



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

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА

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

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
Направленность программы бакалавриата «Экономика и управление»
Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:

63,49 % авторского текста

Работа к защите

рекомендована / не рекомендована

«10» исполн 2022 г.

Зав. кафедрой Э, УиП

Рябчук П.Г. Рябчук П.Г.

Выполнила: Студентка
группы ОФ-409-081-4-1
Павлюк Кристина Сергеевна

Научный руководитель:
к.п.н., доцент кафедры ЭУиП
Евплова Екатерина Викторовна

Челябинск
2022

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РОЛЕВЫХ ИГР НА ДИСЦИПЛИНЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА	8
1.1. Понятие и виды ролевых игр	8
1.2. Функции и классификация ролевых игр.....	15
1.3. Особенности проведения занятий с использованием ролевых игр на дисциплине профессионального цикла.....	26
Выводы по главе 1.....	32
ГЛАВА 2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР В РАМКАХ ДИСЦИПЛИН ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА, РЕАЛИЗУЕМЫХ В ГОСУДАРСТВЕННОМ БЮДЖЕТНОМ ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИЕ «ЧЕЛЯБИНСКИЙ СОЦИАЛЬНО-ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ «СФЕРА».....	34
2.1. Характеристика базы исследования и опыта использования ролевых игр по дисциплинам профессионального цикла в Государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении «Челябинский социально-профессиональный колледж «Сфера».....	34
2.2. Разработка ролевых игр в рамках дисциплины «Финансы, денежное обращение и кредит».....	44
2.3. План-конспект занятия по теме «Рынок ценных бумаг» с использованием ролевых игр «Инвесторы и биржа»	54
Выводы по главе 2.....	73
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	75
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	78
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	82

Введение

В современном российском обществе система высшего образования развивается в контексте рыночных преобразований. Сфера высшего образования превращается во все более важную отрасль экономики, производящую наиболее значимое общественное благо, - человеческий капитал.

В этой отрасли, как и в любой другой, используются определенные технологии, часть из них имеет многовековую историю, а часть лишь недавно возникла. В динамично изменяющейся рыночной среде квалифицированные экономисты и менеджеры должны обладать особыми знаниями и умениями, которые не могут быть сформированы с помощью только традиционных технологий обучения, поэтому возрастает роль современных технологий обучения как средства повышения конкурентоспособности выпускников средне профессионального образования.

Особую роль среди них играет активное обучение, которое способствует наряду с получением профессиональных знаний развитию необходимых сегодня способностей и качеств: инициативу, самостоятельность, готовность к действию, ответственность, решительность, умение осуществлять намеченные цели.

Активные методы позволяют развивать творческие способности, формировать коммуникативную компетентность, преодолевать нерешительность. Работа в группе как один из приемов активных методов обучения создает эффект взаимодействия и кооперации участников. Перечисленные преимущества активных методов обучения в полной мере относятся к ролевой игре, определенной нами как компонент инновационных технологий обучения, которые формируют профессиональные качества специалиста методом погружения в конкретную ситуацию, смоделированную конструктором игры.

Игровая деятельность является важнейшим средством формирования профессиональных качеств специалиста, в частности – экономиста, она

способна изменять стиль мышления и характер поведения человека, служить сильным стимулом творческой активности и состязательности. Поэтому игровой метод обучения получает все большее признание среди педагогов-практиков.

Как показывает практика, на сегодняшний день выпускники обладают недостаточной адаптивностью к быстро меняющимся условиям внешней среды, испытывают затруднения при генерировании новых идей, не обладают достаточным уровнем подготовки для решения нестандартных задач. Новые федеральные государственные образовательные стандарты в сфере высшего образования требуют значительного повышения эффективности образовательного процесса.

В настоящий момент современная система высшего образования обеспечивает педагогов многими возможностями и ресурсами для повышения эффективности образовательного процесса.

В образовательном процессе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие каждого обучающегося, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность за результаты образовательного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. Мотивация игровой деятельности обеспечивается элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении и самореализации.

Игра как одна из форм активной деятельности дает возможность создать и сплотить коллектив. Игра дает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно в вымышленном мире. Игра дает психологическую устойчивость и, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, должна быть наиболее естественным и доступным путем к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками. Существующая необходимость в правильном построении, организации и применении игры в процессе обучения и воспитания требует более тщательного и детального изучения.

Ролевая игра – это интерактивный метод, который позволяет обучаться на собственном опыте путем специально организованного и регулируемого «проживания» жизненной и профессиональной ситуации.

Особенностью ролевой игры является то, что участники принимают определенные роли и коллективно создают историю или следуют уже существующей, в выдуманных ситуациях действуя согласно своим ролям.

