



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ 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

Разработка и проведение ролевых игр в процессе преподавания дисциплины
«Основы экономики»

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
Направленность программы бакалавриата

«Профессиональное обучение (Экономика и управление)»

Выполнила:
Студентка 4 курса ЭУиП
группы ОФ-409/081-4-1
Попова Анна Алексеевна *Анна*

Проверка на объем заимствований:
64,7 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
рекомендована / не рекомендована

« 30 » 10 2017 г.
зав. кафедрой ЭУиП ППИ
к.э.н., доцент

Рябчук П.Г.

Научный руководитель:
к.э.н., доцент
Мурыгина Лариса Сергеевна

Челябинск

2017

Оглавление

Введение	3
Глава1. Теоретические аспекты разработки и проведения ролевых игр	8
1.1. Сущность игровых технологий.....	8
1.2. Структура и классификация ролевых игр.....	17
1.3. Особенности проведения ролевых игр.....	23
Выводы по Главе 1	29
Глава2. Практическая работа по разработке и проведению ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики»	30
2.1. Характеристика проведения ролевых игр в ГБПОУ «Копейском политехническом колледже имени С.В. Хохрякова».....	30
2.2. Разработка план-конспекта занятия с проведением ролевой игры в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики».....	40
Выводы по Главе 2	55
Заключение	57
Список используемой литературы	62
Приложения	67

Введение

Актуальность исследования. На сегодняшний день рыночные отношения в экономике усиливают требования к профессиональной подготовке специалистов средней квалификации, тем самым улучшают профессиональную подготовку выпускников. На данный момент, в средних специальных образовательных учреждениях методы содержания и обучения остаются в прежней, консервативной форме. Чаще всего используют авторитарный стиль общения в учебном заведении. Конечно же, при таких условиях выполнение социального заказа на «качественного» специалиста не может быть «качественным». Профессиональный специалист отличается от неквалифицированного специалиста тем, что выполняет работу качественнее, при этом затрачивает меньше труда, силы и времени.

Основопологающим в обучении такого специалиста являются не только конкретные знания и навыки, но и воспитание культуры профессионального мышления и профессиональной интуиции. Методика должна быть построена так, чтобы у студентов появлялось желание к активным собственным действиям, направленным на усвоение нового материала. В практике преподавания распространены установки на механические упражнения и заучивание. Такая установочная система за многие годы сложила такое представление: учеба – это нелегкий, а даже тяжелый труд, рассчитанный в большей степени на память и заучивание. Если разобраться, то мы сами делаем учебу нелегкой, отказываясь от перспективной формулы «эффективное обучение – играючи». Данная формула служит основой методики известных педагогов. Облегчить обучение позволяют активные методы обучения, которые создают благоприятные условия для раскрытия творческого потенциала личности, способствуют развитию познавательного интереса к предмету.

Особое внимание следует обратить на то, как заинтересовать обучающихся, научить их выделять в работе главное, решать любые производственные проблемы. Речь идет о повышении качества подготовки студентов. Для этого требуется следующее: признание будущим специалистом уровня квалификации как фактора, который обеспечит большую заработанную плату, большие возможности для продвижения по иерархической лестнице. Педагогам приходится придумывать новые, интересные способы проведения своих занятий, чтобы удовлетворить все вышесказанные требования.

Одним из способов пробудить у студентов интерес к овладению выбранной ими специальности, является ролевая игра. Ролевые игры, на наш взгляд, в достаточной мере способствуют решению задач формирования профессионально важных качеств будущих педагогов. Ролевая игра изображает реальную жизнь, реальную профессиональную деятельность, где происходит распределение обязанностей, ролей, принятие и поддержание определенных правил.

Современные педагоги, в наше время, ищут разнообразные активные формы проведения уроков, новые методики построения учебных занятий, которые отличаются от стандартных. Ежедневно педагог сталкивается с такими ситуациями, где должен принимать самостоятельные решения, быть творцом учебно-воспитательного процесса. Педагогическая деятельность – это творчество и искусство. Среди различных активных методов, которые используются в учебной практике, хочется выделить ролевую игру, так как именно она активизирует мыслительную деятельность студентов, развивает творческие способности.

В ролевых играх, на основе игрового замысла, моделируются жизненные ситуации: игра представляет участнику возможность побывать в роли: преподавателя, судьи, исполнителя, директора и т.п. Использование ролевых игр значительно укрепляет связь (студент-преподаватель, студент-

группа), сплочает коллектив, раскрывает творческий потенциал каждого обучающегося. Опыт проведения ролевой игры показал, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает обучающихся к творческому процессу.

Ролевая игра выступает как форма, в которой наиболее успешно происходит освоение содержания новой деятельности, во-вторых, это эмоциональная опора личности, в-третьих, ролевая игра служит элементом творческого самовыражения, проявления самостоятельности и активности в среде сверстников. Все это в совокупности дает толчок в самоутверждении и самореализации взрослеющего человека.

Актуальность исследования обусловили выбор **темы** нашей работы: «Разработка и проведение ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики»».

Цель работы: разработать рекомендации по проведению ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики» в профессиональных образовательных учреждениях.

Объектом нашего исследования является процесс преподавания экономических дисциплин в ГБПОУ «Копейском политехническом колледже имени С.В. Хохрякова».

Предметом нашего исследования является разработка и проведение ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики».

Исходя из поставленной цели, можно сформулировать следующие **задачи:**

1. Описать теоретические аспекты разработки и проведения ролевых игр;
2. Раскрыть особенности методической работы в ГБПОУ «Копейском политехническом колледже имени С.В. Хохрякова»;

3. Разработать методическое пособие по разработке и проведению ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики» в ГБПОУ «Копейском политехническом колледже имени С.В. Хохрякова».

Для решения поставленных задач использован комплекс **методов исследования**: теоретический (анализ психолого-педагогической и учебно-методической литературы) и эмпирический (опрос, анкетирование, рефлексия).

Теоретико – методологическая основа исследования: разработкой и проведением ролевых игр для обучающихся занимались Л.Д. Лихачева, Г.К. Селевко, В.Я. Платов, Д.Б. Эльконин и другие.

В работах В.Г. Алапьевой, Д.Б. Эльконина рассматривается идея о том, что ролевая игра является как формой, так и методом обучения обучающихся, в которой моделируются предметные и социальные аспекты содержания профессиональной деятельности.

А.А. Венгер, В.Я. Платови другие утверждали, что ролевая игра выступает как педагогическое средство активной формы обучения, которая формирует учебную деятельность.

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

Теоретическая значимость выпускной квалификационной работы заключается в систематизации и обобщении методического опыта проведения ролевых игр для обучающихся.

Практическая значимость работы обусловлена методическими разработками рекомендуемыми для использования в учебном процессе в рамках преподавания экономических дисциплин.

База исследования: ГБПОУ «Копейский политехнический колледж имени С.В. Хохрякова», 456618, Челябинская обл., Копейск г., ул. Ленина, 42.

Структура работы: выпускная квалификационная работа выполнена на 79 страницах. Работа состоит из двух глав, введения, заключения и списка используемой литературы.

Для написания работы был использован перечень источников, в который включено 60 наименований.

Выпускная квалификационная работа содержит 2 рисунка, 7 таблиц.

В первой главе раскрываются теоретические аспекты разработки и проведения ролевых игр, а именно: сущность игровых технологий, структура, классификация и особенности проведения ролевых игр.

Вторая глава посвящена осуществлению практической работы по разработке и проведению ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики». Рассматривается характеристика проведения ролевых игр в ГБПОУ «Копейском политехническом колледже имени С.В. Хохрякова». Разрабатываются: план – конспект занятия с проведением ролевой игры в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики» и методическое пособие по разработке и проведению ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики».

Глава 1. Теоретические аспекты разработки и проведения ролевых игр

1.1. Сущность игровых технологий

Самостоятельно, термин «педагогическая технология» закрепился в профессиональном сознании педагогов в концеXX, началеXXI века. Смело можно говорить о том, что современные педагоги ведут профессиональные диалоги «на языке» педагогических технологий.

На наш взгляд, для осмысления сущности термина « педагогическая технология»,предпочтение имеет работа Г.К. Селевко «Современные образовательные технологии», в которой разъясняется, что термин «педагогическая технология» может быть представлен двумя аспектами:

1. Научным. Педагогическая технология в этом аспекте выступает как часть педагогической науки, которая изучает и разрабатывает цели, содержание и методы обучения и проектирует педагогические процессы.

2. Процессуально – действенным. Педагогическая технология в этом аспекте осуществляет педагогический процесс, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств[57,с.45].

Г.К. Селевко приводит принципиально – существенные характеристики образовательных технологий [57,с.55]:

1. Структура педагогической технологии:

а) концептуальная основа – это научная база технологии, те психолого – педагогические идеи, которые заложены в ее фундамент;

б) содержательная часть обучения:

- цели обучения;

- содержание учебного материала.

в) педагогический процесс: совокупность таких элементов, как:

- организация учебного процесса;

- методы и формы учебной деятельности студентов;

- методы и формы работы преподавателя;
- анализ учебного процесса.

2. Источники и составные части современных образовательных технологий:

- социальные преобразования и новое педагогическое мышление;
- наука (педагогическая, психологическая, общественная);
- передовой педагогический опыт;
- опыт прошлого (отечественный и зарубежный).

Одной из важных задач профессионального образования является создание таких условий, когда можно перевести обучающегося из объекта в субъект управления собой и другими людьми в учебном процессе. Одной из основных характеристик человека как субъекта деятельности является его активность, которая проявляется в инициативе, самостоятельности, творчестве к внешней действительности, другим людям и самому себе [35,с.67].

Сама по себе активность проявляется не часто. Она является результатом целенаправленных управленческих педагогических действий.

Качественная, содержательная сторона активности раскрывается в системе действующих потребностей, мотивов, установок и интересов, которые обусловлены совершением тех или иных действий. Таким образом, активность и представляет себя в качестве субъективного условия освоения человеком окружающей действительности. Поэтому, в плане психологического содержания профессиональной направленности студента учебная мотивация, познавательные процессы становятся внутренней стороной активности [28,с.89].

Саморегуляция и самоуправление – высшая форма проявления активности и самостоятельности человека, при которых реализуется его активность, актуальные и потенциальные возможности субъекта не только в организации и преобразовании окружения, но и в организации и

управления собственными действиями, поведением. Как правило, возникает способность студента к самоуправлению.

В.А. Якунин, приводя анализ эмпирических данных по проблеме эффективности обучения студентов, объясняет, что в большей части они не являются субъектами учебно – познавательной деятельности [60,с.156]. Он также доказывает отсутствие у студентов профессиональной направленности и положительной мотивации, слабую учебную активность, недостаточный уровень умственной самостоятельности и учебной самоорганизации, слабый самоконтроль и профессиональное самосознание. В.А. Якунин полагает, что все эти элементы составляют необходимость внешнего педагогического управления учебной деятельностью студентов.

Отметим, что учебная активность рассматривается как поведенческая форма проявления учебной мотивации студента. Влияние ценностного отношения к будущей профессии на учебную активность и успешность студента опосредовано его ценностным отношением к учебным дисциплинам [3,с.68].

А. А. Вербицкий доказывает, что стратегическим направлением интенсификации и активизации обучения является не увеличение объема передаваемой информации, ее «спрессовывания» или ускорения процессов считывания, а создание дидактических и психологических условий осмысленности учения, включение в него студента на уровне не только интеллектуальной, но и личностной и социальной активности [33,с.34]. Сделаем вывод: педагогу следует студента «принуждать» к активности, а следует вызывать к ней интерес. Необходимо определять и реализовывать дидактические и психологические условия возникновения активности личности в познавательной деятельности. Это происходит при понимании обучения как лично опосредованного процесса взаимодействия и общения преподавателя и студента, направленного на достижение объединяющей их цели, т.е. формирование творческой личности

специалиста. Такое понимание проблемы выявило появление понятия «активное обучение».

Активное обучение – обучение, которое отражает переход от преимущественно регламентирующих форм и методов организации образовательного процесса к развивающим, исследовательским формам. А.А. Вербицкий пишет, что теоретический анализ лучше педагогического опыта доказывает, что наиболее характерным направлением повышения эффективности обучения является создание таких психолого-педагогических условий, в которых студент может занять активную личностную позицию и в наиболее полной мере раскрыться как субъект учебной деятельности[33,с.125].Поэтомупедагогические технологии активизации образовательного процесса достойны особого внимания, в связи с проблемой становления субъективного статуса студента в образовательном процессе.

