



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)
Профильная направленность: «Экономика и управление»

Проверка на объем заимствований:
75,83% авторского текста

Работа рекомендована к защите
«10» сентября 2021 г.
Зав. кафедрой экономики, управления и права
П.Г.Рябчук

Выполнил:
Студент группы (группа ЗФ-409/081-3-1
Мсс)
Смирнов Александр Эдуардович
Научный руководитель:
Иванова Ольга Эрнстовна
д.ф.н., доцент, профессор

Челябинск, 2021

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1 РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ИНТЕРАКТИВНЫЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН	6
1.1 Понятие, значимость, характеристика ролевых игр.....	6
1.2 Классификация обучающих игр	10
1.3 Технология проведения ролевых игр экономической направленности	13
Выводы по первой главе.	17
ГЛАВА 2 ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР В РАМКАХ ОБУЧЕНИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ В ГБПОУ «МИАССКИЙ ГЕОЛОГОРАЗВЕДОЧНЫЙ КОЛЛЕДЖ».....	19
2.1 Характеристика ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж»	19
2.2 Особенности использования ролевых игр в рамках дисциплины «Экономика организации» в ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж».....	25
2.3 Разработка и внедрение ролевых игр в рамках дисциплины «Экономика организации» в ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж».....	29
2.3.1 Рекомендации по разработке ролевых игр по дисциплине «Экономика организации»	29
2.3.2 Конспект комплексного урока с применением ролевой игры по дисциплине « Экономика организации».....	29
Выводы по второй главе.	43
Заключение	45
Библиографический список	48
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	52

ВВЕДЕНИЕ

Цель образования сегодня заключается в том, чтобы подготовить конкурентоспособную личность, востребованную на рынке труда, развить у обучающихся практические навыки, самостоятельность, решительность, способность принимать нестандартные решения, быстро и адекватно реагировать на ситуацию.

Экспериментально установлено, что при равных условиях в памяти студента запечатлевается 10 % того, что он слышит, 50 % того, что он видит, и 90 % того, что он делает. Отсюда следует, что наиболее эффективной формой обучения является форма, основывающаяся на активном включении студента в действие, связанное с самостоятельным поиском знаний. Изучая факты и цифры, студенты могут раскрывать не только отдельные стороны экономических процессов и явлений, но и увидеть в целом развитие и функционирование экономического механизма. Поэтому здесь наиболее ценно, чтобы студенты получали знания не в готовом виде, а сами приходили к нужным выводам в процессе активных творческих поисков, самостоятельном анализе экономического материала. Достижение подобной результативности обучения зависит непосредственно от методики преподавания и использования таких приемов преподнесения материала, которые были бы направлены на всемерное развитие мыслительной творческой деятельности студентов. Это и обуславливает **актуальность и выбор темы исследования.**

Одним из давно известных способов усвоения человеком знаний и умений является игра, используемая в качестве средства и метода обучения и воспитания, а также имеющая специфическое содержание и целевую направленность. Игра позволяет развивать творческие способности, формировать коммуникативную компетентность, преодолевать нерешительность. Работа в группе как один из приемов активных методов обучения создает эффект взаимодействия и кооперации участников.

Педагогическая суть игрового метода – активизировать мышление студентов, повысить самостоятельность будущего специалиста, внести дух творчества в обучение, подготовить к профессиональной практической деятельности.

Цель исследования: теоретическое обоснование и разработка деловых игр по дисциплине профессионального цикла «Экономика организации» в условиях ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж».

Для достижения цели было поставлено **ряд задач:**

- изучить понятие, виды и значимость метода обучения «ролевая игра»;
- рассмотреть алгоритм разработки и проведения ролевых игр в процессе изучения экономических дисциплин;
- охарактеризовать базу исследования и осуществить анализ проведения ролевых игр в ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж»;
- разработать конспект занятия по дисциплине «Экономика организации» с применением деловых игр и рекомендации по их применению.

Объект исследования: образовательный процесс подготовки студентов в процессе изучения экономических дисциплин.

Предмет исследования: процесс разработки и проведения деловых игр в процессе изучения экономических дисциплин.

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 Я.А.Коменского, Ж.Ж.Руссо, А.Дистервега, К.Д.Ушинского, Л.С.Выготского, П.И.Пидкасистого, Д.Б.Эльконина. А также труды о проблемах активных методов обучения (В.П. Беспалько, А.А. Вербицкий).

Практическая значимость исследования состоит в возможности использования метода деловых игр в образовательном процессе подготовки студентов в процессе изучения экономических дисциплин.

В исследовании были использованы следующие **группы методов**:

- анализ психолого-педагогической, научно-методической, специальной литературы и электронных информационных ресурсов по проблеме исследования;

- анализ государственных стандартов, программ, учебных пособий, системное изучение организации процесса обучения в практике высшей школы;

- анкетирование, тестирование студентов и преподавателей;

- опытное (экспериментальное) обучение.

Структурно данная работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения и списка литературы.

ГЛАВА 1 РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ИНТЕРАКТИВНЫЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

1.1 Понятие, значимость, характеристика ролевых игр

Появление игрового метода обучения обусловлено требованиями повышения эффективности обучения за счет более активного включения слушателей в процесс не только получения знаний, но и непосредственного (здесь и теперь) их использования.

Достижение поставленных задач предполагает, наряду с классическими лекционными и семинарскими занятиями, широкое внедрение в учебный процесс различных форм самостоятельной работы слушателей. В числе последних особое место занимает такая интерактивная методика обучения как деловая игра, используемая в качестве основной формы организации практической работы студентов. Данная профессионально-ориентированная технология отражает качественные изменения в современной системе высшего образования, которая нацелена на овладение студентами профессиональными и коммуникативными компетенциями наряду с активным творческим участием в обсуждении изучаемого материала, индивидуализации и дифференциации учебно-познавательной деятельности[16].

В настоящее время в мире используется более 2 000 деловых игр. Экспериментальное игровое моделирование стало интенсивно развиваться с середины 50-х годов. Первые игры были разработаны в США (1955 г., "Rand Corporation", 1958 г., Американская ассоциация управления). Распространяются и внедряются деловые игры в Англии, Канаде, Японии, Франции, Германии, Польше и т. Д.[39].

В нашей стране в 1966 г. была создана первая крупномасштабная игра «Реформа», в 1968 г. деловая игра «Астра» (Ленинградский финансово-экономический институт). Были созданы несколько научных центров по

разработке теории и практики деловых игр (Москва, Санкт-Петербург, Киев, Новосибирск, Челябинск и др.), постоянно проводятся семинары по активным методам обучения[39].

Б.Г. Ананьев, один из основоположников отечественной психологической науки, пишет, что игра занимает ведущее место в социальном формировании человека, как субъекта познания и деятельности. В искусственно воссозданных условиях человек проигрывает разные жизненные и производственные ситуации, что является необходимым для его развития, изменения его социальных позиций, ролей в обществе, для формирования профессиональных интересов, потребностей и навыков[1].

Французский ученый Р. Калуа в своей работе «Структура и классификация игр» определяет общие характеристики, согласно которым игра свободна (у участника нет никаких обязательств), изолирована во времени и пространстве, регламентирована правилами, в ней создается и поддерживается высокое эмоционально-интеллектуальное напряжение участников через систему управления их взаимодействием.

В реальной действительности круг необходимых для жизни и работы знаний постоянно расширяется, а возможности их усвоения не беспредельны. Важнейшей задачей, поэтому становится не только умение отбирать необходимые знания, систематизировать их, но и умение преобразовывать эти знания, приближать их к сегодняшним жизненным и профессиональным ситуациям, практике, к реальной профессиональной деятельности. Это означает, что деловая игра как метод активного обучения, помогают в теоретическом и практическом аспекте подготовки специалистов[9].

Игра как метод обучения позволяет как бы «прожить» определенную ситуацию, изучить ее в непосредственном действии. Деловые игры позволяют моделировать различные производственные ситуации, проектировать способы действий в условиях предложенных моделей, демонстрировать процесс систематизации теоретических знаний по решению определенной практической проблемы.

Итак, игра как метод обучения студентов дает возможность[25]:

- сформировать мотивацию на обучение;
- оценить уровень подготовленности слушателей (и для этого может быть использована как на начальной стадии обучения — для входного контроля, так и на стадии завершения — для итогового контроля эффективности обучения);
- оценить степень овладения материалом и перевести его из пассивного состояния — знания в активное — умение;
- получить участникам собственный опыт учебно-игровой деятельности, отработать умение проектировать и организовывать обучающие игры;
- активизировать самообразование слушателей;
- формировать плюрализм мнений и действий, многовариантность мыслительных операций, интерес к более эффективному построению профессиональной деятельности;
- развивать индивидуальное профессиональное мышление, умение анализировать и прогнозировать.

