович В.А. Ролевые игры. Теория и организация. – Екатеринбург: Ролевая книга, 2015. – 192с.
  2. Айламазьян, А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: ролевая игра. Учебное пособие для студентов. - М.: МГУ, 2015.
  3. Алапьева, В. Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и ролевых игр. - Екатеринбург: Ролевая книга, 2015.
  4. Алексеев, В.А., Савруков Н.Т., Савруков А.Н. Практикум по маркетингу. Задачи, тесты, ситуации, ролевые игры, упражнения, задания. – СПб.: Политехника, 2015. – 212с.
  5. Ананьева, Е.Г., Алексеев В.Е., Губенков С.Ю. и др.Методологические рекомендации по организации учебно-технических и ролевых игр. – М., 2014.
  6. Анисимов, О.С., Данько Т.П. Игровой тренинг мыслительной деятельности. Учебное пособие. - М.,2015.
  7. Анохин, И.В., Гуськов И.М., Малов В.Ю., Сыскина И.М. Территориальные ролевые игры. – Новосибирск, 2016.
  8. Арутюнов, Ю.С., Борисов И.В., Вербицкий А.А., Соловьева А.А. Ролевая игра. Методика конструирования ролевой игры. – М.: Мысль, 2015.
  9. Бабкин, В.Ф., Баркалов С.А., Щепкин А.В. Ролевые имитационные игры в организации и управлении. Учебное пособие. – Воронеж: ВГАСУ, 2015. – 207с.
  10. Бабурин, В.Л. Ролевые игры по экономической и социальной географии. – М.: Просвещение, 2016. – 144с.
  11. Баркалов, С.А., Бабкин В., Щепкин А.Ролевые имитационные игры в организации и управлении. Учебное пособие. – М.: АСВ, 2013. – 200с.

12. Бельчиков, Я.М., Бирштейн М.И. Ролевые игры. – Рига: Авотс, 2016. - 304с.
13. Беляцкий, Н.М. Основы права: Тексты, задачи, ситуации, ролевые игры. Практикум: Учебное пособие. – Казань: Книжный дом, 2015. – 224с.
14. Берн, Э.И. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. - М.: Прогресс, 2016. – 400с.
15. Битянова, М. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. – СПб.: Питер, 2015. – 304с.
16. Блекуэлл, Д., Гиршик М. Теория игр и статистических решений. - М.: Иностранная литература, 2016. - 374с.
17. Бондарева, О.Н. О теоретико-игровых моделях в экономике. - Л.: ЛГУ, 2014.
18. Борисова, Н.В. и др. Ролевая игра «Методика конструирования ролевой игры». – М., 2015.
19. Борисова, Н.В. Методика выбора форм и методов активного обучения. - М.,2015.
20. Борисова, С.Е. Ролевая игра как метод социально-психологического тренинга //Вопросы психологии. 2016. - №4.
21. Бургонова, Г., Гульпенко К., Каморджанова Н. Ролевые игры и ситуации по юристскому (финансовому) учету. – М.: Финансы и статистика, 2015. – 384с.
22. Бурков, В.Н., Емельянов С.В., Ивановский А.Г., Немцева А.Н. Метод ролевых игр. - М.: МЦНТК, 2016.
23. Бурков, В.Н., Ивановский А.Г., Малевич А.А., Немцева А.Н. Ролевые игры в принятии управленческих решений. Учебное пособие. - М.: МИСиС, 2016.
24. Бурков, В.Н., Ивановский А.Г., Немцева А.Н., Щепкин А.В. Методические аспекты построения и проведения плановых ролевых игр в активных системах / Управленческие игры. - София: ИСП, 2016.

