



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

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

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

Проверка на объем заимствований:

62,35 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

«21» июня 2023 г.

Зав. кафедрой ЭУиП

к.п.н., доцент

Выполнил:

студент группы ЗФ-509-081-5-2

Шелудченко Регина Руслановна

Научный руководитель:

Евплова Екатерина Викторовна

Челябинск  
2023

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В РАМКАХ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИН ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ .....	3
1.1. Структура и содержание ролевых игр по дисциплинам профессионального цикла в профессиональной образовательной организации.....	9
1.2. Виды и формы ролевых игр, реализованных в профессиональной образовательной организации .....	20
1.3. Методические особенности разработки ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла .....	25
Выводы по 1 главе.....	36
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ЭКОНОМИКА ОРГАНИЗАЦИИ» НА ПРИМЕРЕ ГБПОУ «ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ» .....	38
2.1. Анализ использования ролевых игр на занятиях по экономическим дисциплинам в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»...	38
2.2. Рекомендации по использованию ролевых игр по дисциплине «Экономика организации» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж».....	45
2.3. Разработка ролевой игры по дисциплине «Экономика организации».....	49
Выводы по 2 главе .....	60
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	63
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	66

## ВВЕДЕНИЕ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Актуальность данного исследования** состоит в том, что, во-первых, ролевая игра выступает как форма, в которой наиболее успешно могут осваиваться содержание новой деятельности, во-вторых, это закрепление студентами теоретических знаний на практике реальных жизненных ситуаций, в-третьих, как элемент творческого самовыражения, проявления самостоятельности и активности в среде сверстников. Все это в совокупности дает толчок в самоутверждении и самореализации взрослеющего человека. Актуальность проблемы и необходимость разрешения указанных противоречий обусловили выбор темы исследования: «Использование ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации».

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

**Предмет исследования** – использование ролевых игр в рамках изучения дисциплины «Экономика организации» в профессиональной образовательной организации.

Актуальность данной проблемы обусловила **цель исследования:** изучить теоретические аспекты использования ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации и разработать рекомендации по применению ролевых игр по дисциплине «Экономика организации».

**Актуальность, цель, объект, предмет, исследования** определили его задачи:

1. Определить структуру и содержание ролевых игр по дисциплинам профессионального цикла в профессиональной образовательной организации;
2. Раскрыть виды и формы ролевых игр, реализованных в профессиональной образовательной организации;
3. Выявить методические особенности разработки ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла;
4. Проанализировать использования ролевых игр на занятиях по экономическим дисциплинам в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»;
5. Разработать рекомендации по использованию ролевых игр по дисциплине «Экономика организации» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»;
6. Разработать ролевую игру по дисциплине «Экономика организации».

**Практическая значимость исследования** заключается в предлагаемых нами методических рекомендациях по разработке и применению ролевых игр в процессе обучения рамках обучения экономическим дисциплинам профессиональной образовательной организации.

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

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

Выготский Л.С., Платов В.Я., Эльконин Д.Б. и другие утверждали, что деловая игра выступает как педагогическое средство и активной формой обучения, которая формирует учебную деятельность и отрабатывает профессиональные умения и навыки.

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

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

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

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

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

Цель и задачи, выведенные нами, определили **структуру работы:** работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения и списка использованных источников.

В первой теоретической главе были определены основы использования ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации, а именно рассмотрели структуру и содержание ролевых игр по дисциплинам профессионального цикла в профессиональной образовательной организации, виды и формы ролевых игр, реализованных в профессиональной образовательной организации, раскрыли методические особенности разработки ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла.

Во второй практической главе была проведена работа по разработке и применению ролевых игр по дисциплине «Экономика организации» на примере ГБПОУ «Южно-уральский государственный колледж», был проведен анализ использования ролевых игр на занятиях по экономическим дисциплинам в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж», дан рекомендации по использованию ролевых игр по дисциплине «Экономика организации» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж», разработана ролевая игра по дисциплине «Экономика организации».



# **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В РАМКАХ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИН ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ**

## **1.1. Структура и содержание ролевых игр по дисциплинам профессионального цикла в профессиональной образовательной организации**

Одной из главных задач профессионального образования, является создание условий для перевода, обучающегося из объекта в субъект управления собой и другими людьми в учебном процессе. Ведущей характеристикой человека как субъекта деятельности является его активность, проявляющаяся в инициативном, самостоятельном, творческом (преобразующем) отношении к внешней действительности, другим людям и самому себе [35, С.67].

Активность сама по себе возникает не часто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, то есть применяемой педагогической технологии.

Качественная, содержательная, сторона активности раскрывается в системе действующих потребностей, мотивов, установок, интересов, обуславливающих совершение тех или иных действий. Поэтому активность и выступает в качестве субъективного условия освоения человеком окружающей действительности. Таким образом, в плане психологического содержания профессиональной направленности студента учебная мотивация, познавательные интересы становятся внутренней стороной активности [28, С.89].

Высшей формой проявления активности и самостоятельности человека можно рассматривать его саморегуляцию, самоуправление, при которых реализуется активность субъекта, его актуальные и потенциальные возможности не только в организации и преобразовании окружения, но и в

организации и управлении собственными действиями, поведением. Как следствие, появляется способность студента к самоуправлению, которая проявляется в следующих формах: самостоятельное определение и переопределение целей, самостоятельное приобретение знаний (самообразование), принятие решений, самоорганизация, коммуникативная активность, самоконтроль и саморегуляция.

В.А. Якунин, приводя анализ эмпирических данных по проблеме эффективности обучения студентов, отмечает, что в большинстве они не являются субъектами учебно-познавательной деятельности [26, С.156]. Он также констатирует отсутствие у студентов профессиональной направленности и положительной мотивации, слабую учебную активность и ориентацию на репродуктивные способы решения учебных задач, недостаточный уровень умственной самостоятельности и учебной самоорганизации, неразвитость самоконтроля и профессионального самосознания. В.А. Якунин считает, что все это обуславливает необходимость внешнего педагогического управления учебной деятельностью студентов.

Важно заметить, что учебная активность в рамках изучения дисциплин профессионального цикла может быть рассмотрена 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 [5, С.34].

Педагогам, в рамках изучения дисциплин профессионального цикла следует размышлять не о «принуждении» к активности, а о побуждении к ней; необходимо определять и реализовывать дидактические и психологические

условия порождения активности личности в познавательной деятельности. Это может быть достигнуто только при понимании обучения как личностно опосредованного процесса взаимодействия и общения преподавателя и студента, направленного на достижение объединяющей их цели - формирование творческой личности специалиста.

