



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГГУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

Кафедра Экономики, управления и права

Ролёвые игры как метод проведения занятий по дисциплине
«Гражданское право» в профессиональной образовательной
организации.

Выпускная квалификационная работа

по направлению: 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

Направленность: «Правоведение и правоохранительная деятельность»

Проверка на объем заимствований:

73,21 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

«18» июня 2022 г.

Зав. кафедрой ЭУиП к.э.н., доцент

Рябчук П.Г.

Выполнил:

студент группы ЗФ-509/112-5-1

Ступин Антон Александрович

Научный руководитель:

к.п.н., доцент кафедры ЭУиП

Рябчук Павел Георгиевич

Челябинск, 2022

Оглавление

Введение	3
Глава 1. Теоретические основы проблемы ролевых игр, как метода проведения занятий по дисциплине «Гражданское право» в профессиональной образовательной организации	7
1.1 Историография возникновения ролевых игр	7
1.2 Учебные функции и структура ролевых игр	11
1.3 Технология проведения ролевой игры в условиях преподавания юридических дисциплин	16
Выводы по первой главе	23
ГЛАВА 2. Разработка ролевой игры по дисциплине «Гражданское право» в профессиональной образовательной организации	24
2.1 Анализ применения ролевых игр в ГБПОУ «Курганский технологический колледж»	24
2.2 Разработка ролевой игры по дисциплине «Гражданское право»	30
2.3 Разработка рекомендаций по реализации ролевой игры по юридическим дисциплинам	36
Выводы по 2 главе	49
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	52
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	54
ПРИЛОЖЕНИЕ	58

Введение

Поиск новых форм и приемов изучения юриспруденции в наше время - явление не только закономерное, но и необходимое. В условиях профессионального образования, существующая теория и технология массового обучения должна быть направлена на развитие конкурентноспособной личности, умеющей жить и работать в непрерывно меняющемся, неоднозначном мире, способной смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять профессиональный выбор и нести за него ответственность, т.е. личности саморазвивающейся и самореализующейся. Подготовка выпускников к будущему заключается не только в плане «готовности работать», но и в освоении жизненно необходимых навыков, в связи с тем, что современные технологии все глубже проникают в нашу жизнь.

Меняются цели и задачи, стоящие перед современным профессиональным образованием, акцент переносится с «усвоения знаний» на формирование «компетентности», происходит замена знаниевоориентированной педагогики на личностно-ориентированную.

В образовательной организации особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого студента, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. В.П. Беспалько в книге «Слагаемые педагогической технологии» дает определение педагогической технологии, как систематичное воплощение на практике заранее спроецированного учебно-воспитательного процесса [1].

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность является наиболее эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой студенты усваивают приемы учения.

Эффективность юридического образования определяется педагогическими технологиями, которые применяются в профессиональной образовательной организации.

Отсутствие целевых педагогических исследований в области игровой технологии юридического образования студентов тормозит ее широкое

внедрение в учебно-воспитательный процесс профессиональной образовательной организации.

Ролевые игры пробуждают творческие, когнитивные способности студентов. Активизация учебной деятельности студентов в играх, партнерские отношения, основывающиеся на сотрудничестве преподавателя и студента, должны заменить существующие субъект-объектные отношения в колледже.

Актуальность изменений методов преподавания продиктована потребностью современной России, которой необходим новый тип личности: активной, творческой, умеющей принимать правильные и обоснованные решения в нестандартной ситуации, не боящейся брать на себя ответственность.

На основе этого была выбрана тема исследования **«Ролевые игры как метод проведения занятий по дисциплине «Гражданское право» в профессиональной образовательной организации»**

Цель исследования – теоретически обосновать и разработать ролевую игру, как метод проведения занятий по дисциплине «Гражданское право» в профессиональной образовательной организации.

Объект исследования – образовательный процесс профессиональной образовательной организации.

Предмет исследования – процесс разработки ролевой игры, как метода проведения занятий по дисциплине «Гражданское право» в профессиональной образовательной организации.

На основании поставленной цели необходимо решить следующие **задачи:**

1. Изучить теоретические основы процесса разработки ролевых игр в условиях преподавания юридических дисциплин.
2. Провести анализ проблемы применения ролевых игр в ГБПОУ «Курганский технологический колледж».
3. Разработать сценарий ролевой игры на примере дисциплины «Гражданское право».
4. Разработать методические рекомендации по применению ролевых игр в процессе преподавания юридических дисциплин.

Теоретико-методологической основой исследования послужили научные разработки ведущих отечественных педагогов: В.П. Беспалько, Е.В. Бондаревской, М.П. Горчаковой – Сибирской, М.В. Кларина, М.М. Левиной, В.М. Монахова, О.П. Околелова, С.Я. Савельева, В.В. Серикова, И.Б. Сенновского, Н.Ф. Талызиной, П.И. Третьякова, которые рассматривали игру

как проявление воображения или фантазии, приводимой в движение разнообразными аффективными тенденциями.

В данной квалификационной работе были использованы следующие **методы исследования:**

1. Теоретический анализ педагогической, психологической и методической литературы, отражающей историю, сущность и структуру деловых игр, сравнение, синтез.
2. Анализ нормативно-правовой документации по теме работы
3. Наблюдение, беседа, опрос.

Практическая значимость данного исследования заключается в возможности применения педагогами профессионального образования, разработанной нами ролевой игры и методических рекомендаций по ее реализации.

Базой исследования является Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Курганский технологический колледж имени Героя Советского Союза Н.Я. Анфиногенова. Адрес: 640000, г. Курган, пр. Машиностроителей, 14

Структура работы определяется целями и задачами исследования. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, объединяющих шесть параграфов, заключения, библиографического списка и приложений, характеризующие ход проведения исследования.

Первая глава посвящена теоретическим основам проблемы ролевых игр как метода преподавания юридических дисциплин, включает в себя историографию проблемы возникновения ролевых игр, учебные функции и структура ролевых игр, разработку ролевой игры в условиях преподавания дисциплины «Гражданское право».

Вторая глава посвящена анализу проблемы применения ролевых игр в ГБПОУ «Курганский технологический колледж», разработке ролевой игры на примере дисциплины «Гражданское право» и методических рекомендаций по ее реализации. Заключение содержит основные выводы, сделанные по существу проведенного исследования.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОБЛЕМЫ РОЛЕВЫХ ИГР, КАК МЕТОДА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ГРАЖДАНСКОЕ ПРАВО» В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

1.1 Историография возникновения ролевых игр.

Игра является одним из методов активизации творческой деятельности обучающихся, формированию ими собственной профессиональной «Яконцепции», реализации профессионально-игровых задач в учебном процессе.

На наш взгляд, правильным будет начать с того, что же такое игра и как она появилась. Сам термин «игра» на различных языках соответствует понятиям о шутке и смехе, легкости и удовольствии и указывает на связь этого процесса с положительными эмоциями. Вершиной эволюции игровой деятельности является сюжетная или ролевая игра, по терминологии Л.С. Выготского «мнимая ситуация» [2].

Сюжетом игры может стать мифология или фольклор какого-либо народа, например, языческие верования славян (фольклорка). Чаще всего ролевые игры проводятся по сюжетам «фэнтезийной» литературы или придумывается мастерами. Но первоисточниками ролевого движения, из которых заимствованы основные сюжеты, названия, термины, «расы» (названия видов разумных живых существ), являются произведения Толкиена.

Первая деловая игра была разработана и проведена в СССР в 1932 году М.М. Бирштейн в Ленинградском Инженерно-Экономическом Институте. В 1938 году деловые игры в СССР постигла участь ряда научных направлений, они были запрещены. Их второе рождение произошло только в 60-х гг., после того как появились первые деловые игры в США (1956 г., Ч. Абт, К. Гринблат, Ф. Грей, Г. Грэм, Г. Дюпюи, Р. Дьюк, Р. Прюдом и другие) [7]. Деловая игра зародилась как инструмент поиска управленческих решений в условиях неопределённости и многофакторности. В настоящее время они используются

в учебном процессе, как педагогическая технология, или один из методов активного обучения, при проведении социально-психологических тренингов и на производстве для решения производственных, социальных и психологических задач. Во всех случаях присутствует «двуплановость деловой игры» и решаются не только игровые или профессиональные задачи, но одновременно происходит обучение и воспитание участников [7].

Деловые игры является педагогическим средством и активной формой обучения, которая интенсифицирует учебную деятельность, моделируя управленческие, экономические, психологические, педагогические ситуации и дает возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в дальнейшем. При проведении, например, деловых игр учащиеся входят в роль менеджера, банкира, бухгалтера и т.д., что приближает обучение к реальной действительности, требуя от школьников взаимодействия, творчества и инициативы. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать постоянный высокий интерес у учащихся к содержанию курса, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки.

Деловая игра - это средство развития профессионального творческого мышления, в ходе ее человек приобретает способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя профессиональные задачи.

В 1990 году, в Красноярске была проведена первая ролевая игра по сюжету трилогии «Властелин Колец», можно считать годом «рождения» ролевого движения в России. До этого система коммунарских отрядов «Рассвет» в 1988-89 гг. в Москве проводила бессюжетные ролевые игры под названием «Бриги» (большие ролевые игры), которые посвящались какому-либо значительному периоду истории человечества.

В 1992 году один из самых известных ролевиков Сибири Баград Чавдаров провел игру «Талисман», после чего в Красноярске возникла так называемая «вторая волна» ролевиков, или «университетская тусовка». Ее представители - известные в настоящее время мастера региональных и всесоюзных игр проводили фехтовальные тренировки в спортивном зале КрасГУ.

Условно можно выделить 2 периода развития ролевых игр в России – академический и неформальный. Данные периоды представлены в рисунке 1.



Рисунок – 1 Периоды развития ролевых игр в России.

Большинство современных ученых объясняют игру как особый вид деятельности, сложившейся на определенном этапе развития общества. В начале XX века у исследователей не было единодушия в решении вопроса, что является первичным в истории человечества: труд или игра. Высказывались предположения, что игра возникла раньше труда. Впервые с противоположным утверждением о том, что «игра-это дитя труда», выступил

немецкий философ и психолог В. Вундт, а в дальнейшем эту точку зрения развил русский философ Г.В. Плеханов в работе «Письма без адреса». Он пришел к выводу, что игра имеет многовековую историю и возникла в первобытном обществе вместе с разными видами искусства. По мнению Г.В. Плеханова, в истории общества труд предшествовал игре, определял ее содержание. Ученый обратил внимание на то, что игра социальна по своему содержанию, поскольку дети отображают то, что видят вокруг, в том числе и труд взрослых [26, с.54].

Мысли Г.В. Плеханова получили развитие в трудах новых поколений ученых, прежде всего психологов и педагогов, которых волновал вопрос: всегда ли существовала игровая деятельность, предвзялая в жизни обучающегося последующую трудовую деятельность?

В психологии при изучении игры, так же как и при анализе других видов деятельности и сознания в целом, господствовал функционально-аналитический подход. При этом игра рассматривалась как проявление уже созревшей психической способности. Одни исследователи (К.Д. Ушинский – в России, Дж. Селли, К. Бюллер, В. Штерн – за рубежом) рассматривали игру как проявление воображения или фантазии, приводимой в движение разнообразными аффективными тенденциями; другие (А.И. Сикорский – в России, Дж. Дьюи – за рубежом) связывали игру с развитием мышления.

Большинство исследователей, занимавшихся описанием ролевых игр, повторяли в разной форме мысль Дж. Селли о том, что сущность ее заключается в выполнении какой-либо роли.

Все авторы, описывавшие или исследовавшие ролевую игру, единодушно отмечали, что на ее сюжеты решающее влияние оказывает субъективная реальность обучающегося.

Вопрос о том, что именно в окружающей действительности оказывает влияние на ролевую игру, является одним из самых существенных вопросов. Его решение может подвести к выяснению действительной природы ролевой игры, к решению вопроса о содержании ролей, которые берут на себя участники в игре.

Д.Б. Эльконин считал, что действительность, в которой живет и с которой сталкивается участник, может быть условно разделена на две взаимно связанные, но вместе с тем различные сферы. Первая – это сфера предметов (вещей) как природных, так и созданных руками человека; вторая – это сфера деятельности людей, сфера труда и отношений между людьми, в которые они вступают и в которых находятся в процессе деятельности [28, с.176]. Исследование психолога Н.В. Королевой убеждает в том, что ролевая игра

особо сензитивна к сфере деятельности людей и отношений между ними, что ее содержание является именно эта сфера действительности.

Как уже говорилось выше, игра имеет социальную основу. Ролевые игры и прежних лет, и сегодняшней жизни убеждают, что они связаны с миром взрослых. Одним из первых, кто доказал это положение, оснастив его научно-психологическими данными, был К.Д. Ушинский. В работе «Человек как предмет воспитания» К.Д. Ушинский определил игру, как посильный для ребенка способ войти во всю сложность окружающего его мира взрослых. Ролевые игры отражают окружающую социальную среду, дающую «...материал, гораздо разнообразнее и действительнее того, который предлагается игрушечной лавкой» [14, с.54].

Окружающая действительность чрезвычайно многообразна, и поэтому в игре находят отражение лишь отдельные ее стороны, а именно: сфера человеческой деятельности, труда, отношений между людьми. Исследования А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, Р.И. Жуковской показывают, что развитие игры происходит в направлении от игры предметной, воссоздающей действия взрослых, к игре ролевой, воссоздающей отношения между людьми.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр. Г.К. Селевко предлагает классифицировать педагогические игры по нескольким принципам [19, с.45], которые представлены на рисунке 2.