К педагогическим технологиям активизации можно отнести те технологии, благодаря которым педагоги целенаправленно побуждают студентов занять активную позицию. Анализ методической литературы и практический опыт показывает, что для развития профессионального общения наиболее подходящими служат игровые технологии обучения, занимающие отдельные дисциплины и вырабатывающие навыки управления.

Игра, как прием обучения, есть действенный инструмент управления учебной деятельностью, активизирующий мыслительную деятельность обучающихся, позволяющий сделать учебный процесс захватывающим и интересным.

В. И. Данилова объясняет, что «учебная игра – это игра, которая используется в учебном процессе в качестве задания, содержащая учебную проблему, решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели»[44,с.156].

Игра, благодаря её вымышленной проблеме и реальным усилиям по её разрешению, позволяет корректировать социокультурный контекст, проигрывать различные варианты поведения. Такие ситуации, которые в жизни трудно или совсем невозможно исправить, в игре можно проиграть снова и снова, вырабатывая стратегии, которые необходимы для избегания данного конфликта. Игра даёт эмоциональное воздействие на обучаемых, активизирует резервные возможности личности. Она облегчает овладение знаниями, навыками и умениями, способствует их актуализации [44,с.132].

В учебном процессе игра-упражнение способствует активизации, закреплению, контролю и корректировке знаний, навыков и умений, помогает создать учебную и педагогическую наглядность в изучении конкретного материала. Она является основой для активной мыслительной деятельности ее участников. С помощью игры растет потребность в творческой деятельности, в поиске возможных путей и средств актуализации накопленных знаний, навыков и умений. Игра помогает развить память и воображение, оказывает влияние на развитие эмоционально-волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность. Игра меняет отношение обучаемых к тому или иному явлению, факту и проблеме.

Игра рассчитана на групповую активность, что вполне отвечает запросам современной методики. Она также легко появляется в различных формах индивидуальной активности, давая возможность каждому студенту попробовать себя в той или иной роли и проявить индивидуальные способности [15,с.201].

Игра является той самой деятельностью, благодаря которой создается эмоционально – стимулирующая заинтересованность и способность к произвольному запоминанию.

Учебная игра – воспитание культуры общения и формирование умений работать в коллективе и с коллективом [52,с.58]. Все выше

сказанное определяет функции учебной игры как средства психологического, социально-психологического и педагогического воздействия на личность. Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте обучаемых. Если педагог педагогически и психологически продумывает использование ее на занятии, то он, тем самым, обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности. Игра формирует способность принимать самостоятельные решения, оценивать свои действия, действия других, побуждает анализировать свои знания [52,с.128].

Рассмотрим основные требования, предъявляемые к игре:

- психологические требования. Учебная игра должна иметь личностный смысл и значимость для каждого из участников. Она должна быть мотивирована, а студенты должны испытывать потребность в ней.

- педагогические требования заключаются в следующем: используя игру как форму или средство обучения, педагог обязан быть уверен в целесообразности ее использования. Он должен определить цель игры в соответствии с задачами учебного процесса. Учебная игра составляет систему, предполагающую их определенную последовательность и постепенное усложнение. Но следует обязательно учитывать особенности всех участников [34,с.189].

Особенности игровых технологий обучения позволяют эффективно корректировать значимые профессионально – ориентированные ситуации, проигрывая которые студенты учатся не просто общению, но и конкретной практической профессиональной деятельности, где цели познавательные дополняются целями поведенческими. Также развивают коммуникативные и профессиональные навыки одновременно. Игровые технологии обучения учат нормам общения, побуждают студентов к активным действиям. Благодаря игровой деятельности у обучающихся возникает большой интерес, следовательно, происходит усвоение новой

информации. Провоцируют эмоциональную реакцию обучаемых, создают творческое, раскрепощенное состояние личности, обеспечивают эмоциональную подзарядку. Эффективность любого коммуникативного действия в плане порождения и восприятия речи возрастает, если оно не только обдуманно, но и соотнесено с собственным эмоциональным опытом, подкреплено эмоционально-эстетическим переживанием [22, 89].

Почти сразу показывают результат обучения, создают условия для индивидуального творчества, которое происходит через коллективное творчество. Развивают мышление, приводят в действие все каналы ввода информации и работы с ней: визуально-зрительные и аудиально-слуховые. Формируют профессионализм деятельности, готовность к будущей профессиональной деятельности через осознание своего будущего профессионального «Я» [25, С.99].

Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, который может быть обоснован, выделен в явном виде и охарактеризован учебно-познавательной направленностью [15, с.133].

В первую очередь, следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) коммуникативные, диагностические, профорientационные, психотехнические и др.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные,

комнатные, уличные, на местности, компьютерные, а также с различными средствами передвижения [17, с.36].

Как средство обучения и средства активизации учебного процесса игра может быть использована в различных образовательных структурах.

Эффективность использования ролевой игры как развивающего интерактивного метода во многом исходит из позиции преподавателя, его направленности на создание личностно-ориентированного педагогического пространства, демократического стиля обучения, диалоговым формам взаимодействия с детьми, знанием реальных возможностей обучающихся. Для продуктивной деятельности студентов, безусловно, требуется:

1. развитие ряда коммуникативных умений;
2. сформированность мышления обучающихся;
3. опыт оценочной деятельности.

Существует несколько принципов организации ролевой игры:

-принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности. Такой принцип – это необходимое условие учебной игры, т.к. включает в себя обучающие функции;

-принцип совместной деятельности. В ролевой игре этот принцип проявляется путем вовлечения в познавательную деятельность нескольких участников. Принцип требует от педагога выбора и характеристики ролей, определения их полномочий, интересов и средств деятельности. При этом выявляются и моделируются наиболее характерные виды профессионального взаимодействия лиц [11, с.23];

-принцип диалогического общения. Только диалог, дискуссия с максимальным участием всех играющих способны породить комплексное представление профессионально значимых процессов деятельности;

Ролевая игра как форма деятельности в учебном применении направлена на получение и усвоение общественного и социального опыта.

Она позволяет осваивать социально-значимые способности личности. К социально-значимым способностям относятся [43, с.137]:

- способность сотрудничества и взаимодействия;
- психологическая совместимость (т.е. способность адаптации к различным темпераментам и характерам);
- навыки работы в составе малой группы;
- умение использовать различные средства коммуникации;
- умение эффективно разрешать конфликтные ситуации;
- способность устанавливать долговременные горизонтальные и вертикальные связи.

Использование ролевой игры в ходе учебных занятий позволяет:

- заменять традиционные подходы в преподавании, внося активные методы обучения;
- овладеть социально-коммуникативными способностями;
- сформировать чувства коллективной ответственности за подготовку и уровень знаний каждого студента.

Ролевую игру следует выбирать для реализации следующих педагогических задач [24, с.98]:

- приобретение будущими квалифицированными специалистами предметно-профессионального опыта, принятия индивидуальных и совместных решений;
- развитие профессионального, теоретического и практического мышления;
- создание познавательной мотивации как условия появления профессиональной мотивации.

Ролевую игру можно проводить перед учебными занятиями, после прочтения всего курса обучения или же осуществлять организацию учебного процесса на основе сквозной ролевой игры [49, с.145].

1.2. Структура и классификация ролевых игр

Конкуренция в наше время играет большую роль. Благодаря конкуренции изменяются требования к подготовке выпускников профессиональных образовательных организаций. Особенности педагогов становится творческий подход к своей деятельности, готовность к изменению профиля работы или полной переподготовке в соответствии с изменениями сферы труда и занятости. И здесь возникает прямая зависимость между качеством подготовки специалиста, его трудоустройством, дальнейшей профессиональной карьерой. Поэтому, когда создается модель подготовки специалистов, используются такие методы обучения, которые способствуют эффективному развитию имеющихся у студентов способностей и формированию навыков самостоятельности, системности мышления, умению перестраиваться в современном, стремительно меняющемся социуме.

В отечественной и зарубежной литературе рассматривают технологию обучения с проведением ролевой и деловой игры. Различие между ролевой и деловой игрой заключается в задачах, которые реализуются в данной игре. В ролевых играх создается личностное взаимодействие, которое не ограничивается профессиональной деятельностью. В деловых играх проигрываются ситуации, приближенные к реальной профессиональной деятельности [37, с.156].

Также у ролевой и деловой игры имеются общие черты. 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. Компоненты игры включают в себя: цель, правила игры, её содержание, сюжет игры, роль и игровые действия по ее реализации, игровое употребление предметов [22, с.203].

Ролевая игра характеризуется следующими общими чертами:

-жизненность и типичность конкретных ситуаций, которые рассматриваются в ролевых играх;

- быстрый процесс управления, возможность влияния принятых ранее решений на изменение обстановки в последующие моменты;

-действующие лица в системе управления: игроки, исполняющие роли;

-обязательное присутствие правил и регламента.

В педагогике термин «ролевая игра» обозначает:

- вид упражнений, который имитируют ролевое общение;

-разыгрывание коротких сценок;

-устное учебное задание, которое инсценирует ситуацию для решения конкретной учебной проблемы;

-свободная импровизация студента в рамках заданной ситуации;

-форму практического занятия, которое представляет собой реальную ситуацию [31, с.187].

Анализ российской и зарубежной литературы позволяет определить сущность ролевой игры как социальной, воспроизводящей реальную жизнь. Ролевая игра – деятельность, в которой игроки принимают на себя роли и в специально организованных игровых условиях воспроизводят их [59, с.38].

Если сравнивать форму обучения с применением ролевой игры и традиционную форму обучения, то можно сделать вывод о том, что ролевые игры имеют ряд преимуществ:

1. в ролевой игре происходит более высокий уровень общения, чем при традиционном обучении, т.к. ролевая игра дает реализацию конкретной деятельности;

2. ролевая игра – коллективная деятельность, которая предполагает активное участие всей группы и каждого участника этой группы;

3.в ролевой игре происходят навыки установления контакта, правильного восприятия и оценки другого участника как личности, выработки стратегии и тактики общения, выбора при этом наиболее подходящих форм и средств [31,с.51].

Технология ролевых игр, которая направлена на обучение профессиональному общению, имеет свои особенности:

1. ролевая игра должна «происходить» на реальном речевом материале, которая отражает определенную ситуацию общения в профессионально-трудовой сфере;

2. в ролевой игре момент самообучения превосходит над обучением. Обучаемые воспроизводят свои роли и оценивают других участников. Участие студентов в организации и проведении ролевой игры активизирует их мыслительную активность, повышает творческую деятельность. Успех в ролевой игре зависит от знания, что стимулирует интерес и способствует возникновению желания расширить свои возможности;

3. в ролевой игре основными являются принципы совместной деятельности и диалогического общения игроков, последовательность реализации которых дает активное развертывание содержания этой игры. В ролевой игре студенты самоутверждаются не только как личности, но, в первую очередь, как специалисты в своей профессиональной области трудовой деятельности.

Ролевая игра – это взаимодействие всех ее участников. Исходя из классификации форм человеческого взаимодействия выделим такие типы ролевых игр: игра–сотрудничество (например, достижение договоренности между российской и иностранной организациями о совместном строительстве предприятия); игра–соревнование (например, подготовка и обсуждение проектов производства и сбыта определенной продукции между фирмами–соперниками); игра–конфликт (например, переговоры руководства иностранного предприятия с российской фирмы по поводу

срыва поставок оборудования). Каждый тип игры отличается спецификацией целей, на достижение которых направлены усилия ее участников [51, с.36].

Проанализировав принципы разработки и применения ролевых игр в учебно-воспитательном процессе, сделаем вывод, что в них сохраняются, хорошо дополняются и совершенствуются следующие характерные особенности ролевых игр: ситуативность; тематичность; корректировка естественного речевого общения; осуществление учебной деятельности посредством игровой деятельности; совместная творческая деятельность; воспроизводство принципа воспитывающего обучения.

Известно, что игра, как средство активного обучения детей и взрослых используется достаточно давно. Первая ролевая игра «Перестройка производства» осуществилась в 1932 году в Ленинградском инженерно-экономическом институте. В игре участвовали студентки и руководители предприятий [38, с.67].

Но, история развития ролевых игр в России, которая началась в тридцатых годах тогда же и была прервана.

По предположению экспертов, возрождение ролевых игр в России связано с деятельностью в 50-х годах Московского методологического кружка, лидером которого был Г.П. Щедровицкий [58, с.145]. Идеи и методы, которые были разработаны Г.П. Щедровицким, пошлив основу большой практической работы его сторонников и обучающихся, которые «озвучили» новую эпоху игр под названием организационно-деятельностные игры. Разрабатывались варианты развития ситуаций с высокой степенью сложности. Такой метод применялся как средство решения непростых комплексных проблем.