Использование игры в обучении взрослых также дает ряд следующих дополнительных эффектов[25]:

- свободу: игра не задача, не долг, не закон, а свободное развлекательное действие. По приказу играть нельзя, игра идет только добровольно;
- разрушение надоевшей повседневности с ее утилитаризмом, монотонностью, жесткой детерминацией образа жизни. Игра — это неординарность;
- выход в другое состояние души. Игра снимает то жесткое напряжение, в котором пребывает человек в реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил;

- порядок вырабатывает это качество, что очень ценно сейчас в нашем нестабильном, беспорядочном мире. Система правил в игре абсолютна и несомненна. Невозможно нарушать правила и оставаться в игре;
- увлеченность. В игре нет частичной выгоды. Она интенсивно вовлекает всего человека, активизирует его способности;
- возможность создать и сплотить коллектив. Привлекательность игры столь велика и игровой контакт людей друг с другом столь полон и глубок, что игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок;
- элемент неопределенности, который возбуждает, активизирует мышление, настраивает на поиск оптимальных решений;
- понятие о чести. Для нее не существенно, кто именно победит, но важно, чтобы победа была одержана по всем правилам и чтобы в борьбе были проявлены с максимальной полнотой мужество, ум, честность и благородство;
- понятие о самоограничении и самопожертвовании в пользу коллектива, поскольку только «сыгранный» коллектив добивается успеха и совершенства в игре;
- компенсацию, нейтрализацию недостатков действительности, противопоставляя жесткому миру реальности иллюзорный гармоничный мир — антипод. Игра дает романтизм;
- развитие воображения, которое необходимо для создания новых миров, мифов, ситуаций, правил игры;
- стойкий интерес к знанию, поскольку ролевые и деловые игры создаются методом его моделирования;
- возможность развить свое мышление, поскольку необходимо выстроить интригу и реализовать ее;

- развитие психологической пластичности. Это не одно лишь состязание, но и театральное искусство, способность вживаться в образ до конца;
- радость общения с единомышленниками. Она представляет собой способ группового воспитания и образования;
- ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно мысленно;
- психологическую устойчивость. Игра вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели;
- право на ошибку в процессе обучения, что, в свою очередь, дает возможность не допускать оплошности в реальной практике.

Как видим, результаты и эффекты игрового обучения впечатляющие, не случайно во всех развитых странах удельный вес игровых методов обучения в процессе подготовки и переподготовки специалистов весьма велик.

1.2 Классификация обучающих игр

В педагогической литературе нет однозначно принятой классификации обучающих игр, но по типу процессов (характеристикам, времени проведения, формам и сферам моделирования, роли ведущего игры, степени заданности ролей, формам выработки решения участниками игры, системам оценивания по ходу игры) игры разделяют на три основные категории[1]:

- деловые игры (игры-имитации);
- ролевые игры (игры-драматизации);
- организационно - деятельностные игры — ОДИ (их варианты: организационно-мыслительные, моделирующие и проектные игры).

Деловые игры среди методов интерактивного обучения занимают ведущее место по объему внедрения и роли в процессе обучения взрослых.

Метод деловой игры первоначально появился не в системе образования, а в практической сфере управления. Сейчас деловые игры применяются в самых различных областях практики: в исследовательской работе, процессе проектных разработок, при коллективной выработке решений в реальных производственных ситуациях, в профессиональном обучении и при повышении квалификации.

В наиболее общем виде деловую игру определяют как «метод имитации (подражания, изображения, отражения) принятия управленческих решений в различных ситуациях (путем проигрывания, разыгрывания) по заданным или вырабатываемым самими участниками игры правилам. Поэтому нередко деловые игры называют имитационными управленческими играми».

Деловые игры представляют собой имитационное моделирование реальных механизмов и процессов. «Это форма воссоздания предметного и социального содержания, какой-либо реальной деятельности (профессиональной, социальной, политической, технической и т.д.)».

Деловая игра отличается от других методов обучения тем, что дает возможность участникам «прожить» некоторое время в изучаемой производственной ситуации, приобрести опыт профессиональной деятельности в новых условиях.

Ю. Н. Емельянов называет деловые игры операциональными, так как по психологическим параметрам (мотивации, участию интеллектуальных ресурсов, эмоциональной окраске) они аналогичны методам анализа проблемных ситуаций[11]. Однако в противоположность спонтанному обсуждению, принятому в дискуссионных методах и сопровождаемому субъективной оценкой преподавателя (или руководителя), операциональные игры имеют сценарий, в который заложен более или менее жесткий алгоритм «правильности» и «неправильности» принимаемого решения, т.е. обучаемый видит воздействие, которое оказали его решения на будущие события.

В операциональных (деловых, управленческих) играх более подчеркнут аспект инструментального обучения и в то же время формализован и минимизирован по сравнению с реальностью межличностный аспект.

Деловые игры могут классифицироваться[6]: а) по области применения; б) по ролевым функциям; в) по масштабу имитируемого в игре процесса; г) по функциям управления.

Выделяют четыре основные формы деловых игр (ДИ)[6]:

1) *тематические* ДИ, связанные с определенной темой учебного плана;
2) *сквозные* ДИ, охватывающие несколько последовательно прорабатываемых тем учебного курса на одном производственном материале;

3) *предметные комплексы* ДИ, создаваемые в том случае, если тематику учебного курса целесообразно изучать в разных направлениях;

4) *межпредметные комплексы* ДИ, создаваемые в том случае, если ряд предметов и учебных тем объединяется и связывается через одну игру.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, «деловой театр».

Имитационные игры. На занятиях воссоздается деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка, а также условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника, студенческая аудитория, квалификационное испытание и т.д.). Сценарий имитационной игры кроме сюжета события содержит описание структуры и назначение имитируемых процессов и объектов.

Операционные игры. Они помогают отработать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания учебного пособия, статьи, рецензии, решения производственных задач, аттестации педагогических кадров, ведения пропаганды и агитации и т. п. В

операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

Ролевые игры. В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель ситуации — пьеса; между участниками распределяются роли с «обязательным содержанием».

«Деловой театр». Инсценируется поведение человека в определенной обстановке. При этом участник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ того или иного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки — совершенствовать умение ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. При использовании этого метода составляется сценарий, где описываются конкретные ситуации, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

1.3 Технология проведения ролевых игр экономической направленности

Деловая игра предполагает практическую работу по моделированию различных производственных и педагогических ситуаций с помощью игротехнических средств. *Моделирование в игре* — это структурный элемент, присущий исключительно деловым и ролевым играм взрослых. В широком смысле под моделированием понимается замена непосредственного экспериментирования созданием и манипулированием объектами (макетами), замещающими реальный объект изучения[1]. Модель реализуется через правила. *Правила игры* — это те положения, в которых отражаются сущность игры, соотношение всех ее компонентов. Правила могут быть перенесены в игры из культурного контекста, взяты из жизни или придуманы специально

для игры. В зависимости от сферы, которая подвергается игровому моделированию, деловые игры делятся на социально-экономические, производственные, социально-культурные, управленческие, экономические, политические и др.

Этап подготовки деловой игры[1]

1. Выбор темы и диагностика исходной ситуации.

2. Разработка сценария и игрового контекста, являющегося специфическим и обязательным компонентом в конструкции деловой игры. В содержание сценария входят: определение целей и задач, прогнозирование ожидаемых результатов (игровых и педагогических), описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристики действующих лиц.

Цели и задачи деловой игры формируются исходя из задач обучения, содержания изучаемых теоретических проблем и тех умений, которые должны быть обретенны участниками в процессе обучения[1].

При конструировании деловой игры на занятиях в системе повышения квалификации педагогов подбирают ситуации, наиболее типичные по структуре деятельности для преподавателя, мастера производственного обучения, классного руководителя и т.п., что и обеспечивает профессиональный контекст игры.

Игровой контекст обеспечивается: введением новых правил, игровых прав и обязанностей игроков и экспертов; введением персонажей; исполнением двойных ролей; введением противоположных по интересам ролей; конструированием поведенческих противоречий; разработкой системы штрафов, поощрений, премий; визуальным представлением результатов, что излагается в игровой документации.

3. Диагностика возможностей группы, игровых качеств будущих исполнителей ролевых функций, объективных обстоятельств, влияющих на ход игры.

Введение в игру

1. Ознакомление участников и экспертов с исходной информацией.
2. Формирование мини-групп (по 4—5 человек), создание арбитража (экспертов, 4 — 5 человек), информирование участников об условиях игры, введение игровых правил, вручение игровых документов.
3. Совместное определение задач игры и учебных задач; обсуждение режима работы. Сбор дополнительной информации, изучение специальной литературы. При необходимости участники обращаются к ведущему и экспертам за консультацией.

