



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА

**Использование ролевых игр в рамках изучения дисциплин
профессионального цикла в профессиональной образовательной
организации**

**Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)**

Профильная направленность: «Экономика и управление»

Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:

82,64 % авторского текста

Работа резюме к защите

«10» дебрия 2016г.

зав. кафедрой экономики,

управления и права

Корнеев Дмитрий Николаевич

Выполнил:

Студент группы ЗФ-409-081-3-1

Минияров Антон Васильевич

Научный руководитель:

к.п.н, доцент

Корнеев Д.Н.

Челябинск

2026

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В РАМКАХ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИН ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ.....	8
1.1 Особенности изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации.....	8
1.2 Ролевые игры как педагогическая технология изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации.....	18
1.3 Методика использования ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации.....	23
Выводы по первой главе.....	33
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР В РАМКАХ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИН ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ.....	36
2.1. Анализ эффективности использования ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в ГБПОУ «Ашинский индустриальный техникум».....	36
2.2. Рекомендации по использованию ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации.....	50
Выводы по второй главе.....	63
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	65
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	68
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	71

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования определяется тем обстоятельством, что основной тенденцией и насущной необходимостью современного профессионального образования, на сегодняшний день, является поиск инновационных подходов к изучению специальных дисциплин. Чтобы выпускники профессиональных образовательных организаций были конкурентоспособны, адаптивны и способны самостоятельно определять свой профессиональный путь, необходимо трансформировать образовательную модель профессионального образования.

Технологии в профессиональном образовании, где сейчас не просто даются знания, а формируются компетенции и развиваются жизненно важные навыки играют все большую роль, поэтому реализация современных форм и методов обучения при изучении дисциплин профессионального цикла является не просто естественным, но и необходимым явлением.

Формы занятий, используемые технологии и методы в организациях профессионального образования, должны обеспечивать участие в уроке каждого студента, и, одновременно, повышать значимость полученных знаний и результатов воспитательной работы. Поставленные задачи можно решить внедрением в образовательный процесс активных форм и методов обучения, в том числе технологий игровых форм обучения. В.П. Беспалько в своих трудах трактует термин педагогическая технология как систематическое внедрение в практику заранее спроектированного учебного процесса (книга «Компоненты педагогической технологии»).

Особенности игровых форм обучения заключаются в том, что они позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразование до основной цели – творческой и поисковой деятельности. Экономическое образование не является

исключением, его эффективность также зависит от применяемых в образовательном процессе педагогических технологий.

Повсеместное внедрение в образовательный процесс игровых технологий, при изучении экономических дисциплин и экономического воспитания, останавливает недостаток исследований в этой области.

Творческое и познавательное развитие студентов могут стимулировать ролевые игры, применение которых на занятиях профессионального цикла не просто активизируют учебный процесс, но и помогают осуществить переход к партнерским отношениям между преподавателем и студентом.

Современные педагогические технологии с каждым днем все настойчивее проникают в образовательный процесс профессионального обучения, содержание которого заключается не просто в подготовке выпускника к профессиональной деятельности, но и в развитии жизненно важных навыков. Другими словами, основной акцент современного профессионального образования сместился с усвоения знаний на формирование компетентности.

Потребности сегодняшней России в активных, творческих специалистах обуславливают актуальность внедрения новых и современных методов обучения в профессиональное образование. Учитывая все вышесказанное, **тема исследования** данной выпускной квалификационной работы «Разработка и внедрение ролевых игр в контексте преподавания экономических дисциплин» представляется нам актуальной.

Объектом исследования данной работы является: процесс изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной.

Предмет исследования: процесс разработки и проведения ролевых игр в контексте преподавания общепрофессиональных дисциплин экономического цикла.

Цель исследования: изучение возможностей и особенностей использования ролевых игр в рамках изучения дисциплин

профессионального цикла в профессиональной образовательной организации и разработка рекомендаций по использованию ролевых игр.

Для достижения цели представлен ряд **задач исследования**:

- изучить особенности изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации;
- изучить педагогическую технологию ролевые игры и особенности ее применения при изучении дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации;
- изучить методику использования ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации;
- провести анализ эффективности использования ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в ГБПОУ «Ашинский индустриальный техникум»;
- разработать рекомендации по использованию ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в ГБПОУ «Ашинский индустриальный техникум»;

В основе данного исследования легли идеи философов -В. Вундт, Г.В. Плеханова, а также психологов -К.Д. Ушинского, Д.Селли, К.Бюллер, В.Стерн, которые рассматривали игру как проявление воображения или фантазии, движимой различными аффективными тенденциями.

Теоретико – методология база исследования представлена методологическими основами познания окружающей действительности, рассмотренных в работах философов и психологов Г. С. Батищева, Л. С. Выготского, С. Л. Рубинштейна; теоретические основы разработки деловых игр представлены в работах Б. Г. Ананьева, Л. С. Выготского, Д. С. Смирнова, Т. И. Шамовой и др. Различные аспекты познавательной деятельности студентов изучали С. И. Архангельский, А. В. Брушилинский, А. М. Матюшкин, В. А. Слостенин. Важную роль в становлении и развитии теории и практики деловых игр сыграли работы М. М. Бириштейна, С. Р.

Гидровича, В. М. Ефимовой, Р. Ф. Жуковой, В. Ф. Комаровой, В. Я. Платова, И. М. Сыроежиной и др.

Практическая значимость исследования определяется тем, что разработанные рекомендации по применению технологии ролевых игр, при преподавании экономических дисциплин, будут способствовать повышению эффективности образовательного процесса в ГБПОУ «Ашинский индустриальный техникум».

В данной выпускной квалификационной работе использовались следующие **методы исследования**:

- анализ методической литературы;
- анализ нормативно-правовой документации;
- наблюдение, сравнение, синтез.

Базой исследования в данной работе является Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Ашинский индустриальный техникум», расположенное по адресу: Челябинская область, город Аша, ул.Симская, д.1а.

Структура исследования определяется целями и задачами исследования. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, объединяющих пять параграфов, заключения, библиографического списка и приложений, описывающих ход исследования.

Первая глава посвящена теоретическим аспектам использования ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации в контексте преподавания экономических дисциплин, включает в себя рассмотрение особенностей изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации, изучение ролевых игр как педагогической технологии и методики использования ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации.

Вторая глава посвящена анализу эффективности использования ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в Ашинском индустриальном техникуме, разработке рекомендаций по использованию ролевых игр в рамках изучения экономических дисциплин Ашинском индустриальном техникуме.

Заключение содержит основные выводы, сделанные по существу исследования.

ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РОЛЕВЫХ ИГР В РАМКАХ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИН ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

1.1 Особенности изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации

Истоки института профессионального образования берут свое начало в насущной потребности общества – подготовке квалифицированных кадров, способных эффективно трудиться в различных отраслях народного хозяйства. В этом процессе содержание и характер общественного труда, во всем его многообразии и специфике, органично переплетались с тенденциями и перспективами развития профессиональной деятельности, формируя неразрывную связь с ключевыми направлениями и аспектами профессионального образования.

Глубокий анализ основ общественного разделения труда, тенденций формирования и эволюции перечней специальностей и рабочих профессий для профессиональной подготовки убедительно доказывает, что сфера труда является первоосновой в диалектической связке «труд – образование». Именно труд, с присущей ему объективной логикой развития профессионально-квалификационной структуры, задает вектор развития системы образования. В процессе воспроизводства трудовых отношений возникает осознанная потребность в кадрах определенного уровня и профиля, для удовлетворения которой общество и создает адекватную систему образования.

На основе всестороннего анализа совокупного общественного труда формируется структурированный перечень профессий и специальностей начального, среднего и высшего профессионального образования. При этом пристальное внимание уделяется как сложившейся, так и формирующейся

профессионально-квалификационной структуре труда в различных отраслях, а также социально-экономическим предпосылкам ее трансформации. Учитываются интеграция специальностей технического профиля, дифференциация специальностей в сфере услуг, появление новых профессий и специальностей, обусловленных возникновением передовых отраслей, и, конечно, постепенное устаревание и отмирание профессий, утративших свою актуальность. Именно поэтому перечни профессий и специальностей являются динамичными и открытыми для своевременного обновления.

Перечень рабочих профессий разрабатывается в строгом соответствии с Единым тарификационным справочником, который учитывает специфику различных отраслей производства и ориентирован на обеспечение выполнения конкретных производственных операций. В отличие от этого, специальности среднего и высшего профессионального образования представляют собой более широкие области знаний, позволяющие специалистам с высшим или средним профессиональным образованием успешно выполнять разнообразные виды деятельности на различных уровнях и должностях.

В фундаменте определения содержания профессионального образования лежит детальный анализ структуры труда, включающий в себя:

- цель труда (конечный результат, объект труда);
- предмет, на который направлено усилие специалиста (материал, механизмы, объект природы, знаковые системы и т. п.);
- средства труда (машины, механизмы, разнообразные орудия воздействия);
- способы деятельности (технология, организация труда и т.д.).

Эти компоненты, пронизывающие любой вид труда, требуют тщательного анализа, чтобы обеспечить полноту и всесторонность содержания подготовки и образования в целом. На основе этого анализа формируется профессиональный стандарт – эталон профессии

(специальности), раскрываемый через систему компетенций специалиста (в соответствии с уровнем квалификации) и требования к условиям труда, определяющие квалификационные требования к каждому уровню подготовки профессионалов.

Следующим, логически вытекающим звеном, является формирование содержания профессионального образования, которое находит свое отражение в учебных планах, комплексе учебных программ, учебниках и учебных пособиях. В этом процессе структура труда служит надежной основой для формирования содержания учебных предметов как специального, так и общепрофессионального цикла.

Ключевой составляющей стандарта профессионального образования выступает квалификация, характеризующаяся степенью и уровнем.

Содержание профессионального образования гармонично включает в себя как профессиональную, так и общеобразовательную подготовку.

Общепрофессиональный блок охватывает теоретический и практический учебный материал, служащий интеграционной основой для группы родственных профессий, объединенных рамками отрасли (производства).

В профессиональной педагогике выделяют две фундаментальные группы организации образовательного процесса: теоретическую и практическую подготовку, а также контроль (таблица 1). Урок является основной формой организации учебной работы в образовательных учреждениях профессионального образования.

Таблица 1 - Формы организации образовательного процесса

№ п/п	Теоретическая подготовка	Контроль
1.	Урок	Контрольная работа
	Лекция	Коллоквиум
	Семинар	Зачет
	Экскурсия	Экзамен
	Самостоятельная работа	

	Конференция Консультация Индивидуальное занятие	Тестирование Рейтинговая оценка Машинный контроль
--	-------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------

К содержанию и разработке каждого занятия в профессиональной педагогике предъявляются строгие дидактические требования:

- объединение учебной и воспитательной сторон;
- материал каждого занятия должен быть подобран в соответствии с учебной программой;
- содержание учебного материала занятия должен соответствовать современным достижениям науки и технологии;
- подбор учебного материала должен осуществляться с учетом доступности его для студентов;
- тщательный отбор педагогических методов и технологий.

По мнению В.С.Безруковой, разработка форм обучения и воспитания в профессиональном обучении состоит из нескольких этапов:

- отбор форм, соответствующих целям, задачам и содержанию образования, построение педагогической структуры формы обучения;
- создание такой организационной формы занятия, которая обеспечивала бы единство обучения, воспитания и развития студентов, а также целостность композиции учебного процесса;
- построение психологической структуры, зависящей от последовательности и активности познавательных процессов: восприятия, мышления, памяти, воображения.

Психологическое построение структуры обуславливается в первую очередь задачами становления интереса к обучению, знаниям, мотивами учебной работы, психофизиологической и физической нагрузкой студентов и педагогов, которая должна обеспечивать подъем творческой и познавательной активности и, одновременно, спад нервного напряжения и негативного настроения. То есть, можно сказать, что проектирование форм профессионального образования реализуется через построение и создание

взаимодействия педагогической, методической и психологической конструкции.

Раскрытие каждого этапа видится в следующем:

1. Проектирование педагогической текстуры организационной формы обучения предполагает:

- нахождение места выбранной формы в педагогической системе;
- построение цели и задач;
- выбор содержания материала.

Проектирование методической структуры раскрывается посредством введения, основной части, заключения, подведения итогов.

2. В процессе проектирования формы обучения именно методическая структура считается, так как данная структура регламентирует труд и взаимодействие всех субъектов образовательного процесса.

3. При проектировании эмоциональной составляющей организационной формы обучения необходимо учитывать наличие ряда развивающих задач, методов формирования положительных мотивов обучения, профессиональной направленности, становления когнитивных способностей студентов. Необходимо также поставить перед собой задачи по охране самочувствия обучающихся, рассмотреть темы, продолжительность по времени применения той или иной технологии метода, приема, средства.

Соединение всех составляющих педагогического процесса, в конечном итоге, создаст технологию обучения и воспитания. Это отражается в планах, конспектах, сценариях учебных занятий и внеучебных событиях.

Каждая форма образовательного процесса имеет свою структуру, чем они и отличаются друг от друга. Сложные формы планируются так же, как и простые: по педагогическому, методическому и психологическому составляющим.

Процесс изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации (ПОО) имеет ряд значительных особенностей, обусловленных спецификой подготовки квалифицированных кадров для определенных отраслей экономики страны. В отличие от общеобразовательных дисциплин, цикл профессиональных дисциплин направлен на формирование у студентов практических навыков и компетенций, требуемых для успешной работы по выбранной специальности. Основные отличия изучения дисциплин профессионального цикла от общеобразовательных дисциплин представлены в таблице 2.

Таблица 2 - Основные отличия изучения дисциплин профессионального цикла от общеобразовательных дисциплин

№ п/п	Характеристика	Общеобразовательные дисциплины	Дисциплины профессионального цикла
1.	Цель	Формирование общей культуры, мировидения	Формирование профессиональных компетенций
2.	Содержание	Теоретические знания, единые принципы	Практические навыки, применение знаний в конкретных обстановках
3.	Методы обучения	Лекции, семинары, контрольные работы	Практические занятия, лабораторные работы, стажировки, проектная работа
4.	Оценка результатов	Тесты, экзамены, рефераты	Выполнение утилитарных заданий, защита проектов, демонстрация профессиональных навыков
5.	Акцент	Теоретическая подготовка	Практическое воплощение, адаптация к требованиям рынка труда

Ключевые особенности изучения дисциплин профессионального цикла состоят из следующих аспектов:

1. **Практико-ориентированность:** ярко выраженный практический характер обучения, теория рассматриваются в контексте ее применения в реальных производственных ситуациях, что достигается за счет применения в учебном процессе практических и лабораторных занятий, производственных практик, мастер -классов и стажировок (таблица 3).