На сегодняшний день практика ролевых игр и деловых игр в мире очень известна. Особенно активно такие игры применяют в практике высшего образования. Многие ВУЗы являются новичками в методике

преподавания ролевых игр. В мире насчитывается уже несколько тысяч различных видов обучающих игр. Выпускаются пособия, каталоги и справочники по обучающим играм, проводятся регулярные семинарские занятия[17, с.27].

На данный момент в литературе существует огромное разнообразие типологий и классификаций ролевых игр. Рассмотрим пример классификации ролевых игр по Н.В. Борисовой:

1. По времени проведения:

- без ограничения времени;
- с ограничением времени;
- игры, где время сжато[19, С.105].

2. По виду проведения различают:

- жесткие игры(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 усвоение новых знаний и закрепление навыков игроков;
- поисковые – направлены на выявление проблем и поиск путей их решения

4. По методологии проведения:

- луночные игры – любая салонная игра (шахматы). Игра проходит на специально организованном поле, с жесткими правилами, результаты заносятся на бланки [19, С.140];
- имитационные игры. Целью является создание у игроков представления, как нужно действовать в определенных условиях («Сбыт»– для обучения менеджеров по продажам и т.д.);

– инновационные игры– формируют инновационное мышление участников, выдвигают новые идеи в традиционной системе действий, отрабатывают модели реальной, желаемой, идеальной ситуации. Инновационные игры включают в себя тренинги по самоорганизации;

В качестве оснований классификаций ролевых учебных игр используют такие признаки, как [52, С.58]:

– степень формализации процедуры («жесткие» и «свободные» игры);

– существование или не существование конфликтов в игре;

– степень проблемности;

– уровень участия студентов в подготовке ролевых игр (игры с подготовкой и без неё);

– время хода игры (мини-игры, длящиеся несколько минут, игры, длящиеся несколько часов) и т.п.;

– способ передачи и обработки информации (с применением текстов, ЭВМ и т.п.);

– динамика моделируемых процессов (игры с ограниченным числом ролей, с неограниченным числом ролей);

– тематическая направленность и характер решаемых проблем.

Рассмотрим функции ролевой игры. Ролевая игра является, в первую очередь, речевой деятельностью. Она выстраивается на межличностных отношениях, которые будут реализовываться в процессе общения. Ролевая игра – модель межличностного общения, соответственно благодаря ей происходит потребность в общении. Таким образом, ролевая игра обеспечивает мотивационно-побудительную функцию. Ролевая игра выполняет обучающую функцию, т.к. способствует новизне речевых навыков и умений. Сюжетно-ролевая игра обеспечивает воспитательную функцию, а именно вырабатывает трудолюбие у обучающихся, самостоятельность, взаимопомощь, активность и инициативу.

1.3. Особенности проведения ролевых игр

Успех проведения ролевой игры зависит, в первую очередь, от структурированного плана: сценария содержания и сценария проведения. При подготовке ролевой игры педагог подбирает материал плана содержания, определяет тип игры, определяет состав её участников, распределяет роль каждому игроку, даёт прогноз на достижение путей разрешения проблемы, готовит нужные реквизиты, выбирает конкретное место проведения игры [8, с.135].

На этапе планирования игры педагог выбирает цель коммуникации, роли и ролевые отношения игроков общения, даёт задачи каждому участнику, распределяет задание по оценке результатов ролевой игры незадействованной части группы студентов. При проведении ролевой игры педагог исполняет роль «главного»: направляет участников, выводит их из трудных ситуаций, создает новые проблемы, может менять направление игры посредством введения новых участников и т.д.

Когда происходит этап оценки игры, педагог выслушивает позицию «группы экспертов», которые следили за игрой. Затем подводит итог игры.

Из вышесказанного получается, что ролевая игра опирается, в первую очередь, на взаимодействие педагога и группы участников.

Навыки работы показывают, что комплекс ролевых игр, который включен в процесс обучения, позволяет рассматривать ролевую игру как метод активизации обучения, который основан на сочетании индивидуальной и групповой работы [17, с.128].

Если единственным звеном учебной коммуникации является педагог, то, как правило, существуют другие, динамично меняющиеся звенья. Ими поочередно становятся все участники группы; каждый из них, таким образом, включается в процесс игры, получает действительную возможность в удовлетворении социально важных потребностей: например, в престиже, статусе, внимании и уважении со стороны общества.

Т.е. хорошую подготовку специалистов правильно осуществлять на функциональном уровне, с учетом конкретной специальности [21, с.48]. Все это и будет являться особенностью метода ролевых игр.

Ролевая игра служит в учебном процессе как средство обучения и средство контроля, как средство организации учебного процесса и активизации коллективного взаимодействия, является средством повышения уровня мотивации студентов [24, с.156].

Рассмотрим технологию подготовки и проведения ролевой игры [33, с.178].

Во – первых, это введение в игру. На данном этапе игроков знакомят с целью и задачами игры, правилами и нормами. Бывает и такое, что перед игрой может быть проведена лекция или беседа по актуальным проблемам, которые в дальнейшем будут затронуты в игре.

Далее идёт распределение ролей, возможно разделение участников на группы. Роли могут распределяться в начале игры или по её ходу. Деятельность по образованию игровой группы предполагает оценку индивидуальных качеств обучаемых, готовность их к ролевой игре, их игровую мотивацию. Все игроки обязаны знать условия и правила игры, соблюдать их. Цель игры обязана соответствовать потребностям ее игроков. Эффективность игры резко снижается, если участники плохо ознакомились с правилами данной игры. Оценки, советы, замечания будут правильно восприниматься игроками и окажут им реальную помощь. Все данные требования относятся не только к участникам–игрокам, но и к зрителям, которые наблюдают за процессом игры [33, с.179].

Следующее – это «погружение» в игру. На этом этапе участники получают «игровое задание». Далее идёт изучение и комплексный анализ ситуации или проблемы. Данная работа происходит в каждой группе. Игроки анализируют предлагаемую ситуацию, производят диагностику и выстраивание проблем [29, с.56].

Следующий этап – это игровой процесс. Он представляет собой процесс разыгрывания участниками ситуации в соответствии с его трактовкой ролей. Данный этап предполагает замену в форме поочередного проигрывания игроками одной и той же роли, повтора проигрывания данной роли, сменой ролей и т.д. [29, с. 57].

Выделяется этап подведения итогов игры. Правильное подведение итогов дает игрокам целесообразно оценить свои сильные и слабые стороны, утвердить себя в той роли, которую он воспроизводил, сделать соответствующие выводы. При подведении итогов игры педагогу нужно уметь объяснить причины успехов участников и причины их неудач [18, с.145].

Рефлексия (лат.reflexio – отражение, следствие чего-либо, размышление). Является одним из важных этапов игры. Он устанавливает обратную связь, которая позволяет провести сбор мнений, выявить степень удовлетворенности. Рефлексия выявляет удовлетворенность участников данной игрой, выясняет трудности которые испытывали игроки во время игры, говорит об их личных достижениях и неудачах [36, с.139].

Главный фактор успеха ролевой игры– это правильное руководство игрой, контроль над ее процессом. Педагог выполняет в организации игры следующие функции:

- даёт целесообразную оценку проведения данной игры, и составляет список ролей для участия в данной игре;
- оглашает правила игры;
- готовит класс, комнату для воспроизводства игры, устанавливает регламент игры;
- производит текущий контроль над правилами игры;
- следит за этическими нормами в процессе игры;
- следит за игровым процессом, за достижением поставленных целей;

– оценивает результаты выполнения проигранных ролей, обобщает выборы, даёт рекомендации всем участникам данной игры [47, с.142].

Чтобы выполнялись вышеперечисленные функции, педагог должен [28, с.87]:

- ощущать состояние игроков и обладать коммуникационными способностями;
- уметь точно излагать свои мысли;
- быть всегда объективным, т.е. не находиться на стороне какого-либо участника;
- уметь точно объяснять верные и неверные позиции игроков, чтобы не задеть их чувство собственного достоинства;
- быть деликатным с каждым участником игры;
- стараться не вмешиваться в процесс игры, чтобы игроки научились находить подход друг к другу.

Неотъемлемым звеном является время и место проведения ролевой игры. Неподготовленная аудитория может отвлечь студентов от игры [11, с.157].

Ролевая игра создает для участников такие ситуации, в которых они учатся правильно использовать, развивать разнообразные языковые формы [17, с.96]. Такая игра раскрывает застенчивых, неуверенных в себе игроков.

Большой плюс ролевой игры состоит в том, что она дает право на собственное выражение своего «Я», дает волю воображению. Такие занятия нравятся обучающимся, и новый материал для них становится интересным. Ролевая игра обладает коммуникативной технологией, которая развивает ораторские способности, навыки взаимодействия друг с другом, выступления на публику [9, с.49].

Процесс обучения включает в себя несколько этапов:

- этап презентации;

- этап полужананий;
- этап закрепления.

Можно выделить три вида ролевой игры: умеренно контролируемая ролевая игра, свободная ролевая игра, сценарная игра. Выбор игры зависит от изучаемой темы, от количества участников, от сложности материала.

Когда проводится игра, необходимо учитывать следующее обстоятельство: участники данной игры исполняют только то, что игра «несет на себе». Сюжет игры, структура ролей не могут принудить участников действовать, т.к. должны действовать их персонажи «на самом деле». Для студентов характерно разыгрывание в игре индивидуально-личностных отношений. В ролевой игре могут быть отличительные значки, лейблы, разнообразная символика у участников игры. Сюжет ролевой игры даёт понять, насколько будет интересной и увлекательной игра [27, с.145].

Всегда любой игрок стремится к победе. Игровое столкновение участников всегда несет какие – либо последствия. Либо последствия будут положительного характера, т.е. игроки найдут общий язык, либо отрицательного характера, т.е. участники будут противостоять друг другу. Рассмотрим принципиальное устройство процесса конструирования ролевой игры, которое показано в Таблице 1.

Таблица 1

Конструирования ролевой игры

№	Элемент игры
1	Педагог
2	Сценарий
3	Взаимодействие
4	Роли
5	Модель
6	Схема организации игры
7	Схема понятия игры

Модель. Отражает некоторую ситуацию, взятую из реальной жизни. Модель предполагает выделение конфликтов, которые сложились и выдвижение путей их решения. Мы имеем, с одной стороны, схему организации, а с другой – ситуацию. Далее, в ролевой игре выделяются главные и второстепенные роли. Педагог распределяет роли, наделяя каждого студента своей[38, с.36].

Следующее – это взаимодействие ролей. Здесь важным является то, что взаимодействия могут быть устроены конфликтно, для того, чтобы происходило движения игры.

Потеря своей роли, т.е. потеря своей игровой значимости в глазах других участников, как правило, включает игрока в игру. Возникает сюжет. Последовательность хода действия, которая планируется педагогом заранее и закладывается в устройство.

Сюжет выполняется тактами игры. В ходе очередного такта идет взаимодействие игроков и событий, а по окончании такта подводятся итоги работы. Такт означает в игре какой-то определенный промежуток времени (например: час, день, месяц, год)[11, с.55].

Сценирование–разыгрывание возможных сценариев. Педагог должен представить себя в роли каждого и посмотреть, как будет примерно развиваться сюжет игры. Это позволит педагогу выяснить, через сколько, примерно, тактов игра завершится. Педагог должен обдумать, что он будет произносить во время игры, каковы будут его действия во время игры, как будет проведена рефлексия[12, с.65].

Выводы по Главе 1

В ходе нашего исследования мы выяснили, что ролевая игра – это деятельность, в которой игроки «возлагают» на себя роли других и, в специально организованных игровых условиях воспроизводят свои роли.

Применяя ролевую игру в учебном процессе, педагог вносит в свое занятие не просто развлекательный прием, а систематизированный способ

организации познания нового материала, который «придется по душе» каждому обучающемуся. Именно ролевая игра выполняет функции, которыми должен владеть обучающийся:

- мотивационно-побудительную;
- воспитательную;
- обучающую;

Такая игра носит большой убеждающий и эвристический потенциал. Используя ролевую игру в учебном процессе, студент учится самоконтролю, самоотдаче, коммуникативным навыкам.

Ролевая игра развивает ум, креативность, интуитивные способности, раскрывает творческие способности студентов. Именно игра делает учебный процесс интересным, познавательным, а главное – полезным.