Такое понимание проблемы обусловило появление понятия «активное обучение», которое отражает переход от преимущественно регламентирующих и алгоритмизированных форм и методов организации образовательного процесса в высшей школе к развивающим, проблемным, исследовательским, творческим, которые обеспечивают порождение познавательных мотивов, интереса к будущей профессиональной деятельности, познавательной активности.

А.А. Вербицкий пишет, что теоретический анализ лучшего педагогического опыта доказывает, что наиболее характерным направлением повышения эффективности обучения и является создание таких психолого-педагогических условий, в которых студент может занять активную личностную позицию и в наиболее полной мере раскрыться как субъект учебной деятельности[48, С.125].

Таким образом, педагогические технологии активизации образовательного в частности изучения дисциплин профессионального цикла заслуживают особого внимания в связи с проблемой становления субъективного статуса студента в образовательном процессе. К педагогическим технологиям активизации можно отнести те, посредством которых организаторы учебного процесса (преподаватели) целенаправленно побуждают студентов занять активную позицию активного субъекта.

Анализ методической литературы и практический опыт показывает, что для развития профессионального общения как педагогической технологии активизации наиболее подходящими являются игровые технологии обучения, интегрирующие отдельные дисциплины и вырабатывающие навыки управления.

Игра, в рамках изучения дисциплин профессионального цикла, как прием обучения, есть действенный инструмент управления учебной деятельностью, активизирующий мыслительную деятельность обучающихся, позволяющий сделать учебный процесс захватывающим и интересным.

По мнению Д.Б. Эльконина, «человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [24, С.67].

Наиболее приемлемым для нас является определение, данное А.А. Деркачом, учебной называется игра, используемая в учебном процессе в качестве задания, содержащая учебную (проблему, проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели [4, С.156].

Игра по дисциплинам профессионального цикла, благодаря дихотомии - вымышленной проблеме и реальным усилиям по ее разрешению - позволяет моделировать социокультурный контекст, проигрывать различные варианты поведения, корректировать и снова проигрывать. То, что в жизни трудно или совсем невозможно исправить (межкультурный конфликт или межкультурный шок), в игре можно проигрывать снова и снова, вырабатывая стратегии, необходимые для избегания данного конфликта. Игра обеспечивает эмоциональное воздействие на обучаемых, активизирует резервные возможности личности. Она облегчает овладение знаниями, навыками и умениями, способствует их актуализации [19, С.132].

Учебная игра-упражнение, в рамках изучения дисциплин профессионального цикла помогает активизировать, закрепить, проконтролировать и скорректировать знания, навыки и умения, создает учебную и педагогическую наглядность в изучении конкретного материала. Она создает условия для активной мыслительной деятельности ее участников. Благодаря игре возрастает потребность в творческой деятельности, в поиске возможных путей и средств актуализации накопленных знаний, навыков и умений. Игра развивает память и воображение, оказывает влияние на развитие

эмоционально-волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность. Игра способна изменить отношение обучаемых к тому или иному явлению, факту, проблеме.

Игра, в рамках изучения дисциплин профессионального цикла ориентирована на групповую активность, что вполне отвечает запросам современной методики. Она также легко трансформируется в различные формы индивидуальной активности, давая возможность каждому студенту попробовать себя в той или иной роли и проявить индивидуальные способности. «В ролевых играх решения вырабатываются коллективно, коллективное мнение формируется и при защите решений собственной группы, а также при критике решений других групп» [15, С.201].

Игра является той самой деятельностью, которая создает эмоционально стимулирующую заинтересованность и способствует произвольному запоминанию.

По мнению С.Т. Занько [5, С.58], обучающие игры представляют собой синтез релаксационных подходов (синтез барьеров, психологическое раскрепощение) и цепи имитационных проблемных ситуаций, в том числе конфликтных, в которых участники выполняют отведенные им социальные роли в соответствии с поставленными целями. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом. Все это определяет функции учебной игры как средства психологического, социально-психологического и педагогического воздействия на личность. Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте обучаемых. Педагогически и психологически продуманное использование ее на занятии обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности. Применение игры способствует коммуникативно-деятельному характеру обучения, психологической направленности студентов на развитие интеллектуальной активности обучающихся в учебном процессе, комплексности обучения, интенсификации его и развитию групповых форм работы. Средством педагогического

управления учебной деятельностью являются коммуникативные задания, при помощи которых преподаватель приглашает и вовлекает обучающихся в творческую деятельность [52, С.128].

Игра, в рамках изучения дисциплин профессионального цикла формирует способность принимать самостоятельные решения, оценивать свои действия, действия других, побуждает анализировать свои знания.

Благотворное влияние игр на формирование ответственного отношения к учебной деятельности. Повышается требовательность к себе. Развиваются профессиональные качества будущего специалиста, формируются методические умения.

Основными требованиями к игре, в рамках изучения дисциплин профессионального цикла и условиями ее проведения являются:

Психологические требования. Учебная игра должна обладать релевантностью и иметь личностный смысл и значимость для каждого из участников. Так же, как и любая деятельность, игровая деятельность на занятии должна быть мотивирована, а студенты должны испытывать потребность в ней.

Педагогические требования сводятся к следующему: применяя игру как форму (средство, методический прием) обучения, преподаватель должен быть, уверен в целесообразности ее использования, должен определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса. Учебные игры должны составлять систему, предполагающую их определенную последовательность и постепенное усложнение. При этом необходимо учитывать особенности группы ее членов. Педагогические требования подразумевают вплетение оптимальных условий ведения игры в учебном процессе [34, С.189].

Игровые технологии обучения:

- с педагогической точки зрения является творческой учебной деятельностью, проблемной по форме предъявления материала, практической по способу его применения, интеллектуально нагруженной по содержанию, самостоятельной по реализации;

- позволяет эффективно моделировать значимые профессионально ориентированные ситуации, проигрывая которые, студенты учатся не просто общению, что само по себе очень важно, но и конкретной практической профессиональной деятельности, где цели познавательные дополняются целями поведенческими;

- создает пространственно-временную координату развертывания содержания, сценарный план и ролевую инструментовку профессиональной деятельности. Профессиональное общение происходит в четко обозначенном социальном контексте, т.е. студент представляет, когда, где и с какой целью он проигрывает ту или иную роль [22, С.88];

- позволяет развивать коммуникативные и профессиональные навыки одновременно, приобретать коммуникативный и профессиональный опыт, формируя коммуникативные и поведенческие стратегии, так как студенты проживают предлагаемые роли, погружаясь в деятельность;

- учит рефлексии, приучает к самооценке и самокоррекции;