4. Распределение ролей. Запрещено отказываться от полученной роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность участников, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения

С момента начала игры нельзя вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они отдаляются от главной цели игры. В зависимости от вида деловой игры могут быть использованы различные типы ролевых позиций участников (например, «генератор идей», «имитатор», «эрудит», «аналитик», «организатор», «тренер», «инициатор», «консерватор», «программист», «лидер», «независимый» и т.д.).

Возможный ход деловой игры:

- 1) анализ исходной информации;
- 2) подготовка к выполнению ролевых функций и заданий;
- 3) выполнение участниками ролевых функций, имитация подготовленных заданий.

При проведении деловой игры часто используется соревнование между микрогруппами. Состязательность — мощный побудительный фактор активизации познавательной деятельности, поскольку в учебном процессе взрослых действуют мотивы профессионально-престижного свойства. Никому не хочется «ударить в грязь лицом» перед своими коллегами,

каждый стремится показать, что и он «чего-то стоит» в профессиональном смысле, готов поделиться опытом, продемонстрировать глубину аналитического мышления, знания проблем и т.д. В этом случае для усиления фактора состязательности применимы иногда и оценки в баллах.

Этап анализа

1. Анализ результатов игры участниками.
2. Выступления экспертов, обмен мыслями, защита участниками своих решений и выводов.
3. Подведение итогов игры преподавателем, который отмечает достигнутые результаты, ошибки, формулирует окончательный итог занятий.

Особое значение приобретает в деловой игре совместное обсуждение ее результатов, анализ полученного опыта.

При этом важно:

- установить проблемы и явления, которые имели место в игре;
- определить и показать соответствие игры реальной жизни;
- выявить причины различного поведения участников;
- выяснить, имеют ли место в реальной жизни подобные образцы поведения;
- предложить, что нужно изменить в игре, чтобы достичь лучшего результата;
- предложить, что следует изменить в реальной жизни.

В ходе игры преподаватель может занимать разные позиции: быть руководителем игры (игротехником); выступать в одной из ролей (игровая позиция) или в роли помощника и консультанта (фасилитатора); наблюдать и оценивать по окончании действия участников (позиция эксперта).

Характер деловой игры зависит от степени ее сложности (количество участников, длительность во времени, сложность самой задачи), проблемности (конфликтность ситуации, противостояние сторон), а также от степени импровизации участников (от заранее заданных действий до свободной импровизации)[1].

Для подготовки таких игр требуется время, но интерес взрослых к ним необычайно высок. Очень часто в процессе игры участники в состоянии эмоционального подъема прибегают к имитации, драматизации.

Совместная деятельность в деловой игре часто имеет характер ролевого взаимодействия, осуществляемого в соответствии с предписанными или принимаемыми в ходе самой игры правилами и нормами. В педагогике любые игры (деловые, ролевые и др.) связаны с определенными правилами (условиями) для играющих. Ролевое взаимодействие в деловой игре делает ее похожей на ролевую игру.

Реальность проигрывания ситуаций, механизм совместной деятельности и системы общения и отношений приближают метод деловых игр к условиям практической деятельности реальных работников некоторой функционирующей социально-экономической системы. Это одно из важных отличий деловой игры от оргдеятельностной.

Деловая игра как метод включает в себя другие формы активного обучения. Например, в процессе ее подготовки и обсуждения результатов используются методы дискуссии, анализа конкретных ситуаций, действия по инструкции, разбора почты, решения производственных задач и др.

Таким образом, на основе деловых игр синтезируются разнообразные методы обучения, и при этом эффект от использования названных приемов в комплексе с игровыми средствами значительно повышается.

Выводы по первой главе.

Исследователи установили, что при лекционной подаче материала усваивается 20% информационного материала, в то время как в деловой игре 90%. Введение и широкое применение деловых игр в профессиональных образовательных заведениях позволяет уменьшить время, отводимое на изучение некоторых экономических дисциплин на 30–50% при большем эффекте усвоения материала. Этот фактор является очень существенным для более частого применения деловых игр в условиях обучения при постоянном временном дефиците.

При использовании деловых игр процесс обучения максимально приближен к реальной деятельности предпринимателя, руководителя и специалиста в условиях рыночных отношений. Все участники игры охвачены игровым процессом, активно работают над разрешением проблемных и конфликтных ситуаций. В деловой игре наиболее ярко проявляется коллективизм, дух корпоративности, коммуникабельность, вырабатывается коллективное мнение и в то же время способность отстаивать собственное мнение. Сама обстановка деловой игры заставляет её участников быть активными, сопереживать действию игры.

ГЛАВА 2 ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР В РАМКАХ ОБУЧЕНИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИМ ДИСЦИПЛИНАМ В ГБПОУ «МИАССКИЙ ГЕОЛОГОРАЗВЕДОЧНЫЙ КОЛЛЕДЖ»

2.1 Характеристика ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж»

Миасский геологоразведочный колледж - Государственное образовательное учреждение среднего профессионального образования. Основан в 1921 году. В настоящее время является одним из ведущих колледжей города Миасса Челябинской области.

В апреле 1921 года был создан Миасский политехникум (горно-экономический техникум) Челябинской губернии. С 1921 по 1924 годы Политехникум помещался в доме бывшего миллионера-золотопромышленника Егора Симонова, а общежитие и клуб - во флигеле, по ул. Кундравинской (в настоящее время - ул. Пушкина, 8). 19 марта 1921 г. состоялось первое заседание педагогического совета политехникум

котором были избраны должностные лица и установлен порядок приема слушателей техникума. Первым директором был назначен Андрей Петрович Самохвалов экономист и юрист по образованию. Первый набор в марте-апреле 1921 года в количестве 50 человек, по 25 человек на каждое отделение, комплектовался за счёт лиц, проживавших в г. Миассе и его ближайших окрестностях (ст. Миасс, Кундравинская, Филимоновская, Уйская станицы), из числа учащихся школы 2-й ступени и бывших мужской и женской гимназий. В число слушателей принимались лица, имеющие не ниже 2-х классов школы 2-й ступени или равного по объёму учебного заведения. Прием в техникум вели путём собеседования с поступающими.

Если поступающий выбирал горное отделение, беседу проводил преподаватель математики; если экономическое - преподаватель истории. Педагогический персонал был укомплектован частью за счет преподавательского состава школы 2-й ступени (математика, физика, химия,

русский язык и литература), а по специальным дисциплинам работниками напильного завода, Горного отдела, Ильменского заповедника. С 1934 года во всех приказах по техникуму учебное заведение стало именоваться Миасский горно-металлургический техникум им. 16 партсъезда ВКП(б). В январе 1934 году техникум был переведен в особняк купца Важдаева по ул. Пушкина, 54 и частный дом на берегу пруда. В соответствии с постановлением Совета Министров СССР от 10 августа 1948 года, приказом Министра металлургической промышленности от 17 августа 1948 года, приказом по Министерству высшего и среднего специального образования за № 32-96 «О реорганизации Миасского горно-металлургического техникума» с 1 июля 1949 года стали именовать «Миасский геологоразведочный техникум». В 1951 году в Москве на совещании директоров техникумов Министерства металлургической промышленности СССР был решен вопрос о новом строительстве учебного комплекса. Учебный комплекс было решено строить в пос. Октябрьский по проспекту Сталина (ныне - это центральная часть города, проспект Автозаводцев), где учебное заведение находится и сегодня. С 2016 года учебное заведение именуется как ГБПОУ «Миасский геологоразведочный колледж».

Колледж является юридическим лицом, наделяется полномочиями администратора доходов бюджетов бюджетной системы Российской Федерации, имеет лицевые счета по учету средств федерального бюджета и средств, полученных от приносящей доход деятельности, в валюте Российской Федерации, открытые в установленном порядке в территориальных органах федерального казначейства, другие счета в соответствии с законодательством Российской Федерации, обладает обособленным имуществом на праве оперативного управления, а также имеет самостоятельный баланс, круглую печать со своим полным наименованием и изображением Государственного герба Российской Федерации, штампы, бланки и другие необходимые реквизиты, ведет делопроизводство, архив, финансовую отчетность и статистическую

отчетность по формам, установленным соответствующим федеральным органом исполнительной власти, ежегодно отчитывается о своей деятельности. Колледж действует на основании Устава, принятого на общем собрании коллектива колледжа, утвержден Министерством общего и среднего образования.

На основании действующих нормативных и регламентирующих документов Министерства образования в колледже разработаны соответствующие локальные акты, а также Положения на различные виды деятельности. Колледж обладает установленной Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ, самостоятелен в принятии решений и осуществлении действий, вытекающих из Устава. Образовательная деятельность осуществляется на основании лицензии, выданной Главным управлением профессионального образования и науки Администрации Челябинской области, и лицензию на право ведения образовательной деятельности (подготовительный курсы).