Глава 2. Практические аспекты проведения ролевых игр по дисциплине «Основы экономики»

2.1. Характеристика проведения ролевых игр в ГБПОУ «Копейском политехническом колледже имени С.В. Хохрякова»

ГБОУ СПО «Копейский политехнический колледж» образован в сентябре 2013 года. ГБОУ СПО «Копейский политехнический колледж» образован в результате слияния ГБОУ СПО (ССУЗ) «Копейский горно-экономический колледж» и ГБОУ СПО «Копейский профессиональный техникум им. С.В.Хохрякова». В 2015 году ГБОУ СПО (ССУЗ) «Копейский политехнический колледж» переименован в ГБПОУ «Копейский политехнический колледж имени С.В. Хохрякова» (распоряжение Правительства Челябинской области от 19 марта 2015 года № 104-рп

«Оприсвоении государственному бюджетному образовательному учреждению среднего профессионального образования».

Официальное наименование колледжа: ГБПОУ «Копейский политехнический колледж имени С.В. Хохрякова», государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Копейский политехнический колледж имени С.В. Хохрякова», далее по тексту колледж.

Юридический адрес: 456618, г. Копейск, Челябинская область, ул. Ленина, д.42.

Копейский политехнический колледж имени С.В. Хохрякова ведет образовательную деятельность в праве лицензии ведения образовательной деятельности в сфере среднего профессионального и дополнительного образования № 11549 от 21 июля 2015 года (серия 74Л02 № 0000644), лицензия выдана Министерством образования и науки Челябинской области.

Государственная аккредитация пройдена в 2014 году, свидетельство о государственной аккредитации №1905 от 24 ноября 2014 года серия 74 А 04 № 0000016 (приказ: Министерства образования и науки Челябинской области, от 24.11.2014г. №03-ГА-239), срок действия – 24 ноября 2020 года.

Обучающиеся колледжа – это лица, которые осваивают программу подготовки квалифицированных рабочих, программу профессиональной подготовки за счёт средств областного бюджета, программу среднего профессионального образования. Обучение может проходить по очной и заочной формам, на бюджетной и коммерческой основе.

На 01.09.2016 года студентов очного отделения колледжа составляло 1895 человек. Данные представлены на Рисунке 1.

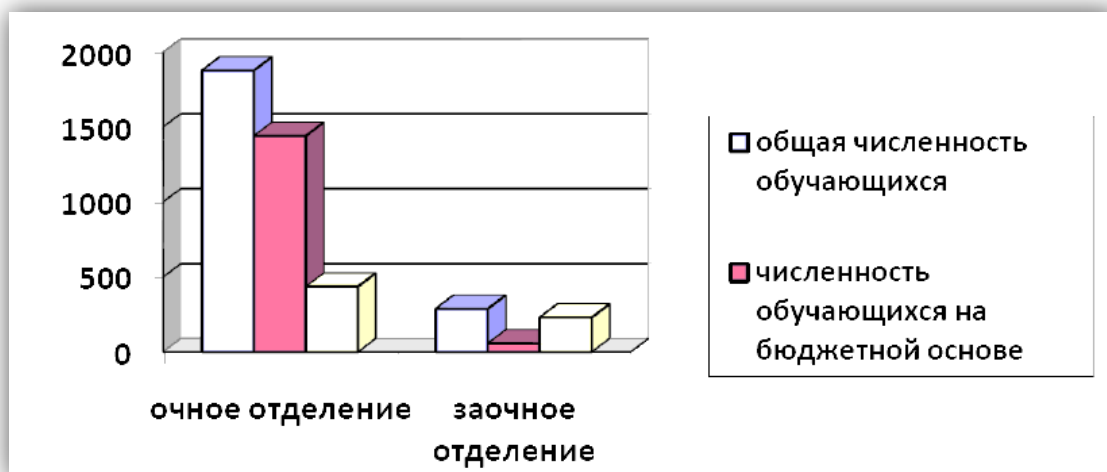


Рисунок 1. Численность обучающихся на 01.09.2016г.

Образовательная деятельность происходит в 3х образовательных комплексах:

- образовательный комплекс № 1, адрес: г. Копейск ул. Ленина, 40;
- образовательный комплекс № 2, адрес: г. Копейск, пр. Ильича, 14;
- образовательный комплекс № 3,адрес: Челябинская область, г. Пласт, ул. Володарского, д.2).

Колледж имеет четыре отделения, где ведется учебная деятельность:очное,заочное, отделение дополнительных образовательных услуг, отделение профессиональной подготовки.Руководство работой этих отделений осуществляют заведующиеотделением под руководством заместителя директора по учебной работе.

Практическим обучением управляет руководитель по учебно-производственной работе через заведующих отделениями, председателей цикловыхкомиссий, руководителей практик.

В колледже имеется ресурсный центр, благодаря которому можно обучиться рабочим профессиям.

В колледже имеется структурные подразделения, обеспечивающие учебный процесс: учебная часть, методическая служба, воспитательная служба, библиотека, информационно-вычислительный центр.

Условия обучения по специальности «Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)» в ГБПОУ «Копейском политехническом колледже имени С.В. Хохрякова» показаны в Таблице 2.

Таблица 2

Условия обучения

Специальность	Образование	Уровень// срок обучения	Формы получения образования	Квалификация по диплому
38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)	Основное общее 9классов	Базовая подготовка 2 года 10 месяцев	очная	бухгалтер
	Среднее общее 11классов	Базовая подготовка 3 года 10 месяцев	заочная	бухгалтер

На принципах единоначалия и самоуправления происходит управление колледжем, в порядке действующего законодательства РФ Челябинской области.

Управление колледжем осуществляется директором. Также имеются заместители директора: по учебной работе (УР); по учебно-методической работе (УМР); воспитательной работе (ВР); учебно-производственной работе (УПР); учебно-воспитательной работе (УВР).

Руководители структурных подразделений: заведующий отделением; заведующий частью по учебной работе; заведующий библиотекой.

Совет колледжа – орган общественного самоуправления. Система административного, общественного управления включает в себя:

- педагогический совет;
- методический совет;

- совет кураторов.

Студенты принимают участие в управлении колледжа благодаря деятельности Совета студенческого самоуправления.

Материально-техническая база колледжа включает: четыре учебных корпуса, пять учебно-производственных мастерских, три общежития, два спортивных зала, четыре столовые, четыре библиотеки, семьдесят аудиторий, тридцать пять лабораторий.

Учебно-производственные мастерские имеют площадь 1905,9 м². Все мастерские оснащены необходимыми приборами, чтобы осуществлялась практическая работа.

В колледже используются электронные системы дистанционного обучения на основе Joomla.

В библиотеках колледжа имеются компьютеры, с выходом в сеть Интернет. Фонд библиотеки составляет более 36 000 экземпляров специальной литературы.

Компьютеров в колледже – 235 единиц. На сотню студентов приходится десять ПК. В аудиториях имеются интерактивные доски, проекторы, телевизоры. В Таблице 3 представлена характеристика педагогического коллектива колледжа.

Таблица 3

Характеристика педагогического коллектива колледжа

Характеристика	Кол-во (человек)	В % соотношении от общего числа педагогических работников
Педагогов (всего)	80	
в том числе: преподавателей	62	78

мастеров производственного обучения	18	22
Педагоги с ВПО	76	94
Педагоги со СПО	4	6
Педагоги с высшей квалификационной категорией	27	34
Педагоги с первой квалификационной категорией	16	20
Педагоги с ученой степенью	4	6
Педагоги с наградами и званиями	10	12
Педагоги с опытом деятельности в сфере организации	19	24
Мастера производственного обучения	12	15
Педагоги, которые повысили квалификацию за последние три года	36	46

Средний возраст педагогического работника – 50 лет. До 30 лет – 7 человек; с 30 – 40 лет – 12 человек; от 40 до 50 лет – 11 человек; от 50 лет – 50 человек. В колледже преобладает численность педагогических работников в возрасте свыше 50 лет. Есть необходимость «омоложения» педагогического состава.

Научно-методическая работа – это составная часть управленческой деятельности педагогов, благодаря которой идёт правильное распределение сил и времени на педагогическую деятельность.

Чтобы сделать занятие интересным и познавательным, педагогу необходимо использовать различные методы обучения. В колледже преподаватели, обучая студентов, используют учебные пособия, презентации, видеофрагменты. Нами был проведен опрос среди преподавателей экономических дисциплин Копейского политехнического колледжа имени С.В. Хохрякова на предмет использования различных методов обучения в своей педагогической деятельности. В ходе

исследования нами было опрошено 8 преподавателей. Ответы педагогов представлены в Таблице 4.

Таблица 4

Использования различных методов обучения

Применяете ли вы на своих занятиях такие методы обучения, как:	Количество преподавателей, применяющих методы обучения
Дебаты	4
кейс-метод	3
Тренинги	4
деловые игры	4
ролевые игры	1

Проанализировав ответы, можно сделать вывод о том, что не все педагоги используют разнообразные методы обучения. Почти не используется такой метод обучения, как ролевая игра. Ролевая игра несет в себе следующие свойства:

- помогает каждому участнику проявить себя, получить полезный опыт;
- помогает обучающимся взаимодействовать и учиться друг у друга;
- дает возможность игрокам проникнуться чувствами других участников, понять и даже принять их точку зрения.

Мы провели анкетирование среди студентов 2 курса группы ЭКО – 15Копейского политехнического колледжа имени С.В. Хохрякова на предмет использования инновационных занятий в учебном процессе. Вопросы анкеты занесены в Таблицу 5. Учебный план группы ЭКО – 15 представлен в Приложении 1.

Таблица 5

Использование инновационных занятий в учебном процессе

1.ФИО	
2.Группа	ЭКО– 15
3.Интересно ли вам учиться?	А) Да; Б) Нет
4.Почему вам интересно/не интересно учиться?	Ответ:
5.Какие занятия вам нравятся и почему?	Ответ:
6.Проводили ли с вами занятия в инновационной (необычной) форме?	А) Да; Б) Нет
7.Сколько раз проводилась ролевая игра?	А) 2 и более раз Б) 1 раз В) 0
8.Вам понравилась ролевая игра?	А) Да; Б) Нет
9.Что вам понравилось/не понравилось в ролевой игре?	Ответ:
10.Вам бы хотелось, чтобы ролевые игры использовались чаще в учебном процессе?	А) Да; Б) Нет

При анализе ответов на 3 и 4 вопрос анкеты о том, интересно ли вам учиться и почему, выяснилось, что:

- 82% студентов учатся с интересом;
- 10% опрошенных интереса к учебе не проявляют;
- 8% студентов имеют отношение к учебе равнодушное.

Наиболее значимыми причинами, по которым интересно учиться названы следующие:

- получение новой информации, новых знаний – 50%;
- для 22 % опрошенных важно общение с друзьями и новыми людьми;

- 14% ответивших свой интерес в обучении связывают с получением специальности;

- 14% участников опроса отметили, что интерес вызван участием в студенческой жизни и расширением кругозора.

Таким образом, большинству студентов учиться интересно и приобретение знаний – наиболее значимая причина этого интереса. Также профессиональная нацеленность студентов свидетельствует об осознанности выбора будущей деятельности.

Среди причин, по которым учиться в колледже неинтересно были названы следующие:

- 50% опрошенных отметили неудовлетворительное качество преподавания – это и плохо оборудованные лаборатории, и большое, на их взгляд, количество ненужных предметов, и неквалифицированные преподаватели;

- для 40% снижение интереса связано с большими трудностями в процессе обучения, сложностью материала и большой загруженностью, особенно во время сессии и модульной недели;

- у 10 % нет желания учиться, это объясняется неправильным выбором специальности или возможностью получить отсрочку от службы в армии.

На 5 вопрос: «Какие занятия вам нравятся и почему» были получены такие данные:

- 76% ответивших считают самой лучшей формой занятий – лабораторные занятия;

- 13% ответивших предпочитают лекции;

- 11% отметили семинарские занятия.

В лабораторных работах студентов привлекает возможность самостоятельного исследования, проведения опыта, наблюдение и влияние на изучаемый процесс, приобретение практических навыков.

Лекции нравятся студентам по следующим причинам:

- получение новых знаний в большом объеме;
- возможность ничего не делать и не готовиться к занятиям.

На семинарских занятиях студенты имеют возможность высказать свое мнение, получить новые знания, пообщаться с товарищами по группе и с преподавателем.

Полученные данные говорят о том, что основным мотивом в учебной деятельности студентов является познавательный, подчиненный профессиональной подготовке процесс.