- имеет динамичный самосовершенствующийся характер, при котором все этапы игровой деятельности (подготовительный, собственно игровой, оценочно-корректировочный) взаимосвязаны и взаимозависимы, превращая учебный процесс из «конечного продукта» в систему постоянно развивающихся этапов или циклов обучения;

- побуждает обучаемых к активным действиям. «Именно из операционной стороны обучения, из активных действий, из оперирования знаниями поступают наиболее сильные импульсы, укрепляется интерес»;

- провоцирует эмоциональную реакцию обучаемых, создает творческое, раскрепощенное состояние личности, обеспечивает эмоциональную подзарядку, создает состояние интеллектуальной бодрости. «Эффективность любого коммуникативного действия в плане порождения и восприятия речи возрастает, если оно не только обдуманно (где? кому? как? и что? сказать), но, и соотнесено с собственным эмоциональным опытом, подкреплено эмоционально-эстетическим переживанием» [22, 89];

- переносит общение из формального в личностный план. «Знания не могут быть ни усвоены, ни сохранены вне действий обучаемого. Знать – это всегда выполнять какую-нибудь деятельность или действия, связанные с этими знаниями»;

- практически сразу демонстрирует результат обучения; создает условия для индивидуального творчества, которое реализуется через коллективное творчество;

- является продуктивной развивающей технологией творческого решения профессиональных задач, целенаправленно развивает и усиливает автономию и креативность обучающихся;

- способствует переориентации процесса обучения с репродуктивной позиции пассивного наблюдателя на позицию активного субъекта деятельности [22, С.90];

- создает условия, при которых формирование и совершенствование автономности личности осуществляется параллельно с формированием профессионально коммуникативной компетенции;

- ориентирован на развитие образного и оценочного сознания обучаемого, трех основных интеллектуальных и духовных способностей человека - познания, переживания и оценки;

- способствует становлению и воспитанию персональных качеств личности, формирует профессионализм личности;

- предполагает применение системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности, которая оптимально сочетает как репродуктивную, так и продуктивно-творческую деятельность обучаемых в ходе решения профессионально направленных проблемных задач;

- кардинальным образом меняет роль педагога, который из транслятора знаний становится соавтором профессионального становления личности студента, помогает последнему разрабатывать инструментовку своих профессиональных и коммуникативных действий применительно к каждой конкретной профессиональной ситуации [22, С.91];



- позволяет решать в активной игровой форме сложные профессиональные задачи;
- способствует прочному, заинтересованному овладению студентами профессионально значимой социокультурной информацией, профессиональными стратегиями поведения и профессиональной этикой общения, поскольку в природу игрового метода обучения заложено проектирование, моделирование и дискутирование;
- способствует развитию мышления;
- задействует все каналы ввода информации и работы с ней: визуально-зрительные, аудиально-слуховые, кинестически-мышечные;
- создает профессионально ориентированный фон общения, который окрашивает проблемную ситуацию и становится мощным фактором активизации резервных возможностей психики и личности обучающихся;
- является идеальным для проверки степени сформированности навыков;
- формирует профессионализм деятельности, творческую готовность к будущей профессиональной деятельности через осознание своего будущего профессионального «Я»[22, С.92];
- позволяет студентам развивать мышление, не просто воспроизводя усвоенные знания, но и используя их в практико-ориентированной профессиональной деятельности;
- делает обучаемого активным участником процесса обучения (максимально вовлекает студентов в процесс заинтересованного получения профессиональных знаний);
- научает экологии общения (гуманным отношениям между участниками ролевого профессионально направленного общения);
- является продуктивной технологией творческого решения профессиональных задач;

- обеспечивает психологический комфорт, раскрепощает студента, позволяет ему скрыться за ролью-маской. Включает образное мышление, сферу интуитивного, бессознательного, импровизационного.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью[15, С.133].

В первую очередь следует разделить игры в рамках изучения дисциплин профессионального цикла, по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр по дисциплинам профессионального цикла:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, 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[7, С.36].

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

Психолого-педагогические принципы ролевой игры [26, С.128].

Одной из приоритетных задач современного образования является создание необходимых и полноценных условий для личностного развития каждого ребёнка, формирование активной позиции каждого учащегося в учебном процессе. Поэтому использование активных форм обучения,

например, ролевой игры, является основой развития познавательной компетентности обучающего. Активные познавательные способности формируются и развиваются в процессе познавательной деятельности. Когда учащийся не просто слушатель, а активный участник в познавательном процессе, своим трудом добывает знания. Эти знания более прочные.

Именно форма активного обучения - это первая искорка, зажигающая факел любознательности. Преподаватель отказывается от авторитарного характера обучения в пользу демократического поисково-творческого. В качестве основных неоспоримых достоинств выступают: высокая степень самостоятельности, инициативности, развитие социальных навыков, сформированность умения добывать знания, развитие творческих способностей. Чувство свободы выбора делает обучение сознательным, продуктивным и более результативным [3, С.67].

Эффективность использования ролевой игры как развивающего активного метода во многом обусловлена позицией преподавателя, его направленностью на создание личностно-ориентированного педагогического пространства, демократическим стилем обучения, диалоговыми формами взаимодействия с детьми, знание реальных возможностей обучающихся. А также следует отметить необходимость системности в использовании активных форм, постепенного увеличения степени детской самостоятельности в учебно-познавательной деятельности уменьшении различных видов преподавательской помощи.

Для продуктивной деятельности студентов, безусловно, требуется [10, С.33]:

1. Сформированность ряда коммуникативных умений.
2. Развитие мышления обучающихся.
3. Опыт оценочной деятельности .

Существует несколько принципов организации ролевой игры:

-принцип имитационного моделирования конкретных условий. Моделирование реальных условий деятельности человека во всем многообразии служебных, социальных и личностных связей является основой методов активного обучения;

-принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности. Реализация этого принципа является необходимым условием учебной игры, поскольку несет в себе обучающие функции;

-принцип совместной деятельности. В ролевой игре этот принцип требует реализации посредством вовлечения в познавательную деятельность нескольких участников. Он требует от разработчика 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. В этом принципе заложено необходимое условие достижения учебных целей. Только диалог, дискуссия с максимальным участием всех играющих способна породить поистине творческую работу. Всестороннее коллективное обсуждение учебного материала обучающимися позволяет добиться комплексного представления ими профессионально значимых процессов и деятельности;

-принцип двуплановости. Принцип двуплановости отражает процесс развития реальных личностных характеристик специалиста в «мнимых», игровых условиях. Разработчик ставит перед обучающимся двойного рода цели, отражающие реальный и игровой контексты в учебной деятельности.

-принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса её развертывания в игровой деятельности [4, С.209].

## **1.2. Виды и формы ролевых игр, реализованных в профессиональной образовательной организации**

Ролевая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, закрепления и развития творческих способностей, а также для формирования общеучебных умений.