Ролевую игру можно расценивать как самую точную модель общения, ведь она предполагает подражание действительности в ее наиболее существенных чертах. Также она способствует расширению ассоциативной базы при усвоении материала и способствует формированию учебного сотрудничества и партнерства.

Таким образом, ролевая игра превращает обучение в творческую лабораторию самообразования. При этом стоит отметить, что несоблюдение принципов, на которых базируется данный метод обучения, в лучшем случае, превратит ролевую игру возможную яркую драматизацию, представление, но без дидактических достижений, а можно получить и отрицательный результат, когда обучающиеся пополнят свой негативный опыт и надолго откажутся от подобных экспериментов.

Актуальность использования этого метода обучения состоит, прежде всего, в том, что учебный характер этой деятельности обучающимися не осознается. Но именно благодаря ей студенты быстро развивают навыки диалогической речи, способность быстро реагировать и импровизировать.

Основной особенностью ролевой игры является и остается то, что студенту дается возможность самостоятельно и свободно прожить в специально конструируемой сложной ситуации и, тем самым, получить опыт.

Объект исследования – учебно-воспитательная деятельность по дисциплинам профессионального цикла в профессиональной образовательной организации.

Предмет исследования – использование ролевой игры «Инвесторы и биржа» по дисциплине «Финансы, денежное обращение и кредит».

Цель исследования – изучение теоретических аспектов использования ролевых игр в рамках дисциплин профессионального цикла, реализуемой в профессиональной образовательной организации и разработка ролевой игры по дисциплине «Финансы, денежное обращение и кредит».

Задачи исследования:

- 1) изучить теоретические аспекты ролевых игр и ее виды;
- 2) рассмотреть классификации и функции ролевых игр;
- 3) изучить особенности использования ролевых игр в рамках дисциплин профессионального цикла;
- 4) изучить опыт использования ролевых игр по дисциплине профессионального цикла в Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Челябинский социально-профессиональный колледж «Сфера»;
- 5) разработать ролевую игру в рамках дисциплины «Финансы, денежное обращение и кредит»;
- 6) разработать план-конспект комбинированного занятия по теме «Рынок ценных бумаг» с применением ролевой игры «Инвесторы и биржа».

Практическая значимость исследования. Разработана ролевая игра «Инвесторы и биржа» и план-конспект занятия с применением ролевой игры «Инвесторы и биржа» по дисциплине «Финансы, денежное обращение и кредит».

Методы исследования:

- 1) теоретические методы (анализ литературы, синтез, сравнение и др.);
- 2) эмпирические методы (наблюдение, анкетирование, опросы и др.).

База исследования: Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Челябинский социально-профессиональный колледж «Сфера» (ГБПОУ Чспк «Сфера»), 454106, Челябинская обл., г. Челябинск, ул. Речная, д. 1-а,

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения, списка литературы, приложения. Текст работы изложен

на (89) страницах, содержит (9) таблиц, содержит (5) рисунков, список литературы содержит (45) источников.

В первой главе нами были рассмотрены теоретические аспекты использования ролевых игр в рамках дисциплин профессионального цикла, реализуемой в профессиональной образовательной организации, а именно: сущность и функции ролевых игр, классификация ролевых игр в процессе обучения, а также особенности использования ролевых игр в рамках дисциплин профессионального цикла.

Во второй главе мы рассмотрели использование ролевых игр в рамках дисциплины профессионального цикла, реализуемой в Государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении «Челябинский социально-профессиональный колледж «Сфера», а именно мы изучили компоненты теоретической разработки ролевых игр, разработали ролевую игру «Инвесторы и биржа» по дисциплине «Финансы, денежное обращение и кредит». Также в данном параграфе мы разработали план-конспект с использованием ролевой игры «Инвесторы и биржа» в рамках дисциплины профессионального цикла, реализуемой в профессиональной образовательной организации.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РОЛЕВЫХ ИГР НА ДИСЦИПЛИНЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА

1.1 Понятие и виды ролевых игр

Основная цель профессионального образования - подготовка квалифицированного специалиста, способного к эффективной профессиональной работе по специальности и обеспечению конкуренции на трубном рынке. Согласно современным требованиям традиционная подготовка, которая ориентирована на формирование знаний, умений и способностей, не является фундаментальной. Основа высшего образования состоит не столько на академических дисциплинах, сколько на способностях мышления и деятельности [23].

Экономическое мышление студентов, а также их сознание развиваются в самых разных видах трудовой и образовательной деятельности.

Поэтому участие в реальных, а не в искусственных ситуациях труда и иной деятельности создает условия для реального проявления изобретательности, благоразумия, работоспособности – тех качеств, которые являются основой экономического мышления.

Всё время развивающаяся социально-экономическая ситуация в стране и в образовании страны, требует постоянной модернизации высшего образования, переосмысления теоретических подходов и накопленной практики различных учебных заведений [9].