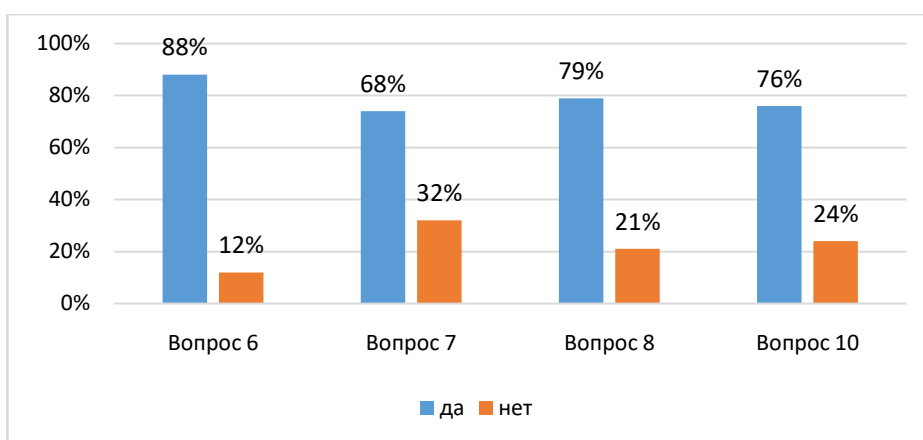


Рисунок 2.Использование инновационных занятий в учебном процессе

Ответы на 6 вопрос анкеты, представленные на Рисунке 2, дали представление о степени использования преподавателями на своих занятиях инновационных (необычных) форм обучения:

- 88% участников опроса вспомнили, что за последний год обучения в колледже проводились инновационные занятия;
- 12% ответивших не имеют опыта участия в таких занятиях.

Ответы на 7 вопрос, сколько раз проводилась ролевая игра:

- 68% ответили 1 раз;
- 32% ответили, что не проводилась.

Данные опроса позволяют считать, что в нашем колледже игровые формы обучения, а именно–ролевые игры используются преподавателями крайне редко.

Ответы на 8 вопрос, понравилась ли вам ролевая игра:

- 79 % ответили да;

- 21 % ответили нет.

При анализе 9 вопроса, а именно причин, по которым ролевая игра нравится/ не нравится:

- первое место занимает интерес к игре – 31%;

-более легкая форма усвоения материала – 23%;

-развитие интеллектуальных способностей – 25 %;

-21% указали на неорганизованность этапов игры в учебном процессе.

На 10 вопрос анкеты, который касается возможности использования ролевых игр в учебном процессе:

-76 % ответили, что хотят, чтобы преподаватели проводили такие занятия и считают, что это будет очень интересной и позволит лучше усвоить учебный материал;

- 24 % студентов не хотят участвовать в игровых занятиях вообще.

Полученные результаты свидетельствуют о готовности и желании студентов к инновационным и активным методам работы.

2.2 Разработка план - конспекта занятия с проведением ролевой игры в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики»

С учетом данных анкетирования нами были разработаны и реализованы в учебный процесс Копейского политехнического колледжа имени С.В. Хохрякова ролевая игра «Банк» и план-конспект учебного занятия с проведением ролевой игры в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики».

Сценарий разработки и проведения ролевой игры «Банк»

- Цели проведения игры:

Дидактические: изучение и закрепление теоретических знаний: рассмотреть и ознакомиться с персоналом банка, ознакомиться с функциями сотрудников банка.

Воспитательные: создать условия для выражения студентами собственного мнения, воспитания активной жизненной позиции, формировать позитивную оценку нравственных качеств.

Развивающие: развитие коммуникативной компетентности, аналитического мышления, активности, рефлексивных способностей обучающихся.

Участники: группа «ЭКО–15», студенты 2 курса.

Первый этап – введение в игру. Все вы являетесь будущими выпускниками экономического ВУЗа. Работа, которая вас ожидает напрямую связана с финансовыми отношениями. Построить карьеру, которая связана с финансовыми отношениями, позволяют банки.

Работа в банке имеет достаточное количество плюсов: стабильная заработная плата, карьерный рост, престижность работы, медицинская страховка.

- Сюжет. Все Вы являетесь сотрудниками банка. Каждый из вас занимает разную должность, следовательно, выполняет разные функции и обязанности. Представьте, что банк расширяется в разы и набирает новых сотрудников. К вам приехала группа людей с экономическим образованием, которые устроились бы работать в ваш банк, если он им понравится. Директор банка и его заместитель устроили конкурс для сотрудников своего банка. Ваша задача: рассказать про свою должность, чем Вы занимаетесь, за что отвечаете, какая средняя заработная плата. Прорекламировать свою должность таким образом, чтобы будущие потенциальные работники заняли аналогичную должность.

- Время: каждому сотруднику банка отводится 5 минут, чтобы представить себя. Игра проводится в первой половине дня.

- Место проведения: большая аудитория, с наличием парт и стульев. Аудитория должна быть хорошо оснащена светом. Наличие презентации, слайдов с кратким описанием функций сотрудника банка.

- Роли. Данная игра предполагает распределение ролей по жребию. Каждый вытягивает наименование своей роли и ее краткую характеристику. Полную информацию по своей роли студент готовит заранее, до проведения игры. Соответствующая одежда и прическа, наличие бейджа должны присутствовать у игрока. Количество ролей исходит от количества человек в группе. В группе 15 человек, следовательно, 15 ролей, из них:

-Роль директора: является директором и членом жюри одновременно. После выступления всех сотрудников подводит итог и говорит, кто справился с заданием. Ваша задача– оценить ваших сотрудников по 5ой шкале. Время на выступление каждого сотрудника– 5 минут. Ответ должен содержать следующее: функции сотрудника, обязанности, примерная заработная плата, возможная премия. Внешний вид сотрудника также оценивается: наличие бейджа, галстука, рубашки. Таблица оценивания в Приложении 2.

-Роль заместителя директора: является заместителем директора и членом жюри одновременно. После выступления всех сотрудников подводит итог и говорит, кто справился с заданием. Ваша задача – оценить ваших сотрудников по 5ой шкале. Время на выступление каждого сотрудника– 5 минут. Ответ должен содержать следующее: функции сотрудника, обязанности, примерная заработная плата, возможная премия. Внешний вид сотрудника также оценивается: наличие бейджа, галстука, рубашки. Таблица оценивания в Приложении 3.

-Роль финансового аналитика: заработная плата–35тыс. руб., возможна премия за ... (рассказать, каким образом ее можно заработать).

Функции:

1. поиск и анализ информации банка;
2. наблюдение и вывод важных экономических показателей;
3. рекомендации по планированию дальнейшей деятельности банка, эффективному вложению средств и повышению экономической эффективности;
4. продолжить самостоятельно.

-Роль персонального финансового консультанта: средняя заработная плата – 35тыс. руб., возможна премия за...(рассказать, как ее можно заработать).

Функции:

1. работа с клиентами банка;
2. консультация физических и юридических лиц;
3. прогноз доходов и расходов за определенный период;
4. составление отчетов;
5. продолжить самостоятельно.

-Роль бухгалтера: средняя заработная плата – 37 тыс. руб. Можно получить премию за ...(продолжить самостоятельно).

Функции:

1. анализ доходов и расходов банка;
2. контроль за бухгалтерским учетом;
3. контроль за трудовыми и финансовыми ресурсами банка;
4. продолжить самостоятельно.

-Роль аудитора: средняя заработная плата– 38 тыс. руб. Возможна премия за...(продолжить самостоятельно).

Функции:

1. проверка финансовой, оперативной информации;

2. оценка состояния дел в банке;
3. оценка качества выполнения сотрудником своих обязанностей;
4. продолжить самостоятельно.

-Роль кредитного эксперта: средняя заработная плата – 30 тыс. руб.

Можно получить премию за ... (продолжить самостоятельно).

Функции:

1. принятие решений о предоставлении/не предоставлении займов клиентам банка;
2. консультации по вопросам кредитования;
3. составление всех кредитных договоров и бумаг.

-Роль операциониста: средняя заработная плата – 30 тыс. руб. Можно получить премию за ... (продолжить самостоятельно).

Функции:

1. рассказ физическим лицам об услугах, предлагаемых банком;
2. составление договоров, помощь совершения разнообразных операций по счетам, пластиковым картам;
3. продолжить самостоятельно.

-Роль клерка по извещениям: средняя заработная плата – 35 тыс. руб., возможна премия за... (рассказать, как можно заработать).

Функции:

1. осуществление кассовых операций с клиентами;
2. принятие документов на инкассо;
3. продолжить самостоятельно.

-Роль контролера: средняя заработная плата– 30 тыс. руб., возможна премия за...(рассказать, как можно заработать).

Функции:

1. аудиторская работа и отчетность;
2. совершенствование бухучета и аудита;
3. продолжить самостоятельно.

-Роль кассира: средняя заработная плата – 35 тыс. руб., возможна премия за...(рассказать, как можно заработать).

Функции:

1. несет ответственность за хранение средств банка;
2. подписывает все официальные документы;
3. продолжить самостоятельно.

-Роль биржевого брокера по валютным операциям: средняя заработная плата – 35 тыс. руб., возможна премия за...(рассказать, как можно заработать).

Функции:

1. является посредником между покупателем и продавцом;
2. владеет информацией об источниках предложения и спроса;
3. эксперт по ценам и их тенденциям;
4. продолжить самостоятельно.

-Роль посыльного: средняя заработная плата– 28 тыс. руб., возможна премия за...(рассказать, как можно заработать).

Функции:

1. является курьером банка;
2. является посредником брокера;
3. продолжить самостоятельно.

-Роль старшего кассира: средняя заработная плата– 40 тыс. руб., возможна премия за...(рассказать, как можно заработать).

Функции:

1. осуществление операций по приему, учету, выдаче и хранению денежных средств и ценных бумаг с обязательным соблюдением правил, обеспечивающих их сохранность;
2. получение по оформленным в соответствии с установленным порядком документам денежные средства и ценные бумаги в учреждения

банка для выплаты работникам заработной платы, премий, оплаты командировочных и других расходов;

3. ведение на основе приходных и расходных документов кассовой книги.

-Роль ночного сторожа: средняя заработная плата– 25 тыс. руб., возможна премия за...(рассказать, как можно заработать).

Функции:

1. осуществление проверки целостности охраняемого объекта, а именно замков и других запорных устройств, наличия пломб, противопожарного инвентаря, исправности сигнализации, телефонов;

2. при неисправности замков, докладывать начальнику отдела, ставить его в известность;

3. продолжить самостоятельно.

Второй этап: директор и его заместитель приветствуют сотрудников. Начинается игра. Каждый студент воспроизводит свою роль. Педагог следит за ходом всей игры. Основная задача педагога – контроль времени, контроль за участниками.

Третий этап: выступление директора и его заместителя. Оглашение результатов от их лица. Далее – выступление сотрудников банка, их впечатление от игры. Слова педагога, его мнение по поводу состоявшейся игры. Оглашение плюсов всех участников, минусы оглашаются только в общей форме. Если студент полностью не справился со своей задачей, педагог с ним беседует лично, наедине. Далее подводится общий итог, преподаватель спрашивает у студентов кем бы они хотели работать, если бы связали свою жизнь с банковской деятельностью. Преподаватель говорит большое спасибо, до следующей встречи.

План – конспект занятия с проведением ролевой игры по дисциплине «Основы экономики» на тему «Деньги, их сущность, функции и виды»

Ролевая игра «Семейный доход» проводится среди студентов 2 курса среднего профессионального образовательного учреждения. Содержание вопросов и заданий может корректироваться преподавателем.

Вид занятия: комбинированное

Тип занятия: совершенствование и систематизация знаний, навыков и умений.

Оценивает работу на занятии преподаватель.

Время проведения: 90 минут.

Участники: группа «ЭКО– 15», студенты 2 курса.

Цели проведения игры:

Дидактические: закрепление теоретических знаний. Рассмотреть сущность денег, их виды и функции; ознакомить студентов с историей появления денег.

Воспитательные: создать условия для выражения студентами собственного мнения. Сформировать позитивную оценку нравственных качеств.

Развивающие: содействовать развитию социальной и коммуникативной компетентности, аналитического мышления, активности, рефлексивных способностей обучающихся.

Методы обучения: словесные методы–рассказ, беседа, лекция, объяснение; наглядные методы (показ); практические методы.

Межпредметные связи: менеджмент, экономика организации.

Внутрипредметные связи: финансирование и кредитование; стратегическое планирование.

Обеспечение занятия: пакеты заданий, слайды презентации.

Раздаточный материал: задания, лист обратной связи.

Технические средства обучения: ПК, интерактивная доска.