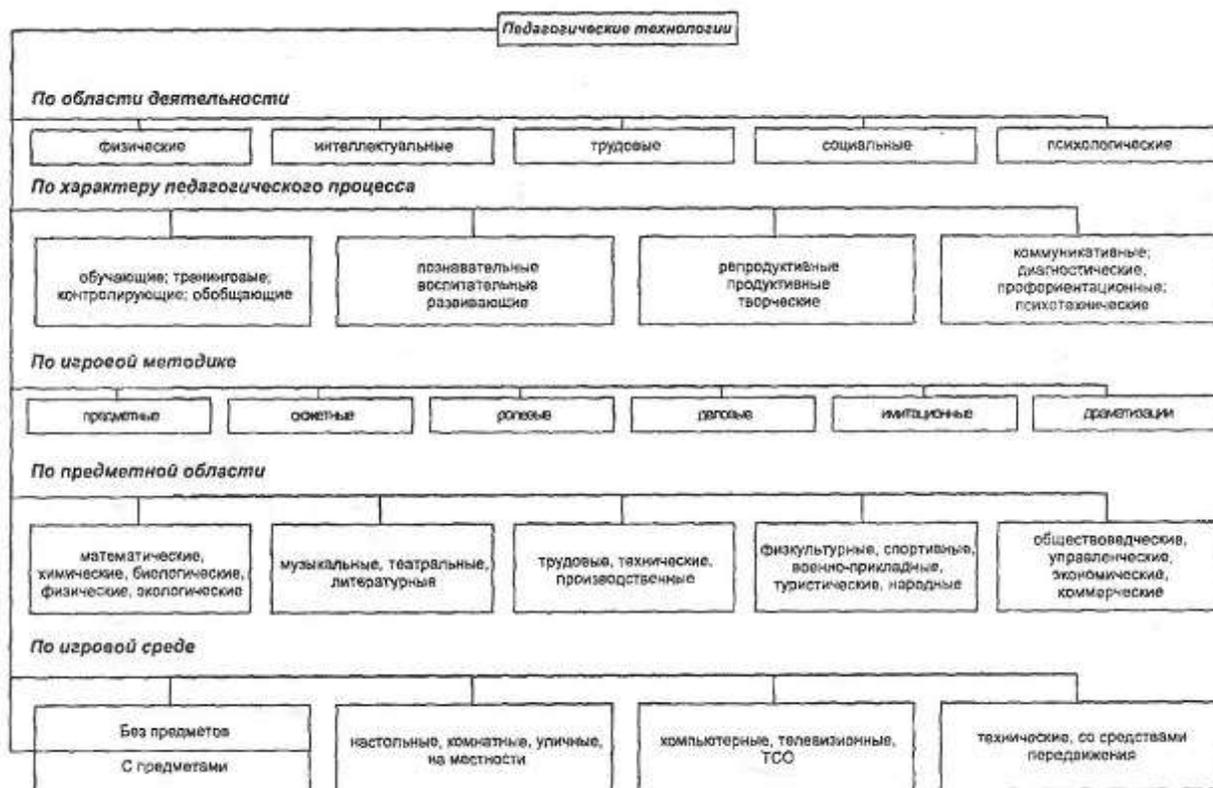


Рисунок – 2 Классификация педагогических игр по К.Г. Селевко

1. Деление игр по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

2. По характеру педагогического процесса:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие.

Согласно Селевко по характеру игровой методике педагогические игры делятся на: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры драматизации.

4. По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.

5. По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии: различают игры с предметами и без них,

настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, с различными средствами передвижения [23, с.109].

Таким образом, игровые технологии имеют множество классификаций, которые позволяют более глубоко и полно оценить эффективность и разнонаправленность данной педагогической технологии.

Н.К. Крупская во многих статьях говорила о значении игры для познания мира, для нравственного воспитания детей. Она считала, что самодеятельная подражательная игра, которая помогает осваивать полученные впечатления, имеет громадное значение, гораздо большее, чем что-либо другое. Ту же мысль высказывал А.М. Горький: «Игра- путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить» [21].

Игра – отражение жизни. В обстановке игры, которая создается воображением, много настоящего: действия играющих всегда реальны, их чувства, переживания подлинны, искренни.

Таким образом, рассмотрев проблему развития игровой деятельности в исследованиях отечественных и зарубежных психологов и педагогов, можно сделать вывод о том, что ролевая игра своеобразна и многогранна. Это способ вхождения участников игры в определенные условия окружающей действительности.

1.2 Учебные функции и структура ролевых игр.

В условиях обучения ролевая игра – это, прежде всего речевая деятельность, игровая и учебная одновременно. С позиции студентов ролевая игра - это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в определенных ролях. Целью ролевой игры является осуществляемая деятельность - игра, мотив лежит в содержании деятельности, а не вне нее. Учебный характер игры обучающимися не осознается. С позиции педагога ролевую игру можно рассматривать как форму организации учебного процесса. Для педагога цель игры - формирование и развитие навыков и умений студентов. Ролевая игра управляема, ее учебный характер четко осознается педагогом [4]. Применение ролевой игры в обучении - яркий пример двупланности, когда педагогическая цель скрыта и выступает в завуалированной форме.

Анализ литературы по применению ролевой игры в обучении показывает, что игра - явление полифункциональное. Рассмотрим, какие же функции она может выполнять.

Ролевую игру можно отнести к обучающим играм, поскольку она в значительной степени определяет выбор средств, способствует развитию навыков и умений, позволяет моделировать общение студентов в различных ситуациях другими словами, ролевая игра представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает обучающую функцию.

Трудно переоценить воспитательное значение ролевой игры и ее всестороннее влияние. Игра помогает сплотить коллектив, в активную деятельность вовлекаются застенчивые и робкие, и это способствует самоутверждению каждого в коллективе. В ролевых играх воспитывается дисциплинированность, трудолюбие, взаимопомощь, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, инициативность, найти оптимальное решение в определенных условиях. Практика доказывает, что участникам игры импонируют положительные роли [10, с.86].

Ролевая игра развивает у студентов способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она ориентирует студентов на планирование собственного поведения и прогнозирование поведения оппонента, развивает способность контроля за своими поступками, давать объективную оценку поступкам других. Следовательно, ролевая игра выполняет ориентирующую функцию.

Характеризуя ролевую игру, А.Н. Леонтьев подчеркивает, что противоречие и несоответствие между потребностью действия, у обучаемого, и невозможностью осуществить требуемые действием операции, может разрешиться в одном единственном типе деятельности – в игре. Также отметим, что, подростки стремятся к общению, к взрослости, а ролевая игра дает им возможность выйти за рамки своего контекста деятельности и расширить его. Обеспечивая осуществление желаний подростка, ролевая игра тем самым реализует компенсаторную функцию [5, с.43].

Таким образом, мы ясно видим преимущества применения игровой методики в учебном процессе. Данная методика может использоваться в совокупности с другими, не надоедает обучающимся и, включает все стороны образования, и воспитания личности с начала обучения. Все выше перечисленные функции представлены на рисунке 2.



Являясь Рисунок – 2. Функции ролевой игры

В структуре ролевой игры принято выделять следующие компоненты: роли, исходная ситуация, ролевые действия.

Первый компонент - роли. Роли, которые выполняют студенты на уроке, могут быть социальными и межличностными. Первые обусловлены местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональные, социально-демографические), вторые определяются местом индивида в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник и др.)

Подбор ролей должен осуществляться таким образом, чтобы формировать у обучающихся активную жизненную позицию, лучшие человеческие качества личности: чувство коллективизма, взаимопомощи и взаимовыручки и т. п.

Второй компонент ролевой игры - исходная ситуация - выступает как способ ее организации. При всем разнообразии определения понятия ситуации мы исходим из того, что при создании ситуации необходимо учитывать и обстоятельства реальной действительности, и взаимоотношения коммуникантов.

Третий компонент ролевой игры - ролевые действия, которые выполняют студенты, играя определенную роль. Ролевые действия как разновидность игровых действий органически связаны с ролью - главным компонентом ролевых игр - и составляют основную, далее неразложимую

единицу развитой формы игры. Они включают вербальные и невербальные действия, использование бутафории.

Чаще всего в учебном процессе используются умеренноконтролируемая ролевая игра, свободная и сценарная ролевые игры [4, с.121].

Умеренно контролируемая ролевая игра

Ролевая игра, при подготовке к которой участники получают общее описание своих ролей, на основе которого готовят свое индивидуальное ролевое задание. Проблема заключается в том, что особенности ролевого поведения известны только самому исполнителю. Остальным участникам важно догадаться, какой линии поведения придерживается партнер, и принять соответствующее решение о собственной реакции. Программа проведения игры разрабатывается педагогом, и обучающимся сообщается список всех типовых и проблемных ситуаций, в которых им предстоит принять участие. Все типовые и проблемные ситуации детально прорабатываются на занятиях, изучаются образцы диалогов, имеется возможность получить консультацию педагога по лексическому и грамматическому материалу.

Свободная ролевая игра

Ролевая игра, при подготовке к которой студенты получают обстоятельства общения. Эта игра служит развитию индивидуальных и групповых навыков самостоятельной работы по дисциплине. Студенты должны не только самостоятельно определить тему и разработать сценарий игры, но и подобрать соответствующий материал, произвести поиск информации, используя рекомендуемую литературу.

Сценарная игра

Чаще всего при работе с художественными текстами используется сценарная игра. При подготовке к сценарной игре студенты разрабатывают программу, сценарий под руководством педагога. Они подбирают языковое содержание определенных ролей в режиме индивидуальной, парной или групповой работы. В ходе подготовки к сценарной ролевой игре развиваются навыки коллективной учебной деятельности по созданию ее сценария, определению проблемных ситуаций, поиску дополнительной информации по теме. В ходе подготовки к данной игре педагог наглядно с помощью объяснения, заполнения разнообразных таблиц, постановки проблемных вопросов демонстрирует обучающимся методы работы с

текстом, обучая при этом поисковому, изучающему и ознакомительному чтению.

Обобщая сказанное выше, мы можем сделать выводы о том, что:

1. ролевая игра – ситуативно-управляемое упражнение, направленное на совершенствование вербальных навыков и развитие делового общения. Являясь специфической организационной формой обучения коммуникации, ролевые игры легко вписываются в структуру занятия.

2. важнейшим элементом игры является ситуация как воображаемый момент объективной реальности, в которой реализуется коммуникативная сторона общения собеседников в их типичных социальных ролях. Эти роли носят условный характер. Однако, проигрывая проблемные ситуации, обучающиеся получают возможность подготовиться к подобной ситуации в реальной жизни. Если в условиях проблемного обучения студенты решают проблемные задачи теоретически, то в ролевой игре они делают это практически, поскольку посредством определенной модели создается искусственная условная реальность, имитирующая действительность, на которой проверяются правильность решения или его поиск.

В ролевой игре партнеры вступают во взаимодействие, порой обсуждая те или иные проблемы и высказывая собственную точку зрения. Это может напоминать дискуссию, но ролевая игра коренным образом отличается от нее. Если в дискуссии проблема и пути ее разрешения просто обсуждаются, то в игре они не только обсуждаются, но и испытываются в «деле», воплощаясь в поступках и действиях игроков на основе создания имитационной модели.

Игра является методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности. Деловой игрой считают ограниченную в пространстве и времени активность человека по созданию нового отношения (нового переживания) к предмету изучения (исследования). Управление деловой игрой - это психолого-дидактическая система, которая основывается на следующих принципах, обеспечивающих оптимальное взаимодействие участников игры: сотрудничество, реализуемость, управление эмоционально-интеллектуальным фоном работы группы, совпадение оценок, перманентное управление деловой игрой, обязательность [5]. В зависимости от модификации деловой игры (имитационные, операционные, ролевые игры,

организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные игры и др.), могут быть введены различные типы ролевых позиций участников: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик (позиции, по содержанию работы в группе), организатор, координатор, интегратор, методолог, критик и т.п. [3].

Специфика обучающих возможностей деловой игры как метода активного обучения в сравнении с традиционными играми состоит в следующем:

1) «В игре воссоздаются основные закономерности движения профессиональной деятельности и профессионального мышления на материале динамически порождаемых и разрешаемых совместными усилиями участников учебных ситуаций».

Иными словами, «процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности руководителей и специалистов. Это достигается путем использования в деловых играх моделей реальных социальноэкономических отношений».

2) «Метод деловых игр представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по операционализации теоретических знаний, переводу их в деятельностный контекст. То, что в традиционных методах обучения «отдается на откуп» каждому учащемуся без учета его готовности и способности осуществить требуемое преобразование, в деловой игре приобретает статус метода... Происходит не механическое накопление информации, а деятельностное распрямление какой-то сферы человеческой реальности».

Указанные выше и многие иные особенности деловых игр обуславливают их преимущества по сравнению с традиционными методами обучения. В общем виде этот образовательный ресурс деловых игр усматривается в том, что в них моделируется более адекватный для формирования личности специалиста предметный и социальный контекст.