Она дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. Социальная значимость ролевых игр в том, что в процессе решения определенных задач активизируются не только знания, но и развиваются коллективные формы общения, в том числе и коммуникативная компетенция. [22, с. 44]

Виды ролевых игр можно представить следующей таблицей.

Таблица 1 - Виды и свойства ролевой игры

Вид ролевой игры	Свойства ролевой игры
1. Контролируемая	Участники получают необходимые реплики
2. Умеренно контролируемая	Учащиеся получают общее описание сюжета и описание своих ролей
3. Свободная	Учащиеся получают обстоятельства общения
4. Эпизодическая	Разыгрывается отдельный эпизод
5. Длительная	В течение длительного периода разыгрывается серия эпизодов (например, из жизни класса)

Контролируемая ролевая игра является более простым видом и может быть построена на основе диалога или текста. В первом случае студенты знакомятся с базовым диалогом и отрабатывают его. Затем совместно с преподавателем они обсуждают содержание диалога, прорабатывают нормы речевого лексикона и необходимую лексику.

После этого студентам предлагается составить свой вариант диалога, опираясь на базовый и используя написанные на экране опоры (опоры можно заранее заготовить на карточках и раздать студентам).

Новый диалог может быть похож на базовый, но в нем необходимо использовать другое наполнение, другую форму вопросов и ответов, диалог этот может быть короче или длиннее базового. Кроме того, по мере

необходимости преподаватель может давать инструкции по ходу ролевой игры. [17, с. 63]

Чаще всего в учебном процессе используются умеренно-контролируемая ролевая игра, свободная и сценарная ролевые игры [17, с. 64].

Более сложной является умеренно контролируемая ролевая игра, в которой участники получают общее описание сюжета и описание своих ролей. Проблема заключается в том, что особенности ролевого поведения известны только самому исполнителю. Остальным участникам важно догадаться, какой линии поведения следует их партнер, и принять соответствующее решение о собственной реакции.

Наиболее сложными являются свободная и длительная ролевые игры, открывающие простор для инициативы и творчества.

Что касается свободной ролевой игры, то при ее проведении сами учащиеся должны решить, какую лексику им использовать, как будет развиваться действие. Преподаватель только называет тему ролевой игры, а затем просит обучающихся составить различные ситуации, затрагивающие различные аспекты данной темы. Также преподаватель может разделить класс на группы и предложить каждой группе выбрать тот аспект предлагаемой темы, который им наиболее близок. При этом, если потребуется, он помогает обучающимся в распределении ролей и в обсуждении того, что необходимо сказать по выбранной ситуации, или оказывает какую-то другую помощь. [17, с. 66]

Для того чтобы интерес к ролевым играм не уменьшался, а подготовка к ним не становилась алгоритмическим упражнением, типы ролевых игр рекомендуется чередовать.

Преимущества использования ролевой игры в студенческой группе: [20; 92]:

1. Посредством ролевой игры в группе могут быть привнесены разнообразные.

а) формы опыта;

б) могут использоваться разнообразные функции, структуры, большой объем лексического материала.

Ролевая игра может превзойти возможности любой парной и групповой деятельности, тренировать обучающихся в умении говорить в любой ситуации на любую тему.

2. Некоторые люди часто учат английский для того, чтобы подготовиться к определенной роли в жизни (работать за границей, путешествовать). Для них будет очень полезен тот языковой материал, который им понадобится во время поездки и очень важно, чтобы впервые они могли испробовать свои силы в дружеском окружении классной комнаты. Для них ролевая игра становится очень важной генеральной репетицией к реальной жизни.

3. Ролевая игра снабжает застенчивых, неуверенных в себе обучающихся «маской» за которую они могут спрятаться. Студенты испытывают огромные затруднения, когда основной упор в обучении делается на личность обучающихся, на их непосредственный опыт. И в ролевой игре такие учащиеся получают обычно освобождение, поскольку их личность не затронута, им ненужно раскрываться.

5. Преимущество использования ролевой игры в том, что она доставляет удовольствие играющим в нее. Как только учащиеся начинают понимать, что именно от них требуется, они с удовольствием дают волю своему воображению. А поскольку это занятие им нравится, то учебный материал усваивается намного эффективнее.

6. Ролевая игра обладает целой гаммой технологий (коммуникативной технологией, которая развивает языковую беглость обучающихся, способствует взаимодействию в группе и повышает мотивацию).

Процесс обучения состоит из нескольких фаз:

- фаза презентации;
- фаза полузнаний;
- фаза закрепления.

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

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



### **1.3 Методические особенности разработки ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла**

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

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

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

Из вышеизложенного следует, что ролевая игра опирается, прежде всего, на взаимодействие преподавателя и группы слушателей. А для создания атмосферы, необходимой для успешного обучения именно профессиональному обучению, преподаватель должен не только хорошо знать

свой предмет, но и не бояться показать свою некомпетентность в вопросах специальности обучаемых, прислушиваться к их мнению, стараться при помощи собранных сведений усовершенствовать процесс обучения.

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

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

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

Таковы основные особенности метода ролевых игр, обеспечивающие успешность его внедрения. Необходимо подчеркнуть, что, являясь воссозданием контекста труда в его предметном и социальном аспектах, процесс ролевой игры остается процессом педагогическим, направленным на достижение целей обучения и воспитания. Участвуя в этих формах учебной работы, обучаемый усваивает знания в реальном процессе подготовки и принятия решений, обеспечения соответствующих действий в контексте их регуляции.

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

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

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

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

Разделение слушателей на группы. Оптимальный размер группы 5–7 человек; в каждой группе выбирается лидер и, при необходимости, распределяются игровые роли. Роли могут распределяться как в начале игры, так и по мере необходимости, по ее ходу. Например, для внутрикомандной работы разыгрывается один комплект ролей, а для пленума (межгруппового взаимодействия) – другой. Деятельность по формированию игровой группы предполагает оценку индивидуальных качеств обучаемых, степени их подготовленности к ролевой игре, их игровой мотивации (формальное участие или искренняя заинтересованность, стремление отличиться или же научиться новому). Все участники должны хорошо знать условия и правила игры и соблюдать их.

Цель игры должна соответствовать потребностям ее участников. Эффективность игры резко снижается из-за участия в ней некомпетентных людей, незнакомых с ее теоретическими основами и тем родом деятельности, который она имитирует. Для большинства игр желателен однородный по уровню знаний, опыта и компетентности состав участников. Не менее важно, чтобы между ними установились отношения доверия и открытости. Только в этом случае оценки, советы, замечания и критика будут правильно

восприниматься и окажут обучаемым реальную помощь. Перечисленные требования относятся не только к непосредственным участникам-игрокам, но и к зрителям, которые тоже входят в круг обучаемых, выполняют в процессе игры роли наблюдателей, аналитиков, оценщиков и др. [33, с.179].