Непосредственное управление деятельностью колледжа осуществляет директор, который назначается, согласно Уставу колледжа, Федеральным агентством по образованию. В колледже создан выборный представительный орган, осуществляющий общее руководство колледжем - Совет колледжа. В состав Совета входят директор колледжа, представители различных категорий работников и обучающихся. Председателем Совета является директор колледжа. Другие члены Совета избираются общим собранием. В целях совершенствования качества обучения и воспитания обучающихся, методической работы, повышения педагогического мастерства преподавателей в колледже создан педагогический совет, организационно-методическая комиссия (ОМК) председателей ПЦК, очное и заочное отделения, предметно-цикловые комиссии преподавателей. Основные задачи, функции и порядок работы этих органов определяются соответствующими положениями, утверждёнными директором колледжа. Организация управления образовательным процессом находится в стадии оптимизации.

В настоящее время в колледже образованы 3 отделения: 1 очное отделение; 2 очное отделение; заочное отделение.

В структуре колледжа 8 предметно-цикловых комиссий преподавателей:

1. ПЦК геологических дисциплин.
2. ПЦК гидрогеологических и инженерно-геологических дисциплин.
3. ПЦК горно-буровых дисциплин.
4. ПЦК землеустройства и топографо-геодезических дисциплин.
5. ПЦК математических и общих естественно-научных дисциплин.
6. ПЦК гуманитарных дисциплин и физической культуры.
7. ПЦК программирования в компьютерных системах».
8. ПЦК производственного обучения.

МГРК активно использует как дополнительное направление профессиональной образовательной деятельности обучение на курсах профессиональной подготовки. Для повышения качества приема ежегодно организуются курсы по подготовке для поступления в колледж, на которых занимаются ежегодно около 100 учеников выпускных классов школ города.

В колледже имеются основные нормативные и учебно-методические документы, регламентирующие образовательный процесс по каждой программе. Их основу составляют учебные планы и рабочие программы. Рабочие учебные планы по специальностям разработаны на основе ГОС СПО в части государственных требований к минимуму содержания и уровню подготовки выпускников, прошли экспертизу в ФГУ «Информационно-методический центр по аттестации образовательных организаций» (ИМЦА г. Шахты). Учебные планы по специальностям утверждены директором, согласованы с заместителем директора по учебной работе, председателями соответствующих предметно-цикловых комиссий. Структуру рабочих учебных планов, перечень, объём и последовательность изучения циклов дисциплин и отдельных дисциплин, виды учебных занятий, соотношение объёма часов между теоретической и практической подготовкой, формы и

количество промежуточных и итоговых аттестаций соответствует примерным учебным планам, рекомендованным государственным образовательным стандартам СПО.

Структура учебных планов соответствует структуре, утверждённой инструктивным письмом Минобразования России «О разработке учебных планов по специальностям и рабочих программ по учебным дисциплинам в средних специальных учебных заведениях» от 24.06.1997 г. № 12-52-91ин/12-23. Резерв времени, предусмотренный ГОС СПО, используется на увеличение теоретического объема изучаемых дисциплин, увеличение времени промежуточной аттестации и расширение практической подготовки студентов.

Социальными партнерами по профессиональной подготовке студентов являются предприятия города, области и других районов Урала, Сибири и Севера. С каждым из них заключен Договор об организации практики. Во время обучения студенты дополнительно получают рабочие профессии. Количество часов аудиторной нагрузки студентов не превышает 36 часов в неделю, максимальной нагрузки - 54 часов с учетом консультаций и самостоятельной работы студентов. Рабочие планы профессиональных

образовательных программ по специальностям соответствует заявленным уровням подготовки. Установленные нормативные сроки обучения выдержаны по всем специальностям. Рабочие учебные планы утверждены директором.

В соответствии с учебными планами после завершения образования по каждому уровню проводится итоговая государственная аттестация, виды и продолжительность, которые соответствует государственным образовательным стандартам среднего профессионального образования специальностей подготовки. В колледже приняты традиционные для государственных образовательных учреждений среднего профессионального образования формы контроля качества обучения: итоговая, текущая,

промежуточная, включая применение Интернет - экзамена. Для родителей и абитуриентов ежегодно в марте проводятся дни открытых дверей.

2.2 Особенности использования ролевых игр в рамках дисциплины «Экономика организации» в ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж»

Во время обучения в профессиональных образовательных учреждениях, а так же во время прохождения практики, многие студенты, будущие преподаватели сталкиваются с очень небольшим количеством занятий, проводимых в интерактивной форме, а именно моделированием жизненных ситуаций, использованием ролевых игр, совместным решением проблем. В основном в процессе изучения дисциплин базового и профессионального цикла используются методы традиционной педагогики (пассивная модель обучения), что в последствии приводит к низкому объему остаточных знаний, к трудностям самостоятельного поиска необходимой научной информации, ее анализа, сопоставления, структуризации, интеграции, абстрагирования и делегирования, а также отдаляет связь между теоретическими и практическими знаниями.

В ходе доказательства наших предположений, проведено анкетирование 130 студентов из 5 учебных групп различных курсов, обучающихся по специальностям 08.02.11 «Управление, эксплуатация и обслуживание многоквартирного дома» (базовая подготовка) и 40.02.01 «Право и организация социального обеспечения» в ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж» о проведении ролевых игр в процессе обучения. Вопросы и результаты анкетирования представлены в Приложении 1.

Проанализировав результаты анкетирования студентов о проведении ролевых игр в процессе обучения, становится очевидным, что:

- ролевые игры используются преподавателями на своих учебных дисциплинах;
- применяются в небольших количествах;
- применяются только в 3 учебных дисциплинах;
- большинству студентов не понятна цель, сюжет и ход игры;

- ролевые игры не улучшают и не упрощают усвоения требуемых знаний большинства студентов в процессе обучения той или иной дисциплины.

Для получения точных результатов об изменении качества требуемых знаний при внедрении ролевых игр в учебный процесс дисциплины «Экономика организации», проведено исследование со студентами учебной группы ПР-2-1 по специальности 08.02.11 «Управление, эксплуатация и обслуживание многоквартирного дома» (базовая подготовка).

Мы разделили группу, состоящую из 18 студентов на следующие подгруппы:

- 1) 9 респондентов в контрольной группе (студенты получали знания традиционным способом).
- 2) 9 респондентов в экспериментальной группе (студенты получали знания с доминирующими интерактивными методами обучения над традиционными).

Опытно-экспериментальная работа включает в себя три этапа:

- констатирующий;
- формирующий;
- контрольный.

Этап констатирующего эксперимента. Цель этапа констатирующего эксперимента: выявить начальный уровень теоретических знаний и практических умений у студентов по учебной дисциплине профессионального цикла «Экономика организации». Результаты нулевого среза в разрезе двух групп (контрольной и экспериментальной) показаны в таблице.

Таблица 2 - Результаты нулевого среза

Таким образом, результат уровня первоначальных знаний студентов в экспериментальной и контрольной группах по данной теме практически одинаковый, что позволило нам проводить дальнейшее исследование.

Также в студенческой группе было проведено анонимное анкетирование, включающее вопрос об отношении студента к проведению ролевых игр с 3 вариантами ответов: «положительно», «отрицательно», «нейтрально». Оценка «положительно» зарегистрирована в 87% анкет, оценка «нейтрально» составляла 10%, оценка «отрицательно» - 3%

Таким образом, можно сделать вывод о том, что интерактивная форма образовательного процесса интересна студентам, а значит, способна повысить эффективность усвоения материала.

Проанализировав особенности использования ролевых игр в ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж» можно выделить следующие проблемы:

- недостаточное использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий;
- низкая компетентность преподавателей в организации и руководстве деловых игр.

Исходя из сложившихся проблем, нами были разработаны рекомендации по реализации, увеличению количества и улучшению качества интерактивных методов обучения, а именно ролевых игр на базе прохождения преддипломной практики в ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж».

Задачи:

1. Внедрить и реализовать разработанные рекомендации к интерактивным методам обучения, в частности ролевым играм обучающего характера на примере дисциплины «Экономика организации».
2. Оценить эффективность применения рекомендаций к интерактивным методам обучения, в частности ролевым играм обучающего характера на примере дисциплины «Экономика организации».

Как было определено в теоретической части исследования, ролевые игры в процессе преподавания экономических дисциплин представляют одну из форм активных и интерактивных методов обучения и являются значимой

их частью. Для успешной организации и проведения ролевых игр в процессе преподавания экономических дисциплин необходимы планирование и контроль со стороны преподавателей.

2.3 Разработка и внедрение ролевых игр в рамках дисциплины «Экономика организации» в ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж»

2.3.1 Рекомендации по разработке ролевых игр по дисциплине «Экономика организации»

Сформулируем некоторые рекомендации по разработке и проведению ролевых игр экономической направленности.