Таблица 3 - Ключевые аспекты практико-ориентированного обучения

№ п/п	Характеристика	Описание	Преимущества	Пример
1	2	3	4	5
1.	Цель	Применение умений на практике	Развитие критического мышления	Создание плана для стартапа

Продолжение таблицы 3

1	2	3	4	5
2.	Роль преподавателя	Фасилитатор, ментор, воспитатель	Повышение мотивации, индивидуальный подход, поддержка	Предоставление обратной связи по проекту
3.	Роль студента	Активный участник, исследователь, песенник	Углубленное понимание материала, развитие ответственности, рост уверенности в себе	Самостоятельное исследование рынка, разработка прототипа продукта
4.	Окружение	Реальные или имитируемые ситуации	Приобретение опыта, развитие навыков командной работы	Работа в команде над решением кейса компании
5.	Оценка	Оценка практических навыков и результатов	Объективность, недвусмысленность, обратная связь для улучшения	Оценка работающего прототипа, показ проекта комиссии

2. Междисциплинарность: учебные материалы дисциплин профессионального цикла перекликаются как между собой, так и с другими дисциплинами, что дает формирование целостной картины будущей профессии (специальности). Студенты должны понимать эту взаимосвязь между различными дисциплинами и уметь применять знания из разных областей для решения комбинированных профессиональных задач.

3. Актуальность содержания: учебные программы и содержание дисциплин систематически пересматриваются, чтобы соответствовать современным требованиям общества и технологическим изменениям. Это предполагает постоянное повышение квалификации преподавателей, чтобы быть в курсе самых современных направлений в профессиональной области.

Для эффективной подготовки конкурентоспособных специалистов возникает острая необходимость в применении современных педагогических технологий, оборудования и программного обеспечения, что даст обучающимся возможность работать с современными технологиями, которые будут использоваться ими в профессиональной деятельности.

Современные педагогические технологии в профессиональном обучении отражены на рисунке 1.



Рисунок 1 -Современные педагогические технологии, используемые в профессиональном образовании

4. Оценка полученных компетенций, а не просто теоретических знаний: процесс изучения профессиональных дисциплин смещается с оценки теоретических знаний на оценку сформированности профессиональных компетенций, то есть оценивается способность студента применять полученные теоретические знания и навыки для решения практических профессиональных задач. Возможные формы оценки: практические задания, кейсы, планы, демонстрационные экзамены и другие.

5. Личностно -ориентированный подход: данный подход акцентирует внимание на индивидуальном учете способностей и интересов обучающихся. Основная задача преподавателя видится в создании условий для развития творческого потенциала студентов, активизировать их

стремление к самостоятельности и инициативности в освоении выбранной ими профессии или специальности. Компоненты личностно - ориентированного подхода можно видеть на рисунке 2.



Рисунок 2 - Компоненты личностно -ориентированного обучения

6. Тесная связь с работодателями: неотъемлемой частью учебного процесса в профессиональной организации является сотрудничество с предприятиями и организациями соответствующего профиля. Студенты имеют возможность получения практического опыта работы, а также ознакомиться с требованиями работодателей к будущим специалистам на практике. Сотрудничество с работодателями реализуется в различных формах, таких как: стажировки, мастер-классы, совместные консультации и др. [11].

Махмутов М.И. представляет свое видение некоторых особенностей изучения дисциплин профессионального цикла в организациях СПО, основные аспекты которого заключается в следующем:

1. Обучение направлено на практическую деятельность, максимально приближённую к профессиональной. Обучающиеся выполняют задания, по запросам работодателей (составление документов, проведение анализа, решение ситуационных комплексных профессиональных задач и пр.).

2.Использование методов профессионально-личностного становления.

К данным методам можно отнести следующие: задания по самоконтролю студентов, систематическая и регулярная смена видов деятельности и технологий и др.

3. Индивидуализация работы. Примером могут выступать разработанные разноуровневые задания, где предусмотрены варианты для обучающихся различной степени трудности. Преподаватель оказывает индивидуальную консультативную помощь, отслеживает выполнение выданных заданий, работа с отстающими обучающимися заключается в разработке дополнительных наводящих вопросов.

4. Применение технических средств изучения. Технические средства повышают уровень усвоения материала обучающимися, делают процесс обучения более интересным и эффективным (аудио - и видеоматериалы).

5. Использование здоровье -сберегающих технологий, предполагает избегание стрессовых и конфликтных ситуаций, правомерность притязаний, целесообразность применения методик обучения и воспитания, полное соответствие учебной и физической нагрузки возрастным особенностям и возможностям здоровья.

6. Направленность на формирование ключевых компетенций. Образовательный процесс в профессиональной организации должен быть направлен на эффективное функционирование будущего специалиста в реальных условиях профессиональной среды [27].

Соответственно, процесс профессионального обучения можно представить следующим образом (рисунок 3):

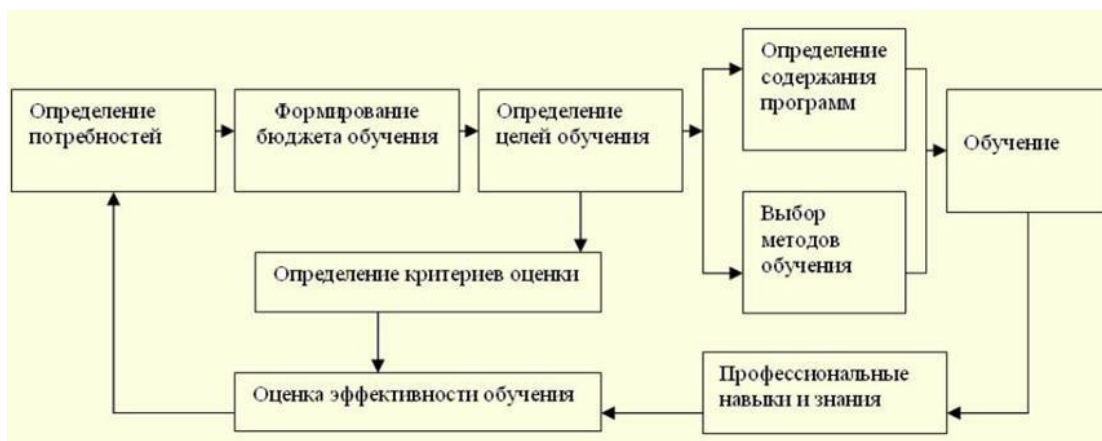


Рисунок 3 -Процесс профессионального обучения

Учитывая вышеперечисленные отличительные черты, необходимо искать и разрабатывать эффективные методы и технологии преподавания общепрофессиональных дисциплин, что несомненно позволит повысить качество подготовки будущих специалистов и повысить их конкурентоспособность на рынке труда в профессиональной сфере. В данном направлении использование ролевых игр в учебном процессе является одним из многообещающих подходов, которые позволяют создать интерактивную среду обучения, максимально приближенную к реальным профессиональным условиям, и содействуют активному формированию профессиональных компетенций.

1.2 Ролевые игры как педагогическая технология изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации

Игровые педагогические технологии - это система методов и приёмов организации педагогического процесса в форме игр. В педагогике игра рассматривается не как развлечение, а как целенаправленная деятельность с чётко обозначенной учебно-познавательной направленностью.

Ролевая игра, в частности. - это метод обучения, где участники выступают в определенной роли в искусственно созданных ситуациях, что

делает возможным изучения реальной профессиональной ситуации через различные игровые сценарии.

Как педагогическая технология, игра это не просто набор методов и приемов, а целая палитра возможностей для создания эффективного педагогического процесса. Отличительной чертой видится в получении конкретного педагогического результата, который можно убедительно обосновать. Игровая фабула, словно вторая нить в ткани обучения, переплетается с основным содержанием, пробуждая учебный процесс и наполняя его живой энергией.

В контексте обучения ролевая игра – это прежде всего симбиоз речевой деятельности, живой игры и целенаправленного обучения, существующий в едином порыве.

Глазами обучающихся, ролевая игра – это увлекательное действо, где они предстают в очерченных ролях, проживая их опыт. Цель ролевой игры – выполнение конкретных функций, где мотив рождается из самого содержания деятельности, а не навязан извне. При этом образовательный потенциал игры остаётся для обучающихся приятным сюрпризом.

С позиции педагога, ролевая игра – это тщательно продуманная форма организации учебного процесса. Для него цель игры – это кропотливое формирование и всестороннее развитие навыков, умений и компетенций обучающихся. Ролевая игра находится под его чутким контролем, а ее воспитательный аспект осознается в полной мере. Использование ролевых игр в обучении – это яркий пример двумерного подхода, где педагогическое намерение искусно представлено в привлекательной и ненавязчивой форме.

Анализ научной литературы о применении ролевых игр в образовательном процессе свидетельствует о том, что игра – это многогранное действо, возможности которого необычайно широки и многофункциональны. Далее будут рассмотрены некоторые функции данной педагогической технологии.

Рольевые игры чаще всего относят к обучающим, поскольку они во многом определяют выбор средств, способствуют развитию навыков и умений, позволяют моделировать общение обучающихся в различных ситуациях. Другими словами, рольевые игры – это упражнение для овладения навыками и умениями в контексте межличностного общения, что делает их незаменимым инструментом в арсенале педагога. В связи с этим рольевая игра выполняет обучающую функцию, обогащая образовательный процесс.

Трудно переоценить воспитательный аспект рольевых игр и их всестороннее воздействие на личность. Игра помогает сплотить коллектив, вовлечь в активную деятельность даже тех, кто обычно остается в тени, способствуя их самоутверждению. В рольевых играх воспитываются такие качества как дисциплинированность, трудолюбие, взаимопомощь, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, инициативность, умение находить подходящее решение в сложных ситуациях. Практика показывает, что участники игры обычно заряжены позитивным настроем, что создает благоприятную атмосферу для обучения [10].

Рольевые игры развивают у студентов способность перевоплощаться в другого человека, видеть себя глазами партнера по общению. Игра ориентирует обучающихся на планирование собственного поведения и прогнозирование поведения оппонента, развивает способность контролировать свои действия и давать объективную оценку действиям других участников. Соответственно, рольевая игра выполняет и ориентирующую функцию, помогая студентам сориентироваться в сложных ситуациях общения.

Описывая рольевую игру, А.Н. Леонтьев подчеркивает, что противоречие между потребностью в действии у студента и его неспособностью скрупулезно выполнять операции, требуемые этим действием, может быть разрешено в игре, как в уникальном виде деятельности.

Следует также отметить, что ролевые игры дают студентам возможность выйти за рамки привычного контекста деятельности и расширить его. Удовлетворяя эти желания, ролевая игра реализует компенсаторную функцию [5].

Ролевые игры применяются для организации проживания обучающимися проблемных ситуаций, взаимодействиям с последующим рефлексивным анализом (для перехода от опыта проживания определенной ситуации к выделению мыслительных и деятельностных средств).

Ролевые игры, как педагогическая технология, представляют собой мощный инструмент для активизации учебного процесса в профессиональной образовательной организации. Они позволяют студентам примерить на себя роли специалистов, погрузиться в смоделированные высокопрофессиональные ситуации и на практике отработать необходимые навыки и компетенции.

В отличие от традиционных методов обучения, ролевая игра обеспечивает интенсивное участие каждого студента, вовлекая его в процесс принятия решений и анализа последствий. Применение ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла позволяет существенно повысить их мотивацию к обучению. Материал усваивается не теоретически, а в контексте практической ситуации, обучающиеся лучше понимают значимость получаемых знаний и их применимость в будущей профессиональной деятельности.

Ролевые игры предоставляют возможность для развития коммуникативных навыков, умения работать в команде и принимать решения в условиях неопределенности. Студенты учатся слышать и понимать друг друга, аргументировать свою точку зрения, находить компромиссные решения и эффективно взаимодействовать в профессиональной среде. Функции, которые выполняет ролевая игра в учебном процессе, можно увидеть на рисунке 4.



Рисунок 4 - Функции ролевой игры в учебном процессе

Ролевые игры развивают у обучающихся способность играть роль другого человека, видеть себя с позиции партнера по общению. Они ориентируют студентов на планирование личного поведения и прогнозирование поведения своего оппонента, развивают способность осуществлять контроль собственные действия и давать объективную оценку действиям других.

Таким образом, мы видим явные преимущества использования игровой технологии в учебном процессе. Эта методика может использоваться совместно с другими, не перегружает студентов и включает в себя все аспекты преподавания и личностного воспитания с самого начала обучения.

Значение игры в образовательном процессе заключается в:

- расширение кругозора обучающихся;
- развитие познавательной активности;
- формирование умений и навыков практической деятельности;
- мотивация и стимулирование студентов на обучение - создается благоприятная и позитивная атмосфера;
- преодоление пассивности обучающихся в процессе обучения;
- развитие коллективизма, чувства ответственности перед другими.

Классификацию педагогических игр можно увидеть на рисунке 5.

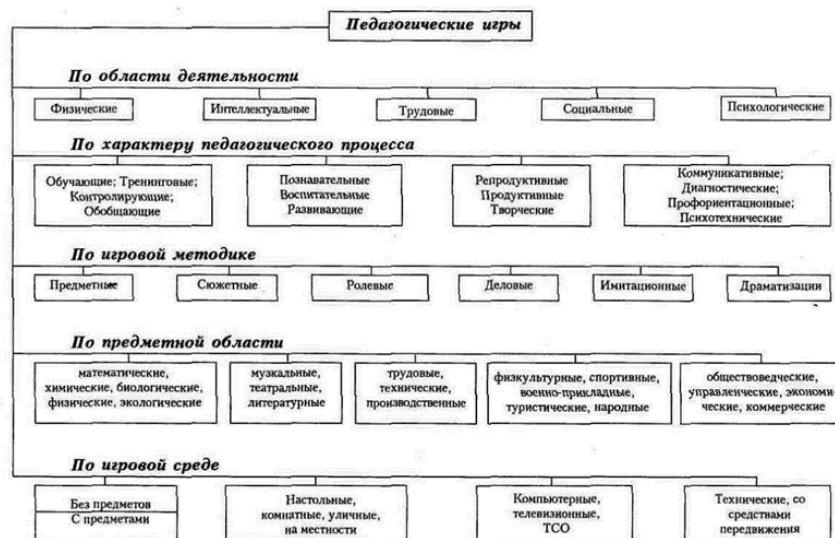


Рисунок 5 - Классификация педагогических игр

Классификация ролевых игр представлена на рисунке 6.