Образование является основной подсистемой глобальной социальной системы, оно должно учитывать все происходящие изменения, соответственно изменяя ее структуру.

В настоящее время большое значение имеет новая область знаний - педагогическая инновация.

Педагогическая инновация – область науки, изучающая процессы развития образовательных организаций, связанные с созданием новой практики образования [25].

Понятие «инновация» впервые было введено в академических работах австрийского и американского экономиста Й. Шумпетера в половине XIX в., и обозначало сливание некоторых элементов одной культуры в другую.

Педагогическая инновация - нововведение в педагогическую деятельность, изменение в содержании и технологии обучения и воспитания, имеющие целью повышение их эффективности [6].

Среди инновационных технологий лидирующее место занимают игровые технологии, поскольку они имеют все признаки активных методов обучения, имеют ряд преимуществ, главное из которых, то что они моделируют инновационную деятельность [1].

Ролевая игра - очень эффективная форма проверки изученного материала, более того этот метод дает студентам хорошую возможность применить свои знания в условиях, приближенных к реальным.

Педагогическая суть ролевой игры заключается в активизации и активизации деятельности студентов, направленной на усвоение социального опыта, повышение самостоятельности будущего специалиста, добавление творчества в преподавание, подготовку к профессиональной практике [12].

Использование ролевых игр в обучении позволяет раскрыть личный потенциал студентов: каждый участник может продемонстрировать свои способности сам, а также в групповой деятельности с другими участниками.

Играя чужой образ и параллельно сохраняя свой облик, обучающиеся получают опыт социального общения и формируют свой характер. Участие в ролевой игре нескольких студентов способствует улучшению их навыков коммуникации и поиску взаимопонимания, а также развитию дисциплины.

Ролевая игра - это самостоятельная деятельность, включающая в себе несовместимые противоречивые начала. Она является свободной и

регулируемой, непосредственной и опосредованной, фантастическим и реальным, эмоциональным и рациональным [8].

Особенность ролевой игры - улавливать и отражать жизнь, перемены в развитии общества. В играх формируется и проявляется потребность человека активно влиять на мир и переосмысливать его. Ролевая игра получилась очень мощным приемом. Она является хорошим мотиватором и позволяет студентам ставить себя в ситуации, в которых им никогда раньше не приходилось находиться.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает значительную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в виде различных педагогических игр [7]. В ходе этих занятий использовались интерактивные методы обучения.

Игровые технологии помогают сформировать те черты творческой личности, которые подталкивают к активному участию в инновационном процессе. Благодаря своим особенностям игровые технологии предполагают процесс активного получения инновационной информации.

Менте Морри Ван выделяет следующие преимущества ролевой игры:

- 1) ролевая игра способствует выражению скрытых чувств участника;
- 2) помогает участнику почувствовать эмоции окружающих и понять их мотивацию;
- 3) предоставляет возможность попробовать себя в различных типах поведения;
- 4) показывает общие общественные проблемы, а также динамику группового взаимодействия, формального и неформального;
- 5) позволяет красочно и непосредственно представить учебный материал (английский язык, экономику, географию и т.д.);
- 6) является стимулирующей и эффективной, поскольку подразумевает действие;
- 7) предоставляет быструю обратную связь, как участнику, так и ведущему;

8) сконцентрирована на участнике и обращается к его нуждам и заботам; группа может контролировать ее содержание и темп;

9) ликвидирует пропасть между обучением и реальными жизненными ситуациями;

10) изменяет установки;

11) обучает контролю над чувствами и эмоциями.

Рольевые игры лучше всего использовать, когда педагог хочет, чтобы обучающиеся включились в изучаемую ситуацию, испытали ее и сформулировали свое отношение к ней. Это отличный способ развития общения и межличностных отношений; он обеспечивает очень мотивирующие и запоминающиеся занятия [16].

Основные сопутствующие проблемы - это время, которое может занять рольевая игра, и снижение контроля учителя над тем, что усвоено в ее процессе. Это мощная техника, которая, как любой другой инструмент, можно использовать неправильно.

Игра должна соответствовать следующим целям обучения:

1) имитационно-ролевая игра должна затрагивать практическую педагогическую (психологическую) ситуацию;

2) необходима определенная подготовка участников игры, которая бы соответствовала содержанию игры;

3) возможность использования творческих элементов в игре;

4) преподаватель должен выступать не только в роли руководителя, но и как консультант в процессе игры [2].

Все рольевые игры состоят из этапов:

1) создание игровой атмосферы на данном этапе, определяется содержание и основная задача игры, осуществляется обучение её участников;

2) организация игрового процесса, включая инструкцию, разъяснение правил и условий игры участникам, и распределение ролей между ними;

3) проведение игры, в результате которой задача должна быть решена;

4) подведение итогов, анализ хода и результатов игры, как самими участниками, так и экспертами (педагогом).