25. Бурков, В.Н., Кашенков А.Р., Щепкин А.В. Ролевая игра «Противозатратная налоговая система» для научных организаций / Внутрихозяйственный расчет в научных организациях. - М.: МДНТП, 2016.
26. Бурков, В.Н., Немцева А.Н. Ролевые игры / Труды IV Всесоюзного совещания по управлению большими системами. - Алма-Ата: КазПТИ, 2015.
27. Бутов, А.В. Видеотренинг делового общения. Практическое руководство. - Л, 2015.
28. Варшавский, В.И., Поспелов Д.А. Оркестр играет без дирижера. - М.: Наука, 2015. – 208с.
29. Васин, А.А. Некооперативные игры в природе и обществе.- М.: МАКС пресс, 2015. - 412с.
30. Вачугов, Д.Д., Веснин В.Р., Кисляков Н.А. Практикум по Основы права. Ролевые игры. – М.: Высшая школа, 2014. – 192с.
31. Велесько, Е.И., Быков А.А., Неправский А.А. Стратегический Основы права. Ролевая игра «Дельта».Пособие. - Минск: БГЭУ, 2016.- 272с.
32. Венгер, А.А. Игра как вид деятельности // Вопросы психологии. - №.3. - 2015.
33. Вербицкий, А.А., Борисова Н.В. Методические рекомендации по проведению ролевых игр. - М., 2015.
34. Винокуров, Ю.Е. Сборник сценариев ролевых игр по юридическим дисциплинам. – М.: Экзамен, 2015. – 192с.
35. Воровщиков, С.Г. Продуктивные ролевые игры во внутришкольном управлении: теория, технология. – М.: Центр Гуманитарной литературы, 2015. – 320с.
36. Гейл, Иванс. Играй как мужчина, побеждай как женщина. Как женщине выйти победительницей в ролевой игре. – СПб.: Попурри, 2016. – 192с.
37. Геронимус, Ю.В. Игра, модель, экономика. – М.: Просвещение, 2015.

38. Гидрович, С.Р. Игровое моделирование экономических процессов. Ролевые игры. – М.: Наука, 2011.
39. Гидрович, С.Р., Сыроежкин И.М. Игровое моделирование экономических процессов. Ролевые игры. – М.: Экономика, 2016.
40. Глухов, В.В., Кобышев А.Н., Козлов А.В. Ситуационный анализ. Ролевые игры для Основы праваа. – СПб.: Специальная литература, 2015. – 223с.
41. Горшкова, Л. Основы управления организацией. Практикум. – М.: КноРус, 2015. – 240с.
42. Губко, М.В., Новиков Д.А. Теория игр в управлении организационными системами. - М.: Синтег, 2015. – 148с.
43. Гуревич, А.М. Ролевые игры и кейсы в бизнес-тренингах. – СПб.: Речь, 2015. – 140с.
44. Данилов, В.И. Лекции по теории игр. - М.: Российская экономическая школа, 2015. – 140с.
45. Джексон, П.М. 58 1/2 импровизаций на тренинге. – Минск: Бегин групп, 2015. – 152с.
46. Джексон, П.М. Ролевые педагогические игры. Методические рекомендации педагогическим коллективам школ, внешкольных учреждений. – Л.: Наука, 2015.
47. Евграфов, П.М., Глуховенко Ю.М. Ноу-хау обучающихся программ и ролевые игры. – М.: АРС, 2016. – 222с.
48. Ефимов, В.М., Комаров В.Ф. Введение в управленческие имитационные игры. – М.: Наука, 2016.
49. Ефимов, В.Н. Имитационная игра для системного анализа управления экономикой. – М., 2016. – 256с.
50. Жуковский, В.И., Салуквадзе М.Е. Некоторые игровые задачи управления и их приложения. - Тбилиси: Мецниереба, 2016. – 462с.
51. Завьялова, Ж. Метафорическая ролевая игра. – СПб.: Речь, 2015. – 134с.

52. Зайцев, А.К. Внедрение социальных технологий в практику управления // Социальное развитие предприятия и работа с кадрами. – М.: Экономика, 2015.

53. Збаровская, Н.В. Ролевые игры для занятий библиотечных специалистов: Сборник методических материалов. – М.: Либерея-Бибинформ, 2015. – 120с.