Рисунок 6 - Классификация ролевых игр

Внедрение ролевых игр в учебный процесс требует от преподавателей определенной подготовки, владением методики проведения ролевой игры и готовности к инновациям. Необходимо не просто постигать новые методики, но и самому разрабатывать сценарии ролевых игр, учитывая специфику дисциплины. Однако, затраченные усилия всегда окупаются, так как ролевые игры существенно повышают качество обучения.

В перспективе, использование ролевых игр может быть расширено за счет применения информационных технологий, таких как виртуальная реальность и симуляторы, что позволит моделировать еще более сложные и реалистичные ситуации, а также обеспечить возможность проведения

ролевых игр в дистанционном формате. Таким образом, ролевые игры останутся актуальным инструментом обучения на многие годы.

1.3 Методика использования ролевых игр в рамках постижения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации

Педагогическая методология – это совокупность конкретных приемов, техник и инструментов, используемых для реализации тезисов обучения на практике. Она отвечает на вопрос «как именно» воплотить теорию в жизнь.

Методика представляет собой тот уровень педагогической деятельности, где общие методологические принципы преобразуются в конкретные педагогические действия. Цель методики – помочь преподавателям эффективно передавать знания, развивать навыки обучающихся и формировать у них познавательный интерес, разжигая искру любознательности.

Поскольку в данном разделе акцент делается на методологию организации ролевой игры на занятиях, необходимо осветить вопросы, касающиеся подготовки и проведения ролевой игры, ее структуры и места в учебном процессе.

Обычно ролевая игра проводится на завершающем этапе изучения конкретной темы с целью закрепления или совершенствования определенных компетенций, словно финальный аккорд в симфонии обучения.

В свою очередь, ее проведению предшествует последовательная работа над лексическим материалом, его активацией, словно настройка музыкального инструмента перед концертом. По своей структуре ролевая игра обязательно включает три составляющие: роли, которые примеряют на себя участники; исходную ситуацию, выступающую как способ организации ролевой игры и характеризующуюся проблемностью; ролевые

действия, которые исполняют студенты, играя определенную роль, проживая заданный образ. В ходе ролевой игры каждому участнику дается общая информация о роли, которой он должен следовать, словно театральная программка. Участник не свободен в представлении своего собственного суждения или взгляда на проблему. Он должен играть от какого-либо лица, вживаясь в предложенные обстоятельства [9].

Рассмотрим главные моменты методики применения ролевой игры:

1. Выбор игры, которую педагог включает в коллективную деятельность студентов, определяется четкой воспитательной задачей, словно выбор кисти и красок для создания картины.

2. Педагогическая разработка плана игры – начальный этап педагогического конструирования, включающий определение длительности игры, планирование ее сюжета, определение игровых ролей и наполнение их конкретным содержанием, словно создание эскиза будущего шедевра. Приступая к разработке плана организации игровой деятельности, необходимо учитывать уровень знаний по данной теме, способности развития сюжета и др., а также продумать и описать содержание игры, спланировать допустимые направления, определить игровые правила, словно огранка алмаза, шлифовка деталей для достижения совершенства.

3. Ознакомление обучающихся с планом игры и совместная его доработка. Преподаватель должен стремиться так подать игру, чтобы как можно больше студентов было привлечено к рассмотрению плана игры, к разработке содержания ролевых действий, словно вовлечение зрителей в создание спектакля.

4. Создание вымышленной ситуации – важнейшая основа начала ролевой игры. Педагогу важно помочь студентам войти в игровую ситуацию, чтобы игра их захватила и активизировала познавательную деятельность, словно открытие портала в другой мир.

5. Распределение ролей.

6. Начало игры – вызвать у студентов положительное восприятие игры, словно первый звонок, возвещающий о начале представления.

7. Сохранение игровой ситуации.

8. Завершение игры. Преподаватель, разрабатывая маршрут игры, должен наметить предполагаемую концовку, чтобы сберечь острое эмоциональное состояние и желание обучающихся продолжить игру, словно фееричный финал, оставляющий послевкусие и размышления.

Следует помнить, что планированию подлежит деятельность преподавателя по развитию игры и ее управлению, а не действия студентов в игре.

Необходимым условием является осуществление разносторонней продуктивной деятельности (самостоятельной и совместной и др.), что активизирует познавательную и коммуникативную деятельность студентов [7].

Проведение деловых (учебно-производственных) игр является одним из интенсивных методов группового обучения по совместной деятельности при решении определенных производственных задач в условиях, максимально имитирующих реальную обстановку, словно тренировка космонавтов в условиях невесомости. Ввиду высокой эффективности эта форма получила широкое распространение, причем исходные данные и вводные (по ходу игры) имеют все шансы задаваться в устной и письменной форме. Цели прагматической игры могут быть разнообразны – от определения характера работы исполнителя в условиях различного рода отклонений процесса от общепризнанных норм до генерации идей новых технологий. Преподаватель должен точно продумывать постановку целей и задач, которые желательно достичь в итоге проведения деловой игры. Для достижения успеха важно правильно распределить время проведения игры, учитывая уровень знаний у обучающихся [14].

Методика проведения деловых игр предполагает соблюдение ряда условий, обеспечение которых имеет решающее значение:

- обучающиеся должны знать принципиальные игровые правила (все участники равны и равноправны, на рубеже выдвижения, генерации идей, какими бы странными они ни казались, недозволительно отрицание);
- игра должна проводиться по заранее подготовленному сценарию;
- роли в составе команды обязаны быть распределены заранее;
- началу игры может предшествовать разминка, вхождение в ситуацию должно быть постепенным.

Педагогический опыт показывает, что успех занятия достигается при создании правдоподобной представленной обстановки, соответствующего настроения участников игры, умелых действий руководителя в ходе игры. Таким образом, в распоряжении преподавателя есть разновидности занятий, проведение которых может стать для обучающихся источником существенного познавательного интереса, а самостоятельная работа при этом – глубоким плодотворным процессом, формирующим интеллект. Естественно, только опыт и владение конкретной ситуацией могут подсказать преподавателю, выбор какого варианта занятия целесообразен для того или иного случая [16].

Методика использования ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации предполагает комплексный подход, включающий несколько ключевых этапов:

1. Подготовительный. Подготовка ролевой игры начинается с разработки сценария – относительно представления ситуации и объекта (рисунок 7). Затем составляется план игры. Преподаватель должен иметь общее описание игровой процедуры и четко представлять характеристики действующих лиц.

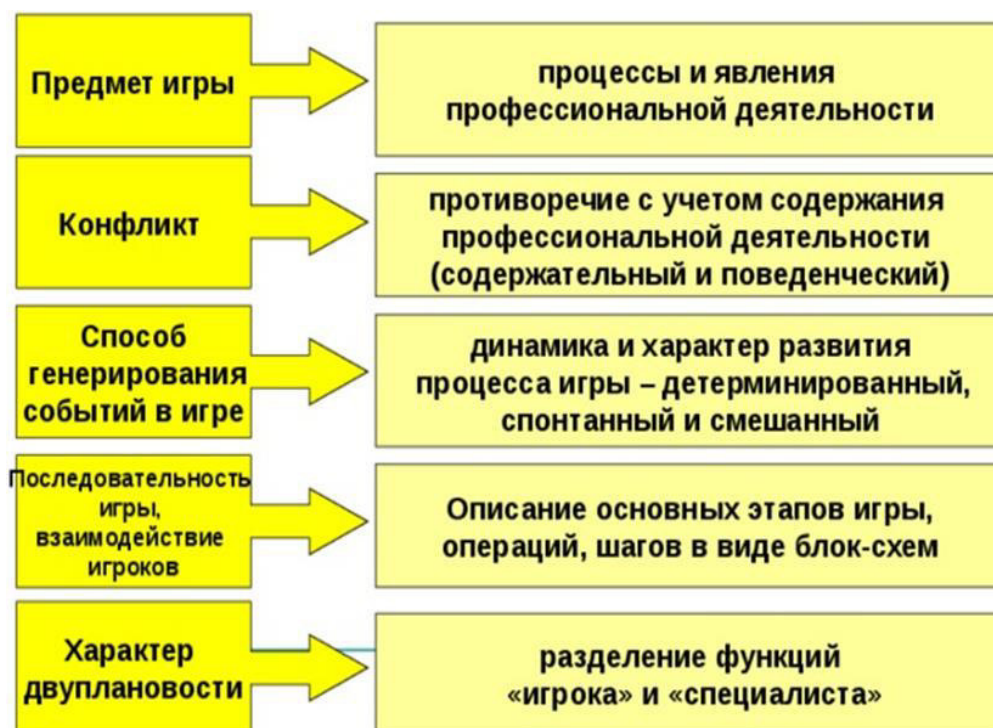


Рисунок 7 -Составляющие сценария игры

2. Этап обоснования: Сердцевина игрового действия обретает форму на этапе обоснования. Здесь происходит знакомство с миром игры, где каждый участник определяет свой ритм работы. Формулируется путеводная звезда урока – его основная цель. Одновременно с этим, критически важно убедительно обосновать постановку задачи, представить ситуацию перед обучающимися как вызов, требующий решения. В руки игроков передаются заранее подготовленные сокровища: пакеты необходимых материалов, руководства и своды правил. Преподаватель становится дирижером, настраивая студентов на волну активного участия, призывая к неукоснительному соблюдению правил и этических норм, которые являются фундаментом игрового мира.

3. Этап игры: Начинается таинство игры – процесс, где студенты воплощают предложенную ситуацию, надевая маски явных ролей и проживая их судьбы.

4. Этап анализа и обобщения: После завершения действия лектор становится компасом, направляющим студентов к обобщению опыта.

Совместно они обмениваются своими суждениями, делятся впечатлениями о достигнутом успехе и намечают горизонты для дальнейшей работы. В заключение, преподаватель играет роль мудреца, резюмируя достигнутые результаты, указывая на допущенные ошибки и формулируя окончательный итог урока. При анализе особое внимание уделяется соответствию используемого материала реалиям моделируемой ситуации, чтобы убедиться в его аутентичности.

Пример технологической схемы ролевой игры представлен в таблице 4.

Таблица 4 – Пример технологической схемы ролевой игры

№ п/п	Этапы	Содержание этапов
1	2	3
1.	Этап подготовки	1. Разработка сценария. 2. Составление проекта. 3. Общее описание игры. 4. Характерные особенности действующих лиц.

Продолжение таблицы 4

2.	Этап обоснования	1. Ориентация участников. 2. Определение режима работы. 3. Формулировка основной цели. 4. Постановка проблемы. 5. Выбор ситуации. 6. Работа с пакетом документов. 7. Психологическая подготовка участников.
3.	Этап проведения	1. Процесс игры.
4.	Этап обзора и обобщения	1. Вывод из игры. 2. Анализ, рефлексия. 3. Оценка и оценка работы. 4. Выводы и обобщения. 5. Рекомендации.

Проведение ролевой игры. Перед тем, как завеса поднимется, рекомендуется провести краткое обсуждение темы, проблемы или типичных ситуаций, которые предстоит разыграть. Это поможет участникам установить более прочные связи между содержанием игры и их практическим опытом, а также откроет путь к более реалистичному исполнению ролей. Важным этапом является обсуждение с участниками смысла и целей ролевой игры, а также ее взаимосвязи с предыдущими частями тренинга, что позволит взглянуть на нее в контексте общей картины.

Далее преподаватель выступает в роли архитектора, выбирая подходящую ситуацию. Это может быть сценарий, созданный самим автором, но в этом случае крайне важно связать его с содержанием предварительного обсуждения, отразив в нем типичные ситуации и конфликты. Возможно также создание содержания ролевой игры в тесном сотрудничестве с участниками, что позволит максимально учесть их интересы и потребности.

Затем открывается процесс выбора ролей, где все участники могут проголосовать за несколько вариантов. Побеждает тот, кто наберет наибольшее количество голосов. Другой вариант – предложить участникам придумать ситуации для ролевых игр в небольших группах, а затем разыграть их, что позволит охватить большее количество сценариев. Если планируется разыграть несколько ситуаций, рекомендуется начать с самой простой, постепенно повышая уровень сложности.

После выбора ситуации начинается этап организации игрового пространства. Способ проведения зависит от формата, но на этом этапе важно, чтобы:

- игроки были выбраны;
- все участники четко понимали свои роли и ситуацию;
- эксперты осознавали свою роль и знали, какие эпизоды им необходимо контролировать.

Рекомендуется предоставить игрокам время, чтобы они смогли вжиться в роль, обдумать стратегию и тактику своих действий. Хорошим вариантом считается, когда игроки назначаются группами, что позволяет организовать обучение в рамках групповой работы. Пока игроки готовятся и входят в роль, остальным участникам (наблюдателям) можно дать какие-либо задания, чтобы они не оставались пассивными зрителями.

Перед началом игры необходимо установить правила и предупредить участников о том, когда и как тренер может прервать ее ход. Тренер не

должен вмешиваться в ход игры, но может мягко пресекать возможные попытки наблюдателей отвлечь игроков для обсуждения.

Целесообразно прекратить игру в следующих случаях:

- истекло назначенное время, и тренер считает, что материала для обсуждения достаточно;
- тема уже достаточно раскрыта;
- сами участники просят прекратить игру;
- ролевая игра превращается в фарс.

Организация обсуждения и анализ ролевой игры.

Обсуждение считается наиболее важным элементом ролевой игры, иногда даже более значительным, чем сама игра. Оно решает целый ряд задач. Существует две стратегии построения обсуждения ролевой игры:

1. Обсуждение с акцентом на чувства и впечатления игроков. В этом случае тренер просит участников вспомнить слова, действия и ситуации, которые вызвали положительные или отрицательные эмоции, а затем анализирует, почему это произошло. Такие дебаты помогают участникам понять, какие эмоции и какими действиями вызваны, и почему.

2. Обсуждение с акцентом на логику, причинно-следственные взаимосвязи. Коуч фокусируется на выявлении и анализе фактов, рациональной постановке трудностей и поиске их решений.

Основные этапы типичной последовательности возведения дискуссии представлены в таблице 5.