Таблица 3 - Рекомендации по разработке и проведению ролевых игр экономической направленности

Обоснуем, актуальность данных рекомендаций:

- во-первых, потому, что в условиях лекционно-семинарской системы они наиболее легко вписываются в учебный процесс, могут не затрагивать содержание обучения, которое определено образовательным стандартом;

- во-вторых, эти рекомендации обеспечивают не только успешное усвоение учебного материала студентами, но и интеллектуальное, творческое развитие студентов, их самостоятельность, доброжелательность по отношению друг к другу, т.е. коммуникабельность;

- в-третьих, рекомендации позволяют студенту выйти из комфортной зоны и научиться адаптироваться в постоянно изменяющихся условиях социально-экономической и политической системы.

В качестве примера продемонстрируем варианты ролевых ситуаций, применимых в процессе обучения дисциплины профессионального цикла «Экономика организации»

2.3.2 Конспект комплексного урока с применением ролевой игры по дисциплине «Экономика организации»

РАЗДЕЛ 2. Материально-техническая база организации

Тема 2.2.оборотный капитал организации

Дисциплина: Экономика организации

Специальность: 08.02.11 «Управление, эксплуатация и обслуживание многоквартирного дома» (базовая подготовка).

Вид учебного занятия: Ролевая игра

Цель учебного занятия:

Обучающая цель: Обобщить и закрепить специальные знания, умения и навыки по теме 2.2.оборотный капитал организации

Развивающая цель: Развитие познавательных способностей студентов, активизация интеллектуальных способностей, расширение их кругозора, оперативного мышления, умений работать в должном темпе, инициативы, уверенности в своих силах.

Воспитательная цель: Воспитание трудолюбия, интереса к предмету, внимательности.

Ведущие Методы обучения: Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, проблемного изложения.

Методы: анализ конкретных ситуаций, словесный, практический, информационный, объяснительный, исполнительный.

Учебно-дидактическое обеспечение, средства обучения:

1.Технические: ПК; проектор.

2.Программное обеспечение: операционная система Windows, пакет прикладных программ Microsoft Office 2010;

3.Методические средства: раздаточный материал (кроссворд, тесты, карточки), презентация с наглядным выводом всех практических заданий (кроссворд, тест, ролевая игра «Производственное заседание по вопросу технико-экономического обоснования на приобретение нового производственного оборудования»).

Перспектив игры: Ролевая игра «Производственное заседание по вопросу технико-экономического обоснования на приобретение нового производственного оборудования».

Цели проведения игры:

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

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

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

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

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

ПЛАН УРОКА

I. Организационный момент (3 минуты).

II. РЕГЛАМЕНТ ИГРЫ (игра рассчитана на 2 академических часа – 90 минут):

1. отводится на введение в игру: обозначение преподавателем проблемы (8 минут);

2. распределение ролей, объяснение сущности деловой игры (5 минут);

3. открытие совещания, выступление «директора предприятия», постановка задачи (7 минут);

4. выступление «начальника коммерческого отдела», предоставления информации о рынке производственного оборудования (10 минут);

5. проведение производственного совещания: - студенты в предложенных ролях решают проблему выбора оборудования в рамках инновационной модернизации производства (20 минут);

6. расчет и анализ экономических показателей и оценивают эффективность внедрения новой техники на производстве (15 минут);

7. окончательный выбор оборудования для модернизации (8 минут);

8. рефлексия, подведение итогов (10 минут);

9. выгрузка из игры (2 минуты).

III. Итог урока. Выдача домашнего задания (3 минуты).

Всего: 90 минут.

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ

1. Преподаватель рассказывает о ходе деловой игры, ее сущности, последовательности ее реализации.

2. Введение в игру:

а) преподаватель обозначает проблему, связанную с выбором необходимого оборудования и необходимостью точного расчета экономических показателей в межпроизводственных отношениях;

б) подводит студентов к решению заданной проблемы.

3. Распределение ролей между участниками игры.

4. Погружение в игру: открытие заседания:

«директор предприятия» ставит задачу по выбору оборудования, для производства современной радиоэлектронной аппаратуры в рамках развития программы по инновации России (показывает слайдовую презентацию);

выступление начальника коммерческого отдела по технико-экономическому обоснованию приобретения нового оборудования и оценки экономической эффективности новой техники (показывает слайдовую презентацию);

участники заседания выбирают прогрессивное оборудование (из презентации);

экономический анализ по оценке эффективности внедрения данного оборудования на производстве;

представителями производственной части помогает в вопросе выбора оборудования;

5. Подведение итогов игры.

6. Рефлексия.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ МЕЖДУ УЧАСТНИКАМИ ИГРЫ

- студенты более успешно выполнившие тестовые задания и кроссворд на предыдущем занятии, принимают роли руководства предприятия: директор предприятия, начальник коммерческого отдела, сотрудник экономического отдела;

- роль участников заседания – студенты, проявившие хорошие и средние результаты тестовых заданий по теме «Оборотные средства организации»;

- роль участников экономического отдела – студенты, проявившие хорошие и средние результаты кроссворда по теме «Оборотные средства организации»

- роли представителей производственной части – остальные студенты группы.

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ ДО НАЧАЛА ИГРЫ

В качестве домашнего задания всем студентам необходимо найти информацию, связанную с основными тенденциями по росту инновационных технологий, автоматизации производства, выпускаемой продукции, экономических показателей. Необходимо понять, осмыслить эту информацию. Студент – «Директор предприятия» готовится к слайдовой презентации для открытия заседания: читает готовый материал, презентацию, выданные ему учителем (возможна собственная подготовка). Студент – «Начальник коммерческого (экономического) отдела» готовится к слайдовой презентации для открытия заседания: читает готовый материал, презентацию, выданные ему учителем (возможна собственная подготовка).

ХОД ЗАНЯТИЯ

1 этап. Организационный момент: сообщение темы и цели занятия, организация игры, отметка отсутствующих на занятии.

Преподаватель: Здравствуйте, сегодня наше занятие посвящено актуальной теме «Оборотный капитал организации». Сначала проверим, кто присутствует на занятии (проверка по списку в журнале с отметкой н

для отсутствующих). Целью нашего занятия является: обобщения, закрепление, а также разработка новых идей по развитию и модернизации организации. Форма проведения: учебно-ролевая игра.

Сегодня на занятии вы должны будете показать свое умение анализировать, составлять отчеты, кратко излагать свою точку зрения, уметь сделать вывод и дать аргументированный ответ на поступающие вопросы, а также разрабатывать предложения по улучшению финансово-хозяйственной деятельности организации. Результаты вашей работы на учебном занятии и подготовленное вами домашнее задание будут оцениваться по рейтинговой системе. И так перейдем к организации.

Преподаватель: открывает сопутствующую презентацию, озвучивает слайды.

Студенты: слушают преподавателя и одновременно обращают внимание на слайды презентации.

Учебно-ролевая игра «Производственное заседание по вопросу технико-экономического обоснования на приобретение нового производственного оборудования».

АКТУАЛЬНОСТЬ ИГРЫ:

Актуальность игры объясняется тем, что ее целеполагание согласуется с основными положениями ФГОС, в частности с личностными характеристиками студента умеющего:

1.использовать современные технологий, выбирать качественное оборудование для выполнения технологических процессов;

2.выбирать основные методы и способы, применяемые для организации технологической подготовки производства, их достоинства и недостатки;

3.оценивать экономическую эффективность новой техники (натуральные и стоимостные показатели);

4.уважающий других людей, умеющий вести конструктивный диалог, достигать взаимопонимания, сотрудничать для достижения общих результатов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: формирование индивидуальности обучающихся, предполагающее:

1) занятие активной жизненной позиции: активное включение в решение заданной производственной задачи, участие в разработке прогрессивных идей, концепций не по инерции, а по собственным убеждениям, как занятие определенной позиции; умение адекватно действовать в социальных отношениях;

2) формирование человечности: работа в коллективе, выбор, принятие позиции, в том числе в контексте производственных отношений (разных производственных отделов: экономика и организация технологической подготовки производства);

3) следование четко разработанному плану: с учетом конкретных социальных, политических, прогрессивных и экономических условий на благо производственного процесса, с учетом интересов, ценностей, традиций и инновации предприятия, общества и людей;

4) развитие творчества: создание нового способа, правила -выход за пределы привычных способов деятельности как самостоятельный отказ от привычного способа решения задач.

ПРАВИЛА И НОРМЫ.

Правила: поощрение разных подходов к решению проблемы; допущение различных, несовпадающих мнений и предположений об обсуждаемой проблеме; предоставление возможность критиковать и отвергать любое из высказываемых мнений; уважительное отношение к различным точкам зрения на рассматриваемую проблему; каждый участник должен иметь возможность высказаться; каждое высказывание, позиция должны быть внимательно рассмотрены; в ходе обсуждения недопустимо

«переходить на личности», навешивать ярлыки, допускать уничижительные высказывания и т.п.; побуждение участников к поиску группового соглашения в виде общего мнения или решения.