Конкретизировать этот тезис можно в следующем виде:

– игра позволяет радикально сократить время накопления профессионального опыта;

– игра дает возможность экспериментировать с событием, пробовать разные стратегии решения поставленных проблем и т.д.

– в деловой игре «знания усваиваются не про запас, не для будущего применения, не абстрактно, а в реальном для участника процессе информационного обеспечения его игровых действий, в динамике развития

сюжета деловой игры, в формировании целостного образа профессиональной ситуации»;

- игра позволяет формировать «у будущих специалистов целостное представление о профессиональной деятельности в ее динамике»;

- деловая игра позволяет приобрести социальный опыт (коммуникации, принятия решений и т.п.)

Психолого-педагогические принципы организации деловой игры включают [1]:

- принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства;

- принцип игрового моделирования содержания и форм

профессиональной деятельности; принцип совместной деятельности; принцип диалогического общения;

- принцип двуплановости.

Принцип двуплановости отражает процесс развития реальных личностных характеристик специалиста в «мнимых», игровых условиях; принцип проблемности содержания имитационной модели и научные сообщения процесса её развёртывания в игровой деятельности. Использование деловых игр способствует [6]:

- формированию познавательных и профессиональных мотивов и интересов;

- воспитанию системного мышления специалиста, включающее целостное понимание не только природы и общества, но и себя, своего места в мире;

- обучению коллективной мыслительной и практической работе, формированию умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений; воспитанию ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом.

Многие преподаватели в наше время ищут разнообразные формы построения и проведения занятий, которые отличаются от стандартных. Ежедневно педагог сталкивается с различными ситуациями, в которых он не может быть только исполнителем, а в каждом конкретном случае должен принимать самостоятельные решения, быть творцом учебно-воспитательного процесса. Педагогическая деятельность всегда предполагает творчество. Деловые игры является педагогическим средством и активной формой

обучения, которая интенсифицирует учебную деятельность, моделируя управленческие, экономические, психологические, педагогические ситуации и дает возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в дальнейшем. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать постоянный высокий интерес у обучающихся к содержанию предмета, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки [10].

1.3 Технология проведения ролевой игры

К педагогическим подходам организации игр необходимо отнести ряд следующих моментов.

1. Выбор игры. Он зависит от того, какова подготовка участников игры, какие задачи требуют своего разрешения, времени ее проведения и протяженности, наличия игровых аксессуаров, конкретной ситуации, сложившейся в группе (классе). Цель игры находится за пределами игровой ситуации, и результат игры может выражаться в виде внешних предметов и всевозможных изделий (модели, макеты и др.), «продуктами» новых знаний. Игра способна выступать средством получения чего-то, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью, игровое творчество и дух соревнования. В играх осуществляются цели следующих уровней, взаимосвязанных между собой: удовольствие от самого процесса игры. В этой цели отражена установка, определяющая готовность к активности, если она приносит удовольствие и радость; функциональная. Она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов и ролей; творческий характер игры. Он выражается в получении новых результатов.

2. Предложение игры. Главная задача при проведении игры - создать условия, обеспечивающие интерес у ее участников. В предложение игры входит объяснение ее правил и техники действий. Объяснение должно быть кратким и точным. Оно осуществляется перед началом игры. В объяснение входит название игры, рассказ о ее содержании и объяснении основных и второстепенных правил, в том числе различение играющих и значение игровых аксессуаров.

3. Оборудование рабочих мест проведения игры. Место игры должно подходить по размеру по числу играющих, быть безопасным, удобным для игры, не иметь отвлекающих факторов. Любой микромир игры требует своего архитектурного и смыслового решения, имеет игровой эстетический план,

отвечающий требованиям возраста и подготовки участников, их стремлению к решению поставленной задачи.

4. Разбивка на команды, группы, распределение ролей в игре. Игровая команда - коллектив обучающихся, созданный для проведения игры. При ее формировании необходимо учитывать индивидуально-психологические особенности участников, уровень их подготовки, совместимость и др. Ответственным моментом при проведении игры является распределение ролей.

Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение ролей не должно зависеть от пола, психофизиологических и психических особенностей и другие. При распределении ролей педагогу необходимо использовать следующие приемы: назначение на роль непосредственно взрослым или через старшего (капитана); выбор на роль капитана по итогам игровых конкурсов (лучший проект, сценарий и др.); добровольное принятие роли обучающимся; очередность выполнения роли в процессе игры.

Технология ролевой игры состоит из следующих этапов:

1. Этап подготовки. Подготовка ролевой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. Затем составляется план проведения игры. Педагог должен иметь общее описание процедуры игры и четко представлять характерные особенности действующих лиц.

2. Этап объяснения. На данном этапе идет ввод в игру, ориентация участников, определение режима работы, формулировка главной цели урока, а также необходимо обосновать обучающимся постановку проблемы и выбор ситуации. Выдаются заранее подготовленные пакеты необходимых материалов, инструкций, правил. При необходимости студенты обращаются за помощью к педагогу за дополнительными разъяснениями. Педагог должен настроить студентов на то, что нельзя пассивно относиться к игре, нарушать регламент и этику поведения.

3. Этап проведения – процесс игры. На этом этапе студенты разыгрывают предложенную им ситуацию, выполняя определенные роли.

4. Этап анализа и обобщения. По окончании игры педагог вместе с учащимися проводит обобщение, т. е. студенты обмениваются мнениями, что, на их взгляд, получилось, а над чем еще стоит поработать. В заключение педагог констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки,

формулирует окончательный итог урока. При анализе обращается внимание на соответствие использованной имитации с соответствующей областью реальной ситуации.

Технологическую схему ролевой игры можно представить следующим образом:

Таблица 1 – Технологическая схема ролевой игры

Этап подготовки	<ol style="list-style-type: none"> 1. Разработка сценария; 2. Составление плана; 3. Общее описание игры; 4. Характерные особенности действующих лиц
Этап объяснения	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ориентация участников; 2. Определение режима работы; 3. Формулировка главной цели; 4. Постановка проблемы; 5. Выбор ситуации; 6. Работа с пакетом документов; 7. Психологическая подготовка участников
Этап проведения	<ol style="list-style-type: none"> 1. Процесс игры
Этап анализа и обобщения	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вывод из игры; 2. Анализ, рефлексия; 3. Оценка и самооценка работы; 4. Выводы и обобщения; 5. Рекомендации

Проведение ролевой игры

Перед началом игры рекомендуется провести краткое обсуждение предмета, проблемы или типовых ситуаций, которые планируется разыгрывать. Это поможет участникам, с одной стороны, обнаружить более четкие взаимосвязи содержания игры с их практикой, с другой – лучше подготовит их к реалистичному исполнению ролей.

Важный этап – обсуждение с участниками смысла и задач ролевой игры и ее взаимосвязи с предыдущими частями тренинга. Далее тренер

переходит к выбору ситуации. Это может быть сценарий, разработанный им самим, – тогда важно его связать с содержанием предварительного обсуждения, показав, что в нем отражены типовые ситуации и проблемы. Можно задать содержание ролевой игры совместно с участниками. Для этого используются разные способы: например, мягкое рейтинговое голосование, если в ходе предварительного обсуждения список типовых проблем и ситуаций уже зафиксирован на флипчарте. Тогда каждый участник может проголосовать за несколько вариантов; выбирается тот, который получил наибольшее число голосов. Также можно попросить участников придумать ситуации для ролевой игры в малых группах и затем проиграть их (по числу групп). Если предполагается разыграть несколько ситуаций, лучше начать с более простой, чтобы участники разогрелись [34, с. 176].

После выбора ситуации необходимо организовать игру. Способ ее проведения зависит от формата, но на этом этапе важно, чтобы:

1. Были выбраны игроки;
2. Все участники (включая игроков) четко понимали роли и ситуацию;
3. Наблюдатели осознавали свою роль и знали, какие моменты им важно отслеживать.

Рекомендуется дать игрокам время, чтобы войти в роль, продумать стратегию и тактику своих действий. Однако перебарщивать не стоит, поскольку в этом случае теряется динамика тренинга. Поэтому хороший вариант – когда игроков выдвигают группы: тогда их подготовка осуществляется в рамках групповой работы. Либо, пока игроки готовятся и входят в роль, можно дать всем остальным участникам (наблюдателям) какое-либо задание.

Перед началом игры важно задать регламент или предупредить, когда и как тренер может прервать ее. Тренер не вмешивается в ход игры, а также мягко пресекает возможные попытки наблюдателей отвлечь игроков на обсуждение. Целесообразно остановить игру в следующих случаях:

1. Истек отведенный регламент, и тренер считает, что материала для обсуждения достаточно;
2. Тема уже достаточно раскрыта, и игроки начали повторять одни и те же действия;
3. Участники сами просят остановить игру;
4. Ролевая игра превращается в фарс.

Организация обсуждения и анализа ролевой игры

Обсуждение – важнейший элемент ролевой игры, иногда даже более значимый, чем сама игра. В его рамках решается целый комплекс задач.

Есть две стратегии построения обсуждения ролевой игры:

1. Обсуждение с акцентом на чувства и эмоции играющих. В этом случае тренер просит участников вспомнить слова, действия, ситуации, которые вызвали положительные либо отрицательные эмоции, и затем анализирует, почему так произошло. Такое обсуждение помогает участникам осознать, какие эмоции вызывают те или иные способы действия и почему.
2. Обсуждение с акцентом на логику, причинно-следственные связи. Тренер делает акцент на выявление и анализ фактов, рациональную формулировку проблем и поиск их решения.

Основные этапы типовой последовательности выстраивания обсуждения представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Основные задачи выстраивания обсуждения

Задачи	Действия тренера
Выведение игроков из ролей	Дать исполнителям ключевых ролей возможность высказаться первыми, при обсуждении их действий употреблять не реальные, а игровые имена (подчеркивая, что они играли роли, а теперь обсуждаются действия ролей, а не участников тренинга), сохранять позитивную атмосферу, пресекать неконструктивные комментарии и нападки других участников
Снятие эмоционального напряжения, тревожных состояний (при необходимости)	Осуществлять эмоциональную поддержку игроков, обеспечивать конструктивную атмосферу при обсуждении, баланс положительной обратной связи. При необходимости подчеркивать, что смысл игры не в обсуждении действий тех или иных участников, а в анализе возможных действий в той или иной ситуации, позволяющем сделать выводы для улучшения практической деятельности.

Сбор материала для последующего анализа и выводов	Внести ясность в события на уровне фактов (сформировать единое мнение относительно того, что происходило в ролевой игре, какие результаты были достигнуты, какие действия осуществлялись), устранить недоразумения и ошибки связанные с разным пониманием и восприятием событий,
	интерпретировать события с точки зрения реальных участников.
Анализ ролевой игры через призму поставленных задач	Соотнести полученный в ролевой игре результат с первоначальными целями. Проанализировать, почему события происходили так, а не иначе. Выявить технологии и способы действия, продемонстрированные игроками: установки, чувства и перемены, произошедшие с участниками в ходе ролевой игры.
Формулирование практических выводов из ролевой игры и способов их применения на практике	Выводы могут касаться как технологий, техник и навыков, так и развития представлений участников. Поэтому важно не только выяснить, какие способы более эффективны, но и обсудить, как представления участников влияют на их действия.
Развитие у участников навыков рефлексии, анализа, самонаблюдения	Организуя обсуждение и анализ ролевых игр, тренер может применять вполне определенные техники: <ol style="list-style-type: none"> 1. Техники организации рефлексии; 2. Различные техники анализа 3. Техники отстранения от эмоций в ходе анализа <p>Это дает участникам пример того, как может проводиться анализ ситуации. К тому же они могут освоить и использовать эти техники в своей деятельности.</p>

Независимо от того, как будет построено обсуждение, важно соблюдать правило: первым дается слово игроку, игравшему основную роль, или, как ее называют в специальной литературе, роль протагониста. Это принципиально важно, поскольку позволяет гораздо эффективнее организовать выход игрока из роли и не допустить нарастания эмоционального напряжения. Особенно это необходимо в случае, когда игрок действовал не так успешно, как ему бы хотелось. Получив слово, он может высказаться и изложить свою позицию, дать оценку происходящего первым. Иначе есть опасность, что другие участники начнут высказываться критически и у протагониста, во-первых, будет нарастать напряжение, во-вторых, возникать постоянное желание прервать говорящего,

прокомментировать свои действия и поспорить с ним по поводу его замечаний.

Далее рекомендуется дать слово участникам, находившимся в позиции наблюдателей, и только потом – исполнителю роли, называемой в специальной литературе антагонистом.

Это позволит хотя бы частично сделать наблюдателей участниками ролевой игры. Так, например, они могут обсудить свое видение того, какой результат был достигнут, какие действия протагониста были эффективны, что можно сделать лучше. Только потом исполнитель роли антагониста «раскрывает карты»: говорит о том, какую роль играл, что чувствовал, как на нем отражались действия протагониста. Тем самым наблюдатели тоже раскрывают свои представления, высказывают предположения, и теперь можно проверить, насколько они были правы.

Тренеру рекомендуется высказывать свое мнение только после того, как обсуждение практически закончилось и все участники озвучили свои мысли. Это дает возможность учесть высказанные мнения, сделать обобщение, прокомментировать наиболее важные для участников моменты.

При реализации игр в педагогической практике необходимо помнить следующее:

1. Игры следует использовать только там, где они действительно необходимы. Например, получение целостного опыта будущей профессиональной деятельности, развернутой во времени и пространстве.