Таблица 5 – Основные задачи ведения дискуссии

№ п/п	Задачи	Действия тренера
1	2	3
1.	Выведение игроков из ролей	Дать исполнителям основных ролей возможность высказаться первыми, при обсуждении их действий называть не реальные, а игровые имена (подчеркивая, что они играли роли, а ныне обсуждаются действия ролей, а не участников тренинга), сохранять положительную атмосферу, пресекать

		неконструктивные комментарии и нападки других участников.
2.	Снятие чувственного напряжения, тревожных состояний (при необходимости)	Осуществлять эмоциональную поддержку, обеспечивать конструктивную атмосферу при обсуждении, баланс положительной обратной связи. Подчеркивать, что смысл игры не в обсуждении действий участников, а в обзоре возможных действий в той или иной ситуации, позволяющей подвести итоги для улучшения практической деятельности.
3.	Сбор материала для последующего обзора и выводов	Внести ясность в события на уровне фактов (сформировать общее мнение относительно того, что происходило в ролевой игре, какие итоги были достигнуты и действия осуществлялись), устранить ошибки, связанные с разным пониманием и восприятием событий, интерпретировать события с точки зрения настоящих участников.
4.	Анализ ролевой игры через призму поставленных задач	Соотнести в ролевой игре результат с первоначальными целями. Проанализировать, какие события происходили так, а не иначе. Выявить технологии и способы воздействия, продемонстрированные игроками.
5.	Формулирование практических выводов из ролевой игры и приемов их применения на практике	Выводы могут касаться как технологий, старший техник и навыков, так и развития представлений участников. Важно не просто выяснить, какие способы более эффективны, но и обсудить, как представления участников оказывают влияние на их действия.

Продолжение таблицы 5

1	2	3
6.	Развитие у участников навыков рефлексии, анализа, самонаблюдения	Организуя обсуждение и анализ ролевых игр, тренер может применять определенные техники: 1. Техники организации рефлексии. 2. Различные техники анализа. 3. Техники отстранения от эмоций в ходе анализа. Это дает участникам пример того, как может проводиться анализ ситуации. К тому же они могут освоить и использовать эти техники в своей деятельности.

Независимо от того, как структурирована дискуссия, важно соблюдать правило: первое слово предоставляется игроку, сыгравшему главную роль, или, как ее называют в специальной литературе, роль главного героя - это

принципиально важно, поскольку позволяет гораздо эффективнее организовать выход игрока из роли и предотвратить нарастание эмоционального напряжения. Это особенно необходимо в том случае, когда игрок действовал не так успешно, как ему хотелось бы. Получив слово, он может высказаться и изложить свою позицию, дать оценку происходящему в первую очередь.

В противном случае есть опасность, что другие участники начнут высказываться критически и у главного героя, во-первых, возрастет напряжение, а во-вторых, возникнет постоянное желание перебивать выступающего, комментировать свои действия и спорить с ним по поводу его комментариев. Далее рекомендуется предоставить слово участникам, находившимся в положении наблюдателей, и только затем исполнителю роли, называемой в специальной литературе антагонистом. Это хотя бы частично сделает наблюдателей участниками ролевой игры.

Так, например, они могут обсудить свое видение того, какой результат был достигнут, какие действия главного героя были эффективными, что можно сделать лучше. Только тогда исполнитель роли антагониста «раскрывает карты»: он рассказывает о том, какую роль он играл, что чувствовал, как на нем отразились действия главного героя.

Таким образом, наблюдатели также раскрывают свои идеи, делают предположения, и теперь вы можете проверить, были ли они правы. Тренеру рекомендуется высказать свое мнение только после того, как дискуссия почти закончена, и все участники высказали свои мысли. Это позволяет учесть высказанные мнения, сделать обобщение и прокомментировать наиболее важные для участников моменты.

После завершения игры проводится детальный анализ результатов. Студенты делятся своими впечатлениями, анализируют допущенные ошибки и предлагают способы их исправления. Преподаватель дает обратную связь, оценивает работу каждого участника и подводит итоги. Анализ результатов позволяет закрепить полученные знания, развить

навыки принятия решений и командной работы, а также сформировать профессиональные компетенции [21].

Выводы по 1 главе

Как показал обзор литературных и интернет источников, изучение дисциплин профессионального цикла в профессиональной образовательной организации (ПОО) имеет ряд существенных особенностей, обусловленных спецификой подготовки квалифицированных кадров для конкретных отраслей экономики. В отличие от общеобразовательных дисциплин, профессиональный цикл ориентирован на формирование у студентов практических навыков и компетенций, необходимых для успешной работы по специальности.

Содержание дисциплин профессионального цикла отбирается на основе анализа учебного плана и выявленных межпредметных связей дисциплины с другими дисциплинами, которые направлены именно на формирование профессионального сознания и понимания. В этом аспекте очень важно применение в образовательном процессе активных методов обучения, одним из которых является ролевая игра.

Ролевая игра – это способ расширения опыта участников посредством предъявления им неожиданной ситуации, в которой предлагается принять позицию (роль) кого-либо из участников и затем выработать способ, который позволит привести эту ситуацию к достойному завершению.

Использование ролевых игр значительно укрепляет связь (студент-педагог, студент-студент), раскрывает творческий потенциал каждого обучающегося. Ролевые игры, в отличие от традиционных методов обучения, позволяют более полно воспроизводить практическую деятельность, выявлять проблемы и причины их появления, разрабатывать варианты решения проблем и давать им оценку.

Ролевые игры необходимо тщательно интегрировать в общий учебный процесс, чтобы студенты не рассматривали ее как прикладное мероприятие, которое поэтому не стоит воспринимать всерьез. Преподаватель должен

проводить специальную подготовку к игре, быть в состоянии самому спонтанно включаться в роль второстепенного персонажа, если этого требует ситуация.

Проектирование занятий с применением игровых технологий обучения (в данном случае – ролевых игр профессиональной направленности) помогает преподавателю, работающему в инновационной образовательной парадигме, достичь большей результативности, а студентам, участвующим в ролевых играх, – приобрести необходимые профессиональные компетенции.

Существует множество работ педагогического, психологического и методического характера с теоретическим обоснованием и методами организации дидактических игр. Для подтверждения важности данного методологического подхода можно сослаться на ряд высказываний известных деятелей педагогической и психологической наук. Формула игры: страсть плюс развитие.

Создание такого рода мотивации к достижениям в совместной учебной деятельности - является, пожалуй, основной целью использования игровых форм проведения занятий и самих игр в системе интенсивного обучения. Использование игр позволяет решить еще одну почти не менее важную задачу, связанную с необходимостью компенсации информационной перегрузки, с организацией психологического и физиологического отдыха.

Игровые формы, особенно коллективные, подходят для отработки функционального состояния глубокого расслабления - наиболее благоприятного фона для интенсивных тренировок.

ГЛАВА 2 ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ РОЛЕВЫХ ИГР В РАМКАХ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИН ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА В ГБПОУ «АШИНСКИЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ ТЕХНИКУМ»

2.1 Анализ эффективности использования ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в ГБПОУ «Ашинский индустриальный техникум»

ГБПОУ «Ашинский индустриальный техникум» был образован на основании Постановления № 72 Челябинского совнархоза в ноябре 1957 года для подготовки специалистов для базового предприятия - Ашинского

металлургического завода. С 1965 года техникум перешел в ведение Министерства черной металлургии СССР, с 1997 года передан Министерству общего и профессионального образования РФ (ныне Министерство просвещения РФ).

В первые годы техникум функционировал как «вечерний», что давало возможность рабочим обучаться без отрыва от производства.

В результате объединения техникума с ГОУ НПО ПТУ №124 в 2007 году, в учебном заведении была создана непрерывная двухступенчатая система начального и среднего профессионального образования. Одновременно «Ашинский индустриальный техникум» утратил статус «вечернего».

В 2011 году ГОУ СПО (ССУЗ) «Ашинский индустриальный техникум» был объединен с ГУ НПО «Профессиональное училище № 94 г. Миньяра».

Также в 2011 году, на основании Постановления правительства Челябинской области от 22.12.2010 г. № 364-П «О порядке создания, реорганизации, изменения типа и ликвидации областных государственных учреждений, а также утверждения уставов областных государственных учреждений и внесения в них изменений и приказа Министерства образования и науки Челябинской области от 09.11.2011г. за № 01-1775, ГОУ СПО (ССУЗ) «Ашинский индустриальный техникум» было реорганизовано.

01.10.2015 года (на основании приказа Министерства образования и науки Челябинской области от 27.08.2015 года № 01/2411) учебное заведение было переименовано в ГБПОУ «Ашинский индустриальный техникум».

С октября 2024 года директором техникума является Грачева Юлия Васильевна (с февраля по октябрь 2024 года была исполняющей обязанность директора ГБПОУ «Ашинский вечерний индустриальный техникум»).

Образовательная деятельность ведется на площадях ГБПОУ «Ашинский индустриальный техникум» на правах оперативного управления в соответствии со свидетельством о внесении в реестр имущества Челябинской области серии ЧО № 000143, реестровый номер № 07410621 от 12.11.2008 года.

Площадь всех занимаемых зданий составляет 11479,7 м². Корпус теоретических занятий – 1757,1 м², общественно-бытовой корпус – 2477 м², учебно -производственные мастерские – 2451 м², общежитие – 4794,6 м². Данные здания находятся по адресу: 456010, Челябинская область, г. Аша, улица Симская, дом 1а.

Материально –техническая база техникума в 2024-2025 учебном году значительно улучшена за счет вступления техникума в Программу «Профессионалитет» по направлениям «Машиностроение», «Поварское и кондитерское дело» и «Электроснабжение», и, в настоящее время, отвечает самым современным требованиям, что позволяет реализовывать требования лицензии качества образования и уровня профессиональной подготовке выпускников. Лицензия Министерства образования и науки Челябинской области по основным образовательным программам дает организации право на подготовку специалистов и квалифицированных рабочих и служащих.

По программам подготовки квалифицированных рабочих и служащих (на базе основного общего образования) осуществляется подготовка по следующим профессиям (КРС):

- 15.01.25 Станочник (металлообработка) – 2 года 10 месяцев;
- 19.01.17 Повар, кондитер – 2 года 10 месяцев;
- 15.01.30 Слесарь – 2 года 10 месяцев;
- 08.01.06 Мастер сухого строительства – 2 года 10 месяцев;
- 140446.03 Электромонтер по ремонту и обслуживанию электрооборудования (по отраслям) – 2 года 10 месяцев.

По программам подготовки специалистов среднего звена (на базе основного и среднего общего образования) осуществляется подготовка по следующим специальностям:

- 15.02.01 Монтаж и техническая эксплуатация промышленного оборудования (по отраслям);
- 19.02.10 Технология продукции общественного питания;
- 38.02.05 Товароведение и экспертиза качества потребительских товаров;
- 13.02.11 Техническая эксплуатация и обслуживание электрического и электромеханического оборудования (по отраслям);
- 15.02.08 Технология машиностроения;
- 44.02.01 Дошкольное образование;
- 43.02.15 Поварское и кондитерское дело.

Заочное обучение на базе среднего образования по программам подготовки специалистов среднего звена ведется по следующим специальностям:

- 15.02.01 Монтаж и техническая эксплуатация промышленного оборудования (по отраслям);
- 38.02.05 Товароведение и экспертиза качества потребительских товаров;
- 13.02.11 Техническая эксплуатация и обслуживание электрического и электромеханического оборудования (по отраслям);
- 22.02.01 Metallургия черных металлов;
- 22.02.05 Обработка металлов давлением;
- 38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям).

Реализацию требований ФГОС обеспечивает наличие учебно - методического обеспечения (далее УМО), основная цель которого состоит в создании условий обучающимся для аудиторного и самостоятельного освоения

учебных дисциплин и профессиональных модулей обязательной и вариативной частей образовательной программы.

В Ашинском индустриальном техникуме УМО представлено разработанными учебно-методическими комплексами (далее УМК) на каждую специальность и профессию.

УМО по специальности состоит из:

- нормативный комплект профессии (специальности);
- УМК дисциплин;
- УМК профессиональных модулей (который включает разработанные материалы по учебной и производственной практике);
- комплект «Государственная итоговая аттестация».

УМК, разработанные по всем дисциплинам и профессиональным модулям, включают несколько блоков. УМО по каждой профессии детализируется в соответствующих средствах обучения и контроля. Перечень нормативной документации для разработки УМК в таблице 6.

Таблица 6 - Перечень нормативной документации для разработки УМК

/п	Наименование нормативной документации	Кем утвержден, издан, разработан
	2	3

Продолжение таблицы 6

	2	3
1	ФГОС по профессии (специальности)	Приказ Минобрнауки РФ
2	Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования Минобрнауки Российской Федерации	Приказ Минобрнауки РФ
3	ФГОС среднего(полного) общего образования	Приказ Минобрнауки РФ
4	Положение о практике обучающихся, осваивающих ОПОП среднего профессионального образования	Приказ Минобрнауки РФ
5	Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам СПО	Приказ Минобрнауки РФ

5	О прохождении ГИА по образовательным программам среднего общего образования обучающимися по образовательным программам СПО	Письмо Федеральной службы по надзору в сфере образования и науки
6	Об утверждении порядка проведения ГИА по образовательным программам СПО	Приказ Минобрнауки РФ
7	Об утверждении порядка проведения ГИА по образовательным программам среднего общего образования	Приказ Минобрнауки РФ
8	О внесении изменения в Порядок заполнения, учета и выдачи дипломов о среднем профессиональном образовании, утвержденный приказом Министерства образования и науки РФ	Приказ Минобрнауки РФ
9	Об установлении соответствия специальностей СПО, перечень которых утвержден Приказом Минобрнауки России	Приказ Минобрнауки РФ
10	О федеральном перечне учебников	Приказ Минобрнауки РФ
11	Об утверждении перечня профессий и специальностей СПО	Приказ Минобрнауки РФ

УМО образовательного процесса в Ашинском индустриальном техникуме отвечает современным требованиям и позволяет выполнять все требования лицензии качества образовательного процесса и уровня профессиональной подготовке выпускников.

ГБПОУ «АИТ» активно проводит профориентационную работу, используя все возможные рычаги, и стабильно выполняет контрольные цифры приема, на основании чего можно констатировать, что ГБПОУ «АИТ» востребованное образовательное заведение и пользуется популярностью у граждан.

В техникуме работают 35 педработников, из них 28 преподавателей и 7 мастеров производственного обучения.

Из 28 преподавателей – 2 человека административно-управленческого персонала, кроме этого, в учебном процессе задействовано 8 внешних совместителей. Высшую квалификационную категорию имеют 7 преподавателей (25 %), первую категорию имеют 9 преподавателей (32 %).