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

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

Игровой процесс. На этом этапе в соответствии с принятой в каждой группе стратегией осуществляется поиск или выработка вариантов решений, прогнозирование возможных потенциальных проблем, рисков и других последствий рассматриваемых решений и конкретных действий. В ходе дискуссии вырабатывается коллективное решение, затем разрабатывается и обосновывается проект, который визуализируется на плакатах или слайд-шоу, делаются расчеты и заполняются документы, необходимые для решения и его презентации на пленуме с применением стандартных ППП. На этом этапе необходимо использовать сеть Интернет для коммуникации и сбора информации; различные поисковые системы. Консультации с преподавателем

могут проводиться по электронной почте, с помощью форумов и чатов в реальном времени. Это представляется весьма важным в условиях заочного обучения и наличия дефицита времени. Среди Интернет-ресурсов, наиболее часто используемых в самостоятельной работе, следует отметить электронные библиотеки, образовательные порталы, тематические сайты, библиографические базы данных, сайты периодических изданий. Важно отметить, что использование информационных технологий в самостоятельной работе студентов позволяет не только интенсифицировать их обучение, но и закладывает прочную основу их дальнейшего непрерывного самообразования. Для выполнения расчетов, подготовки презентаций рекомендуется использовать стандартные пакеты прикладных программ [29, с. 57].

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

Подведение итогов игры. Необходимость этого этапа особенно важна, так как здесь оцениваются решения и проекты, происходит знакомство с разными стратегиями, определяется их эффективность и конкурентоспособность.

Кроме того, на этом этапе подсчитываются баллы, штрафные и поощрительные очки, выявляются лучшие команды, игроки, проекты. Именно

на этом этапе игра получает логическое завершение, особенно если ее итоги подводит не только преподаватель – организатор игры, но и представители практики, специалисты по исследуемой проблеме. Система оценивания в конечном итоге должна соотносить планируемые цели и полученный результат игры. Кроме того, она должна предполагать оценку в определенных шкалах качества вырабатываемых решений и проектов; позволять оценивать деятельность каждого отдельного участника и работу команды; оценивать личные характеристики участников игры. Грамотное подведение итогов помогает участникам адекватно оценить свои сильные и слабые стороны, утвердиться в собственном мнении, сделать соответствующие выводы. При подведении итогов игры желательно ранжировать ее участников в зависимости от достижений, анализировать и объяснять причины успеха лидеров и отставания аутсайдеров [18, с.145].

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

«Выгрузка из игры». Существует много техник, способствующих «выгрузке» участников из игрового процесса. Их выбор зависит от целей игры и игротехнической компетентности преподавателя. Завершающая часть игры может быть посвящена размышлениям участников об их будущем, о перспективах использования в учебном процессе такого рода технологий обучения, домашним заданиям и т.д. В зависимости от целей игры можно также поменять местами два последних фрагмента, так как рефлексия, кроме

того, может потребовать достаточно большого времени и после нее иногда бывает сложно переключиться на игровое взаимодействие. [36, с.139].

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

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

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

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

- 1) оценивает целесообразность проведения игры и формирует (лучше на основе добровольности) состав ее участников;
- 2) знакомит с условиями и правилами игры, консультирует участников;
- 3) готовит или адаптирует применительно к конкретным условиям базу данных для начального периода игры; устанавливает ее регламент;
- 4) осуществляет текущий контроль за соблюдением правил игры;

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

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

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

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

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

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

1) чувствовать состояние участников и обладать коммуникационными способностями;

2) уметь вербализировать (точно выражать в словах) чувства и поведение участников и делать обобщения;

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

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

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

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



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

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

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

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

Анализ результатов позволяет сделать вывод о том, что на успешность ролевой игры влияют следующие факторы:

- 1) лингвистические;
- 2) дидактический фактор (подготовленность к игре всем ходом предшествующих занятий);
- 3) психологические факторы (проводится ли игра в первый раз, настроена ли учебная группа на продуктивное сотрудничество, активная позиция каждого студента по отношению к происходящему и к своей роли в ролевой игре).

Таким образом, в ролевой игре присутствует особый игровой контекст, разворачивающийся в соответствии с сюжетом, определенными игровыми правилами и предусматривающий ролевое взаимодействие участников. В игре присутствуют цели – игровые и учебные. В ролевой игре происходит

моделирование значимых для участников игры проблемных ситуаций профессионального общения, способствующих формированию устойчивых навыков и умений делового общения [5, с.56].

#### Методологические трудности и зоны риска при конструировании ролевых игр

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

- отсутствие общепринятой (или хотя бы разделяемой большинством исследователей и практиков) концепции ролевой игры;
- некритическое заимствование технологий ролевых игр при перенесении их в разные дисциплинарные практики;
- методологические трудности в оценке эффективности разных видов ролевых игр;
- трудности воспроизведения и тиражирования ролевых игр, из-за отсутствия их целостных описаний
- опережение эмпирическими разработками ролевых игр их теоретических описаний [26, с.165].

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

- 1) личностные отношения вне игры переносятся в игру;
- 2) конфликт, возникший в рамках игровых ролей, затрагивает отношения и вне игры;
- 3) кто-либо из участников игры «использует» игровые ситуации и взаимоотношения в группе для «решения» своих внутренних, глубоко личностных проблем.

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

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

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

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

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

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

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

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

б. Оптимальная продолжительность ролевой учебной игры примерно 4 часа. Такое рамочное время позволяет компромиссно вписываться в существующую образовательную систему [27, с.164].

### **Выводы по первой главе**

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

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

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

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

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

## **ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ И ПРИМЕНЕНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ЭКОНОМИКА ОРГАНИЗАЦИИ» НА ПРИМЕРЕ ГБПОУ «ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ»**

### **2.1. Анализ использования ролевых игр на занятиях по экономическим дисциплинам в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»**

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

Сокращенные наименования на русском языке: ГБПОУ «ЮУГК».