ВВЕДЕНИЕ В ДЕЛОВУЮ ИГРУ

Введение в проблему:

Преподаватель: «Инновационная деятельность –это деятельность, направленная на поиск и реализацию инноваций в целях расширения ассортимента и повышения качества продукции, совершенствования технологии и организации производства.

Инновационная деятельность включает:

- 1.выявление проблем предприятия;
- 2.осуществление инновационного процесса;
- 3.организацию инновационной деятельности.

Главная предпосылка инновационной деятельности предприятия состоит в том, что все существующее стареет. Поэтому необходимо систематически отбрасывать все то, что износилось, устарело, стало тормозом на пути к прогрессу, а также учитывать ошибки, неудачи и просчеты. Для этого на предприятиях периодически необходимо проводить аттестацию продуктов, технологий и рабочих мест, анализировать рынок и каналы распределения. Иными словами, должна проводиться своеобразная рентгенограмма всех сторон деятельности предприятия. Это не просто диагностика производственно-хозяйственной деятельности предприятия, его продукции, рынков и т.д. На ее основе руководители должны первыми подумать о том, как самим сделать свою продукцию (услуги) морально устаревшей, а не ждать, пока это сделают конкуренты. А это, в свою очередь, будет побуждать предприятия к инновациям. Практика показывает: ничто так не заставляет руководителя сосредоточиться на инновационной идее, как осознание того, что производимый продукт уже в ближайшем будущем окажется устаревшим».

Преподаватель: «Поскольку решение данной проблемы требует совместных усилий всех людей, то мы попытаемся принять участие в решении этой проблемы современного производственного процесса, которая существует сегодня в мире и выяснить для себя, как студенты могут помочь в решении этой проблемы. Для этого, предлагаю Вам принять участие в деловой игре «Производственное заседание по вопросу технико-экономического обоснования на приобретение нового производственного оборудования».

Преподаватель: рассказывает ход ролевой игры «Производственное заседание по вопросу технико-экономического обоснования на приобретение нового производственного оборудования»:

Для ролевой игры распределяют роли:

- «директор предприятия», который собирает производственное совещание по инновационной программе. В задачу «директора предприятия» входит кратко осветить, как решается эта проблема на территории Российской Федерации, в данном регионе (в зависимости от учебного заведения) и в мире, обсудить проблему автоматизации и инновации и разработать пути решения проблемы;

- «начальника коммерческого отдела», который предоставляет:

1. План внедрения прогрессивных технологических процессов;
2. План механизации и автоматизации производства;
3. План совершенствования подготовки производства;
4. Техничко-экономическое обоснование на приобретение нового оборудования.

- «участники заседания», в задачу которых входит выбор прогрессивного, надежного, нового оборудование;

- «экономический отдел», в задачу которого входит проводить расчет и анализ экономических показателей и оценивать эффективность внедрения новой техники.

Сотрудники предоставляют: анализ сведений по новому оборудованию с оценкой экономических показателей, анализ экономической эффективности новой техники, который включает в себя натуральные показатели эффективности новой техники.

Натуральными показателями эффективности являются: повышение долговечности и надежности изделий, улучшение их эксплуатационных параметров; высвобождение производственных площадей и организация на них выпуска дополнительной продукции; сокращение числа всех категорий работающих; сокращение норм расхода материалов; уменьшение удельных норм расхода технологического топлива.

Стоимостные показатели эффективности новой техники.

Срок окупаемости капитальных вложений:

$$T_0 = K / \text{Эг}, \quad (1)$$

где K - капитальные вложения связанные с освоением и выпуском нового изделия;

Эг - годовой экономический эффект.

Годовой экономический эффект

$\text{Эг} = (\text{Ц}_{\text{опт}} - \text{ПС}) * N_{\text{год}}$ - «представителями производственной части», в задачу которых входит помощь в вопросе о выборе оборудования.

ХОД ИГРЫ

1) открытие заседания: заседание проходит на территории крупного отечественного предприятия с задачами инноватизации, поэтому с приветственным словом ко всем его участникам обращается «директор предприятия»; «директор предприятия» рассказывает о инновационной программе в Российской Федерации и ставит задачу по модернизации производственной части предприятия, показывает слайдовую презентацию;

2) решение проблемы модернизации производственной части предприятия: участникам ролевой игры выдается материал, в котором представлена информация о современном оборудовании, производимой в Российской Федерации, которую предоставляет «начальник

коммерческого отдела». Все участники деловой игры знакомятся с информацией, выбирая наилучшие варианты для решения проблемы модернизации. Участники заседания советуются в вопросах модернизации с «представителями производственной части». Представители «экономического отдела» проводят расчет и анализ экономических показателей и оценивают эффективность внедрения новой техники на производстве.

3) участники заседания обсуждают правильность выбора и эффективности модернизации, подводят итоги совещания.

РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРЫ –ПРОВЕДЕНИЕ. «Производственного заседания по вопросу технико-экономического обоснования на приобретение нового производственного оборудования».

1) Открытие заседания: заседание проходит на территории крупного отечественного предприятия с задачами инноватизации, поэтому с приветственным словом ко всем его участникам обращается «директор предприятия»; «директор предприятия» рассказывает о инновационной программе в Российской Федерации и ставит задачу по модернизации производственной части предприятия, показывает слайдовую презентацию.

2) «Начальник коммерческого отдела», показывает слайдовую презентацию, предоставляет участникам заседания информацию о современном производственном оборудовании с предъявлением не только технических, но и экономических характеристик.

3) Задание студентам: решить проблему «Как эффективно и качественно модернизировать производство, путем закупки нового прогрессивного оборудования, с расчетом экономических показателей эффективности?».

Деятельность студентов в рамках деловой игры:

- все студенты присутствуют на производственном совещании по вопросу технико-экономического обоснования на приобретение нового производственного оборудования, выслушивают выступление «директора

предприятия». Заслушивают выступление «начальника коммерческого отдела», получают информационные сведения.

Деятельность студентов по решению заданной проблемы (осуществляется параллельно):

-студенты изучают материал, предложенный на карточках, в которых раскрываются технические и экономические показатели представленного оборудования; выявляют трудности переустройства и модернизации в России; последовательно в группе рассказывают содержание карточек и вместе обсуждают решение проблемы.

Деятельность студентов – «экономический отдел» выявляют экономические показатели эффективности внедрения нового оборудования, предоставляют устный (письменный) отчет – «сотрудник экономического отдела», с аргументированным объяснением.

Деятельность студентов – «представителей производственной части»: кратко излагают свою точку зрения при выборе того или иного вида оборудования.

Примечание: необходимо обратить внимание студентов на то, чтобы проблемы решались с позиции отечественного производства, в рамках инновационной программы развития производства в Российской Федерации, педагога, обучающегося (какой он может внести вклад в решении этой проблемы?).

Перечень примерных решений проблемы «Как эффективно и качественно модернизировать производство, путем закупки нового прогрессивного оборудования, с расчетом экономических показателей эффективности?», который могут выработать участники деловой игры.

Что нужно делать:

Целенаправленная систематическая инновационная деятельность требует непрерывного анализа возможностей указанных выше источников инноваций. Инновация должна соответствовать нуждам, желаниям, привычкам людей, которые будут ею пользоваться. Следует

задать себе вопрос: "Что должна отражать данная инновация, чтобы у будущих потребителей возникло желание ею пользоваться?"

Инновация должна быть простой и иметь точную цель. Величайшая похвала инновации звучит так: "смотрите-ка, как все просто! Как я до этого не додумался?" Внедрять инновации эффективнее, имея небольшие деньги и небольшое количество людей, ограниченный риск. В противном случае почти всегда не хватает времени и средств для многочисленных доработок, в которых нуждается инновация.

Эффективная инновация должна быть нацелена на лидерство на ограниченном рынке, в своей нише. Иначе она создаст ситуацию, когда конкуренты вас опередят.

Чего не следует делать «Не умничайте». Инновациями будут пользоваться обычные люди, а при достижении крупных масштабов -и люди некомпетентные. Все чересчур сложное в конструкции или в эксплуатации почти наверняка обречено на неудачу. Не разбрасывайтесь, не пытайтесь делать несколько вещей сразу. Инновация требует концентрации энергии. Необходимо, чтобы люди, над ней работающие, хорошо понимали друг друга.