Порядок проведения игры: помещение оформляется экраном и мультимедийным проектором. Игра проводится среди 2-х или более

команд. В каждой команде по 6 человек. Каждый игрок—член своей семьи. Семья состоит из следующих участников: отец, мать, свекор, свекровь, сын, дочь. Все члены семьи числятся под одной фамилией (например, Ивановы). Игра состоит из шести этапов. На каждом этапе в игру вступают одни и те же члены семьи из разных семей. У каждого участника есть свое задание. Этап занимает определенное количество времени. Цель игроков—заработать как можно больше денег в бюджет своей семьи.

В процессе проведения игры повторяется весь объем изученного материала, идет его закрепление. У студентов развивается большой интерес к дисциплине, вырабатываются навыки общения, соревновательные навыки. В рабочий процесс включаются все студенты.

Работа позволяет:

- обосновать использование практических и теоретических знаний;
- использовать технологию проведения ролевой игры для раскрытия своих способностей, для умения слушать и слышать.

Подготовка к такому занятию развивает ответственность у студентов за результаты своего труда, нацеливает и подготавливает к будущей профессиональной деятельности.

Проведение контроля знаний при помощи активных форм работы позволяет развить и углубить творческие возможности студентов.

Библиографический список – учебно-методическое пособие по дисциплине «Основы экономики» в электронном варианте.

Мотивация учебной деятельности: На доске записаны следующие выражения. Преподаватель спрашивает у ребят, о чем же они. Все «Высказывания великих людей» занесены в Таблицу 7.

Таблица 7

Высказывания великих людей

Они либо господствуют над своим обладателем, либо служат ему.	Гораций
---	---------

Уничтожить это — уничтожить войны.	Квинтилиан
Обладают способностью размножаться.	Франклин Б.
Считается, что любовь к ним — корень всех бед.	Батлер С.
Они портят характер.	Ремарк Э. М.
Ими надо управлять, а не служить им.	Сенека
Они - вещь очень важная. Особенно когда их нет.	Ремарк Э. М.
Не пахнут, но улетучиваются.	Лец С. Е.

В свое время Аристотель Сократ Онассис сказал такую мудрость : «Не гонись за деньгами – иди им навстречу». Чтобы мы с вами могли идти им навстречу, нужно все знать о них. Поэтому, уважаемые ребята, сегодня мы с вами продолжим рассматривать интересную и нужную для каждого из вас тему.

Ход игры:

1. Организационный момент – 2 минуты;
2. Актуализация знаний (повторение пройденного материала) – 2 минуты;
3. Введение в тему занятия – 3 минуты;
4. Изучение нового материала – 45 минут;
5. Закрепление учебного материала (Ролевая игра «Семейный доход») – 30 минут;
6. Задание на дом – 3 минуты;
7. Итог занятия – 2 минуты;
8. Рефлексия – 3 минуты.

План занятия:

1. Понятие «Деньги». Теория их происхождения.

2. Функции денег и спрос на деньги.

3. Виды денег.

Ход занятия на тему: «Деньги, их функции, виды и роль»

1. Организационный момент:

Преподаватель приветствует студентов, оглашает тему и план занятия. Студенты рассаживаются за парты, староста группы сообщает преподавателю об отсутствующих.

2. Актуализация знаний:

Преподаватель: Ребята, на прошлом занятии вы ознакомились с таким понятием, как предпринимательство, бизнес. Изучили важнейшие элементы предпринимательства. Давайте вспомним, что предполагает понятие «Бизнес»?

Студенты: бизнес – это...

Преподаватель: Каковы задачи предпринимательства на сегодняшний момент?

Студенты:

- 1) получение прибыли, с которых платят налоги и тем самым пополняют казну государства;
- 2) новые рабочие места;
- 3) самореализация;
- 4) новые технологии.

3. Введение в тему занятия:

Преподаватель: Вы молодцы! А теперь посмотрите на доску, в начале занятия я озвучила вам тему сегодняшнего занятия, сегодня нам предстоит изучить такое понятие, как деньги. Рассмотрим их виды, функции, роль.

4. Изучение нового материала:

Преподаватель: Ребята, давайте разберемся, что же такое деньги?

Студенты: Это средство, на которое можно покупать.

Преподаватель: Правильно, и не только покупать, но и выполнять другие функции. Давайте запишем определение. Деньги – это средство, которое выражает ценные качества товарных ресурсов, участвующих в данное время в хозяйственной жизни общества.

Преподаватель: А раньше ведь не было денег, как тогда приобретали товары?

Студенты: был обмен ,например, меняли платок на муку...

Преподаватель: Правильно, но со временем произошли деньги, т.к. стало людям понятно неудобство такой бартерной сделки, отсюда возникают две теории происхождения денег. Давайте запишем эти теории.

Рационалистическая теория. Возникла первой. Люди поняли неудобства бартерной сделки, т.к. одни меняли шкуру на кусок хлеба, а другие отдавали кусок хлеба за шкуру. Поэтому возникновение денег здесь послужило инструментом, который облегчает товарообмен. Эта концепция была сформулирована Аристотелем.

Эволюционная теория. Разработана К. Марксом. Согласно данной теории деньги появились в результате длительных, обменных отношений.

Преподаватель: А как вы думаете, какие функции выполняют деньги?

Студенты: Обмен, платеж.

Преподаватель: Хорошо, записываем.

2) Сущность денег раскрывается в пяти функциях:

- мера стоимости;
- средства обращения;
- средства платежа;
- средства сбережения и накопления;
- мировые деньги.

Преподаватель: А теперь о каждой функции подробнее.

Мера стоимости определяет стоимость товара, которая измеряется деньгами. Средства обращения: товар можно купить за деньги. После отдачи денег мы получаем товар. Т. о., используется следующая схема: Т–Д, Д–Т. Т– товар, Д–деньги. Средства платежа: товар могут продавать с отсрочкой, т.е. в кредит. (Т –О, О –Д). Средства накопления –денежный резерв (остатки на счетах). Мировые деньги: вызваны возникновением внешнеторговых связей, оказанием услуг внешнему партнеру.

Преподаватель: Ребята, а какие деньги вы знаете?

Студенты: Наличные и безналичные.

Преподаватель: Какие молодцы! В настоящее время существует большое количество видов денег. Деньги различают в зависимости от формы использования, от выполнения ими экономических функций, от способа обращения, способности превращаться в другие виды денег, от возможности учета денежной массы и др. Фиатные (символические деньги) –это современные банкноты. Такие деньги выпускает центральный банк (ЦБ РФ). Стоимость таких денег определяется их качеством, т.е. тем, как они выполняют свои функции. Отметим, что помимо банкнот и монет, к фиатным деньгам относятся безналичные и электронные деньги. К безналичным деньгам относятся записи на банковских счетах, включая платежные пластиковые карты, кредитные пластиковые карты и электронные деньги.

5. Закрепление учебного материала:

Преподаватель: Мы изучили с вами весь запланированный материал и, чтобы хорошо закрепить изученный нами материал, мы сыграем с вами в ролевую игру, которая называется «Семейный доход». Для этого разделимся на команды (у каждого участника своя роль, выбирает он ее с помощью жребия).

Ваша задача – заработать как можно больше денег в свой семейный бюджет.

Ответы оцениваю лично. За каждый правильный ответ участник получает денежку (игровые деньги). Четыре команды(семья:Петровых, Егоровых, Ивановых, Сидоровых).Игра состоит из 6 этапов.

1 этап – «Своя игра». Борьба между папами. Папы отвечают на 4 вопроса, показывая правильный ответ. На этап отводится 2 минуты.

Вопросы:

- 1) Как иначе называют фиатные деньги (символические);
- 2) Обмен без денег (бартер);
- 3) Что считать в чужом кармане нехорошо, но очень интересно (деньги);
- 4) Как заканчивается известная схема К. Маркса: Товар – деньги – (товар).

2 этап – «Ребусная головоломка». Борьба между мамами семей. Ваша задача – отгадать ребусы. На этап отводится 5 минут. Ребусы представлены в Приложении 4.

Ответ на ребусы: обмен;экспорт;налог;товар.

3 этап– «Скорость». Битва сыновей четырех семей. Ваше задание – вставить недостающие буквы вместо точек в слова, чтобы составить правильные термины, которые изучили на лекционном занятии. На этап отводится 3 минуты. Задание представлено в Приложении 5.

4 этап – «Креативность». Борьба дочерей. В каждой семье, где есть дочка, существует множество фантазий и идей. Бывает так, что семья вынуждена на чем-то экономить. Напишите 10 советов, как можно сэкономить деньги в семье. Пример: шить вещи своими руками (обходится намного дешевле, чем покупать готовые). На этап отводится 5 минут.

5 этап – «Задача». Битва свёкров. Вам предстоит решить следующую задачу: в городе Вишенка продали 3 000 кг вишни по цене 150 рублей за 1 кг. Количество денег, которые обращаются в городе

Вишенка равно 50 000 рублей. Чему равна скорость обращения денег в этом городе?

Решение: $PQ/M = 150 \cdot 3000 / 50\,000 = 9$ оборотов в год. На этап дается 4 минуты.

6 этап – «Мудрость». Борьба свекровей. Ваша задача – составить 3 пословицы из отдельных слов. Слова разрезаны на части. Время на этап – 5 минут.

Пословицы для первой семьи:

- 1) не с деньгами жить, а с добрыми людьми;
- 2) деньги – гости: то нет, то горсти;
- 3) ближняя копеечка дороже дальнего рубля.

Пословицы для второй семьи:

- 1) беднее всех бед, когда денег нет;
- 2) нелегко деньги нажить, а легко прожить;
- 3) тому хорошо живется, у кого денежка ведется.

Пословицы для третьей семьи:

- 1) деньги, что камень: тяжело на душу ложатся;
- 2) денег девать некуда — кошель купить не на что;
- 3) родись, крестись, женись, умирай - за всё денежки подай!

Пословицы для четвертой семьи:

- 1) копейка рубль бережет, а рубль голову стережет;
- 2) добр Мартын, коли есть алтын;
- 3) есть что покушать, так есть кому хозяина послушать.

Подведение итогов игры, выявление победителей, обратная связь студентов от проведенной игры.

6. Задание на дом:

Составить кроссворд (15 слов) на тему: «Деньги, их функции, виды, сущность».

7. Итог занятия:

Преподаватель: Что нового мы сегодня узнали на занятии?

Студенты: Мы узнали, что такое деньги. Разобрали их теорию происхождения. Познакомились с различными видами денег; изучили их функции.

Преподаватель: Чем мы занимались?

Студенты: Закрепляли полученные знания, играя в интересную ролевою игру.

8. Рефлексия: Преподаватель просит дать обратную связь от проведенного учебного занятия в письменной форме.

Преподаватель: Всем большое спасибо за занятие. До свидания!

После реализации учебного занятия с проведением ролевой игры в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики» была проведена письменная рефлексия, результаты которой следующие:

70% ответивших студентов указали, что благодаря проведению ролевой игры хорошо закрепился изученный материал;

30% ответивших студентов пояснили, что у каждого была своя роль, свои обязанности и функции, поэтому занятие с проведением ролевой игры было интересным.

В связи с выводами по рефлексии студентов нами были разработаны методические рекомендации по разработке и проведению ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики», которые указаны в методическом пособии. Данное методическое пособие представлено в Приложении 6 и раскрывает сущность, функции, виды и этапы проведения ролевой игры в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики».

Выводы по Главе 2

ГБПОУ «Копейский политехнический колледж имени С.В. Хохрякова» – это современное учебное заведение, имеющее четыре

учебных корпуса, пять учебно–производственных мастерских, два спортивных зала, семьдесят аудиторий, тридцать пять лабораторий.

Нами был проведен опрос в Копейском политехническом колледже имени С.В. Хохрякова который показал, что ролевые игры в обучении почти не используются преподавателями экономических дисциплин в исследуемой образовательной организации. Ролевая игра несет в себе следующие полезные свойства: помогает каждому участнику проявить себя; дает быструю обратную связь, возможность игрокам проникнуться чувствами других участников, понять и даже принять их точку зрения.

Нами было реализовано в учебный процесс Копейского политехнического колледжа имени С.В. Хохрякова занятие с проведением ролевой игры в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики», после внедрения которого была предложена письменная рефлексия студентам, результаты которой показали, что:

70% ответивших студентов, благодаря проведению ролевой игры, смогли хорошо закрепить изученный материал;

30% ответивших студентов пояснили, что у каждого была своя роль, свои обязанности и функции, поэтому занятие с проведением ролевой игры было интересным.