Высшее образование имеют 24 преподавателя, что составляет 85% от общей численности (рисунок 8).

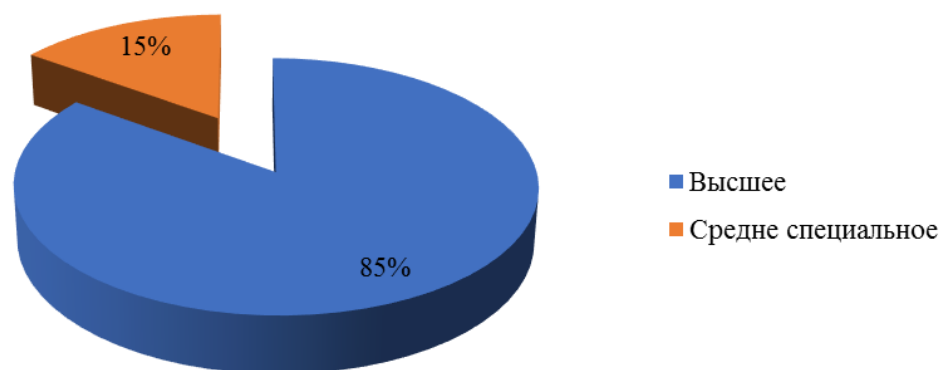


Рисунок 8 – Состав преподавателей по образованию

Базовое образование преподавателей соответствует профилю преподаваемых дисциплин. Педагогический стаж более 30 лет имеют 20 преподавателей (32,26 %), более 20 лет – 5 преподавателей (8,06%).

Повышение квалификации осуществляется на базе Челябинского института развития профессионального образования. За последние 5 лет квалификацию повысили 35 человек (100 %), из них 26 человек дважды.

Из 7 мастеров производственного обучения – 1 человек имеет высшее образование, 6 человек – среднее профессиональное, в том числе обучаются заочно в высших и средних учебных заведениях – 3 человека.

Высшую квалификационную категорию в техникуме имеют – 7 педагогов, вторую квалификационную категорию – 9 педагогов (таблица 7).

Таблица 7 - Структура преподавательского состава ГБПОУ «АИТ»

№ п/п	Показатель	Количество (чел.)	В % от общего количества
1	2	3	4
1	Всего педагогических работников	35	100
2	Имеют почетное звание, награды	3	7,8
3	Имеют педагогический стаж до 5 лет	8	22,8
4	от 5 до 10 лет	3	8,6
5	более 10 лет	24	68,6
6	Всего преподавателей	28	100
7	В том числе штатных преподавателей	15	53,6
8	Внутренних совместителей	5	17,8

9	Внешних совместителей	8	28,6
10	Имеют образование Высшее	27	96,4
11	Средне специальное	1	3,6
12	Имеют квалификационную категорию Высшую	7	25
13	Первую	9	32
14	Без категории	12	43
15	Всего мастеров производственного обучения	7	100
16	Имеют образование Высшее	1	14,3
17	Средне специальное образование	6	85,7
18	Имеют квалификационную категорию Высшую	1	14,3
19	Первую	-	
20	Без категории	6	85,7

Ашинский техникум старается привлекать высококвалифицированных сотрудников с Ашинского метзавода для проведения занятий по специальным дисциплинам металлургического и машиностроительного профиля (рисунок 9).

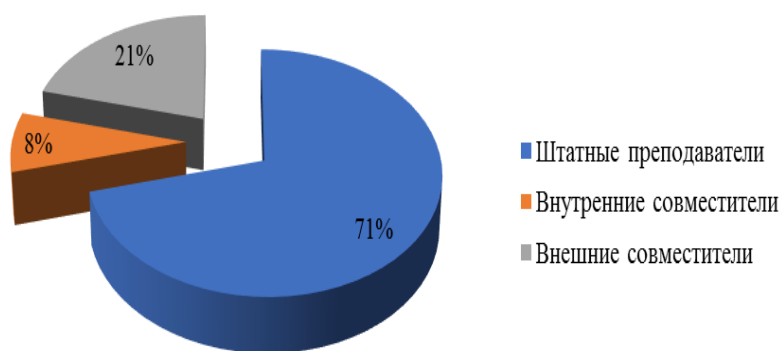


Рисунок 9– Соотношение штатных преподавателей и совместителей

Анализа преподавательского состава ГБПОУ «АИТ» позволяет констатировать что квалификация педагогов вполне соответствует требованиям Министерства просвещения РФ, что позволяет реализовать профессиональные образовательные программы техникума на достаточно высоком уровне.

Приоритетной задачей в образовательном процессе ГБПОУ «АИТ» является внедрение эффективных педагогических технологий, которые позволяют расширить адаптационные возможности выпускников. Важной проблемой образования является внедрение методов, направленных на познание, анализ и понимание изучаемого материала.

Модернизации образования в России привела к тому, что в образовательной среде все больше получают признание активные методы обучения, одним из которых являются ролевые игры.

При изучении дисциплин экономического профиля применение такой педагогической технологии как ролевые игры направлено на получение практического опыта и компетенций в условиях учебных лабораторий, что позволяет будущему специалисту, совершенствовать свои навыки в принятии управленческих решений в моделируемых ситуациях без ущерба для реального производства в будущем.

При участии в игре обучающиеся опираются на свои обычные потребности и ценности, ориентируясь на известные им нормы и традиции.

То есть, в ролевой игре, имитирующей реальность, тестируется своеобразная модель или образец, которые могут использоваться студентами в будущем, учитывая что полученный в игре опыт дешевле и намного безболезненнее реального. Это позволяет будущему выпускнику эффективно принимать управленческие решения в реальных условиях. Кроме этого ролевые игры имеют огромное психолого - педагогическое значение. Применение в образовательном процессе ролевых игр способствуют развитию самостоятельности, творческой и познавательной активности, более успешному усвоению материала.

Ролевые игры помогают связать учебный процесс с профессиональной деятельностью будущего специалиста, что несомненно актуально, так как направления деятельности работников экономического профиля отличается большим многообразием. Именно поэтому применение ролевых игр в учебном процессе при преподавании общепрофессиональных дисциплин

экономического профиля, таких как: «Экономика организации», «Статистика», «Финансы, денежное обращение и кредит», «Налоги и налогообложение», «Основы бухгалтерского учета», «Аудит», «Менеджмент», более чем оправдано.

Наиболее сложным видом ролевой игры считается комплексная имитационно-ролевая игра на основе решения сквозной задачи, применение которой, зачастую, вызывает интерес у обучающихся, ввиду того, что данный вид игры представляет собой модель связанных между собой проблемных ситуаций, для решения которых нужен целый комплекс компетенций и профессионально качеств.

Констатирующий эксперимент, проведенный в рамках данной работы, заключался в проведении анализа эффективности использования ролевых игр в учебном процессе при преподавании экономических дисциплин в ГБПОУ «АИТ». Эксперимент проводился с использованием таких научных методов исследования как: наблюдение, анкетирование, беседа.

Анализ эффективности применения ролевых игр при преподавании экономических дисциплин в Ашинском индустриальном техникуме проводился по двум направлениям.

Первый этап исследований состоял в проведении опроса преподавателей. Опрашивались преподаватели экономических дисциплин в количестве 8 человек. Опрос проводился по следующим вопросам:

1. Какую экономическую дисциплину вы преподаете?
2. Ваш педагогический стаж в техникуме?
3. Используете ли вы в своей педагогической практике технологию ролевой игры?
4. (Если да) Может ли применение данной технологии, помочь обучающимся в усвоении нового материала?
 - 4.1 (Если нет) Что вам мешает применять данную технологию в своей деятельности?

Результаты полученных ответов отражены на диаграмме (рисунок 10).

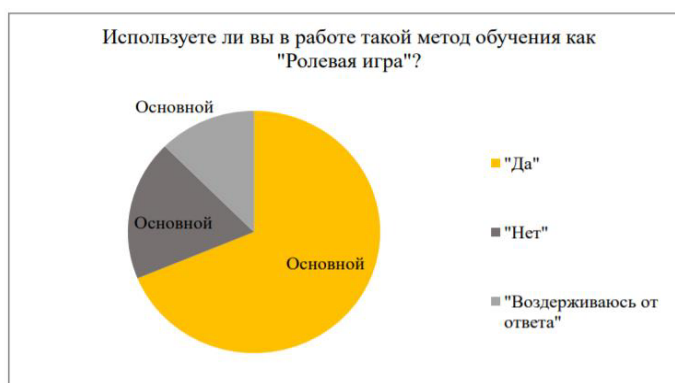


Рисунок 10 -Результаты опроса преподавателей

Проведенный опрос констатировал, что из опрошенных преподавателей экономического профиля (8 человек), технологию ролевой игры применяют 5 человек, два человека считают данную педагогическую технологию временно- и трудозатратной, воздержался от ответа один преподаватель.

Большая часть преподавателей (92%) отметили необходимость применения данного метода при преподавании дисциплин экономического цикла, несмотря на то, что данный метод достаточно трудозатратный, один из педагогов (8 %) с ответом затруднился (рисунок 11).

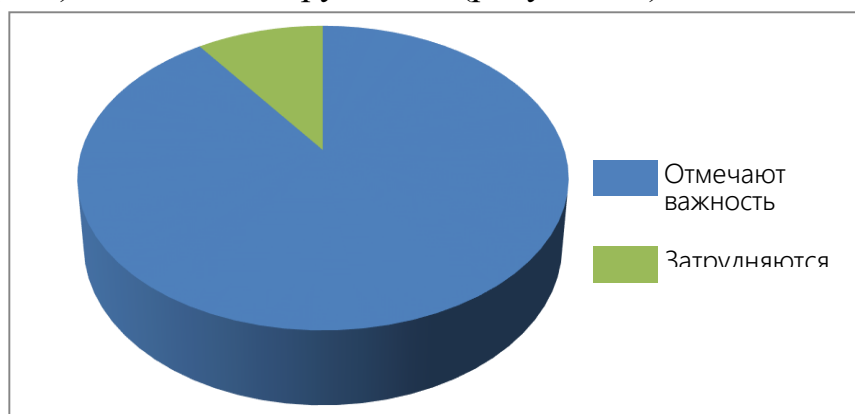


Рисунок 11 -Мнения преподавателей о применении технологии ролевой игры при изучении общепрофессиональных дисциплин

Так же нами выявлены причины низкого процента применения технологии ролевых игр при преподавании дисциплин экономического профиля. Из 8 преподавателей экономических дисциплин 1 педагог отметил

недостаточное владение методикой проведения ролевых игр (12,5 %), материально-технические сложности отметили 2 педагога (25%), большая часть педагогов -5 человек (62,5%) отмечают сложности, связанные с недостатком методической помощи и времени (рисунок 12).

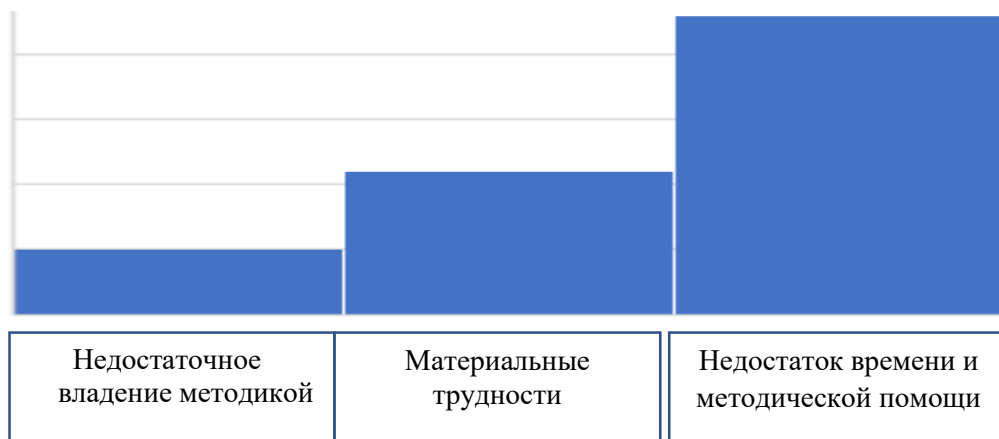


Рисунок 12 - Причины низкого процента применения технологии ролевых игр при преподавании дисциплин экономического профиля

Большинство педагогов (7 человек из 8) так же отмечают достаточно высокий интерес студентов при проведении ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла экономического профиля.

При проведении опроса преподаватели также отметили, что для более частого и эффективного применения данной технологии в учебном процессе им необходима помощь со стороны:

- методистов (один из вариантов помощь методистов ЧИРПО);
- опытных коллег -стажистов;
- администрации (в плане обеспечения материально - техническими и дидактическими ресурсами);
- студентов старших курсов и др.

Следующим этапом исследования стал опрос студентов экономического профиля техникума. Всего было опрошено 30 обучающихся. Примерные вопросы опроса студентов:

1. Студентом какого курса Вы являетесь?

2. Присутствует ли в Вашем учебном процессе такая педагогическая технология как ролевая игра?

3. Как часто в последние полгода на занятиях в Вашей группе проводилась ролевая игра?

4. Активно ли Вы участвуете в ролевых играх? Если нет, почему?

5. Как Вы относитесь к такому методу проведения занятий? Нравится ли Вам данный метод?

Результаты опроса на диаграмме (рисунок 13):

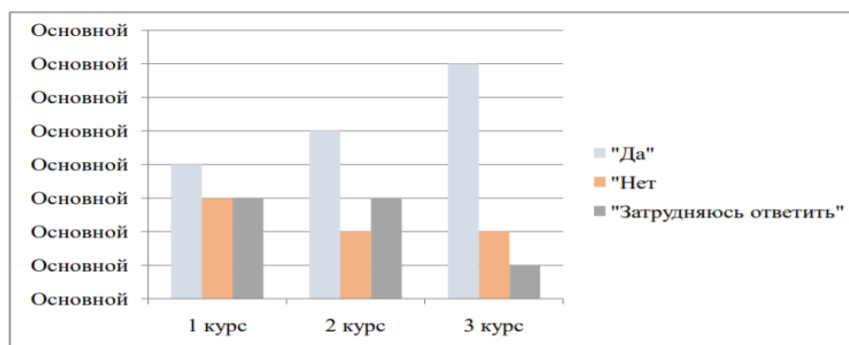


Рисунок 13 – Результаты опроса студентов

По результатам опроса обучающихся можно констатировать, что ролевые игры как педагогическая технология в учебном процессе используются (подтвердили 16 из 30 студентов), 7 обучающихся ответили, что игры не проводятся, а 8 обучающихся с ответом затруднились. Подавляющему большинству студентов нравится такая технология как ролевая игра и они выразили желание, чтобы преподаватели в учебном процессе использовали ее чаще (рисунок 14).