2. К разработке игры необходимо подходить системно, учитывая ее влияние на другие виды учебной работы с обучающимися, а также на реакцию других педагогов. Она может быть неадекватной. На этапе разработки игры реализуются следующие психолого-педагогические принципы: имитационное моделирование содержания профессиональной деятельности, конкретных условий и динамики производства; воссоздание проблемных ситуаций типичных для данной профессиональной деятельности. Ситуации создаются на основе системы игровых заданий [39, с.82].

К положительным сторонам применения игр в педагогическом процессе можно отнести следующие: обучающиеся испытывают удовольствие, есть высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения; происходит подготовка к профессиональной деятельности, формируются знания, умения и навыки, то есть обучающиеся учатся применять свои знания; после игровое обсуждение способствует закреплению знаний; достигаются комплексные педагогические цели: образовательные, воспитательные и развивающие.

К отрицательным сторонам использования игр в процессе обучения можно отнести: высокая трудоемкость подготовки к занятию (для педагога); не все педагоги владеют умением проводить игры; большая напряженность для педагога, так как он сосредоточен на непрерывном творческом процессе и должен быть одновременно и актером (обладать актерскими данными) и режиссером в течение всей игры; сами обучающиеся могут быть не готовы к работе с игровыми технологиями; игры требуют много времени и порой специального изменения расписания занятий [2, с.109].

Игровые технологии могут быть реализованы при преподавании любой предметной области и для выработки практических и социальных навыков.

Выводы по первой главе

Игра является одним из методов активизации творческой деятельности обучающихся, формированию ими собственной профессиональной «Яконцепции», реализации профессионально-игровых задач в учебном процессе.

В литературе нет единого мнения по вопросам о сущности игры и методике ее конструирования, как нет и общепринятого представления о структуре игры, хотя многие структурные элементы являются общими при разных подходах.

Психолого-педагогические принципы организации ролевой игры включают:

- принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства;

- принцип игрового моделирования содержания и форм

профессиональной деятельности; принцип совместной деятельности; принцип диалогического общения;

- принцип двуплановости.

Ролевая игра имеет свою структуру, в некоторых случаях структура различна, но в основном имеются обязательные общие этапы, такие, как: имитационная модель, игровая модель, цели игры, сценарий, распределение ролей, правила игры и подведение итогов.

Вот уже несколько десятилетий этот метод активно используется во всем мире для обучения серьезных и взрослых людей. Этот метод имеет серьезные

преимущества по сравнению со многими другими методами обучения. Участие в играх может дать не только знания, но и бесценный опыт, который в условиях размеренного существования надо приобретать годами. Кроме того, с помощью деловых игр можно учить и учиться не только тому, как и почему надо работать, можно тренировать такие важные для успешной работы качества, как коммуникативность, лидерские качества, умение ориентироваться в сложной, быстро меняющейся ситуации. Можно проигрывать стрессовые и критические ситуации, можно тренировать не только отдельных людей, но и команду. Учить быть командой.

Таким образом, ролевые игры являются педагогическим средством и активной формой обучения, которая интенсифицирует учебную деятельность, моделируя управленческие, юридические, психологические, педагогические ситуации и дает возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в дальнейшем.

ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

2.1. Анализ применения игровых технологий в учебном процессе ГБПОУ «Мишкинский профессионально- педагогический колледж»

Объектом исследования является Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение ГБПОУ «Мишкинский профессионально-педагогический колледж», расположенного по адресу: 641040 Курганская область, р.п. Мишкино, ул. Павших борцов, 4 (корпус 1 отделение ПССЗ), ул. Заводская 28 (корпус 2 отделение ПКР)

Сокращенное наименование образовательной организации:
ГБПОУ «МППК».

Дата создания образовательной организации: 24.12.2002г.

Учредитель колледжа: Курганская область. Полномочия Учредителя осуществляет Департамент образования и науки Курганской области, расположенное по адресу: 640000, г. Курган, ул. Ленина, 35. Телефон - 8(3522)4614-41. Сайт: <http://don.kurganobl.ru/>. Электронная почта: mail@don.kurganobl.ru.

По программам подготовки специалистов среднего звена:

44.02.01 Дошкольное образование

44.02.02 Преподавание в начальных классах

35.02.16 Эксплуатация и ремонт сельскохозяйственной техники и оборудования

35.01.13 Тракторист-машинист сельскохозяйственного производства

43.01.09 Повар, кондитер

09.05.02 Прикладная информатика (по отраслям)

09.02.06 Сетевой и системное администрирование

19.02.10 Технология продукции общественного питания

35.02.07 Механизация сельского хозяйства

35.02.08 Электрификация и автоматизация сельского хозяйства

39.02.01 Социальная работа

16675 Повар

19205 Тракторист-машинист сельскохозяйственного производства

18880 Столяр строительный

ГБПОУ «Мишкинский профессионально-педагогический колледж» организует подготовку, переподготовку, повышение квалификации по вторым профессиям по очной, заочной, дистанционной формам обучения без отрыва от производства, индивидуально и экстерном на платной основе в соответствии с Законом «Об Образовании РФ».

Рабочая программа учебной дисциплины «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС СПО по специальности 09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям), укрупненная группа 090000 Информатика и вычислительная техника.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в подготовке студентов по специальностям среднего профессионального образования.

Дисциплина «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» входит в профессиональный учебный цикл, общепрофессиональные дисциплины.

В результате освоения учебной дисциплины студент должен уметь:

1. использовать нормативно-правовые документы в профессиональной деятельности;
2. защищать свои права в соответствии с гражданским, гражданскопроцессуальным и трудовым законодательством;
3. анализировать и оценивать результаты и последствия деятельности (бездействия) с правовой точки зрения.

знать:

1. основные положения Конституции Российской Федерации;
2. права и свободы человека и гражданина, механизмы их реализации;

3. понятие правового регулирования в сфере профессиональной

деятельности;

4. законодательные, иные нормативные правовые акты, другие документы, регулирующие правоотношения в процессе профессиональной деятельности;

5. организационно-правовые формы юридических лиц;

6. правовое положение субъектов предпринимательской деятельности;

7. права и обязанности работников в сфере профессиональной деятельности;

8. порядок заключения трудового договора и основания для его прекращения;

9. правила оплаты труда;

10. роль государственного регулирования в обеспечении занятости

населения;

11. право социальной защиты граждан;

12. понятие дисциплинарной и материальной ответственности работника;

13. виды административных правонарушений и административной

ответственности;

14. нормы защиты нарушенных прав и судебный порядок разрешения споров. Рекомендуемое количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины: максимальной учебной нагрузки студента - 110 часов, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки студента – 48 часов, самостоятельной работы студента – 62 часа.

Самостоятельная работа студента (всего) в том числе: подбор, изучение и анализ нормативно – правовых актов; правовое регулирование юридических отношений; изучение реорганизации, ликвидации и банкротства юридических

лиц; виды гражданско-правовых договоров; исполнительное производство; изучение и анализ рынка занятости, социальной поддержки граждан 62

Итоговая аттестация в форме дифференцированный зачёт

В настоящее время ГБПОУ «Мишкинский профессионально-педагогический колледж» нуждается в такой организации учебной деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к профессиональной деятельности каждого студента, внедрение различных инновационных программ, реализацию принципа гуманного подхода к студентам.

Поэтому в ГБПОУ «Мишкинский профессионально-педагогический колледж» особую актуальность приобретает поиск новых технологий, способствующих становлению личности будущего специалиста, развитию его профессиональной компетентности и нравственности, умения быстро разрешить проблемную ситуацию, и позволяющих овладеть высоким уровнем организационных и коммуникативных умений.

Показателями анализа применения игровых технологий в процессе экономического образования студентов Мишкинского профессиональнопедагогического колледжа явилось анкетирование.

В исследовании принимали участие студенты третьих курсов по специальности «Прикладная информатика» группа ПИ-310 и группа ПИ-320 в количестве 47 человек.

В практике использовать три уровня подготовки студентов к юридической деятельности: низкий, средний, высокий.

Низкий уровень характеризуется отсутствием интереса к юридической деятельности. Студенты не стремятся участвовать в деятельности. Теоретические знания усвоены слабо, студенты не могут применить их при анализе ситуаций, решении задач, выполнении практических работ. Студенты слабо представляют себе перспективы. Отсутствует инициативность, самостоятельность и готовность к риску, уровень организаторских способностей невелик.

Средний уровень свидетельствует о невысокой заинтересованности студентов в изучении правовых дисциплин и практическом осуществлении деятельности. Студенты усвоили теоретические знания на хорошем уровне и способны применить их при выполнении практических работ, решении задач под руководством преподавателя. К самостоятельному получению

юридических знаний не стремятся. Деловые качества развиты на среднем уровне.

Высокий уровень характеризуется сформированностью у студентов познавательного интереса к изучению юридической деятельности и мотивов трудовой деятельности. Студенты имеют глубокие знания по основам права, у них сформированы некоторые практические умения, а также развиты такие качества, как инициативность, ответственность, готовность к риску, коммуникабельность, самостоятельность, предприимчивость, целеустремленность.

Первый этап исследования позволил определить наличие у студентов, исходный уровень правовых знаний, специальных умений.

Определение заинтересованности студентов в изучении правовых основ профессиональной деятельности и готовности к усвоению специальных знаний и умений и овладению этой деятельностью осуществлялось на в ходе беседы и анкетирования.

Результаты тестирования студентов позволили сделать следующий вывод: большинство опрошенных студентов (89%) согласились с необходимостью специальной подготовки для тех, кто планирует заниматься профессиональной деятельностью; юридические знания нужны большинству опрошенных студентов (89% студентов 1 группы, и 94% - 2 группы).

Многие студенты (70% 1 группы и 55% 2-й) зарабатывают деньги самостоятельно, работая в фирмах (во внеурочное время) и помогая родителям. Работа по найму в будущем является более предпочтительной только для 24% студентов 1 группы и 40% 2 группы. Будущие выпускники считают юридические знания необходимыми для дальнейшей жизни и считают, что они помогут в профессиональном самоопределении и реализации собственных возможностей в условиях рыночной экономики.

Уровни сформированности у студентов когнитивного компонента диагностировались такими методами как устный и письменный опрос, тестирование, решение задач, письменные контрольные работы, защита рефератов.

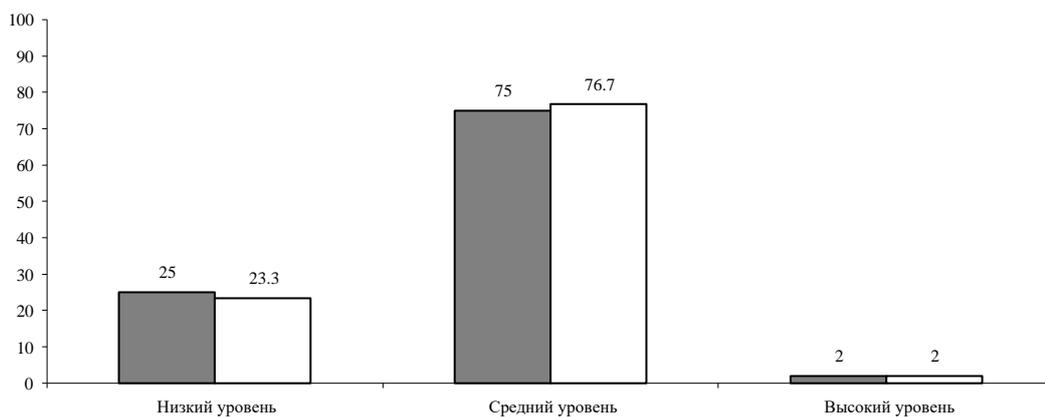


Рисунок - 1 Уровни сформированности когнитивного компонента у студентов

Диагностика уровней сформированности у студентов деятельностного компонента (умения разбираться в законодательных актах, решать правовые задачи и др.) проводилась методом самооценки, в ходе решения задач, выполнение практических заданий и проектной работы.

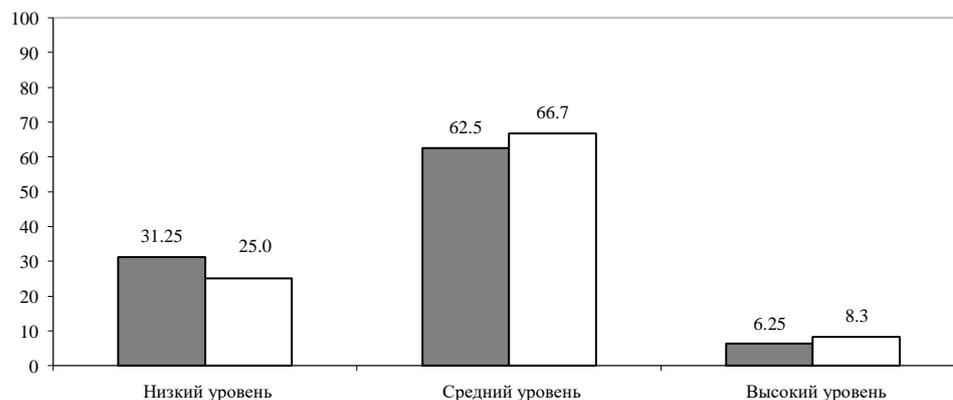


Рисунок- 2. Заинтересованность в изучении правовых основ профессиональной деятельности

Уровень сформированных знаний (когнитивный компонент), умений (деятельностный компонент) и профессионально важных качеств личности

(личностный компонент) у студентов 1 группы превышает соответствующие показатели в 2 группе.