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

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

- 15.02.03 Техническая эксплуатация гидравлических машин, гидроприводов и гидропневмоавтоматики
- 15.02.14 Оснащение средствами автоматизации технологических процессов и производств (по отраслям)
- 15.02.16 Технология машиностроения
- 27.02.04 Автоматические системы управления
- 27.02.07 Управление качеством продукции, процессов и услуг (по отраслям)
- 38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)
- 38.02.04 Коммерция (по отраслям)

- 38.02.05 Товароведение и экспертиза качества потребительских товаров
- 38.02.06 Финансы
- 38.02.07 Банковское дело
- 40.02.01 Право и организация социального обеспечения
- 40.02.03 Право и судебное администрирование
- 42.02.01 Реклама
- 54.02.01 Дизайн (по отраслям)
- 54.02.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам)
- 54.02.08 Техника и искусство фотографии
- 54.01.02 Ювелир
- 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

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

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

Основная профессиональная образовательная программа обеспечивается учебно-методической документацией и учебно-

методическими комплексами по всем учебным дисциплинам и профессиональным модулям.

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

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

В колледже реализуется модульная система освоения профессиональных компетенций.

Учебно-методическое и информационное обеспечение процесса формирования профессиональных компетенций.

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

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

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



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

Таблица 3 -Сроки получения СПО по специальности 38.02.06 Финансы базовой подготовки в очной форме обучения и присваиваемая квалификация

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

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

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

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

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

Программа дисциплины «Экономика организации» предусматривает изучение целого комплекса экономических проблем, позволяет подробно ознакомиться с экономическими аспектами деятельности фирмы, организации, предприятия, получить необходимые знания по расчету

важнейших экономических показателей их работы, используемых для оценки социально – экономического положения российской экономики в целом.

В результате освоения учебной дисциплины студент должен знать:

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

В результате освоения учебной дисциплины студент должен уметь:

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

Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины: максимальной учебной нагрузки студента – 127 часов, в том числе: аудиторной учебной нагрузки студента – 60 часов; практических работ

– 27 часов, самостоятельной работы студента – 32 час; консультации 8 часов.  
Итоговая аттестация проводится в форме экзамена.

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

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

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

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

Опрос для студентов:

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

Ответ: 2

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

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

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

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

Как видно, на первый студенты ответили указав малое количество занятий в нестандартной форме и в форме ролевой игры. Из ответа на третий вопрос, можно сделать следующие выводы, что студентам более интересны нестандартные формы проведения занятия. Ответы на следующие вопросы представлены на рисунке 1. в процессе изучения дисциплины «Экономика организации».

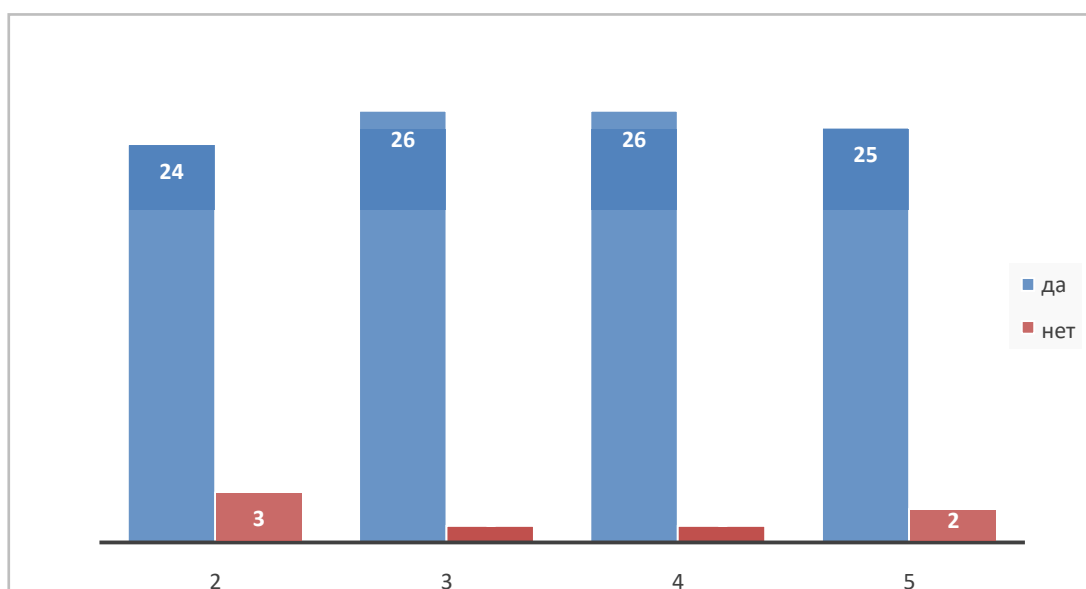


Рисунок 1 – Результаты определения необходимости проведения занятий в форме ролевых игр

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

Таким образом, проведение занятия с применением новейших образовательных технологий по дисциплине «Экономика организации»

является актуальным для ГБПОУ «ЮУГК» более того, ролевая игра, организованная и проведенная на высоком уровне, способствует более эффективному формированию профессиональных компетенций.

## **2.2 Рекомендации по использованию ролевых игр по дисциплине «Экономика организации» в ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»**

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

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

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

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

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

В теоретической части нашего исследования мы отмечали, что ролевые игры, отличающиеся высокой степенью вовлеченности, создают возможности для формирования у студентов познавательной мотивации, изменяют роль обучающегося, превращая его из пассивного слушателя в активного участника учебного процесса.

Активность его проявляется в самостоятельном поиске средств и способов решения поставленной проблемы, в приобретении знаний, необходимых для выполнения практической задачи. Познавательный интерес заставляет человека активно стремиться к познанию, активно искать способы и средства удовлетворения возникшей у него потребности в знаниях.

Проблемы использования ролевых игр:

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

2) Низкая доля использования активных методов обучения.

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

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

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

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

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

Педагог должен минимизировать свое вмешательство в ход игрового занятия. Участники должны научиться сами регулировать игровой процесс. В этом и будет состоять ценность такого занятия. Преподаватель должен

проявлять активность на стадии разработки, подготовки и оценки игры. В деловой игре меняется традиционное поведение студентов.

На этом этапе нами ставились задачи:

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

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

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

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

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

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

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

3. Ход игры.

4. Подведение итогов, подробный анализ игры: общая оценка игры, подробный анализ, реализация целей и задач, удачные и слабые стороны, их

причины; самооценка участниками исполнения полученных заданий, степень личной удовлетворенности; характеристика профессиональных знаний и умений, выявленных в процессе игры; анализ и оценка игры экспертами.

Примерный порядок проведения деловой игры:

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

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

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

В качестве рефлексии рекомендуем использовать следующую анкету.

Оценка урока по 5 – бальной шкале:

1-2 – оценка ниже среднего уровня;

3 - средний уровень;



4-5 – выше среднего уровня.

1. Содержание занятия, проведенного при помощи деловой игры
2. Организация учебного процесса
3. Доверие к преподавателю
4. Качество подачи материала
5. Возможность применения полученных знаний на практике
6. Оценка своей активности на занятии
7. Общее впечатление от деловой игры
8. Какие вопросы вам хотелось бы рассмотреть в следующий раз

### **2.3. Разработка ролевой игры по дисциплине «Экономика организации»**

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

Методика проведения учебного занятия отображена в таблице 2.