Рисунок 14 - Результаты опроса студентов

Для более полного анализа процесса преподавания дисциплин экономического цикла в свете применяемых педагогических технологий и методов нами были посещены четыре занятия по дисциплине «Бухгалтерский учет» (раздел «Бухгалтерский баланс») в группе ТВ -23 (специальность «Товароведение и экспертиза качества потребительских товаров»). Были обобщены результаты наблюдения, беседа с преподавателем и обучающимися, на основании которых были сделаны соответствующие выводы:

- преподаватель, в основном, на занятиях по данной дисциплине использует традиционные методы обучения (лекции, беседы и т.д.);
- обучающиеся считают занятия по данной дисциплине однообразными;
- у студентов отсутствует заинтересованность в изучении данной дисциплины;
- успеваемость по данной дисциплине у большинства студентов средняя и ниже средней.

Так же в рамках анализа учебного процесса при преподавании экономических дисциплин, нами было посещено одно занятие, проведенное с использованием педагогической технологии ролевая игра (дисциплина «Бухгалтерский учет», специальность «Экономика и бухгалтерский учет»). Ролевая игра называлась «Я главный бухгалтер» (преподаватель Хасанова Е.В.). После завершения игры обучающимся было предложено ответить на вопрос: «Понятна ли Вам была цель, сюжет и ход проведения деловой игры?». В результате опроса были получены следующие данные (рисунок 15):

- 60 % студентов дали положительный ответ;
- 25 % студентов не совсем поняли цель и сюжет ролевой игры;
- 15 % студентов хорошо поняли цель уже в ходе проведения ролевой игры.

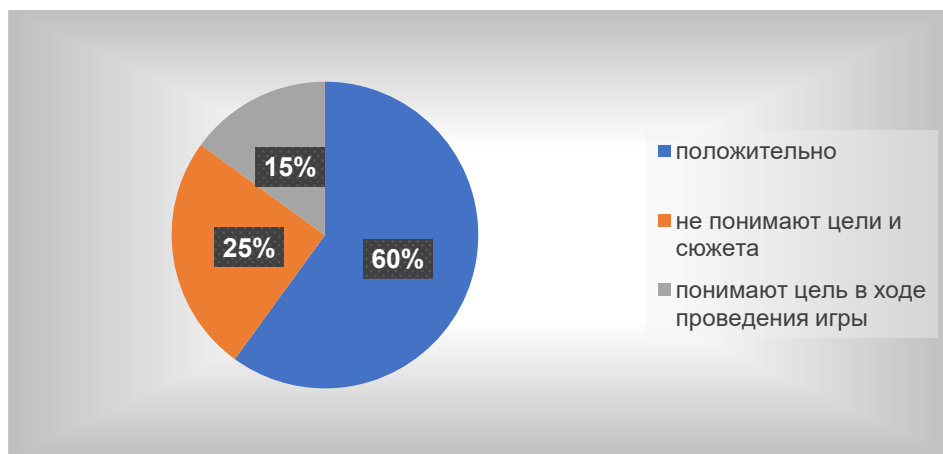


Рисунок 15 – Результаты ответов обучающихся на вопрос: «Вам понятна цель, сюжет и ход проведения ролевой игры?»

Полученные результаты исследований позволяют констатировать, что в ГБПОУ «АИТ» игровые педагогические технологии обучения (ролевые игры в том числе) в процессе преподавания дисциплин экономического профиля используются преподавателями крайне редко. Проведенный нами опрос преподавателей о причине сложившейся ситуации показал, что основной причиной является отсутствие методической помощи и трудозатратность данной технологии.

Полученные данные также свидетельствуют, что большая часть студентов привыкли к традиционным методам и технологиям обучения, но готовы принять и осваивать активные методы обучения, такие как ролевые и деловые игры, что и подтверждается ответами обучающихся на поставленные вопросы. Многим обучающимся понравилось проведение занятия в формате ролевой игры и считают, что данная технология способствует лучшему усвоению материала при изучении дисциплин экономического профиля.

Подводя итог, отметим, что технология ролевой игры в ГБПОУ «АИТ» при преподавании экономических дисциплин используется в недостаточном объеме, но имеют успех у обучающихся. Многие преподаватели экономических дисциплин отмечают важность использования данной технологии на занятиях дисциплин

профессионального цикла, тем не менее считают данную технологию временно и трудозатратной.

2.2 Рекомендации по использованию ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в ГБПОУ «Ашинский индустриальный техникум»

Ролевая игра – это не просто развлечение, а мощный инструмент для решения сложных задач, возвращения творческого потенциала, кристаллизации знаний и оттачивания навыков. Она позволяет студентам взглянуть на решение проблем с разных точек зрения, примерить на себя чужую позицию. Деловые игры, в свою очередь, становятся полигоном для моделирования реальных механизмов и процессов, где навыки принятия решений куются в условиях взаимодействия, здоровой конкуренции и даже острого соперничества между различными заинтересованными сторонами. В этом сложном процессе можно воссоздать как гармоничные отношения сотрудничества, так и напряженные баталии конкуренции.

Технология ролевых игр. Процесс разработки ролевых игр достаточно сложен, именно поэтому легче всего представить его на примере разработки занятия «Начало трудового пути». Полный сценарий представлен в Приложении 1.

Первый этап – это создание сценария, условного отражения ситуации и объекта, который рождается в результате последовательных шагов, начиная с выбора темы. Ключевое условие – материал должен иметь осязаемую практическую ценность для будущей профессиональной деятельности.

Тема нашей ролевой игры – «Начало трудового пути». Мы убеждены, что это острая проблема, с которой неизбежно сталкивается каждый выпускник, переступающий порог учебного заведения. Появление нового сотрудника – всегда событие, вносящее перемены как в его жизнь, так и в

жизнь коллектива. Новоиспеченный член команды, даже если он не был назначен, а избран общим решением или выиграл в честной борьбе на конкурсе, должен заслужить или укрепить свой авторитет и доверие. Ему предстоит сложная задача адаптации к устоявшейся системе отношений, привычкам и стилю работы коллектива.

На этом пути могут возникнуть серьезные трудности, противоречия и конфликты, иногда приводящие к отторжению и неприятию новичка. Особенно тяжело приходится молодым, начинающим специалистам, которым часто не хватает опыта в общении с людьми, умения различать личные и деловые контакты. Иногда им мешает завышенная самооценка и излишнее администрирование, что приводит к потере контакта с коллективом. Другая крайность – стремление избегать активных действий. Но первое впечатление, как известно, самое сильное и долговечное. Новый сотрудник, особенно назначенный на руководящую должность, должен помнить, что его действия должны определяться не только стратегией работы, но и тонкостями межличностных отношений.

Формирование целей и задач. Содержание игровых целей заключается в успешном выполнении принятой роли и осуществлении игровых действий. Педагогические цели, в свою очередь, направлены на развитие профессионального практического и теоретического мышления, формирование навыков взаимодействия с другими людьми, усвоение нравственных норм, развитие творческих и профессиональных способностей – то есть, на всестороннее развитие личности. В конечном итоге, динамика игры и ее прогнозируемый результат напрямую зависят от поставленной цели. Целевая направленность учебной ролевой игры неразрывно связана с системой мотивации.

Поскольку ролевая игра – это многогранное явление, структура и технология игры должны обеспечивать реализацию как реальных, так и условных мотивов. Образовательные деловые игры должны преследовать как педагогические, так и игровые цели.

Акцент на личностное развитие в ролевой игре имеет огромное значение, но часто становится сложной задачей для разработчиков образовательных деловых игр. Зачастую цели личностного развития не прописаны в описаниях и рекомендациях, что делает их недостаточно понятными для преподавателей и обучающихся. К таким целям можно отнести развитие рефлексии, приобретение опыта общения, формирование позитивного отношения к новому.

Крайне важно создать объективные условия для реализации этих целей на всех этапах игры, в том числе с помощью конструктивных элементов, таких как правила и система оценки.

Образовательные цели занятия:

1. Формирование знаний, умений и навыков по теме.
2. Развитие способности анализировать, выявлять закономерности, обобщать информацию.
3. Развитие воли, внимания и настойчивости для достижения поставленных целей.

Цели игры:

1. Изучение процедуры начала трудовой деятельности (возможно, в качестве руководителя подразделения).
2. Выявление различных точек зрения на проблему начала трудовой деятельности.
3. Оценка готовности к занятию руководящей должности.
4. Обучение навыкам делового общения, ведения дискуссий и принятия решений.
5. Обучение моделированию процесса вхождения в должность.
6. Разработка стандартных процедур по введению менеджера в команду, разработка плана работы на первые дни, принятие и реализация решений.

Эти цели устанавливаются для всех игроков и должны быть понятны участникам образовательной ролевой игры. Они тесно связаны с объектом подражания, способствуют вхождению в роль и конкретизируют ситуацию.

Единственный тип игровых целей, которые игроки осознают, как таковые, – это стремление набрать определенное количество очков или других показателей, начисляемых или вычитаемых за успешные или неудачные действия в ходе игры. Наш опыт показывает, что от системы оценки действий игроков отказываться не стоит.

Однако важно не допустить негативного отношения к ролевой игре из-за чрезмерного количества ошибок. Следует помнить, что ошибки могут быть связаны не только с недостатком знаний, но и с особенностями восприятия понятий или рассматриваться как исследовательский акт.

Определение структуры. Структура игры определяется с учетом целей, задач, выбранной темы, состава участников и включает в себя план ролевой игры и общее описание игровой процедуры.

План игры:

1. Обоснование ситуации (2 минуты)
2. Правила ролевой игры (3 минуты)
3. Этап I (15 минут)
4. Этап II (15 минут)
5. Этап III (20 минут)
6. Этап IV (20 минут)
7. Этап V (5 минут)

Правила рассмотрения ситуации:

1. Преподаватель осуществляет общее руководство ситуацией.
2. Общее время, отведенное на игру – 1 час 20 минут.
3. Тема для каждой команды определяется с учетом интересов участников и рекомендаций преподавателя.
4. Докладчики (претенденты на различные должности) должны использовать интересные формы подачи материала (до 10 минут).

5. Необходимо строго соблюдать регламент выступлений и дискуссий (от 5 до 8 минут). Если материал новый и подается в оригинальной форме, время может быть увеличено. Если доклад или выступление неинтересно, его следует прервать.

6. Участники анализа ситуации должны задавать вопросы докладчикам таким образом, чтобы стимулировать активную дискуссию.

7. Эксперты дают точные и объективные оценки отчетам и деятельности команды.

8. Докладчик, набравший наибольшее количество баллов, становится основным претендентом.

9. Организатор может использовать дополнительные роли: оппонент, инициатор обсуждения, эксперт.

В качестве исходной информации используются характеристики и описания проблемной ситуации, а также задания для участников. Игра включает в себя пять этапов.

Этап 1. Постановка задачи. Преподаватель обосновывает актуальность ситуации, объясняет правила, распределяет роли. Из группы выбираются три лидера, каждый из которых получает индивидуальное задание и формирует рабочую группу по своему усмотрению. Первая группа готовится к презентации в новом коллективе, вторая разрабатывает план работы на первый день, третья – разрабатывает решения предложенных ситуаций. Оставшиеся участники формируют группу экспертов, которые получают копии заданий и информацию о состоянии дел в коллективе. Продолжительность первого этапа – 10-15 минут.

Индивидуальные задания:

Задание 1. Вы назначены руководителем небольшого подразделения. Коллектив с вами незнаком. Подготовьте тезисы выступления перед сотрудниками, придерживаясь следующего плана:

1. Что вы можете рассказать о себе как о человеке и специалисте (опыт, достижения, планы)?

2. Что побудило вас прийти в этот отдел и занять эту должность?
3. Ваше отношение к своим обязанностям, правам и полномочиям.
4. Какие задачи вы считаете приоритетными?
5. На какую поддержку и понимание вы рассчитываете со стороны коллектива?
6. Каким вы видите будущее отдела, трудовые ресурсы, его деятельность, социальную жизнь и перспективы развития?

Помните, что члены команды будут строить прогнозы относительно ваших действий. Ваша речь должна быть краткой, ясной, аргументированной, убедительной и эмоциональной. Время на выступление – 10 минут.

Задание 2. Вы назначены начальником отдела предприятия. Вы не знакомы с сотрудниками, но предварительно проинформированы о текущей ситуации. Завтра вы приступаете к работе, и вам необходимо подготовиться. Определите, какие задачи нужно решить в первую очередь, с кем встретиться, какую информацию собрать, какие предложения представить коллективу. Вы не должны быть застигнуты врасплох в первый день. Важно зарекомендовать себя как компетентного организатора с первых шагов, иначе вы можете столкнуться с трудностями в будущем.

Продумайте план действий на первый день работы. Помните, что ваши подчиненные (коллеги) ждут от вас многого: совета, руководства, сочувствия, новой информации, сохранения или изменения привычного распорядка, критики, одобрения, похвалы и т.д. Вас будут сравнивать с вашим предшественником. Всякое ваше действие, слово, жест – все будет взвешено и оценено. С первого дня Ваши коллеги начнут строить догадки о Ваших дальнейших поступках, соизмеряя их со своими надеждами и ожиданиями. Поэтому тщательно продумайте свой первый рабочий день. На представление и защиту плана перед аудиторией у вас есть всего 10 минут.

Задача 3. Волею судеб Вы становитесь начальником отдела. Завтра вы впервые переступите порог своего кабинета. У вас нет опыта работы в этом

коллективе, и вас ждет лабиринт нерешенных вопросов, а, возможно, и непредсказуемые поступки новых подчиненных. Ваше восхождение начинается в атмосфере неопределенности, усугубленной непростым положением дел. Помните, что это не снимает с вас бремени ответственности. Вы должны реагировать оперативно и мудро, оценивать справедливо, а решения принимать взвешенно. Ваш авторитет, как и эффективность работы всего отдела, напрямую зависит от того впечатления, которое Вы произведете в первые дни, от каждого Вашего шага.