Средний уровень знаний у студентов 2 группы, что говорит о частично систематизированных умениях (деятельностный компонент) и профессионально важных качествах личности, студенты менее эффективно способны решать учебнопрофессиональные задачи.

Цель исследования - определить применяются ли на учебных занятиях в учебном процессе игровые технологии.

Результаты исследования:

Всего 40% опрошенных студентов считают, что существующая система оценки знаний достаточно объективна и справедлива, 32% респондентов говорят о несправедливой оценке их знаний рис.3:

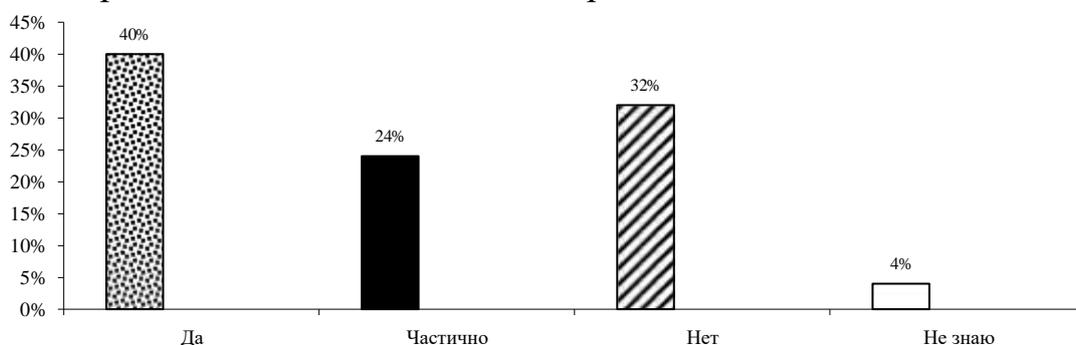


Рисунок 3 – Отношения к существующей системе оценки знаний

Такой результат, является низким показателем.

На вопрос «Удовлетворены ли Вы содержанием образовательной программы, методами обучения?» большинство студентов (76%) отметили неудовлетворенность методами обучения рис.4:

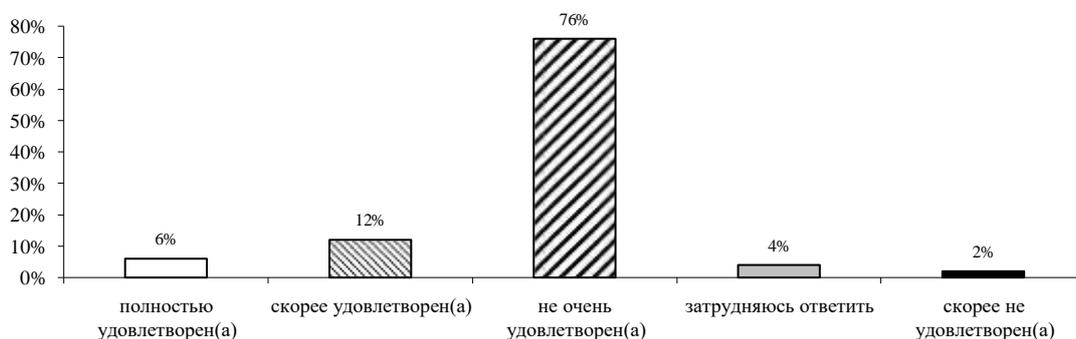


Рисунок 4 – Отношение студентов к содержанию образовательной программы и методами обучения.

Большинство студентов (84%) отметили, что на их занятиях не применяются игровые формы обучения. Это отражается на качестве усвоенного материала рис.5.

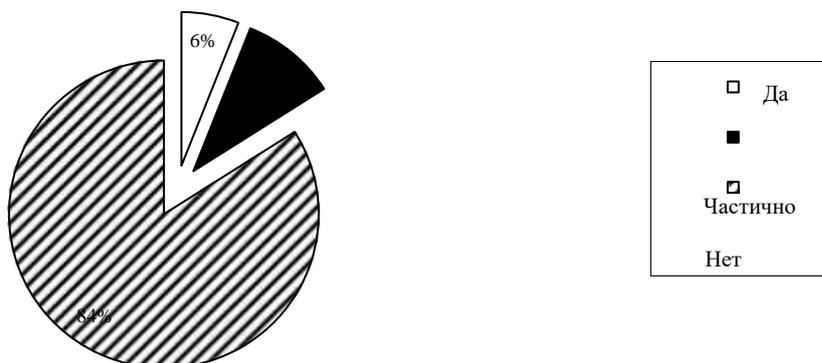


Рисунок 5 – Показатели применения игровой формы обучения на занятиях

Ответ на следующий вопрос «Как Вы считаете с помощью игровых форм обучения учебный материал усваивался быстрее?» дал хороший результат, большинство студентов (90%) считают, что с применением игровых технологий учебный материал будет усваиваться быстрее рис.6:

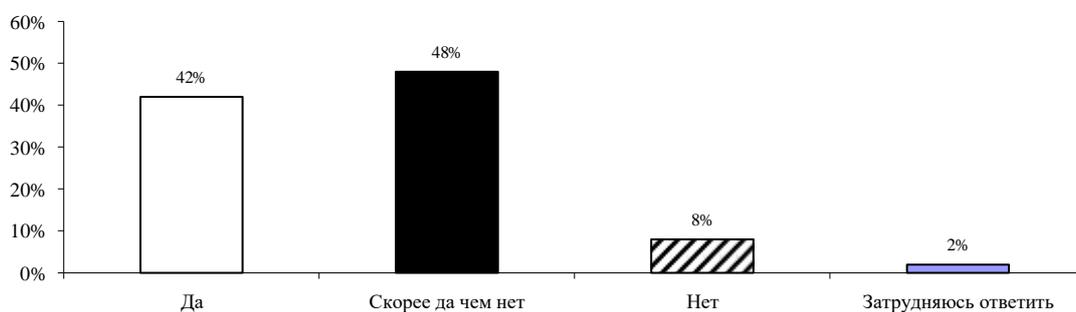


Рисунок 6 – Отношение к игровым методам обучения на учебных занятиях

Также студенты положительно отнеслись к применению на своих учебных занятиях игровых форм обучения, об этом свидетельствуют варианты ответов рис.7:

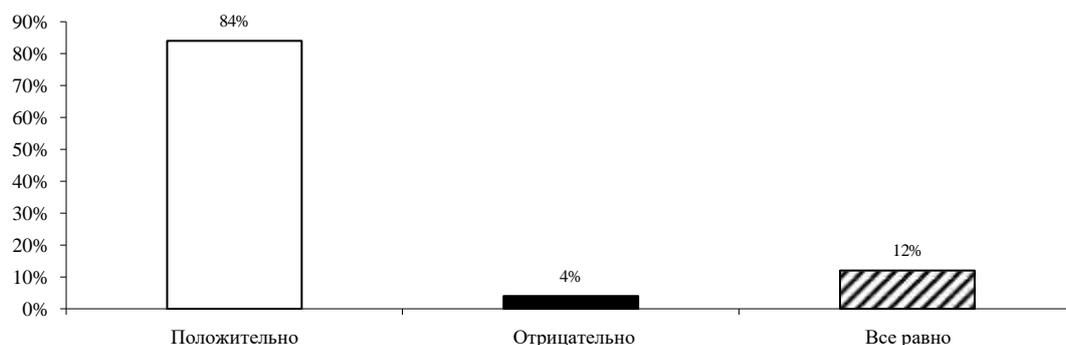


Рисунок 7 - Отношение к применению на учебных занятиях игровых форм обучения

Таким образом, можно отметить, что почти все студенты (45 чел.) дали положительные ответы на вопрос применении на учебных занятиях игровых методов обучения.

Подводя итог, отметим, что в учебном процессе по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» игровые технологии используются крайне редко, что влияет на процесс освоения студентами профессиональных знаний, умений и навыков.

2.2 Разработка плана-конспекта занятия с применением ролевой игры «Выборы»

Конспект учебного занятия с применением ролевой игры «Выборы» в процессе изучения дисциплины «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» в условиях ГБПОУ «Мишкинский профессионально педагогический колледж»

Тема: «Выборы»

Цель:

1. Обучающая: обучение поведенческим навыкам в различных житейских ситуациях, имеющих юридический смысл.

2. Развивающая: развитие умений применять правовые знания в реальной , способствовать развитию у студентов умения анализировать материал, рассуждать, аргументировать свою точку зрения.

3. Воспитательная: воспитать политическую и правовую культуру у студентов.

Задачи:

- повысить уровень знаний в правовых аспектах;
- усвоение основ избирательного права и избирательного процесса;
- изучение механизмов функционирования субъектов избирательного процесса и технологии проведения выборов.

Форма обучающего мероприятия: ролевая игра.

Методы проведения обучающего мероприятия: объяснение, беседа, демонстрация, игра.

Оборудование: учебная аудитория, аудитория оборудованная компьютерами. мебель (столы, стулья), канцелярские принадлежности (ручки, карандаши), чистые листы, протоколы голосования, урны для голосования.

Формы организации познавательной деятельности: индивидуальная, групповая.

Ключевые слова: выборы, избирательная комиссия, пресс-центр, центр общественного мнения, независимые наблюдатели, технический центр, кандидаты.

Продолжительность тренинга: 3 учебных часа (135 мин).

Сценарий проведения занятия:

1. Организационная часть (3 мин): приветствие, проверка присутствующих.

2. Вводная часть (25 мин): ознакомление с темой занятия, целью и задачами предстоящей работы, знакомство с педагогом (ведущим тренинга), мозговой штурм.

Игра «Мозговой штурм»

В игре «Мозговой штурм» учащиеся выделяют все, что необходимо для проведения выборов (депутаты с предвыборными платформами; агитация; комиссия по подсчету голосов; листовки для тайного голосования и т.п.).

Задание группам: подготовить предвыборные платформы, которые бы представляли интересы всех жителей города.

Выборы: Группы представляют предвыборные платформы кандидатов в депутаты. Затем проводится тайное голосование; подсчет голосов; объявление результатов голосования.

Прогноз: Ведущий организует групповое обсуждение: «Что мы увидим после года работы нашего депутата в Госдуме?».

Итоги игры: Подводя итоги, психолог воспроизводит логику игры, акцентируя внимание на ключевых моментах, говорит о ценности совместной деятельности. Во время итогового обсуждения у участников есть возможность сказать, какой этап был для них наиболее важным, было ли что-то, что их удивило, заставило задуматься.

Игра - знакомство:

все участники, включая ведущего, располагаются по кругу. Ведущий рассказывает о себе, своей профессиональной деятельности и личных ожиданиях от тренинга, просит участников представиться так, как они хотели бы называть себя во время игры (для простоты запоминания легче сделать бейджики для всех участников в которые вписываются их имена). Так же участники рассказывают о своем отношении к выборам, опытом участия в них.

Принятие правил работы: ведущий кратко объявляет правила работы и объясняет их значение:

- говорящего может прервать только ведущий, никто из участников не перебивает говорящего товарища;
- желающий высказаться поднимает руку и отвечает, когда ему позволяет ведущий;
- не давать оценок другим участникам;
- вся личная информация, сообщенная на тренинге является закрытой.

Ролевая игра «Выборы» (90 минут)

Для проведения игры необходимо подготовить : мебель (столы, стулья), канцелярские принадлежности (ручки, карандаши), чистые листы, протоколы голосования, урны для голосования.

Студентам озвучивается план и ход игры, сроки выдвижения кандидатов. Необходимо распределить роли : избирательная комиссия, пресс-центр, центр изучения общественного мнения, независимые наблюдатели, технический центр.

Происходит выдвижение кандидатов. Каждая группа может выдвинуть 1 и более кандидатов. Допускается самовыдвижение, в таком случае необходимо собрать подписи, не менее 30. Производится регистрация кандидатов, выдаются удостоверения установленного образца. Центр изучения общественного мнения в этот период проводит социологический опрос среди студентов. Каждый кандидат разрабатывает свою избирательную программу.

Происходит предвыборная борьба между кандидатами, дебаты. Избирательная комиссия производит подсчет голосов и оформляет протоколы голосования, которые подписывают председатель избирательной комиссии, наблюдатели.

После подведения итогов голосования, проводится круглый стол для всех участников игры: оглашаются результаты голосования; высказывают свое мнение участники игры, оценивая проведенные мероприятия, свое собственное участие в ней; высказывают предложения по совершенствованию правил игры.

Подведение итогов игры. Рефлексия (17 мин).

- 1) Студентам предложено написать эссе “Зачем я иду на выборы”
- 2) Участники отвечают на вопросы и высказывают свою точку зрения:
 - С какими чувствами вы заканчиваете нашу встречу?
 - Что нового и полезного для себя вы вынесли по итогам работы?
 - Что больше всего понравилось/не понравилось?
 - Доволен ли ты своей работой на игре?

2.3. Рекомендации по разработке и применению ролевых игр

Ролевая игра, если применять ее на занятиях, несет в себе уникальные возможности. Форм проведения таких игр может быть множество: любая бытовая ситуация – в больнице, в магазине, в суде, -может быть обыграна и обговорена. Разумеется, проведение ролевой игры не происходит спонтанно, а требует подготовки. Можно выделить несколько этапов:

-подготовительный, на котором определяются цели, задачи; утверждается состав игроков, происходит распределение ролей, обсуждается список возможных вопросов и пр.