Осуществляйте нововведения ради удовлетворения потребностей текущего времени. Если нововведение не найдет немедленного приложения, оно останется лишь идеей.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРЫ

Преподаватель обращается к участникам деловой игры: «В начале деловой игры был поставлен вопрос: могут ли студенты внести вклад в решение проблемы инновационной перестройки предприятия (модернизации), путем закупки нового прогрессивного оборудования, с расчетом экономических показателей эффективности (студенты отвечают). Таким образом, ваша активная жизненная позиция миф или реальность?»

ОЦЕНИВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Критерии оценивания решенной проблемы:

- 1.активность участников игры;
- 2.актуальность и новизна предлагаемых решений;
- 3.количество предлагаемых решений, их аргументация, практическая ценность предлагаемых решений проблемы;
- 4.ответы на вопросы участников деловой игры, их полнота, аргументированность, эффективность принимаемых участниками игры решений;
- 5.оригинальность, творческий подход к поиску выхода из создавшейся проблемной ситуации;
- 6.использование интеллектуальных умений критического мышления;
- 7.достоверность моделируемой ситуации, предпринимаемых действий участников игры, их взаимодействия и контексте данной ситуации;

Цель контролирующего этапа –анализ эффективности применения ролевых игр обучающего характера на примере дисциплины «Экономика организации».

Обобщающий этап исследования включает в себя итоговый контроль, который направлен на:

- проверку конечных результатов обучения;
- выявление степени овладения студентами знаний, умений и навыков, полученных в процессе изучения дисциплины «Экономика организации».

Итоговый контроль проводится в виде письменной проверки на итоговых занятиях, результаты итогового контроля оформляются в таблицу, затем составляется диаграмма об уровне сформированности знаний студентов на контрольно-оценочном этапе исследования.

Исходя из анализа контрольно-оценочного этапа мы сможем выявить изменения уровня знаний студентов, путем внедрение в учебных процесс ролевых игр обучающего характера, применительно к дисциплине «Экономика организации», а также диагностика использования наших рекомендаций в ГБПОУ «Миасский

Геологоразведочный колледж» позволят нам сделать конструктивный вывод о том, как изменились знания студентов группы 08.02.11 «Управление, эксплуатация и обслуживание многоквартирного дома» (базовая подготовка) за период одного учебного года. Возросла ли у обучающихся способность к импровизации, фантазии, умение выходить из нестандартной ситуации, а также возросло ли экономическое воспитание.

Экономическое воспитание представляет собой воздействие на личность студента в целях подготовки ее к успешной производственно-хозяйственной деятельности, формирования потребностей, интересов и иных социально-психологических качеств, а главное, образа мышления, поведения и деятельности, соответствующих экономическим и нравственно-правовым основам общества, воспитания у каждого члена общества хозяйского отношения ко всем видам собственности. Таким образом, нам станет известно, как ролевые игры обучающего характера ориентируют студента на будущую профессиональную деятельность, на овладение профессиональными компетенциями за счет использования индивидуальных, творческих, профессионально-ориентированных заданий и ситуаций.

Выводы по второй главе.

Во второй главе дипломной работы было определено, что ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж» соответствует всем требуемым государственным стандартам. Современное оснащение кабинетов, высокий уровень мастерства преподавателей, собственная электронная система обучения («E-Learning») в помощь педагогу и студенту, а также своевременно пополняемая современной учебной литературой библиотека колледжа, способствуют закреплению, углублению, расширению и систематизации полученных теоретических знаний и практических умений студентов.

В ФГОС нового поколения прописаны проценты соотношения учебных занятий в интерактивной форме, которые необходимы для

воспитания высококвалифицированных специалистов в своей области. Доля интерактива по направлению подготовки «Экономика» составляет 20% от общего числа занятий по конкретной экономической дисциплине. Исходя из требований, представленный в ФГОС нами было решено проанализировать соответствует ли реальная обстановка по проведению интерактивных и активных форм в процессе обучения стандартам прописанным в ФГОС.

Для этого было проведено анкетирование на базе нашего исследования в ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж» о проведении ролевых игр в процессе обучения студентов, т.к. ролевые игры – одна из форм интерактивного обучения, и их организация и проведение являются темой нашего исследования. Результаты анкетирования оказались следующими: ролевые игры используются преподавателями во время обучения, но в небольших количествах и всего на трех учебных дисциплинах, а также не упрощают усвоения требуемых знаний по словам студентов.

Для получения более точных результатов нашего исследования было проведено исследование со студентами 1 курса 08.02.11 «Управление, эксплуатация и обслуживание многоквартирного дома» (базовая подготовка). Группа была разделена на следующие подгруппы: 9 респондентов в контрольной группе (студенты получали знания традиционным способом) и 9 респондентов в экспериментальной группе (студенты получали знания с доминирующими интерактивными методами обучения над традиционными). Практическая работа состояла из 3х этапов: констатирующий, формирующий и контрольный (обобщающий).

В ходе практической работы было определено, что организация и проведение ролевых игр экономической направленности в образовательном процессе ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж» требуют совершенствования, в связи с современными требованиями подготовки будущих специалистов. Поэтому во время проведения формирующего этапа были разработаны теоретические рекомендации для преподавателей по

совершенствованию организации и проведению ролевых игр экономической направленности на примере дисциплины «Экономика организации», а также приведены примеры ролевых ситуаций и ролевых игр по дисциплине «Экономика организации».

Заключение

В настоящее время, традиционная подготовка студентов, которая направлена лишь на формирование основополагающих знаний, умений и навыков не является основной. Это объясняется тем, что основа образования строится не столько на учебных дисциплинах, сколько на способностях мышления и деятельности студентов.

Задача преподавателя состоит в том, чтобы найти максимум педагогических ситуаций, в которых может быть реализовано стремление студента к активной познавательной деятельности.

Проведение учебных занятий экономических дисциплин с использованием активных методов повышает интерес к занятию, что сопряжено с положительными эмоциями и находит эмоционально-интеллектуальный отклик на обучение, наблюдается высокий уровень мотивации, самоуправления, общение происходит на деловой основе, развиваются творческие и коммуникативные способности. Таким образом, активные методы обучения экономике направлены на перестройку и совершенствование учебно-воспитательного процесса, создают условия для формирования и закрепления у обучающихся новых знаний, умений и навыков.

Данное исследование посвящено разработке и проведению ролевых игр на примере дисциплины «Экономика организации». Глава I нашего исследования посвящена теоретическим аспектам разработки и проведения ролевых игр в процессе преподавания экономических дисциплин. Глава II нашего исследования посвящена практической работе

по разработке и проведению ролевых игр (на примере дисциплины «Экономика организации»).

В рамках нашего исследования выполнены следующие задачи:

- изучены понятие, виды и характеристика ролевых игр;
- выявлены особенности разработки ролевых игр обучающего характера;
- определена технология проведения ролевых игр экономической направленности;
- охарактеризована база исследования ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж»;
- проанализировано проведение ролевых игр экономической направленности в ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж»;
- разработан комплекс ролевых игр и ролевых ситуаций по дисциплине «Экономика организации» и разработаны рекомендации по внедрению ролевых игр в данную учебную дисциплину.

Исходя из содержания нашей исследовательской работы сделаны следующие выводы: В первой главе настоящего исследования было определено, что ролевые игры в образовательном процессе выступают в качестве эффективного инструмента формирования профессиональной компетентности специалистов, вооружение их необходимыми теоретическими знаниями и практикой, что способствует развитию творческой активности, самореализации, конкурентоспособности студентов, будущих специалистов в своей профессиональной области, на рынке труда. Ролевые игры образовательного характера выполняют множество функций: познавательную, обучающую и воспитывающую функции, т.е. расширяет и углубляет полученные на занятиях знания, развивает умения и навыки по той или иной дисциплине, воспитывает самостоятельность, творчество, убежденность, развивают фантазию.

Во второй главе настоящего исследования было определено, что ГБПОУ «Миасский Геологоразведочный колледж» соответствует всем

требуемым государственным стандартам, является передовым колледжем в Челябинской области и обучает своих студентов на высоком уровне качества.

Но исходя из проведенного анкетирования студентов об использовании в процессе обучения активных и интерактивных методов обучения, стало очевидным, что организация и проведение ролевых игр экономической направленности требуют совершенствования в связи с современными требованиями к подготовке будущих специалистов.

Поэтому во время проведения формирующего этапа были разработаны теоретические рекомендации для преподавателей по совершенствованию организации и проведению ролевых игр экономической направленности на примере дисциплины «Экономика организации».