Опираясь на свой багаж знаний, личный опыт и представления о должном, попытайтесь спрогнозировать свои действия в следующих ситуациях:

1. Один из сотрудников просит отгул за свой счет по семейным обстоятельствам.
2. На Ваше имя поступает коллективная жалоба на одного из работников отдела.
3. Раздается звонок, и, не представившись, Вас просят выделить трех человек для участия в охране общественного порядка на прилегающих к предприятию улицах.
4. Пожилой сотрудник с порога начинает критиковать бывшего начальника.
5. Вас ставят в известность о поломке дорогостоящего офисного оборудования.
6. Сразу после планерки, без предварительного согласования, Вас приглашают на встречу к заместителю директора.
7. Вас зовут вечером в гости, в узком кругу отметить Ваше вступление в должность.

Дайте краткое описание Ваших действий в каждом случае.

Обоснуйте каждое принятое Вами решение, ответив на следующие вопросы:

1. Какая мысль первой промелькнула в голове?

2. Что Вам захотелось сделать больше всего?
3. Что Вы сделали на самом деле?

На доклад о принятых решениях отводится 10 минут.

Этап 2. Разработка плана действий. Команды погружаются в размышления, рождая замысел плана, выстраивая стратегию, репетируя ключевые моменты. На это отводится 25-30 минут. Второй этап – сама игра. После анализа ситуации начинается действие, в котором участники ищут решения проблемы, анализируют их и приходят к общему знаменателю.

С момента начала игры никто не в праве вмешиваться в процесс или менять правила. Только модератор может внести коррективы, если участники отклоняются от цели. Все важные события фиксируются в протоколах, которые после игры будут изучены и проанализированы ведущим и ассистентами. Особое внимание уделяется стратегиям взаимодействия, эффективности сотрудничества, числу предложенных решений и степени их реалистичности.

Этап 3. Выступления руководителей команд. Перед собравшейся группой, исполняющей роль команды, предстают трое участников со своими помощниками. Первый руководитель произносит вступительную речь, а затем отвечает на вопросы собравшихся. Второй участник раскрывает секретный план работы на первый день, обосновывая его целесообразность и последовательность. Третий участник делится опытом столкновения с трудностями и рассказывает о принятых решениях.

Помощники спикера могут дополнять информацию, вносить коррективы и отвечать на вопросы, если спикер испытывает затруднения. Продолжительность этапа – 30-35 минут.

Третий этап – анализ, обсуждение и оценка результатов игры. Эксперты высказывают свое мнение, студенты отстаивают свои решения и выводы. В завершение преподаватель подводит итоги и формулирует конечный результат занятия.

Особое внимание уделяется сравнению смоделированной ситуации с реальной жизнью, а также связи игры с учебной задачей.

Этап 4. Обсуждение. В обсуждении участвует вся группа. Эксперты оценивают каждого участника игры и его помощников по пятибалльной системе (таблица 10), аргументируя свои оценки. Затем происходит общее обсуждение проблемы начала трудовой деятельности. Продолжительность этапа – 25-30 минут.

Таблица 10 - Соответствие баллов пятибалльной системе оценки результатов

№ п/п	Баллы	Оценка
1.	20 – 17 баллов	5 (отлично)
2.	16 – 13 баллов	4 (хорошо)
3.	12 - 9 баллов	3 (удовлетворительно)

Цель дискуссии – закрепить принятое решение и акцентировать внимание на возможностях переговоров и сотрудничества в решении актуальных проблем.

Этап 5. Подведение итогов анализа ситуации (от 1 до 15 минут). Преподаватель оценивает работу участников игры и экспертной группы, анализирует ход обсуждения, содержание предложений, поведение и активность слушателей. Он отмечает удачные решения и типичные ошибки, формирует практические выводы и подсчитывает баллы (таблица 11).

Таблица 11 - Критерии оценки

№ п/п	Критерий	Количество баллов		
		3	2	1
1	2	3	4	5
1.	Активность студентов	Активное участие принимали не только в выступлении, но и	Проявили среднюю заинтересованность в	Не участвовали в дискуссии, не задавали вопросы

		задавали вопросы другим участникам	выступления	другим участникам
2.	Аргументированность высказываний и новаторство предложений, практическая значимость исследования	Проявили высокий уровень знания исследуемой проблемы, использовали статистические данные, разработали предложения, проект реальный, социальнозначимый. Принимали командное решение	Не совсем четко отвечали на вопросы, но с теоретическим материалом ознакомлены, разработали собственные предложения, цели, задачи проекта. Существовали небольшие разногласия в группе.	Не точно сформулированы цели и задачи проекта, затруднялись в ответах на вопросы. Решение принималось одним человеком.
3.	Соблюдение регламента	Соблюден полностью	Частично превысили	Значительно превысили
4.	Построение речи	Эмоциональная, лаконичная, с использованием категориального аппарата	Не эмоциональная речь, частичное использование -слов-паразитов	Отсутствие эмоциональной окраски выступления, постоянное употребление -слов-паразитов, паузы.

Роль преподавателя в ролевой игре многогранна: перед игрой он – инструктор, вовремя – консультант, в конце – судья и, наконец, руководитель дискуссии. Все это требует от него знаний, навыков и умений. Он должен чувствовать специфику этой формы групповой работы. Ролевая игра – это живое моделирование реальных процессов и ситуаций в профессиональной жизни. Несмотря на то, что модератор должен управлять процессом, он не должен вмешиваться в игру, предоставляя студентам приемлемую независимость. Только в тупиковых ситуациях можно давать советы, устранять двусмысленность, но не помогать принимать решения. Игра должна проходить в атмосфере творчества, эмоционального подъема и психологической безопасности, так как это ценный опыт межличностного и межгруппового взаимодействия, усвоение которого может стать следующим шагом на пути развития навыков эффективного существования в обществе.

После игры рекомендуется провести опрос студентов для оценки эффективности групповой работы.

Участникам ролевой игры могут быть даны следующие инструкции:

- оцените, насколько эффективно ваша команда действовала в игре;
- оценку производите по семибалльной шкале;
- утверждение слева соответствует 1 баллу;
- утверждение справа – 7 баллам;
- остальные оценки – промежуточные;
- нейтральная оценка – 4 очка;
- обведите кружком число, которое является вашей оценкой (в каждой строке только одно число);
- просьба работать внимательно и аккуратно.

Благодарим вас за помощь в исследовании и надеемся, что проделанная работа позволила вам лучше понять результаты игры.

После получения бланков преподаватель рассчитывает средний балл. На рисунке 16 представлены результаты опроса студентов группы ЭБ-24 (специальность 38.02.01 «Экономика и бухгалтерский учет») в количестве 23 человек.

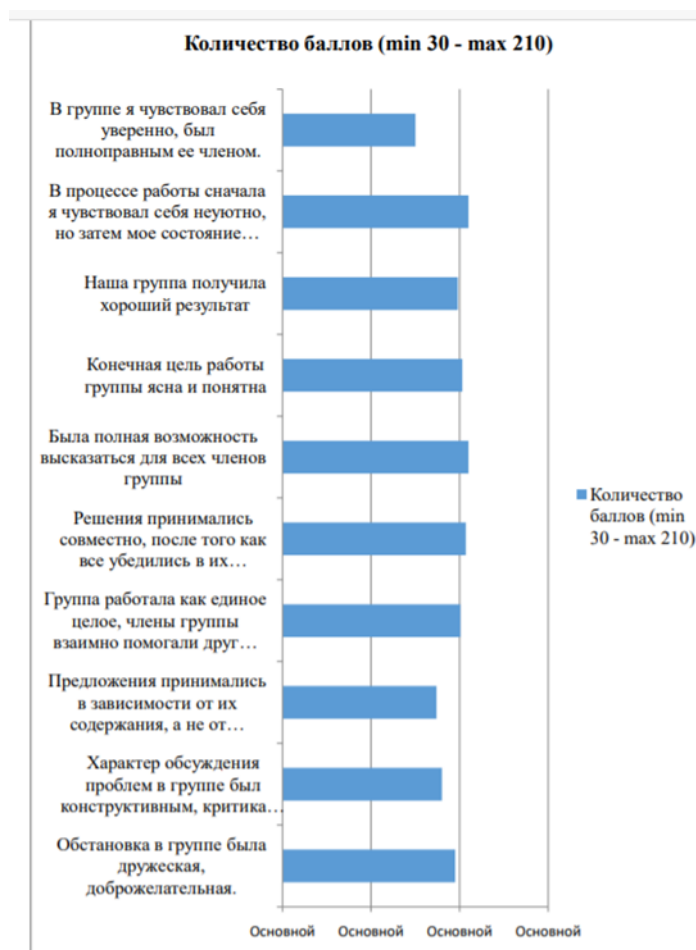


Рисунок 16 - Результаты опроса студентов в баллах

В представленной разработке оценивается игровая и имитационная деятельность. Игровая деятельность оценивается по степени вхождения в роль и выявления социально-психологического и профессионально-должностного портрета, а также по соблюдению правил игры. Оценка имитационной деятельности – это оценка решений и рекомендаций, найденных в ходе игры, их сравнительной эффективности и значимости в соответствии с разработанными критериями.

Оценка имитационной и игровой деятельности проводилась как для каждого участника, так и для группы в целом. В игре участвовала группа из 23 человек: 2 эксперта и 21 студент, разделенный на три группы с руководителями и помощниками. Обстановка во время игры была дружественной, обсуждения – конструктивными, критика – направленной на получение общего результата.

Было также отмечено тот факт, что во время ролевой игры вся группа работала как единое целое, члены группы взаимно помогали друг другу. Все участники игры отметили, что решения были приняты совместно, после того как все убедились в их правильности, каждому члену группы была предоставлена возможность высказаться, конечная цель работы группы ясна и понятна. Студенты также отметили, что группа получила хороший результат, большинство студентов чувствовали себя комфортно и уверенно. Таким образом, было выяснено, что большинство участников положительно относятся к игре, высоко оценили ее эффективность, возможности обучения и отметили благоприятную атмосферу во время игры.

Анализируя представленный материал, необходимо отметить, что при подготовке и проведении ролевых игр в преподавании общепрофессиональных дисциплин экономического цикла необходимо учитывать ряд рекомендаций:

1. Тщательно разрабатывать план ролевой игры (опираться на литературу для разработки ролей или досье материалов для ведущих ролей). Для более эффективной работы групп желательно использовать не менее двух аудиторий.

2. Использовать ролевые игры и метод проигрывания ситуаций корректно. Эффективность проведения ролевых игр определяется новизной переживания, поэтому если их использовать при каждом удобном случае, то ценность ролевой игры, как интерактивной технологии, снижается.

3. При проведении ролевой игры эффективнее формировать небольшие группы (до 10 -12 человек), так как сопротивление небольшой группы преодолеть проще. Такая численность позволяет создать неформальную творческую обстановку, способствующую более продуктивному обучению.

4. К разработке ролевых игр необходимо подходить творчески, применяя и сочетая различные методы обучения, что повысит степень усвоения материала. Студентами.

5. Хороший результат при проведении ролевой игры дает вовлечение в игру помощников (это могут быть другие преподаватели или студенты старших курсов).

6. При возможности делайте видеозапись занятия, которая обеспечит обратную связь и даст возможность проведения более тщательной работы над ошибками.

Выводы по 2 главе

В практической работе по использованию ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла в ГБПОУ «Ашинский индустриальный техникум» были выявлены особенности Ашинского индустриального техникума, дана характеристика образовательной организации, проведено анкетирование преподавателей и студентов на исследуемую тему. Данные проведенных исследований позволяют констатировать, что в техникуме игровые формы обучения, в т.ч. ролевые игры в процессе преподавания экономических дисциплин используются преподавателями крайне редко. Среди причин сложившейся ситуации преподаватели экономических дисциплин отмечают отсутствие методической помощи и материально -технической помощи, а также трудозатратность данной технологии.

Полученные результаты исследования свидетельствуют о готовности и желании студентов к более активному использованию в образовательном процессе ролевых игр.

Так же были даны рекомендации по использованию ролевых игр в рамках изучения дисциплин профессионального цикла, на примере разработки игры «Начало трудовой деятельности» (дисциплина «Экономика организации»). Применение ролевой игры для отработки практических навыков со студентами, позволило сделать вывод о том, что большинство участников положительно относятся к игре, высоко оценили ее эффективность, возможности обучения и отметили благоприятную атмосферу во время игры. Кроме образовательной функции при проведении

игры прослеживалась и значимая воспитательная функция, так как ролевая игра позволяет задать предметный и социальный контексты будущей деятельности в процессе обучения и тем самым моделировать более адекватные условия формирования личности студента по сравнению с традиционным обучением.

В то же время следует отметить, что современные ролевые игры дают обучающий эффект за счет наличия момента обсуждения, обсуждения и анализа участниками своих действий, прогнозирования действий других людей. Именно в этот момент они действительно рефлексивны и исследуют свою собственную деятельность и свою совместную организацию. От того, насколько будет организована эта сторона игрового процесса, будет зависеть эффективность использования игровых технологий в процессе преподавания экономических дисциплин в системе СПО.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В стремительно меняющихся условиях современного профессионального образования проблема активизации познавательной деятельности студентов приобретает особую остроту. Воплощение принципов личностно-ориентированного и компетентностного подходов в образовательном процессе становится не просто желательным, а необходимым условием для формирования профессионально ценных качеств будущих специалистов, чьи компетенции – залог их грядущих профессиональных успехов. Постигание сути ролевых игр и их составляющих в контексте работы со студентами профессиональных учебных заведений позволяет глубже проникнуть в причины становления этих качеств в стенах специализированных организаций.

Стоит подчеркнуть, что некоторые формы организации учебно-познавательной деятельности обладают повышенной эффективностью и, как следствие, находят широкое применение в учебном процессе. К ним относятся активные методы обучения, творческие задания, анализ производственных ситуаций и другие проверенные временем инструменты.

Обзор психолого-педагогической литературы выявил, что в данной области накоплен богатый опыт изучения влияния ролевых игр на формирование профессионально важных качеств студентов в процессе освоения дисциплин профессионального цикла. В рамках нашего исследования мы фокусировались на ролевых играх, отличающихся своими уникальными характеристиками и требованиями к организации.

Игровые технологии, обладая мощным эмоциональным зарядом, напрямую связаны с активизацией учебной деятельности студента. Образовательный процесс, обогащенный игровыми ситуациями, стимулирует коллективную работу, где игра выступает одновременно формой, методом и средством достижения поставленных целей. Формула игры проста и гениальна: страсть плюс развитие. Создание подобного стимула-мотивации к достижениям в рамках совместной учебной деятельности – вот та ключевая цель, которую преследует использование

игровых форм и самих игр в системе интенсивной профессиональной подготовки.