-игровой: подразумевает, непосредственно, проведение игры во время занятия;

-заключительный, на котором подводятся итоги игры, выслушивается мнение жюри;

-этап анализа результатов игры, на котором игроки между собой обсуждают полученный результат, оценивают свою деятельность, определяют достижение\не достижение поставленной цели. Игра должна нацеливать учащихся на изучение дисциплины, студенты, как предполагается, должны в результате проведения игры проявить интерес к качественному выполнению отведенной ему роли, добросовестно отнестись к предполагаемому мероприятию. Ролевая игра должна быть интересно всей аудитории, только в этом случае можно надеяться на установление благоприятной атмосферы в коллективе, на ее качественную организацию и достижения поставленных целей и задач. Педагог, в первую очередь, сам должен понимать значимость ролевой игры, а не проводить ее только по той причине, что ему хочется разнообразить учебный процесс. Ролевая игра должна быть эффективной, тогда будут достигнуты наивысшие результаты освоения учебного предмета и конкретной темы. Нами были выработаны следующие рекомендации к проведению ролевой игры в работе со студентами:

1. Функцию ролевой игры и ее место в учебном процессе, форму проведения, а также время, которое необходимо для проведения игры, определяет преподаватель. Форма проведения управления определяется преподавателем, исходя из:

-содержания самой игры;

-характера ситуационных задач, вопросов включенных в игру;

-степени подготовленности студентов;

-количества участников ролевой игры.

2. В ролевой игре должен отрабатываться материал, работа над которым ведется в аудитории в данный момент, а также должны использоваться из других тем с целью повторения. Выполнение ролевой игры должно осуществляться на материале, определяемом темой и ситуацией.

3. Организуя игру, необходимо вовлечь в нее как можно больше студентов группы.

4. В ролевой игре следует учитывать психологические особенности студентов.

5. Преподаватель должен внимательно следить за процессом игры, вести контроль действий своих студентов, но, при этом, не мешать студенту проявить себя, а лишь, когда это будет нужно, при возникновении у

обучающихся каких-либо затруднений, давать им нужные рекомендации и советы.

6. В ходе ролевой игры преподаватель не исправляет ошибки студентов, однако рекомендуется ошибки незаметно фиксировать с целью их систематизации последующей коррекции.

7. Организуя практическую деятельность с применением ролевой игры, рекомендуется применять наглядные средства изобразительности по теме занятия, музыкальный материал, презентации и другие средства компьютерных технологий. Педагог, организующий деятельность, несет ответственность за техническое оснащение занятия; он должен заранее продумать наличие презентации и презентуемого материала. Преподаватель должен вести контроль за исполнением хода игры, контролировать время ее проигрывания, оказывать учащимся помощь, если возникают сложности. Он не должен комментировать каждую ошибку, но разбирать ее потом – по окончании занятия, когда будут подводиться итоги.

Как мы уже говорили выше, при подготовке к организации ролевой игры необходимо заранее распределить роли и обсудить непонятные моменты, если таковые возникают. Аудитория студентов под контролем педагога обсуждает распределение ролей, проблемных вопросов, устанавливает цели и задачи, на достижение которых должно быть направлено занятие. Для участия в ролевой игре требуется наличие творческого потенциала. Собственно, он и развивается в процессе проигрывания ролевой игры. Этапы проведения занятия с применением ролевой игры должны быть тщательно продуманы – необходимо решить, какую манипуляцию студенты будут выполнять первой, какую второй, когда они задают вопросы. Поскольку целью историко-правовых дисциплин является знакомство с основными нормативными документами различных эпох, таких как уголовный, гражданский кодексы, которые использовались в зарубежных странах или в России на протяжении длительной истории. Очень часто изучение документов посредством знакомства с ними в хрестоматийных материалах, вызывает отторжение студенческой аудитории. С целью усиления эмоционального эффекта рекомендуется отказаться от простого решения задач, когда используются задачи, взятые из учебника или пособия и по хрестоматии – студенты их решают, и вместе с этим, используется ролевая игра. Условия и форма проведения ролевой игры задают субъектов и предмет спора в игры как таковой. Это необходимо для понимания дальнейшего изложения, поскольку ролевые игры являются, в первую очередь, играми. Первый момент принято называть «игровым отношением». Оно появляется, когда происходит

разделение самого игрока и его игрового представителя. Когда одни студенты начинают называть себя «судьями», а другие – «истец», «ответчик», «присяжные», «свидетели», «эксперт».

Игровое отношение возникает, когда в сознании человека удерживаются обе действительности: «серьезной жизни» и собственно мира игры, в котором человек существует через своего игрового представителя (через роль). Следующий принципиальный для игры момент - в игру обязательно играют несколько игроков. Еще одной принципиальной особенностью игры является конечность, которая понимается в предельном смысле – относительно жизни и действия. Поскольку ролевая игра позволяет обеспечить для участников опыт драматического проживания проблемной деятельности ситуации, который сразу же после игры, в процессе рефлексии, становится предметом тщательного разбора и материалом для следующего шага в определении ценностного ориентира и результативности знания основ правовой культуры. В этом смысле ценность именно игры в том, что к игровому факту (случившемуся в игре) нельзя относиться теоретически –раз это произошло в игре, то при определенных условиях это же может случиться и в жизни, независимо от того, предполагали или нет участники ситуации такой поворот событий. В конструкцию ролевой игры сознательно закладываются средства различной эффективности (ознакомление с текстом закона РФ, представление ситуации и оглашение принятого решения судьей, беседа, ролевая игра, дискуссия и др.) –как возможности стимулирования определенных действий студентов (участников ролевой игры). Вместе с игровыми элементами, замыкающими конструкцию передачи определенных средств участникам игры, является задание. Определение уровня остаточного знания –после игровая рефлексия. Самостоятельно рассматриваются ситуации, где определяется правовое поле и возможные варианты выхода из сложившейся жизненной ситуации. Необходимо составлять модель игры, которая указывает на некоторую действительную конфликтную ситуацию.

Ознакомившись с основаниями, участники игры переносят из действительной ситуации в модель, и затем показав их недостаточность, игротехник может ввести иные основания модели –и через это ее изменяет, адаптируя к социальному уровню участников ролевой игры.

Выводы по второй главе

Результаты первого этапа показали равно удовлетворительно низкий уровень качества правовых знаний обучающихся 1 и 2 групп. На основании полученных данных нами был сделан вывод о недостаточной эффективности системы преподавания дисциплины правовое обеспечение профессиональной деятельности. Формирующий этап работы показал, что правовые знания обучающихся улучшаются средствами ролевых игр, которые характеризуется следующими общими чертами: -жизненность и типичность конкретной ситуаций, рассматриваемых в ролевых играх, наличие обстановки, в условиях которой необходимо проводить анализ проблемной ситуации и принимать решения; отсутствие полной информации, принятие решения в условиях неопределенности, риска или противодействия, невозможность полной формализации задачи;-наличие конфликтности и скрытых резервов;-динамичность процесса управления, возможность влияния принятых ранее решений на изменение обстановки в последующие моменты;-наличие действующих лиц в системе управления: игроков, исполняющих роли должностных лиц, игроков-экспертов и игроков-организаторов, готовящих материалы для ролевой игры, выдающих информацию и направляющих ход игры.

Таким образом, проводимая нами работа по реализации разработанной ролевой игры позволила осуществить продвижение обучающихся в повышение качества правовых знаний путем накопления опыта участия в ролевых играх.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На сегодняшний день общество развивается с невероятной скоростью и представляет собой поликультурную, неопределенную среду, требующую от современного человека высоких знаний, умений, навыков, связанных с социальным и профессиональным взаимодействием. Актуальность выбранной нами темы мы видим в том, что, ролевые игры могут дать не только знания, но и опыт. Бесценный опыт, который в условиях размеренного существования надо приобретать годами. Кроме того, с помощью ролевых игр можно учить и учиться не только тому как и почему надо работать, можно тренировать такие важные для успешной работы качества, как коммуникативность, лидерские качества, умение ориентироваться в сложной, быстро меняющейся ситуации. Можно проигрывать стрессовые и критические ситуации, можно тренировать не только отдельных людей, но и команду.

Ролевые игры в процессе обучения позволяют включить все каналы восприятия: визуальный, аудиальный и кинетический. Интерактивное обучение представляет собой активное, постоянное взаимодействие между преподавателем и студентом в процессе обучения с использованием таких форм, которые обеспечивают реализацию внутреннего механизма саморазвития обучающихся, тем самым повышая качество их обучения и обеспечивая постоянный текущий контроль самостоятельной работы.

Отличительные признаки ролевых игр: активность, инициатива, обращение к уже имеющемуся опыту, обратная связь, а также приобретение навыков командообразования. Ролевые игры искусственным образом пытаются воссоздать опыт прошлого и настоящего и оказать непосредственное влияние на будущее. Целью проведения ролевых игр - формирование адекватного современным российским реформам уровня правосознания и студентов через вовлечение их в систему ролевых игр по правовой тематике.

Актуальность данной проблемы обусловила цель исследования: разработка и применение ролевых игр в процессе проведения занятий по дисциплине «Право».

За гипотезу мы взяли предположение, что применение ролевой игры как современного метода обучения студентов повысит качество их правовой подготовки.

Отталкиваясь от поставленных задач в первой главе нашего исследования, были рассмотрены теоретические основы по разработке и

применению ролевых игр в процессе проведения занятий по дисциплине «Право». Анализируется состояние исследуемой проблемы в педагогической теории и практике, определяются основополагающие понятия по проблеме исследования, рассматривается методика обучения праву, определяются основные этапы организации и применения ролевой игры.

Отправной точкой работы явился анализ понятий «ролевая игра». Ролевые игры являются педагогическим средством и активной формой обучения, которая интенсифицирует учебную деятельность, моделируя управленческие, экономические, психологические, педагогические ситуации и дает возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в дальнейшем. При проведении ролевых игр обучающиеся входят в определенную роль, что приближает обучение к реальной действительности, требуя от студентов взаимодействия, творчества и инициативы. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать постоянный высокий интерес у обучающихся к содержанию курса, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки.

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

В ходе теоретического изучения мы выяснили, что цель правового образования: заложить основы правовой культуры учащихся, способствовать становлению личности, обладающей чувством собственного достоинства, знающей и уважающей права и свободы человека, готовой к их защите. К настоящему времени сложились различные школы и авторские коллективы, которые представляют самостоятельные направления исследований в области методики права.

Вторая глава посвящена разработке и применению ролевой игры в процессе проведения занятий по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» обучающихся. Для получения достоверных работ нами был проведен мониторинг уровня качества правовых знаний обучающихся: проведено три комплексных среза. Обучающиеся 1 группы, где в процесс обучения праву были введены ролевые игры, продемонстрировали более высокий уровень качества правовых знаний (показатель качественной успеваемости в 1 группе составил 70,0%, в 2 группе – 30,0%).

Таким образом, полученные результаты дают основание сделать вывод о том, что поставленная цель – разработка и применение ролевых игр в

процессе проведения занятий по дисциплине «Правовое обеспечение профессиональной деятельности» – достигнута, поставленные задачи решены.

Проведенное исследование показало значимость проделанной работы. Ролевая игра является наилучшим из активных методов проведения занятий. Деловые игры в отличие от других традиционных методов обучения, позволяют более полно воспроизводить практическую деятельность, выявлять проблемы и причины их появления, разрабатывать варианты решения проблем, оценивать каждый из вариантов решения проблемы, принимать решение и определять механизм его реализации. 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.

Дальнейшая разработка, на наш взгляд, может проводиться в следующих направлениях: продолжение данной работы по разработке комплекта ролевых игр по праву, влияние ролевых игр на мотивацию самостоятельной творческой деятельности, ролевая игра как средство развития социальных компетентностей.

Библиографический список:

1. Абрамова, Г.С., Степанович В.А. Деловые игры. Теория и организация / Г.С. Абрамова. – Екатеринбург: Деловая книга, 2014. – 192 с.
2. Айламазьян, А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра. Учебное пособие для студентов. - М.: МГУ, 2022.
3. Алапьева, В. Г. Методические рекомендации по организации учебнотехнических и деловых игр. - Екатеринбург: Деловая книга, 2020.
4. Алексеев, В.А., Савруков, Н.Т., Савруков, А.Н. Практикум по маркетингу.

Задачи, тесты, ситуации, деловые игры, упражнения, задания. – СПб.: Политехника, 2021. – 212с.

5. Ананьева, Е.Г., Алексеев В.Е., Губенков, С.Ю. и др. Методологические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр. – М., 2018.

6. Анисимов, О.С., Данько Т.П. Игровой тренинг мыслительной деятельности. Учебное пособие. - М., 2018.

7. Анохин, И.В., Гуськов, И.М., Малов, В.Ю., Сыскина, И.М. Территориальные деловые игры. – Новосибирск, 2017.

8. Арутюнов, Ю.С., Борисов, И.В., Вербицкий, А.А., Соловьева, А.А. Деловая игра. Методика конструирования деловой игры. – М.: Мысль, 2019.