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

*Специальность:* 38.02.06 Финансы

*Учебная дисциплина:* ОП 01 «Экономика организации»

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

1. Обобщение, активизация и закрепление знаний студентов, приобретенных при изучении темы «Формы и системы оплаты труда»;
2. Анализ, синтез, интерпретация материала в ходе ролевой игры;

3. Практическое применение полученных знаний, планирование хода действий.

4. Развитие навыков студентов по работе в группе, сотрудничество, взаимная помощь;

Основная задача:

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

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

*Вид учебного занятия:* практическое

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

*Цели занятия:*

*образовательная:*

- Закрепить у студентов основные понятия по данной теме;
- Сформировать у студентов способности ориентироваться в многообразных формах хозяйствования, выбирать формы организации; предприятий для конкретных ситуаций, аргументировать и отстаивать свои решения;

- способствовать закреплению практических навыков выбора организационно — правовых форм будущего предприятия;

*развивающая:*

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

- *воспитательная:*

- воспитать дисциплинированность, сознательность в процессе усвоения новых знаний;

- воспитать интерес к предмету и будущей профессии;

- способствовать воспитанию сознательной экономической

грамотности и расширению кругозора обучающихся;

- способствовать формированию общечеловеческих ценностей.

*Междисциплинарные связи:*

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

Обеспечение занятия:

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

Литература:

- *основная:*

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

Таблица 2- Технологическая карта учебного занятия

Этап	Время	Основная задача	Деятельность преподавателя	Деятельность студентов	Результат
Организационный	15 минут	Подготовить группу к работе, определить цели и задачи деятельности обучающихся;	-Приветствует студентов, отмечает в журнале отсутствующих -Проверяет готовность учебного кабинета и обучающихся к занятию. -Объявляет тему и ставит цели занятия	- Приветствуют преподавателя - Сообщают об отсутствующих	-Готовность студентов к дальнейшей работе на учебном занятии; - Создание положительного эмоционального настроения на учебном занятии

			-Отмечает важность применения приобретенных навыков в профессиональной деятельности		
Основной	60 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Создать условия для закрепления полученных знаний;</li> <li>- Показать способ применения полученных знаний в профессиональной деятельности;</li> <li>- Способствовать развитию способности принимать профессиональные решения</li> </ul>	<p>Информирует студентов о правилах участия в ролевой игре</p> <p>«Выбор организационно-правовых форм предприятия»;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Выступает в роли помощника во время проведения ролевой игры;</li> <li>- Анализирует результаты работы обучающихся во время занятия;</li> <li>- Акцентирует внимание на применении приобретенных навыков в профессиональной деятельности</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Слушают правила участия в ролевой игре;</li> <li>- Самостоятельно принимают участие в ролевой игре;</li> <li>- Выступают представители команд</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Закрепление приобретенных знаний;</li> <li>- Развитие способности принимать профессиональные решения по выбору организационно — правовых форм предприятия</li> </ul>
Подведение итогов	15 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Проанализировать и дать оценку успешности, достижений обучающихся при применении изученного материала на практике;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализирует результаты работы обучающихся во время занятия;</li> <li>- Акцентирует внимание на применении приобретенных навыков в будущей профессиональной деятельности</li> </ul>	Воспринимают информацию	Осознание значимости и важности изучаемой темы в применении полученных навыков в будущей профессиональной деятельности

--	--	--	--	--	--

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

Тема занятия – «Выбор организационно – правовых форм предприятий»

На предыдущем занятии группа познакомилась с различными видами организационно – правовых форм предприятий, создаваемых в Российской Федерации, выяснила, что в Гражданском кодексе Российской Федерации есть понятия: коммерческие организации и некоммерческие организации.

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

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

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

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

При этом необходимо отметить одну важную деталь: принципиальное различие между хозяйственными обществами и хозяйственными товариществами состоит в том, что товарищества – это объединение лиц,

которые непосредственно принимают участие в работе, а общества – это объединения капиталов.

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

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

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

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

Выступления представителей и преподавателя.

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

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

Группа факторов	Факторы
Организационные	Количество учредителей и их характеристики законодательные ограничения

Технические	Характеристика выпускаемой продукции. Новизна выпускаемой продукции
Экономические	Размер стартового капитала. Уровень имущественной ответственности.
Социальные	Личностные характеристики предпринимателя, наличие сработавшейся команды

Ход учебного занятия.

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

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

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

Затем представитель каждой команды встанет и даст аргументированное заключение, может ли предприниматель зарегистрировать свое предприятие, используя организационно-правовую форму данной команды. Причем возможна ситуация, когда можно выбрать 2 формы, и тогда задача юристов-

представителей этих форм – «перетянуть» посетителя в свой лагерь, подчеркнув преимущества своей формы и, указав на недостатки конкурентов.

Разминка.

Задание.

Найдите правильный ответ:

1. Высшим органом управления акционерным обществом является:

а) общее собрание акционеров

б) Совет директоров

в) Правление

г) Ревизионная комиссия

2. К формам, классифицируемым как объединение капиталов,

относятся: а) унитарные предприятия

б) акционерные общества в) полные товарищества

г) коммандитные товарищества

### **Посетитель №1**

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

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

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



### **Посетитель №2**

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

Какой вид организационно-правовой формы вы посоветуете им выбрать?

### **Посетитель №3**

Приглашаю Вас на собрание НАО «Колхоз им. В.И.Ленина». Данное собрание вызвано необходимостью реорганизации нашего хозяйства. Положение очень тяжелое, хозяйство разрушается, часть зданий уже растащена, а через 2 года из имущества вообще ничего не останется. Территория хозяйства достаточно компактна, объекты находятся, в основном, на центральной усадьбе. Работниками хозяйства являются менее трети бывших участников колхоза, остальные – пенсионеры. Они готовы вносить вклады (денежные или имущественные) для того, чтобы получать прибыль, но не принимать трудового участия.

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

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

Посоветуйте, какую форму организации хозяйства выбрать.<sup>1</sup>

### **Посетитель №4**

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

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

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

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

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

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

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

Критерии оценки	Баллы
Активность	4
Логичность	3
Грамотная защита	4

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

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

Данная форма проведения занятия позволяет практически оценить теоретические знания обучающихся, приблизить их к реальной жизненной ситуации, формирует профессионально важные личностные качества обучающихся: ответственность, самостоятельность, умение работать в коллективе, мотивацию, а так же формирует компетенцию принятия профессиональных решений.

### **Выводы по второй главе**

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

Сокращенные наименования на русском языке: ГБПОУ «ЮУГК».