В связи с выводами по рефлексии студентов нами были разработаны методические рекомендации по разработке и проведению ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики», которые указаны в методическом пособии. Данное методическое пособие представлено в Приложении 6 и раскрывает сущность, функции, виды и этапы проведения ролевой игры в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики».

Заключение

Актуальность исследования, таким образом, обусловлена глубокими преобразованиями, происходящими в настоящее время во всех сферах общества. Это в полной мере относится к системе среднего профессионального образования: повышаются требования общества к качеству профессионального образования, кардинально обновляются технологии обучения, обостряется конкурентная борьба на рынке образовательных и научных услуг.

В связи с указанными обстоятельствами особое значение приобретает проблема качества образования, целенаправленное управление которым обеспечивает достижение необходимых показателей. Параллельно идет интенсивный поиск новых форм обучения студентов. Но большинство средних специальных образовательных учреждений остаются в значительной мере консервативными в содержании и методах обучения. Доминирует авторитарный стиль общения педагогов с обучающимися. Естественно, при таких обстоятельствах выполнение социального заказа на «качественного» специалиста не может быть «качественным». Квалифицированный специалист отличается не тем, что работает больше, а тем, что работает иначе и, выполняя работу лучше, затрачивает гораздо меньше труда и времени, чем непрофессионал.

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

Ничего не может быть «вложено» в голову студента преподавателем насильно. Методика должна быть построена так, чтобы происходил процесс стимулирования обучающихся к активным собственным действиям, направленным на усвоение.

В практике преподавания специальных предметов распространены установки на механические упражнения и заучивания. Такая

заформализованная система за долгие годы сложила прочное представление: учеба – это обязательно тяжелый труд, рассчитанный более всего на память и заучивание. А ведь мы сами делаем учебу трудной, отказываясь от перспективной формулы «эффективное обучение – играюще», которая является основой методики известных педагогов.

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

Поэтому особое внимание следует обратить на то, как заинтересовать студентов предметом обучения, научить выделять в предстоящей работе главное, решать любые производственные задачи.

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

Одной из наиболее эффективных форм подготовки специалистов становятся ролевые игры. Игра известна еще с древнейших времен как способ проверки знаний и умений применять знания на практике.

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

Образовательная функция ролевой игры очень значима, поскольку ролевая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности, смоделировать условия формирования личности специалиста. Ролевая игра как форма деятельности в учебном применении направлена на получение и усвоение

общественного и социального опыта. Она позволяет освоить социально-значимые способности личности. К социально-значимым способностям относятся:

- способность сотрудничества и взаимодействия;
- психологическая совместимость (т.е. способность адаптации к различным темпераментам и характерам);
- навыки работы в составе малой группы;
- умение использовать различные средства коммуникации;
- умение эффективно разрешать конфликтные ситуации;
- способность устанавливать долговременные горизонтальные и вертикальные связи.

Использование ролевой игры в ходе учебных занятий позволяет:

- заменять традиционные подходы в преподавании, внося активные методы обучения;
- овладеть социально-коммуникативными способностями;
- формировать чувства коллективной ответственности за подготовку и уровень знаний каждого студента;
- овладеть определенными умениями и навыками.

Играющие, воспроизводя свои роли, выслушивая роли других участников, получают новую информацию, оценивают друг друга, выделяют сильные и слабые стороны свои и других участников. Если сравнивать форму обучения с проведением ролевой игры и форму обучения традиционную, то можно сделать вывод о том, что ролевые игры имеют ряд преимуществ:

1. в ролевой игре происходит более высокий уровень общения, чем при традиционном обучении;
2. ролевая игра – коллективная деятельность, которая предполагает активное участие всей группы и каждого участника этой группы;

3. при выполнении различных заданий достигается определенный результат;

4. в ролевой игре происходят навыки установления контакта, правильного восприятия и оценки другого участника как личности, выработки тактики общения, выбора при этом наиболее подходящих форм и средств.

Фактически, в традиционных ролевых играх расширяется ранее сформированная профессиональная ориентировка и создаются условия для овладения новыми способами деятельности. Присутствуют условия для осуществления рефлексивного сознательного отношения к собственным действиям. Вместе с тем следует отметить, что современные ролевые игры дают обучающий эффект благодаря присутствию почти во всех играх момента дискуссии, обсуждения и анализа участниками своих действий между собой и с координатором игры. То, насколько организована будет эта сторона игрового процесса и определит меру эффективности формирования рефлексивно-мыслительного и исследовательского отношения к действительной профессиональной деятельности.

В работе представлена анкета на предмет использования инновационных занятий в учебном процессе. Результаты анкетирования следующие: присутствие желания у студентов к нетрадиционным и активным методам работы, в частности – к проведению ролевых игр.

Нами было реализовано в учебный процесс Копейского политехнического колледжа имени С.В. Хохрякова занятие с проведением ролевой игры в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики», после внедрения которого была предложена письменная рефлексия студентам, результаты которой показали, что:

70% ответивших студентов, благодаря проведению ролевой игры, смогли хорошо закрепить изученный материал;

30% ответивших студентов пояснили, что у каждого была своя роль, свои обязанности и функции, поэтому занятие с проведением ролевой игры было интересным.

В связи с выводами по рефлексии студентов нами были разработаны методические рекомендации по разработке и проведению ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики», которые указаны в методическом пособии. Данное методическое пособие представлено в Приложении 6 и раскрывает сущность, функции, виды и этапы проведения ролевой игры в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики». Данное пособие может быть полезно как для педагогов экономических дисциплин, так и для профессиональной подготовки самих студентов.

Мы провели описание теоретических аспектов разработки и проведения ролевых игр; раскрыли особенности методической работы в ГБПОУ «Копейском политехническом колледже имени С.В. Хохрякова»; разработали рекомендации по проведению ролевых игр в процессе преподавания дисциплины «Основы экономики» в ГБПОУ «Копейском политехническом колледже имени С.В. Хохрякова». Таким образом, задачи выпускной квалификационной работы реализованы, следовательно, цель выпускной квалификационной работы достигнута.

Список используемой литературы

1. Абрамова, Г.С. Ролевые игры. Теория и организация [Текст]/Г.С. Абрамова – Екатеринбург: Деловая книга, 2014. – 192с.
2. Айламазьян, А.М. Актуальные методы воспитания и обучения. [Текст] / А.М. Айламазьян – М.: МГУ, 2013.– 202с.
3. Алапьева, В.Г. Рекомендации по организации ролевых игр [Текст]/В. Г. Алапьева – Екатеринбург: Деловая книга, 2013.– 123с.
4. Алексеев, В.А. Практикум по маркетингу. Задачи, тесты, ситуации, ролевые игры, упражнения, задания [Текст] /В.А. Алексеев – СПб.: Политехника, 2014. – 212с.
5. Ананьева, Е.Г., Методологические рекомендации по организации учебно-технических и ролевых игр [Текст]/Е. Г. Ананьева – М., 2014.– 132с.
6. Анисимов, О.С., Игровой тренинг мыслительной деятельности [Текст] / Учебное пособие О. С. Анисимов. - М.,2015.– 253с.
7. Анохин, И.В. Территориальные ролевые игры [Текст]/ И. В. Анохин – Новосибирск, 2013.– 136с.
8. Арутюнов, Ю.С. Ролевая игра. Методика конструирования Ролевой игры[Текст] / Ю.С. Арутюнов– М.: Мысль, 2014.– 152с.
9. Бабкин, В.Ф. Ролевые имитационные игры в организации и управлении[Текст] / В. Ф. Бабкин Учебное пособие. – Воронеж: ВГАСУ, 2014. – 207с.
10. Бабурин, В.Л. Ролевые игры по экономической и социальной географии [Текст] / В.Л. Бабурин– М.: Просвещение, 2015. – 144с.
11. Баркалов, С.А. Ролевые имитационные игры в организации и управлении [Текст] / С.А. Баркалов– М.: АСВ, 2013. – 200с.
12. Бельчиков, Я.М., Ролевые игры[Текст] / Я.М. Бельчиков – Рига: Авотс, 2014. - 304с.

13. Беляцкий, Н.М. Менеджмент: Тексты, задачи, ситуации, ролевые игры. Практикум [Текст] / Н. М. Беляцкий– Казань: Книжный дом, 2015. – 224с.
14. Берн, Э.И. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры[Текст] / Э.И. Берн - М.: Прогресс, 2013. – 400с.
15. Битянова, М.К. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками [Текст] / М.К.Битянова– СПб.: Питер, 2014. – 304с.
16. Блекуэлл, Д.М. Теория игр и статистических решений[Текст] / Д.М.Блекуэлл-М.: Иностранная литература, 2014. - 374с.
17. Бондарева, О.Н. О теоретико-игровых моделях в экономике [Текст] / О.Н. Бондарева - Л.: ЛГУ, 2014.– 182с.
18. Борисова, С.Е. Ролевая игра как метод социально-психологического тренинга[Текст] / С. Е. Борисова - Вопросы психологии. 2013. – 254с.
19. Борисова, Н.В. Методика конструирования ролевой игры [Текст] / Н. В. Борисова – М., 2013.– 147с.
20. Борисова, Н.В. Методика выбора форм и методов активного обучения[Текст] / Н. В. Борисова - М.,2015.– 185с.
21. Бургонова, Г.Я.Ролевые игры и ситуации [Текст]/ Г.Я. Бургонова– М.: Учебное пособие, 2014. – 384с.
22. Бурков, В.Н. Ролевая игра «Внутрихозяйственный расчет в научных организациях»[Текст] / В.Н. Бурков - М.: МДНТП, 2013.– 340с.
23. Бурков, В.Н. Ролевые игры [Текст] / В.Н. Бурков – Алма-Ата: КазПТИ, 2015.– 247с.
24. Бурков, В.Н. Ролевые игры в принятии управленческих решений[Текст] / В.Н. Бурков - М.: МИСиС, 2013.– 99с.
25. Бурков, В.Н., Метод ролевых игр [Текст] / В.Н. Бурков - М.: МЦНТК, 2014.– 242с.

26. Бурков, В.Н., Методические аспекты построения и проведения плановых ролевых игр в активных системах. Управленческие игры[Текст]/ В.Н. Бурков - София: ИСП, 2013.– 162с.
27. Бутов, А.В. Видеотренинг ролевого общения. Практическое руководство[Текст] / А.В. Бутов - Л, 2014.– 98с.
28. Варшавский, В.И. Оркестр играет без дирижера[Текст]/ В.И. Варшавский– М.: Наука, 2015. – 208с.
29. Васин, А.А. Некооперативные игры в природе и обществе[Текст] / А.А.Васин– М.: МАКС пресс, 2015. - 412с.
30. Вачугов, Д.Д. Практикум по менеджменту. Ролевые игры[Текст] / Д.Д. Вачугов– М.: Высшая школа, 2014. – 192с.
31. Велесько, Е.И. Стратегический менеджмент. Деловая игра[Текст] / Е.И. Веселько– Минск: БГЭУ, 2014.- 272с.
32. Венгер, А.А. Игра как вид деятельности [Текст] / А.А. Венгер - 2013. – 214с.
33. Вербицкий, А.А. Методические рекомендации по проведению деловых игр[Текст] / А.А. Вербицкий - М., 2013.– 272с.
34. Винокуров, Ю.Е. Сборник сценариев ролевых игр по юридическим дисциплинам [Текст] / Ю.Е. Винокуров – М.: Экзамен, 2014. – 192с.
35. Воровщиков, С.Г. Ролевые игры во внутришкольном управлении: [Текст] / С.Г. Воровщиков– М.: Центр Гуманитарной литературы, 2015. – 320с.
36. Гейл, Э. Играй как мужчина, выигрывай как женщина[Текст] / Э.Гейл– СПб.: Попурри, 2014. – 192с.
37. Гидрович, С.Р. Игровое моделирование экономических процессов. Ролевые игры [Текст] / С.Р. Гидрович – М.: Экономика, 2013.– 232с.