9. Бабкин, В.Ф., Баркалов, С.А., Щепкин, А.В. Деловые имитационные игры в организации и управлении. Учебное пособие. – Воронеж: ВГАСУ, 2017. – 207с.

10. Бабурин, В.Л. Деловые игры по экономической и социальной географии.

– М.: Просвещение, 2011. – 144с.

11. Баркалов, С.А., Бабкин, В., Щепкин, А. Деловые имитационные игры в организации и управлении. Учебное пособие. – М.: АСВ, 2013. – 200с.

12. Бельчиков, Я.М., Бирштейн, М.И. Деловые игры. – Рига: Авотс, 2011. - 304с.

13. Беляцкий, Н. Менеджмент: Тексты, задачи, ситуации, деловые игры.

Практикум: Учебное пособие. – Казань: Книжный дом, 2015. – 224с.

14. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. - М.: Прогресс, 2019. – 400с.
15. Битянова, М. [Текст] Практикум по психологическим играм с детьми и подростками. – СПб.: Питер, 2014. – 304с.
16. Блекуэлл, Д., Гирши,к М. Теория игр и статистических решений. - М.: Иностранная литература, 2012. - 374с.
17. Бондарева, О.Н. О теоретико-игровых моделях в экономике. - Л.: ЛГУ, 2014.
18. Борисова, Н.В. и др. [Текст] Деловая игра «Методика конструирования деловой игры». – М., 2013.
19. Борисова, Н.В. Методика выбора форм и методов активного обучения. - М.,2015.
20. Борисова, С.Е. Деловая игра как метод социально-психологического тренинга //Вопросы психологии. 2013. - №4.
21. Борисова, Н.В. Особенности профессиональной деятельности руководителей нештатных аварийно-спасательных формирований [Текст] / Н.В. Борисова // Актуальные проблемы профессиональной деятельности специалистов: сборник научных трудов молодых ученых. – СПб.: СПбГПУ, 2010. – №6.- С.24-31.
22. Борисова, Н.В. Педагогическая технология применения обучающих игр в процессе профессиональной подготовки руководителей нештатных аварийно-спасательных формирований [Текст] / Н.В. Борисова// Актуальные проблемы профессиональной деятельности специалистов: сборник научных трудов молодых ученых. – СПб.: СПбГПУ, 2011. – №7.- С.28-35.
23. Борисова, Н.В. Педагогические условия, необходимые для применения обучающих игр в процессе подготовки руководителей нештатных аварийно-спасательных формирований [Текст]/ Н.В. Борисова // Научно-теоретический журнал «Ученые записки университета имени П.Ф. Лесгафта.- 2011.- 12(82).- С.41-44.

24. Борисова, Н.В. Содержание профессиональной деятельности руководителей нештатных аварийно-спасательных формирований [Текст] /Н.В.

Борисова // Актуальные проблемы профессиональной деятельности специалистов: сборник научных трудов молодых ученых. – СПб.: СПбГПУ, 2010. – №6.- С.18-24.

25. Борисова, Н.В. Факторы, определяющие эффективность профессиональной деятельности руководителей нештатных аварийно-спасательных формирований [Текст]/ Н.В. Борисова // Актуальные проблемы профессиональной деятельности специалистов: сборник научных трудов молодых ученых. – СПб.: СПбГПУ, 2011. – №7.- С.21-28.

26. Бургонова, Г., Гульпенко, К., Каморджанова, Н. [Текст] Деловые игры и ситуации по бухгалтерскому (финансовому) учету. – М.: Финансы и статистика, 2012. – 384с.

27. Бурков, В.Н., Емельянов, С.В., Ивановский, А.Г., Немцева, А.Н. [Текст] Метод деловых игр. - М.: МЦНТК, 2014.

28. Бурков, В.Н., Ивановский, А.Г., Малевич, А.А., Немцева, А.Н. [Текст] Деловые игры в принятии управленческих решений. Учебное пособие. - М.:

МИСиС, 2013.

29. Бурков, В.Н., Ивановский, А.Г., Немцева, А.Н., Щепкин, А.В. Методические аспекты построения и проведения плановых деловых игр в активных системах [Текст] / Управленческие игры. - София: ИСП, 2011.

30. Бурков, В.Н., Кашенков, А.Р., Щепкин, А.В. Деловая игра «Противозатратная налоговая система» для научных организаций [Текст] / Внутрихозяйственный расчет в научных организациях. - М.: МДНТП, 2013.

31. Бурков, В.Н., Немцева, А.Н. Деловые игры [Текст] / Труды IV Всесоюзного совещания по управлению большими системами. - Алма-Ата: КазПТИ, 2015.

32. Бутов, А.В. Видеотренинг делового общения. Практическое руководство.

- Л, 2014.

33. Варшавский, В.И., Поспелов, Д.А. Оркестр играет без дирижера. - М.:

Наука, 2015. – 208с.

34. Васин, А.А. Некооперативные игры в природе и обществе.- М.: МАКС пресс, 2015. - 412с.
35. Вачугов, Д.Д., Веснин, В.Р., Кисляков, Н.А. Практикум по менеджменту.
- Деловые игры. – М.: Высшая школа, 2014. – 192с.
36. Велесько, Е.И., Быков А.А., Неправский, А.А. Стратегический менеджмент. Деловая игра «Дельта». Пособие. - Минск: БГЭУ, 2011.- 272с.
37. Венгер, А.А. Игра как вид деятельности [Текст] // Вопросы психологии. - №.3. - 2013.
38. Вербицкий, А.А., Борисова, Н.В. Методические рекомендации по проведению деловых игр. - М., 2013.
39. Винокуров, Ю.Е. Сборник сценариев деловых игр по юридическим дисциплинам. – М.: Экзамен, 2014. – 192с.
40. Воровщиков, С.Г. Продуктивные деловые игры во внутришкольном управлении: теория, технология. – М.: Центр Гуманитарной литературы, 2015. – 320с.
41. Гейл Иванс. Играй как мужчина, побеждай как женщина. Как женщине выйти победительницей в деловой игре. – СПб.: Попурри, 2012. – 192с.
42. Геронимус, Ю.В. Игра, модель, экономика. – М.: Просвещение, 2011.
43. Гидрович, С.Р. Игровое моделирование экономических процессов. Деловые игры. – М.: Наука, 2011.
44. Гидрович, С.Р., Сыроежкин, И.М. Игровое моделирование экономических процессов. Деловые игры. – М.: Экономика, 2013.
45. Глухов В.В., Кобышев, А.Н., Козлов А.В. Ситуационный анализ. Деловые игры для менеджмента. – СПб.: Специальная литература, 2021. – 223с.
46. Горшкова, Л. Основы управления организацией. Практикум. – М.: КноРус, 2018. – 240с.
47. Губко, М.В., Новиков, Д.А. Теория игр в управлении организационными системами. - М.: Синтег, 2012. – 148с.
48. Гуревич, А.М. Ролевые игры и кейсы в бизнес-тренингах. – СПб.: Речь, 2015. – 140с.

49. Данилов, В.И. Лекции по теории игр. - М.: Российская экономическая школа, 2017. – 140с.

50. Деловые педагогические игры. Методические рекомендации педагогическим коллективам школ, внешкольных учреждений. – Л.: Наука, 2015. Джексон П. 58 1/2 импровизаций на тренинге. – Минск: Бегин групп, 2014. – 152с.

51. Евграфов, П.М., Глуховенко, Ю.М. Ноу-хау обучающих программ и деловые игры. – М.: АРС, 2019. – 222с.

52. Ефимов, В.М., Комаров, В.Ф. Введение в управленческие имитационные игры. – М.: Наука, 2012.

53. Ефимов, В.Н. Имитационная игра для системного анализа управления экономикой. – М., 2017. – 256с.

54. Жуковский, В.И., Салуквадзе, М.Е. Некоторые игровые задачи управления и их приложения. - Тбилиси: Мецниереба, 2011. – 462с.

55. Завьялова, Ж. Метафорическая деловая игра. – СПб.: Речь, 2015. – 134с.

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

57. Збаровская, Н.В. Деловые игры для занятий библиотечных специалистов:

Сборник методических материалов. – М.: Либерия -Бибинформ, 2015. – 120с.

58. Игровое моделирование: методология и практика /под ред. Ладенко И.С.

– Новосибирск: Наука, 2013.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Методическая разработка учебных занятий с применением ролевой игры на тему: «Выборы»

Учебно-ролевая игра «Выборы»

Целями игры является:

- повышение политической и правовой культуры студентов как будущих избирателей;
- способствование формированию грамотного, сознательного избирателя, гражданина демократического общества;
- создание условий для студентов в раскрытии своего творческого потенциала.

Предполагаемые результаты деловой игры:

Усвоение студентами:

- основ избирательного права и избирательного процесса;
- механизмов функционирования субъектов избирательного процесса; - технологию проведения выборов.

Ход игры:

- 1 этап (подготовительный).
- 2 этап (основной).
- 3 этап (проведение выборов).
- 4 этап (подведение итогов).

1 этап -подготовительный.

На этом этапе организаторы игры должны провести общее собрание, на котором происходит знакомство с целями ее проведения, общей схемой игры. Важно именно сейчас, на начальном этапе, привлечь студентов к формированию ученического самоуправления, создать устойчивый интерес, выработать положительную мотивацию. Также на этом собрании объявляются сроки выдвижения кандидатов и их регистрации, определяется день выборов. Важным моментом является определение тех ролей, которые предстоит выполнять студентам:

Избирательная комиссия учебного заведения. Организует подготовку и проведение выборов. Формирует избирательные

участки (по параллелям), составляет списки избирателей, протоколы подсчета голосов, вырабатывает форму избирательного бюллетеня, Готовит место проведения выборов – избирательный участок.

Пресс-центр. Обеспечивает гласность проведения выборов. Знакомит с деятельностью избирательной комиссии, освещает ход предвыборной кампании. Журналисты выпускают газеты, берут интервью у участников игры, проводят пресс-конференции.

Центр изучения общественного мнения. Эта группа социологов изучает мнение школьного “электората” об их отношении к выборам, ученическому самоуправлению, проблемам школьной жизни. Предполагаются, как минимум, три социологических опроса: в начале игры, перед выборами, и на заключительном этапе.

Независимые наблюдатели. Наблюдают за ходом предвыборной борьбы, проведением выборов. Обеспечивают равные права всем участникам.

Технический центр. Создается на технической базе компьютерной аудитории. Оказывает техническую поддержку кандидатам в Совет колледжа в изготовлении агитационных материалов, а также избирательной комиссии, журналистам и социологам.

2 этап. Основной этап.

1. Выдвижение кандидатов. Предвыборная борьба начинается с выдвижения кандидатов. Каждая группа может выдвинуть 1 и более кандидатов. Допускается самовыдвижение, в таком случае необходимо собрать подписи, не менее 30. Избирательной комиссией производится регистрация кандидатов, выдаются удостоверения установленного образца. Центр изучения общественного мнения в этот период проводит социологический опрос среди студентов по следующим пунктам:

-Насколько необходимо ученическое самоуправление?

-Какие проблемы, по твоему мнению, оно способно решить?

-Каким будет твое участие в работе?

-Считаешь ли ты участие в выборах обязательным для тебя?

-Чем для тебя является участие в выборах?

Полученная информация обрабатывается и данные публикуются информационным центром. На их основе составляется так называемый “Наказ избирателя”, который должен помочь кандидатам разработать свои предвыборные программы.

2. Избирательная кампания.

А) Предвыборная борьба.

Несомненно, самой интересной частью игры является борьба между “кандидатами в президенты”.

Учитывая, что основной набор идей и предложений будет одинаковым, было рекомендовано каждому кандидату выделить какую-либо одну оригинальную идею, которая может привлечь внимание избирателей. Это должно быть интересным для ребят, привлекательным. В некоторых случаях политтехнологами выступили преподаватели.

Но в основном ребята самостоятельно прекрасно справились с этой задачей. Агитационные листовки, настенные и печатные газеты, видеоролики и мультимедийные презентации, концерты в поддержку отдельных кандидатов, распространение календарей и т. д. К оформлению работ выдвигались некоторые требования: содержательность, корректность, эстетичность. Можно отметить, что творчество ребят проявилось в полной мере.

Помимо того, что весь агитационный материал был представлен избирателям, проходили встречи с избирателями в аудиториях. Опыт показывает, что участники игры с удовольствием проводили встречи с избирателями, “посещали с визитом” другие аудитории, где им приходилось отвечать на вопросы, доказывать свое мнение, вступать в дискуссию Б) Дебаты.

Важным этапом избирательной кампании становится “открытый микрофон” - мероприятие, где нашим кандидатам предложено еще одно испытание. Перед широкой аудиторией, в присутствии всех конкурентов, им нужно изложить свою программу, показать подготовленные материалы, поучаствовать в дебатах “Как сделать жизнь школы лучше?”, ответить на вопросы журналистов, избирателей. От того, как проявят себя участники нашей игры, во многом зависело мнение избирателей. Как показал проведенный впоследствии соцопрос, именно успешное выступление кандидатов на данном этапе повлияло на симпатии студентов.

3 этап. Проведение выборов.

Ответственным для всех участников выборов днем становится день голосования. Оно организуется в читальном зале.