Применение ролевых игр в обучении позволяет решить важнейшую задачу – преодоление информационной перегрузки, одновременно обеспечивая психологическую и физиологическую разгрузку. Игровые формы идеально подходят для отработки сложных вопросов из различных дисциплин, создавая наиболее благоприятный фон для интенсивного обучения.

В ходе практического исследования был проведен анализ эффективности внедрения игровых технологий при изучении экономических дисциплин в ГБПОУ «АИТ». В качестве практических рекомендаций представлена авторская разработка ролевой игры, направленная на активизацию познавательной деятельности студентов и развитие их профессионально важных качеств.

Практическая ценность проведенного исследования заключается в анализе эффективности применения технологии ролевых игр, а также в представленных методических рекомендациях, воплощенных в сценарии ролевой игры, предназначенной для преподавания экономических дисциплин. Опрос преподавателей, ведущих экономические дисциплины, и студентов специальности «Экономика и бухгалтерский учет» «Товароведение и экспертиза потребительских товаров» Ашинского индустриального техникума выявил неоднозначное отношение к данной технологии: хотя многие признают ее потенциал, некоторые считают ее трудоемкой.

В то же время, ответы студентов на вопрос о предпочтении ролевых игр как метода обучения подтверждают, что большинство студентов высоко оценивают этот метод и хотели бы, чтобы преподаватели чаще использовали его в своей практике. Проведение ролевой игры в группе ЭБ-24 подтвердило положительное отношение студентов к игре, высокую

оценку ее эффективности и обучающего потенциала, а также отметили благоприятную атмосферу, царившую во время игрового процесса.

Таким образом, задачи, поставленные в исследовании, были успешно решены, а цель работы достигнута.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абрамова, Г.С., Деловые игры. Теория и организация [Текст] / Абрамова Г.С., Степанович В.А.– Екатеринбург: Ролевая книга, 2023. – 192 с.
2. Айламазьян, А.М. Актуальные методы воспитания и обучения: ролевая игра [Текст]: учеб, пособие/ А.М. Айламазьян.– МГУ– 2021. – 189 с.
3. Алапьева, В. Г. Методические рекомендации по организации учебнотехнических и деловых игр [Текст]/ В.Г. Алапьева - Екатеринбург: Ролевая книга, 2019. – 143 с.
4. Алексеев, М.Ю. Применение новых технологий в образовании [Текст] / М.Ю. Алексеев, С.И. Золотова. – М.: Троицк, 2023. - 162 с.
5. Анукушина, Е.А. Инновационные образовательные технологии и активные методы обучения [Текст] / Е.А. Анукушина - М.: Томск, 2022 – 257 с.
6. Аргунова, Е.Р. Активные методы обучения [Текст] / Е.Р. Аргунова - М.: ИЦПКПС, 2021. – 104 с.
7. Арутюнов, Ю.С. Ролевая игра. Методика конструирования ролевой игры [Текст] / Арутюнов Ю.С., И.В. Борисов, А.А. Вербицкий, А.А. Соловьева – М.: Мысль, 2021. – 249 с.
8. 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. 57
9. Бабанский, Ю.К. Педагогика: учебное пособие для студентов педагогических институтов [Текст] / Ю.К. Бабанский. – М.: Просвещение, 2004. – 398 с.
10. Бабанский, Ю.К. Оптимизация учебно-воспитательного процесса [Текст] / Ю.К. Бабанский. - М.: Просвещение, 1994. – 192 с.
11. Бабкин, В.Ф. Деловые и имитационные игры [Текст] / В.Ф. Бабкин. – Воронеж: ВГАСУ, 2019. – 165 с.

12. Балаев, А.А. Активные методы обучения [Текст] / А.А. Балаев. – М.: Просвещение, 2021. – 186 с.
13. Вербитский, А.А. Методологические рекомендации по проведению деловых игр [Текст]: учеб, пособие/ А.А.Вербитский, Н.В. Борисова. – М.: Просвещение, 2014. – 200 с.
14. Гинзбург, Я.С. Социально-психологическое сопровождение деловых игр [Текст]/ Я.С.Гинзбург, Н.М. Коряк Игровое моделирование: Методология и практика. – Новосибирск: Наука, 2021. – с. 61-77.
15. Данько, Т.П. Игровой тренинг мыслительной деятельности. Учебное пособие. [Текст] / О.С. Анисимов, Т.П. Данько. – М.: Академия, 2012. – 65 с.
16. Ермолаева, М.Г. Игра в образовательном процессе [Текст] / М.Г. Ермолаева. – М.: Каро, 2017. – 128 с.
17. Зеер, Э.Ф. Модернизация профессионального образования [Текст] / Э.Ф. Зеер. – М.: «МПСИ», 2018. – 307 с.
18. 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, 2016. – 35 с.
19. Кроповницкий, О.В. Психология подростка. Тренинг личностного роста: учебное пособие [Текст] / О.В. Кроповницкий. – М.: Мастерство. – 2017. – 79 с.
20. Лебедев, О.Е. Управление качеством образования: Сборник методических материалов [Текст] / О.Е. Лебедев - М.: Росспэн, 2019. – 123с.
21. Матюхина, М. В. Учебная деятельность и ее структура [Текст] / М.В. Матюхина. – М.: АРКО, 2017. – 218 с.
22. Махмутов, М. И. Теория и практика обучения студентов [Текст] / М.И. Махмутов. – М.: Просвещение, 2020. – 418 с.
23. 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, 2019. – 88 с.

24. Панфилова, А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога [Текст] / А.П. Панфилова - М.: Академия, 2019. – 168 с.

25. Платов, В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник [Текст] / В.Я. Платов – М.: Профиздат, 2021. – 156 с.

26. Поталицына, Л.М. Методические указания к проведению деловых игр [Текст] / Л.М. Поталицына – Томск: ТУСУР, 2013. 100 с.

27. Пугачев, В.П. Тесты, деловые игры, тренинги [Текст] / В.П. Пугачев. – М.: Аспект Пресс, 2018. – 285с.

28. Смолкин, А.М. Активные методы обучения [Текст] / А.М. Смолкин. – М.: Просвещение, 2021. - 305 с.

29. Талызина, Н.Ф. Формирование познавательной деятельности учащихся [Текст] / Н.Ф. Талызина. – М.: Просвещение, 2017. – 173 с.

30. Хруцкий, Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб. Пособие для преподавателей сред. спец. учеб. Заведений [Текст] / Е.А. Хруцкий – М.: Высш. шк., 2020. – 320 с.

31. Шаронова, Н.С. Деловые игры [Текст] / Н.С. Шаронова. – М.: Издание РУДН, 2022. – 210 с.

32. Эльконин, Д.Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. – М.: Издательский центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

33. Методика профессионального обучения [Электронный ресурс]: курс лекций /А. С. Степанова-Быкова, Т.Г. Дулинец. – Красноярск: ИПК СФУ, 2022. – Режим доступа: <http://kb-rost18-uc.ru/upload/files/> (дата обращения 12.12.2025).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Ролевая игра «Начало карьеры»

Форма проведения: Практическое занятие.

Тип занятия: Освоение и закрепление навыков.

Продолжительность: 1 академическая пара (90 минут).

Целевая аудитория: Студенты 2 курса направления «Экономика и бухгалтерский учет».

Дисциплина: «Экономика организации».

Основная цель: формирование знаний, умений и навыков в рамках заданной темы.

Структура занятия:

Подготовка аудитории и оборудования (перемена).

Организационный этап (10 минут).

Выполнение заданий (75 минут).

Подведение итогов занятия (5 минут).

Сценарный план игры:

Обоснование игровой ситуации (5 минут)

Ознакомление с правилами ролевой игры (5 минут)

I этап – «Вхождение в роль» (15 минут)

II этап – «Разработка стратегии» (20 минут)

III этап – «Презентация видения» (20 минут)

IV этап – «Деловая дискуссия» (20 минут)

V этап – «Рефлексия и выводы» (5 минут)

Обоснование ситуации:

Вступление в должность нового руководителя – это всегда момент истины, как для него самого, так и для его будущей команды. Новоиспеченный лидер, будь то избранник коллектива или назначенец, должен завоевать доверие и укрепить свой авторитет. Ему предстоит

влиться в сложившийся коллектив, где уже сформировались свои устои, традиции и стиль работы. На этом пути неизбежны трудности, противоречия и даже конфликты, которые могут привести к неприятию нового руководителя.

Особенно остро эти проблемы встают перед молодыми, начинающими управленцами. Не имея достаточного опыта работы с людьми, они порой не чувствуют тонкой грани между личным и деловым общением, подвержены излишней самоуверенности или, напротив, проявляют нерешительность. Однако первое впечатление – самое сильное и долговечное. Новому руководителю важно помнить, что его действия должны быть продиктованы не только стратегией управления, но и глубоким пониманием межличностных отношений в коллективе.

Стратегические задачи:

Исследование процесса вступления в должность руководителя.

Анализ различных точек зрения на проблему адаптации в новой должности.

Оценка собственной готовности к руководящей работе.

Совершенствование навыков делового общения, ведения дискуссий и принятия взвешенных решений.

Моделирование процесса вхождения в должность руководителя.

Разработка типовых процедур для адаптации нового руководителя в коллективе, составление плана работы на первые дни, принятие эффективных решений в меняющихся условиях.

Правила игры:

Преподаватель выступает в роли модератора и направляет ход игры.

Продолжительность игры – 1,5 часа.

Тема для каждой команды определяется с учетом интересов участников и рекомендаций преподавателя.

Выступления «претендентов на должность» должны быть яркими и запоминающимися (до 10 минут).

Строгое соблюдение регламента выступлений и дискуссий (5-8 минут). При оригинальной подаче интересного материала время может быть увеличено. Неинтересные и затянутые выступления прерываются.

Участники анализа ситуации должны задавать докладчикам вопросы, стимулирующие активную дискуссию.

Эксперты дают объективные и аргументированные оценки выступлениям и работе команд.

Докладчик, получивший наивысшую оценку, становится «претендентом номер один».

Организатор имеет право вводить в игру дополнительные роли: оппонент, инициатор обсуждения, эксперт.

В качестве исходной информации используется описание проблемной ситуации и задания для участников. Игра включает в себя пять этапов.

Этап I. Постановка задачи. Преподаватель обосновывает актуальность ситуации, объясняет задачи, распределяет роли. Из группы выбираются три лидера, каждый из которых, получив индивидуальное задание, формирует рабочую группу из числа участников. Первая группа готовит презентацию для нового коллектива, вторая – разрабатывает план работы на первый день, третья – предлагает решения для заданных ситуаций. Оставшиеся участники формируют группу экспертов.

Эксперты получают копии заданий и информацию о текущей ситуации в коллективе. Продолжительность этапа – 10-15 минут.

Этап II. Разработка программы действий. Группы готовятся к игре: осмысливают задание, разрабатывают план выполнения, прорабатывают ключевые этапы. Продолжительность – 25-30 минут.

Этап III. Выступления «руководителей команд». Участники, исполняющие роль руководителей, представляют результаты работы своих групп: первый – презентует себя коллективу, вторая – предлагает план работы на первый день, третья – демонстрирует решения предложенных ситуаций. Помощники могут дополнять выступления, корректировать

отдельные положения и отвечать на вопросы. Продолжительность – 30-35 минут.

Этап IV. Обсуждение. В обсуждении принимает участие вся группа. Эксперты оценивают выступления участников и их помощников по пятибалльной шкале, аргументируя свои оценки. Далее проводится общее обсуждение проблемы адаптации нового руководителя в коллективе. Продолжительность – 25-30 минут.

Этап V. Подведение итогов анализа ситуации. Преподаватель оценивает работу участников, анализирует ход обсуждения, содержание предложений, поведение и активность слушателей, отмечает удачные решения и типичные ошибки, формулирует основные практические выводы и рекомендации. Продолжительность – 10-15 минут.

Задание 1. Вы назначены начальником отдела. Коллектив с вами не знаком. Подготовьте тезисы выступления перед сотрудниками, отразив следующие вопросы:

Что вы можете рассказать о себе как о человеке и специалисте (прошлое, настоящее, планы)?

Что побудило вас занять должность руководителя в этом отделе?

Ваше отношение к своим обязанностям, правам и полномочиям.

Какие задачи вы ставите перед собой?

На какую поддержку и понимание со стороны коллектива вы рассчитываете?

Каким вы видите будущее отдела, перспективы его развития?

Ваша речь должна быть краткой, ясной, убедительной и эмоционально окрашенной, учитывая, что сотрудники будут оценивать ваши действия и строить свои прогнозы. Время на подготовку – не более 30 минут, на выступление – до 10 минут.

Задание 2. Вы назначены начальником отдела предприятия. С сотрудниками вы не знакомы, но осведомлены о текущей ситуации. Завтра ваш первый рабочий день. Какие задачи необходимо решить, с кем

встретиться, какую информацию собрать, с какими предложениями обратиться к коллективу? Важно с первого дня проявить себя компетентным руководителем.

Разработайте план действий на первый день. Ваши подчиненные ждут от вас советов, руководства, поддержки, информации, сохранения или изменения привычного уклада работы, критики, одобрения. Вас будут сравнивать с бывшим руководителем. Ваши действия, заявления и предложения будут оцениваться и прогнозироваться. Время на подготовку – не более 30 минут, на презентацию плана – до 10 минут.

Задание 3. Вы назначены начальником планово-экономического отдела. Опыт работы в таком коллективе отсутствует. Вас ждут нерешенные вопросы и непредсказуемые действия сотрудников. Ваша работа начинается в сложной обстановке. Однако это не снимает с вас ответственности за оперативные и взвешенные решения. Ваш авторитет и эффективность работы отдела зависят от первого впечатления и правильного поведения в первые дни.

Основываясь на имеющейся информации и личном опыте, спрогнозируйте свои действия в следующих ситуациях:

Сотрудник просит выходной для посещения больного родственника.

Коллективная жалоба на одного из сотрудников.

Просьба выделить сотрудников для охраны общественного порядка.

Пожилой сотрудник критикует бывшего начальника.

Претензии руководителя отдела труда и заработной платы из-за недостатка данных.

Поломка дорогостоящего оборудования.

Неожиданное приглашение на встречу с заместителем директора.

Предложение отметить вступление в должность в неформальной обстановке.