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

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

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

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

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

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

Отличительной особенностью ролевой игры на дисциплине

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

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

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

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

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

Но ничего не может быть «вложено» в голову студента преподавателем.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Таким образом цель достигнута, задачи выполнены.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Абрамова, Г.С., Степанович В.А. Ролевые игры. Теория и организация. – Екатеринбург: Ролевая книга, 2015. – 192с.



2. Айламазьян, А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: ролевая игра. Учебное пособие для студентов. - М.: МГУ, 2015.
3. Алапьева, В. Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и ролевых игр. - Екатеринбург: Ролевая книга, 2015.
4. Алексеев, В.А., Савруков Н.Т., Савруков А.Н. Практикум по маркетингу. Задачи, тесты, ситуации, ролевые игры, упражнения, задания. – СПб.: Политехника, 2015. – 212с.
5. Баркалов, С.А., Бабкин В., Щепкин А. Ролевые имитационные игры в организации и управлении. Учебное пособие. – М.: АСВ, 2013. – 200с.
6. Бельчиков, Я.М., Бирштейн М.И. Ролевые игры. – Рига: Авотс, 2016. - 304с.
7. Берн, Э.И. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. - М.: Прогресс, 2016. – 400с.
8. Битянова, М. Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. – СПб.: Питер, 2015. – 304с.
9. Блекуэлл, Д., Гиршик М. Теория игр и статистических решений. - М.: Иностранная литература, 2016. - 374с.
10. Бондарева, О.Н. О теоретико-игровых моделях в экономике. - Л.: ЛГУ, 2014.
11. Борисова, С.Е. Ролевая игра как метод социально-психологического тренинга //Вопросы психологии. 2016. - №4.
12. Борисова, Н.В. и др. Ролевая игра «Методика конструирования ролевой игры». – М., 2015.
13. Борисова, Н.В. Методика выбора форм и методов активного обучения. - М.,2015.
14. Бутов, А.В. Видеотренинг делового общения. Практическое руководство. - Л, 2015.
15. Варшавский, В.И., Поспелов Д.А. Оркестр играет без дирижера. - М.: Наука, 2015. – 208с.

16. Васин, А.А. Некооперативные игры в природе и обществе.- М.: МАКС пресс, 2015. - 412с.
17. Вачугов, Д.Д., Веснин В.Р., Кисляков Н.А. Практикум по Основы правау. Ролевые игры. – М.: Высшая школа, 2014. – 192с.
18. Велесько, Е.И., Быков А.А., Неправский А.А. Стратегический Основы права. Ролевая игра «Дельта».Пособие. - Минск: БГЭУ, 2016.- 272с.
19. Венгер, А.А. Игра как вид деятельности // Вопросы психологии. - №.3. - 2015.
20. Гидрович, С.Р., Сыроежкин И.М. Игровое моделирование экономических процессов. Ролевые игры. – М.: Экономика, 2016.
21. Горшкова, Л. Основы управления организацией. Практикум. – М.: КноРус, 2015. – 240с.
22. Глухов, В.В., Кобышев А.Н., Козлов А.В. Ситуационный анализ. Ролевые игры для Основы праваа. – СПб.: Специальная литература, 2015. – 223с.
23. Губко, М.В., Новиков Д.А. Теория игр в управлении организационными системами. - М.: Синтег, 2015. – 148с.
24. Гуревич, А.М. Ролевые игры и кейсы в бизнес-тренингах. – СПб.: Речь, 2015. – 140с.
25. Данилов, В.И. Лекции по теории игр. - М.: Российская экономическая школа, 2015. – 140с.
26. Джексон, П.М. 58 1/2 импровизаций на тренинге. – Минск: Бегин групп, 2015. – 152с.
27. Джексон, П.М. Ролевые педагогические игры. Методические рекомендации педагогическим коллективам школ, внешкольных учреждений. – Л.: Наука, 2015.
28. Ефимов, В.М., Комаров В.Ф. Введение в управленческие имитационные игры. – М.: Наука, 2016.
29. Ефимов, В.Н. Имитационная игра для системного анализа управления экономикой. – М., 2016. – 256с.

30. Малевич, А.А. Ролевые игры в принятии управленческих решений[Текст]/ А.А. Малевич. – М.: МИСиС, 2013. – 246 с.
31. Малов, В.Ю. Территориальные ролевые игры[Текст]/ В.Ю. Малов. Новосибирск: Элит-М, 2013. – 312 с.
32. Новиков, Д.А. Теория игр в управлении организационными системами[Текст]/ Д.А. Новиков. – М.: Синтег, 2012. – 148с.
33. Немцева, А.Н. Метод ролевых игр[Текст]/ А.Н. Немцева. – М.: МЦНТК, 2014. – 165 с.
34. Неправский, А.А. Стратегический менеджмент. Ролевая игра [Текст]/ А.А. Неправский. – Минск: БГЭУ, 2016.– 272с.
35. Новиков, Д.А. Теория игр в управлении организационными системами[Текст]/ Д.А. Новиков. – М.: Синтег, 2012. – 148с.
36. Платов, В.Я. Ролевые игры: разработка, организация и проведение [Текст]/ В.Я. Платов.— М.: Профиздат, 2013. – 156 с.
37. Поспелов, Д.А. Оркестр играет без дирижера[Текст]/ Д.А. Поспелов. – М.: Наука, 2015. – 208с.
38. Савруков, Н.Т. Практикум по экономике. Задачи, тесты, ситуации, ролевые игры, упражнения, задания[Текст]/ Н.Т. Савруков. – СПб.: Политехника, 2013. – 212с.
39. Салуквадзе, М.Е. Некоторые игровые задачи управления и их приложения[Текст]/ М.Е. Салуквадзе. – Тбилиси: Мецниереба, 2014. – 462с.
40. Соловьева, А.А. Ролевая игра. Методика конструирования ролевой игры[Текст]/ А.А. Соловьева. – М.:Мысль, 2014. – 149 с. 63
41. Тарасов, В.К. Социальные технологии Таллиннской школы менеджеров. Опыт успешного использования в бизнесе, менеджменте и частной жизни [Текст]/ В.К. Тарасов. — М.: Добрая книга,2017. – 187 с.
42. Сыроежкин, И.М. Игровое моделирование экономических процессов. Ролевые игры[Текст]/ И.М. Сыроежкин. – М.: Экономика, 2013. – 251 с.
43. Хруцкий, Е.А. Организация проведения ролевых игр: Учеб. Пособие

для преподавателей сред. спец. учеб. Заведений[Текст]/ Е.А.Хруцкий.— М.: Высш. шк., 2013. – 320 с.

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

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