Ролевые игры являются одним из наиболее эффективных методов подготовки специалистов. Ведь они вырабатывают у студентов способность критически оценить состояние экономики, выделять достоинства управленческих решений, бороться с недостатками, предусматривать угрозы развития ситуации. Именно такие игры направлены на приобретение профессионально значимых компетенций будущего специалиста. Таким образом, цель исследования достигнута, задачи выполнены

Библиографический список

1. Адилова, Н.Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения [Текст] / Н.Ф. Адилова. -Молодой ученый. —2011. — №12. Т.2. —125 с.
2. Адизес, И. Управление жизненным циклом корпорации / Ицхак Калдерон Адизес ; пер. с англ. В. Кузина. –2-е изд. [Текст] Манн, Иванов, Фербер –М.: 2015. –512с.
3. Асаул, А. Н. Организация предпринимательской деятельности: Учебник для вузов. 4-е изд. Стандарт третьего поколения [Текст]. –СПб.: Питер, 2013. –352 с.
4. Базилевич, А.И. Организация предпринимательской деятельности: учебник[Текст] / А.И. Базилевич, Л.В. Бобков, Л.В.Бесфамильная [и др.]; под ред. В. Я. Горфинкеля. –Москва: Проспект, 2014. –544 с.
5. Балашов, А. И. Управление проектами: учебник и практикум для СПО [Текст] / А. И.Балашов. Е. М. Рогова, М.В. Тихонова, Е.А. Ткаченко; под общ. Ред. Е.М. Роговой,-М.: Издательство Юрайт, 2015. – 383 с.
6. Бабанский, Ю.К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе [Текст] –М.: Просвещение, 2004. –539 с.
7. Беспалько, В.П. Слагаемые педагогической технологии [Текст]—М.:Педагогика, 1989. 192 с.
8. Батышев, С.Я. Энциклопедия профессионального образования : В3-х т. [Текст]/ Под ред. С. Я. Батышева. –М., АПО, 1999. –448 с.
9. Безрукова, В.С. Педагогика: учеб. пособие [Текст]/ В.С.Безрукова.-Ростов н/Д: Феникс, 2013.-381с.
10. Белухин, Д.А. Педагогическая этика [Текст] / Д.А. Белухин. М.: МПСИ, 2013. –328 с.

11. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка [Электронный ресурс] / Л.С. Выготский. -М: Первое сентября, режим доступа -<http://dob.1september.ru/article.php?ID=200500510>.

12. Вербицкий, А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход [Текст] М.: Высшая школа, 1991. -207 с.

13. Винеvская, А.В. Педагогические технологии: вопросы теории и практики внедрения. Справочник для студентов [Текст] / авт.сост. А.В.Винеvская; под ред. И.А. Стеценко.-Ростов н/Д: феникс, 2014.-253 с.

14. Вараксин, В.Н. Психолого-педагогический практикум [Текст] / В.Н. Вараксин, Е.В. Казанцева. Ростов н/Д: Феникс, 2012. –283с.

15. Гнатышина, Е.А. Актуальные проблемы профессионально-педагогического образования : Сборник научных статей членов Региональной мужвузовской научной лаборатории Челябинской области [Текст] / Ред. Кол. Е.А, Гнатышина, Г.Г. Серкова, В.И. Кондрух, Т.Г.Калугина,Л.Ю. Иваненко и др. –Челябинск: Издательство ИИУМЦ «Образование», 2006 –229с.

16. Горчакова-Сибирская, М.П. Инновации в профессиональном образовании: педагогические технологии: учеб. пособие [Текст] / М.П.Горчакова-Сибирская. –М., 2011. –304 с.

17. Евплова, Е.В. Методика профессионального обучения: учеб. пособие [Текст]Е.В. Евплова, Е.В. Гнатышина, И.И. Тубер.-Челябинск, 2015.-159 с.

18. Загвязинский, В.И. Педагогическое творчество преподавателя [Текст] / В.И. Загвязинский. –М.: Педагогика, 2000. –160 с.

19. Иванова, С.В. Мотивация на 100%: Агде же у него кнопка [Текст]/ С.В. Иванова –10е изд. –М.: Альпина, Паблишер, 2016.-285 с.

20. Лапуста, М.Г. Предпринимательство: Учебник [Текст]/ М.Г.Лапуста. –М.: ИНФРА-М, 2014. –384 с.

21. Литвак, Б.Г. Управление бизнесом. Лучшие мировые практики [Текст]/ Б.Г. Литвак. –М.: Московский финансово –промышленный университет «Синергия», 2012. –512 с.
22. Маренков, Н.Л., Управление персоналом организаций: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений [Текст]/ Н.Л. Маренков, Н.Н. Косаренко -М.: Академический Проект; Трикста, 2005. – 464 с.
23. Мудров, А. Н. Основы Рекламы: учебник [Текст]/ А.Н. Мудров. – 3-е изд., перераб. и доп. –М.: Инфра –М, 2012. –416с.
24. Пидкасистый, П.И. Игра как средство активизации учебного процесса [Текст]/ Пидкасистый П.И., Ахметов Н.К., Хайдаров Ж.С. –М: Сов. педагогика. 2002. –№ 3. –225 с.
25. Платов, В.Я. Деловые/ролевые игры: разработка, организация, проведение: учебник [Текст] / М.: Профиздат, 2013. -192 с.
26. Пидкасистый, П.И. Педагогика: учеб. пособие для бакалавров [Текст] / под ред. П.И. Пидкасистого.-3-е изд., испр. и доп.-М.: Издательство Юрайт, 2015.-511с.
27. Почитаева, Р.А. Психология усвоения знаний студентами [Текст] / Р.А. Почитаева. –СПО –2000 –№ 5 –47 с.
28. Полат, Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие [Текст] / Е.С. Полат , М.Ю.Бухаркина. –М.: Издательский центр «Академия», 2007. –368 с.
29. Руссо, Ж.-Ж. Педагогические сочинения: В 2 т. [Текст] —М., 2012.-Т.1.-244 с.
30. Рубин, Ю.Б. Предпринимательство: Учебник[Текст]/Ю. Б. Рубин. –13-е издание, перераб. и доп. –М.: Московский финансово – промышленный университет «Синергия», 2014. –864 с.
31. Столяренко, Л.Д. Психология и педагогика высшей школы [Текст]/ Л.Д. Столяренко [и др.]. Ростов н/Д: Феникс, 2014.-620с.

32. Санжиева, Т.Б. Краткий словарь современной педагогики. Сост. К 786 Т.Б. Санжиева, Ю.Г. Резникова, Т.К. Солодухина и др. Под ред. Л.Н.Юмсуновой. Издательство Московского университета, 2012. -100 с.

33. Тычинский, А.В. Экономика, организация и управление на предприятии [Текст]/ А. В. Тычинский [и др.]; под ред. М. А. Боровской. – Ростов н/Д: Феникс, 2010. –475 с.

34. Ушинский, К.Д. Человек как предмет воспитания: опыт педагогической антропологии // Пед. соч.: В 6-и т. Т.6 [Текст] / К.Д.Ушинский. –М.: Педагогика, 1990. –528 с.

35. Филиммонова, Н.М, Экономика и организация малого и среднего бизнеса: Учеб. пособие [Текст]/ Н.М. Филиммонова, Н.В. Моргунова, Е.С.Никишина –М.: ИНФРА-М, 2013. –222 с.

36. Чанг, Ха-Джун . Как устроена экономика [Текст]/ Ха-Джун Чанг; пер. с англ. Е. Ивченко; [науч. ред. Э. Кондукова] / М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.-304 с.

37. Шамова, Т.Н. Управление процессом формирования системы качества знаний учащимися/ метод. Пособие [Текст] / –М., 2008. –421 с.

38. Шемятихина, Л.Ю. Менеджмент и экономика образования: учеб. пособие [Текст] / Л.Ю. Шемятихина, Е.Е. Лагутина. –Ростов н/Д: Феникс, 2016.-442 с.

39. Эльконин, Д.Б. Об историческом возникновении ролевой игры. Педагогика [Текст] / Д.Б. Эльконин. –М: 1978. –304 с.

40. Ярмоленко, А.В. Современные педагогические технологии [Текст] / Под ред. Б.А. Лопова. –СПб.: ВВМУ, 2009. –324 с

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Респондентам были представлены следующие вопросы:

1. Применяются ли в вашем колледже активные и интерактивные методы в процессе обучения?

а) да б) нет

2. Проводятся ли на учебных занятиях ролевые игры обучающего характера? а) да б) нет

3. Как часто используются в процессе преподавания ролевые игры? а) часто б) редко в) никогда

4. На каких учебных дисциплинах применяются ролевые игры в процессе вашего обучения?

Впишите дисциплины _____

5. На какой учебной дисциплине применяются ролевые игры чаще остальных? Впишите дисциплину _____

6. Вам понятна цель, сюжет и ход проведения проводимой ролевой игры? а) всегда б) редко в) никогда

7. Устраивает ли Вас качество проводимых ролевых игр?

а) всегда б) редко в) никогда

8. Помогают ли Вам ролевые игры лучше усвоить материал в ходе изучения той или иной дисциплины? а) всегда б) редко в) никогда

Таблица 1- Результаты анкетирования студентов