Избирательные участки открываются и работают на перерывах. Голосование происходит по мажоритарной системе, победители определяются простым большинством голосов. За ходом голосования наблюдают представители преподавательского коллектива, обозначенные в начале игры как “наблюдатели”. Избирательная комиссия производит подсчет голосов и оформляет протоколы голосования, которые подписывают председатель избирательной комиссии, наблюдатели. Целесообразно на этом этапе игры присутствие членов избирательной комиссии (участковой, территориальной)

4 Этап. Подведение итогов игры.

Через 20 минут после проведения голосования проводится круглый стол для всех участников игры: оглашаются результаты голосования; высказывают свое мнение участники игры, оценивая проведенные мероприятия, свое собственное участие в ней; высказывают предложения по совершенствованию правил игры. В качестве рефлексии студентам предложено написать эссе “Зачем я иду на выборы”. На основе изученных сочинений и высказанных мнений и предложений можно сделать вывод о том, что участие в игре было познавательным и полезным для всех ее участников. Студенты получили возможность на практике познать азы избирательного процесса и избирательных технологий, проявить свои творческие способности, артистизм, стать лидерами общественной жизни школы.

Некоторые рекомендации:

Организаторов игры могут ожидать некоторые трудности: излишняя агрессивность в проведении предвыборной агитации, использование “грязных технологий”, заимствованных из реальной жизни, возможно острое восприятие собственных неудач в борьбе и т. д. Важно, чтобы преподаватель смог предусмотреть все эти моменты. Ведь оттого, каким будет первый опыт участия наших студентов в выборах (пусть даже и в форме игры) в немалой степени зависит его гражданская позиция завтра.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Проверочный тест «Выборы»

1. Свободные и честные выборы являются существенным признаком:

- а) тоталитаризма
- б) демократизма**
- в) авторитаризма

2. Выборы в России – это:

а) действия граждан, избирательных объединений, избирательных комиссий и органов государственной власти по формированию различных органов власти.

б) действия органов государственной власти по назначению кандидатов на

выборные должности

в) закрепление путем голосования заранее определенных сотрудников

исполнительных органов.

3. Право избирать в органы государственной власти и выборные органы местного самоуправления называется:

- а) активное избирательное право**
- б) пассивное избирательное право
- в) классическое избирательное право

4. Право быть избранным в органы государственной власти и в выборные органы местного самоуправления называется:

- а) активное избирательное право
- б) пассивное избирательное право**
- в) классическое избирательное право

5. Отметьте основы российского избирательного права:

- а) всеобщее
- б) прямое
- в) принципиальное
- г) элитарное
- д) равное
- е) **при тайном голосовании**

ж) при открытом голосовании
6. По закону выбирают в России:

- а) министров
- б) телеведущих
- в) **депутатов Государственной Думы**
- г) **Президента РФ**
- д) Генерального прокурора РФ
- е) Патриарха Московского и всея Руси
- ж) членов Конституционного суда РФ
- з) **президентов республик в составе РФ**
- и) губернаторов областей и краев
- к) директоров школ
- л) **депутатов законодательных органов субъектов РФ**
- м) **депутатов городской Думы**
- н) членов органов местного самоуправления

7. По Конституции РФ можно стать кандидатом в депутаты Государственной Думы:

- а) с 18 лет
- б) **с 21 года**
- в) с 30 лет

8. Избирательная система, при которой в каждом округе большинством голосов избирается один депутат, называется:

а) пропорциональной системой

б) селекционной системой

в) мажоритарной системой

9. Избирательная система, при которой места в парламенте занимают представители партий, получившие на выборах количество голосов, превышающих установленный процентный «барьер», называется:

а) пропорциональной системой

б) селекционной системой

в) мажоритарной системой

10. Заинтересованы в том, чтобы процентный «барьер» при пропорциональной системе выборов был выше:

а) многочисленные и влиятельные партии

б) малочисленные, но щедро финансируемые партии

в) неорганизованные массы избирателей

11. В списке Партии любителей шоколадных конфет 12 человек. За эту партию во всех избирательных округах проголосовало 250 000 избирателей. «Избирательный метр» - 50 000 голосов. Сколько членов этой партии получают мандаты в парламент по пропорциональной системе выборов, если пройдут процентный «барьер»:

а) 5 членов партии

б) 25 членов партии

в) 50 членов партии

12. Избирательные комиссии, участвующие в организации выборов в Российской Федерации:

а) муниципальные

б) окружные

в) кустовые

г) субъектов РФ

д) контрольные

ж) Центральная избирательная комиссия

з) Президентская избирательная комиссия

и) территориальные

к) партийно-государственные

13. Всенародное голосование граждан по законопроектам, действующим законам и другим вопросам государственного значения называется:

а) консилиумом

б) всероссийским советом

в) референдумом

14. Нельзя решать путем референдума:

а) вопрос об объявлении войны

б) вопрос о принятии Конституции

в) вопрос о пересмотре действующего закона

15. Гражданам, необходимо участвовать в политической жизни:

а) потому что это улучшает их материальное положение

б) потому что отказ, например, от участия в выборах большого количества

граждан в республике может парализовать государственную власть

в) потому что право принимать участие в управлении делами

государства имеет хорошо ощутимый оттенок обязанности делать это

16. Самая массовая роль гражданина, принимающего участие в политической жизни страны:

а) кандидата в депутаты

б) кандидата в президенты

в) избирателя

17. Совокупность голосующих граждан называется:

а) конгломерат

б) электорат

в) корпорация

18. Для сложившейся политической культуры граждан:

а) характерно следование рекомендациям политических комментаторов

б) характерна ориентация в период выборов на гороскоп

в) характерно умение делать самостоятельные выводы из полученной

политической информации.

19. Являются основными сторонами политической культуры:

а) ношение значков с изображением политических деятелей

б) политические знания

в) понимание значения политики в общественной жизни страны

г) участие «за компанию» в демонстрации

д) цивилизованное участие в политической деятельности на основе

четкого собственного выбора

е) обещание максимальных выгод избирателям в период проведения

предвыборной компании

20. Самое мощное средство как повышения политической культуры граждан, так и политического оболванивания их:

а) детективные романы

б) средства массовой информации

в) съезды партий

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абрамова, Г.С., Деловые игры. Теория и организация [Текст] / Абрамова Г.С., Степанович В.А.– Екатеринбург: Ролевая книга, 2013. – 192 с.
2. Азаров, Ю.П. Логика и направленность процесса обучения и контроля знаний студентов. Время культуры и культурное пространство [Текст] / Ю.П. Азаров - М.: МГУКИ, 2011. – С. 121-122.
3. Айламазьян, А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: ролевая игра [Текст]: учеб, пособие/ А.М. Айламазьян. – МГУ– 2011. – 189 с.
4. Алапьева, В. Г. Методические рекомендации по организации учебнотехнических и деловых игр [Текст] / В.Г. Алапьева - Екатеринбург: Ролевая книга, 2015. – 143 с.
5. Алексеев, Б.Е. Методологические рекомендации по организации учебнотехнических и деловых игр [Текст] / Б.Е. Алексеев - М.: 2011. – 115 с.
6. Алексеев, М.Ю. Применение новых технологий в образовании [Текст] / М.Ю. Алексеев, С.И. Золотова. – М.: Троицк, 2013. - 162 с.
7. Ананьева, Е.Г. Методологические рекомендации по организации учебнотехнических и деловых игр [Текст] / Е.Г. Ананьева. – М., 2011. – 209 с.
8. Анукушина, Е.А. Инновационные образовательные технологии и активные методы обучения [Текст] / Е.А. Анукушина - М.: Томск, 2012 – 257 с.
9. Аргунова, Е.Р. Активные методы обучения [Текст] / Е.Р. Аргунова - М.: ИЦПКПС, 2011. – 104 с.
10. Арутюнов, Ю.С. Ролевая игра. Методика конструирования ролевой игры [Текст] / Арутюнов Ю.С., И.В. Борисов, А.А. Вербицкий, А.А. Соловьева – М.: Мысль, 2011. – 249 с.
11. Ахметова, Т.И. Организация учебной деятельности студентов [Текст]: учебное пособие/ Т.И. Ахмедова, Е.Э. Грибанская, В.Н. Еремин, А.А. Ефименко – М.: Российская академия правосудия, 2011. – 312 с.
12. Бабанский, Ю.К. Педагогика: учебное пособие для студентов педагогических институтов [Текст] / Ю.К. Бабанский. – М.: Просвещение, 1994. – 398 с.
13. Бабанский, Ю.К. Оптимизация учебно-воспитательного процесса [Текст] / Ю.К. Бабанский. - М.: Просвещение, 1982. – 192 с.
14. Бабкин, В.Ф. Деловые и имитационные игры [Текст] / В.Ф. Бабкин. – Воронеж: ВГАСУ, 2011. – 165 с.
15. Базаров, Т.Ю. Управление персоналом: учебное пособие [Текст] / Т.Ю.

- Базаров. - М.: Мастерство, 2012. - 224 с.
16. Балаев, А.А. Активные методы обучения [Текст] / А.А. Балаев. – М.: Просвещение, 2011. – 186 с.
17. Вербитский, А.А. Методологические рекомендации по проведению деловых игр [Текст]: учеб, пособие/ А.А.Вербитский, Н.В. Борисова. – М.: Просвещение, 2014. – 200 с.
18. Гинзбург, Я.С. Социально-психологическое сопровождение деловых игр [Текст]/ Я.С.Гинзбург, Н.М. Коряк Игровое моделирование: Методология и практика.– Новосибирск: Наука, 2011. – С. 61-77.
19. Данько, Т.П. Игровой тренинг мыслительной деятельности. Учебное пособие. [Текст] / О.С. Анисимов, Т.П. Данько. – М.: Академия, 2012. – 65 с.
20. Ролевая игра – описание метода. [Электронный ресурс] // <http://psyfactor.org/lib/igra2.htm>
21. Ермолаева, М.Г. Игра в образовательном процессе [Текст] / М.Г. Ермолаева. – М.: Каро, 2012. – 128 с.
22. Жук, А.И. Деятельностный подход в повышении квалификации: активные методы обучения [Текст]: учеб, пособие/ А.И.Жук, Н.Н. Кашель. – Мн.: Институт повышения квалификации и переподготовки руководящих работников и специалистов образования, 2014. – 96 с.
23. Зеер, Э.Ф. Модернизация профессионального образования [Текст] / Э.Ф. Зеер. – М.: «МПСИ», 2012. – 307 с.
24. Кремень, М.А. Принятие управленческих решений в ситуации неопределенности (ролевая игра): учебно-методическое пособие [Текст] / М.А.Кремень, Н.А. Дубинко, Н.Н. Пыжова. – Мн.: Акад. упр. при Президенте Респ. Беларусь, 2012. – 35 с.
25. Кроповницкий, О.В. Психология подростка. Тренинг личностного роста: учебное пособие [Текст] / О.В. Кроповницкий. – М.: Мастерство. – 2011. – 79 с.
26. Лебедев, О.Е. Управление качеством образования: Сборник методических материалов [Текст] / О.Е. Лебедев - М.: Росспэн, 2012. – 123с.
27. Матюхина, М. В. Учебная деятельность и ее структура [Текст] / М.В. Матюхина. – М.: АРКО, 2014. – 218 с.

28. Махмутов, М. И. Теория и практика обучения студентов [Текст] / М.И. Махмутов. – М.: Просвещение, 2010. – 418 с.
29. Николаева, Л.П. Методические рекомендации по организации самостоятельной работы студентов: для студентов института дистанционного и заочного обучения [Текст] / Николаева Л.П. – М.: Российский новый университет, 2009. – 88 с.
30. Панфилова, А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога [Текст] / А.П. Панфилова - М.: Академия, 2012. – 168 с.
31. Платов, В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник [Текст] / В.Я. Платов – М.: Профиздат, 2011. – 156 с.
32. Поталицына, Л.М. Методические указания к проведению деловых игр [Текст] / Л.М. Поталицына – Томск: ТУСУР, 2013. 100 с.
33. Пугачев, В.П. Тесты, деловые игры, тренинги [Текст] / В.П. Пугачев. – М.: Аспект Пресс, 2012. – 285с.
34. Смолкин, А.М. Активные методы обучения [Текст] / А.М. Смолкин. – М.: Просвещение, 2011. - 305 с.
35. Талызина, Н.Ф. Формирование познавательной деятельности учащихся [Текст] / Н.Ф. Талызина. – М.: Просвещение, 2011. – 173 с.
36. Уткин, Э.А. Сборник ситуационных задач, деловых и психологических игр, тестов по курсам «Менеджмент», «Маркетинг»: Учеб. Пособие [Текст] / Э.А. Уткин – М.: Финансы и статистика, 2011. – 64 с.
37. Хруцкий, Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб. Пособие для преподавателей сред. спец. учеб. Заведений [Текст] / Е.А. Хруцкий – М.: Высш. шк., 2014.– 320 с.
38. Шаронова, Н.С. Деловые игры [Текст] / Н.С. Шаронова. – М.: Издание РУДН, 2012. – 210 с.
39. Штокман, И.Г. Практические советы по методике преподавания учебного материала [Текст] / И.Г. Штокман. – М.: Просвещение, 2011. – 151 с.
40. Шункарева, М. В. Педагогика: традиции и инновации: материалы VI международной научной конференции (г. Челябинск, февраль 2015 г.) [Текст] / М. В. Шункарева - Челябинск: Два комсомольца, 2015. – 58-61 с.
41. Эльконин, Д.Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. – М.: Издательский центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