38. Горшкова, Л.И. Основы управления организацией. Практикум [Текст] / Л.И. Горшкова – М.: КноРус, 2015. – 240с.
39. Глухов, В.В., Ситуационный анализ. Ролевые игры для менеджмента [Текст] / В.В. Глухов – СПб.: Специальная литература, 2013. – 223с.
40. Губко, М.В. Теория игр в управлении организационными системами [Текст] / М.В. Губко - М.: Синтег, 2013. – 148с.
41. Гуревич, А.М. Ролевые игры и кейсы в бизнес - тренингах [Текст] / А.М. Гуревич – СПб.: Речь, 2015. – 140с.
42. Геронимус, Ю.В. Игра, модель, экономика [Текст] / Ю.В. Геронимус – М.: Просвещение, 2014. – 194с.
43. Данилов, В.И. Лекции по теории игр [Текст] / В.И. Данилов - М.: Российская экономическая школа, 2014. – 140с.
44. Джексон, П.М. 1/2 импровизаций на тренинге [Текст] / П.М. Джексон – Минск: Бегин групп, 2014. – 152с.
45. Джексон, П.М. Ролевые педагогические игры. Методические рекомендации педагогическим коллективам школ, внешкольных учреждений [Текст] / П.М. Джексон – Л.: Наука, 2015. – 362с.
46. Ефимов В.М. Введение в управленческие имитационные игры [Текст] / В.М. Ефимов – М.: Наука, 2013. – 228с.
47. Ефимов, В.Н. Имитационная игра для системного анализа управления экономикой [Текст] / В.Н. Ефимов – М., 2014. – 256с.
48. Евграфов, П.М. Ноу-хау обучающих программ и ролевые игры [Текст] / П.М. Евграфов – М.: АРС, 2014. – 222с.
49. Жуковский, В.И. Некоторые игровые задачи управления и их приложения [Текст] / В.И. Жуковский – Тбилиси: Мецниереба, 2015. – 462с.
50. Завьялова, Ж. Метафорическая ролевая игра [Текст] / Ж. Завьялова – СПб.: Речь, 2015. – 134с.

51. Зайцев, А.К. Внедрение социальных технологий в практику управления // Социальное развитие предприятия и работа с кадрами[Текст] / А.К. Зайцев. – М.: Экономика, 2014.– 389с.

52. Збаровская, Н.В. Ролевые игры для занятий библиотечных специалистов: Сборник методических материалов[Текст] /Н.В. Збаровская– М.: Либерея-Бибинформ, 2015. – 120с.

53. Ладенко, И.С. Игровое моделирование: методология и практика [Текст] / И.С. Ладенко. – Новосибирск: Наука, 2013.– 522с.

54.Лихачева,Л.Д. Ролевая методическая игра « путешествие» [Текст] / Л. Д. Лихачева 2014. – 480с.

55.Платов, В.Я. Ролевые игры: разработка, организация и проведение [Текст] / В.Я. Платов – М.: Профиздат, 2014. –156 с.

56. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии [Текст] / Г.К. Селевко – М.: Народное образование, 2013. – 256с.

57. Щедровицкий, Г.П. Исходные представления о методике и аспектах ее анализа [Текст] / Г.П. Щедровицкий. – М., 2015.–300с.

58.Хруцкий, Е.А. Организация проведения ролевых игр[Текст] / Е.А. Хруцкий – М.:Высш. шк.,2014. – 320 с.

59. Эльконин, Д.Б.Психология игры[Текст] / Д.Б. Эльконин – М.: Владос, 2015. – 360с.

60. Якунин, В.А. Педагогическая психология [Текст] / В.А. Якунин. – Издательство <Полиус>Санкт-Петербург, 2013.–358с.

Приложения

Приложение 1

План учебного процесса

III.План учебного процесса						
Индекс	Наименование	Формы	Максимальный	Самостоятельный	Обязательная учебная нагрузка	Распределение обязательной нагрузки по курсам и

1	дисциплин , циклов, профессиональных модулей, МДК, практик	про меж уточ ной атте стац ии	ьная учебн ая нагру зка	ьная работ а				семестрам						
					В се го	В том числе			1 курс		2 курс		3 курс	
						За ня ти я на ур ок ах, ле кц ии	Прак тичес кие занят ия	Курс овая рабо та (пр оек т)	1 се ме стр 17 не де ль	2 се ме стр 22 не де ли	3 се ме стр 17 не де ль	4 се ме стр 20 не де ля	5 се ме стр 14 не де ль	6 се ме стр 8 не де ль
1	2	3	4		5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
ОД. 00	Общеобра зовательн ые дисципли ны		2106	702	1 4 0 4	76 4			61 2	79 2				
	Базовые учебные дисципли ны													
ОУД .01	Русский язык и литература	Э	294	98	1 9 6	14 8	48		86	11 0				
ОУД .02	Иностранн ый язык	Дз	177	59	1 1 8		118		54	64				
ОУД .03	История	Дз	177	59	1 1 8	11 8			44	74				
ОУД .04	Физическа я культура	Дз	174	58	1 1 6	4	112		34	82				
ОУД .05	Основы безопасно сти жизнедеят ельности	Дз	105	35	7 0	60	10		70					
ОУД .06	Естествозн ание	Дз	162	54	1 0 8	88	20		48	60				
ОУД .07	География	Дз	54	18	3 6	20	16		36					
ОУД .08	Обществоз нание	Дз	117	39	7 8	72	6		34	44				
ОУД .09	Экология	Дз	54	18	3 6	26	10		36					
ОУД .10	Индивиду альное	Дз	57	19	3 8		38			38				

	проектирование													
	Профильные учебные дисциплины													
ОУД .11	Математика: алгебра и начала математического анализа; геометрия	Дз,Э	351	117	234	60	174		84	150				
ОУД .12	Информатика	Дз	150	50	100	52	48		34	66				
ОУД .13	Экономика	Э	108	36	72	50	22		26	46				
ОУД .14	Право	Э	126	42	84	66	18		26	58				
ТО.00	Теоретическое обучение		3186	1062	2124						612	720	504	288
Б.ТО .00	Обязательная часть циклов ОПОП		2214	738	1476						446	486	326	206
В.ТО .00	Вариативная часть циклов ОПОП		972	324	648						166	234	178	82
ОГС Э.00	Общий гуманитарный и социально-экономический учебный цикл		598	212	386	142	244				102	100	56	128
Б.ОГ СЭ.01	Основы философии	Дз	72	24	48	44	4							48
Б.ОГ СЭ.02	История	Дз	72	24	48	48								48
Б.ОГ СЭ.03	Иностранный язык	Дз, Дз	138	20	118						34	40	28	16
Б.ОГ	Физическая	Дз	236	118	118	6	112				34	40	28	16

СЭ.04	я культура	Дз			18									
В.ОГ СЭ.05	Русский язык и культура речи	Дз	80	26	54	44	10				34	20		
ЕН.00	Математический и общий естественнаучный учебный цикл		264	88	176	46	130				68	80	28	0
Б.ЕН.01	Математика	Дз	102	34	68	20	48					40	28	
Б.ЕН.02	Информационные технологии в профессиональной деятельности	Э	162	54	108	26	82				68	40		
П.00	Профессиональный учебный цикл		2324	802	1522	784	718	20			442	500	420	160
ОП.00	Общепрофессиональные дисциплины		1078	346	732	424	308	0			408	200	84	40
Б.О П.01	Экономика организации	Э	150	42	108	50	58				68	40		
Б.О П.02	Статистика	Дз	102	34	68	28	40				68			
Б.О П.03	Менеджмент	Дз	102	34	68	38	30				68			
Б.О П.04	Документационное обеспечение управления	Дз	62	20	42	12	30						42	
Б.О П.05	Правовое обеспечение профессиональной деятельности	Дз	60	20	40	24	16					40		

	сти													
Б.О П.06	Финансы, денежное обращени е и кредит	Э	110	36	7 4	60	14				34	40		
Б.О П.07	Налоги и налогообл ожение	Дз	80	26	5 4	26	28				34	20		
Б.О П.08	Основы бухгалтерс кого учета	КЭ	80	26	5 4	34	20				34	20		
Б.О П.09	Аудит	Дз	62	20	4 2	26	16						42	
Б.О П.10	Безопасно сть жизнедеят ельности	Э	102	28	7 4	46	28				34	40		
В.О П.11	<i>Основы исследова тельской деятельно сти / Судебная бухгалтер ия</i>	Дз	60	20	4 0	30	10							40
В.О П.12	<i>Основы экономики</i>	Дз	108	40	6 8	50	18				68			
ПМ. 00	Професси ональные модули		1246	456	7 9 0	36 0	410	20			34	30 0	33 6	12 0
ПМ. 01	Документи рование хозяйствен ных операций и ведение бухгалтерс кого учета имущества организац ии	Э (к)	200	66	1 3 4									
МД К.01 .01	Практическ ие основы бухгалтерс кого учета имущества организац ии	КЭ	200	66	1 3 4	54	80				34	10 0		
УП.0 1	Учебная практика	Дз			3 6		36					36		

				0									
ПМ. 02	Ведение бухгалтерского учета источников формирования имущества, выполнение работ по инвентаризации имущества и финансовых обязательств организации	Э (к)	164	56	1 0 8	54							
МД К.02 .01	Практические основы бухгалтерского учета источников формирования имущества организации	КЭ	82	28	5 4	26	28					40	14
МД К.02 .02	Бухгалтерская технология проведения и оформления инвентаризации	КЭ	82	28	5 4	26	28					40	14
ПП.0 2	Производственная практика	Дз			7 2		72						72
ПМ. 03	Проведение расчетов с бюджетом и внебюджетом	Э (к)	108	36	7 2								

	тными фондами													
МД К.03 .01	Организация расчетов с бюджетом и внебюджетными фондами	Э	108	36	72	36	36						56	16
ПП.03	Производственная практика	Дз			36		36							36
ПМ.04	Составление и использование бухгалтерской отчетности	Э (к)	264	88	176	68	88							
МД К.04 .01	Технология составления бухгалтерской отчетности	КЭ	112	38	74	36	38						42	32
МД К.04 .02	Основы анализа бухгалтерской отчетности	КЭ	152	50	102	32	50	20					70	32
ПП.04	Производственная практика	Дз			144		144							144
ПМ.05	Выполнение работ по профессии "Кассир"	Э (к)	120	40	80	20	60							
МД К 05.01	Организация наличного и безналичного денежного обращения в РФ	КЭ	60	20	40	10	30					40		

МД К.05 .02	Порядок ведения кассовых операций и условия работы с денежной наличност ью	КЭ	60	20	4 0	10	30					40		
УП.0 5	Учебная практика	Дз			3 6		36					36		
ВПМ .06	Формиров ание финансов организац ий и осуществл ение финансовы х опреаций	Э (к)	390	130	2 6 0									
ВМ ДК.0 6.01	Организац ия финансово й работы внутри организац ии	КЭ	204	68	1 3 6	66	70					80	56	
ВМ ДКО 6.02	Организац ия внешних финансовы х отношений организац ии	КЭ	186	62	1 2 4	74	50						84	40
ПП.0 6	Производс твенная практика	Дз			3 6									36
	Всего	15/2 5/12												
ПДП	Производс твенная практика (преддипл омная)													4 не д
ГИА	Государств енная итоговая аттестация													6 не д
Консультации на учебную группу по 100 часов в год		Всего	дисциплин и МДК						13	11	13	16	12	9

(всего 300 часов)								
Государственная итоговая аттестация	учебной практики	72				72		
1. Программа базовой подготовки по специальности 38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)	производственной практики/	288				0	72	21 6
	Производственная практика (преддипломная)	4 не д						
1.1 Дипломный проект	экзаменов	25		3		8	2	6
Выполнение дипломного проекта с 18.05 по 14.06 (всего 4 нед)	дифференцированных зачетов	33	4	6	5	5	5	5
Защита дипломного проекта с 15.06 по 28.06 (всего 2 нед)	зачетов	0		1		1		1

Приложение 2

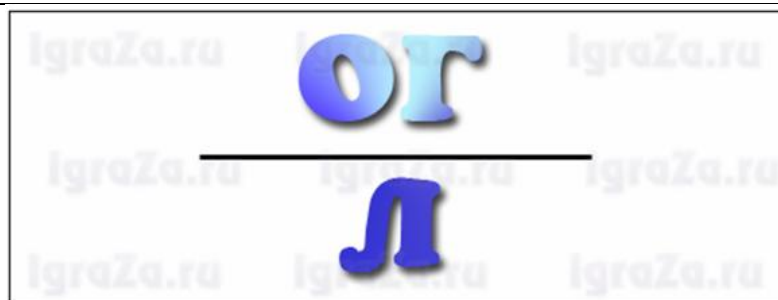
Таблица оценивания сотрудников банка



Ответ:



Ответ:



Ответ:



Ответ:

Приложение 5

Игровой этап «Скорость»

.иат..е деньги

Б.з.л...ые .ен....е .рд.та

М...вы.д.н.г.

С ..ь..а.

.во..ци..н.я к..це...и

С.е.с..о .л.т.ж.

Кр...тн.. .ен..и

Методические рекомендации по разработке и проведению ролевых игр в
процессе преподавания дисциплины «Основы экономики»