Стоит отметить, что в обучающих играх применяется не только игровой метод, но и можно использовать: групповую и индивидуальную работу, коллективные дискуссии, проводить разнообразные тесты и опросы, воплощать ролевые ситуации, анкетирования, метод «мозгового штурма» и др.

Необходимо подчеркнуть, что в педагогике игровой метод используется как вспомогательный элемент, дополнение к теоретическому материалу и не может выступать в качестве основного метода обучения.

Так же Монте Морри Ван выделял ряд способов, которыми можно провести ролевую игру в процессе обучения:

1. Введение в предмет.

Ролевая игра сама по себе очень многообразна. Её можно применять для создания представления о предмете, а также как средство стимуляции воображения. Вместе с педагогическим составом или при ином содействии извне возможно, например, организовать ролевую игру, в которой будут представлены реальные ситуации из жизни, которые подготовят обучающихся к действительности. Упражнение можно построить так, что будет налажена система фондового рынка, заметна её структура и понятен механизм работы внутри системы. Ролевая игра такого типа проиллюстрирует многие проблемы, которые стоит учесть при погружении в эту сферу и создаст основу для дальнейшего обучения [4].

2. Развитие темы.

Если применять ролевую игру к качеству дополнения или развития темы, которая является предметом исследования, то можно, таким образом, помочь преподавателю продемонстрировать различные аспекты изучаемой темы, зажечь в участниках интерес и спровоцировать вопросы [29].

3. Центральная часть.

Интересным может быть формат упражнения на основе опроса общественного мнения или публичного митинга, после чего его можно

использовать в качестве центрального момента всего учебного курса. Началом курса может быть положен роман Шарлотты Бронте «Джен Эйр». На публичный митинг в романе стоит обратить внимание и придать еще большую наглядность, если сделать его стержневым моментом в изучении современности [13].

4. Резюме.

Ролевая игра может использоваться для просмотра и обобщения разрозненных материалов. Если сосредоточиться на проблеме, например, экономического кризиса, безработицы, инфляции, то можно показать, как именно разные субъекты взаимодействуют друг с другом.

5. Проверка.

Известно, что проверка - одна из самых неинтересных занятий в процессе образования. Анализируя ролевую игру несколько иначе, можно утверждать, что она относится к одним из наиболее мотивирующих видов деятельности. Поэтому совмещение тестовой работы с ролевой игрой является рациональным действием в процессе обучения. Конкретный способ, которым это делается, во многом зависит от специфики обстоятельств, но можно будет совместить элемент игры с элементом конкуренции.

6. Оценка.

Уже много лет ролевые игры используются для оценивания в крупных корпорациях и госструктурах, но к сожалению, в средне-профессиональном образовании редко используют этот инструмент. Его основное применение - оценка поведения кандидатов в сложных ситуациях.

В зарубежной методологии ролевые отношения обычно делятся на симметричные и асимметричные.

В симметричных ролевых отношениях коммуникаторы являются носителями одной и той же социальной роли. Ситуации такого общения направлены на развитие навыков выстраивания отношений с носителями идентичной роли, обсуждения проблем в общем социальном контексте [36].

Ассиметричные отношения просматриваются тогда, когда участникам общения присущи различные социальные признаки (У. Герхардт). Ассиметричные отношения учат, строить речевое поведение относительно их роли и статуса партнера. Взаимоотношения в ролевой игре между участниками коммуникаций считаются главным параметром, определяющие характер ситуации [38].

По мнению отечественных и зарубежных психологов, игра является оптимальной формой обучения при изучении дисциплины. Игра формирует адекватное отношение к явлениям окружающей жизни, в тоже время является средством активизации когнитивных процессов: внимания, мышления, памяти и т. д.

В использовании ролевой игры можно подчеркнуть положительные и отрицательные моменты.

Плюсы в использовании ролевых игр: высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения; подготовка к профессиональной деятельности; формируются знания и навыки, студенты учатся применять свои знания; после игры обсуждение способствует консолидации знаний; дает каждому возможность принять участие; позволяет участникам существенно влиять на ход, а также на содержание, процесс и игры темпа; обеспечивает быструю и качественную обратную связь; позволяет участникам учиться друг у друга [26].

Негативным является: высокая трудозатратность подготовки к делу для преподавателя, он обязан быть заботливым и благосклонным руководителем на протяжении всего хода игры; большая интенсивность для преподавателя, направленность для непрерывного созидательного поиска, владение артистическими данными; неподготовленность обучающихся к работе с применением ролевой игры.

Таким образом, мы рассмотрели ролевую игру как активный прием образовательного процесса, который вырабатывает созидательные способности, которые инициируют к активному участию в инновационном и

учебном процессе. В своем исследовании мы будем опираться на определение Дэвида Турнера. Данный ученый понимает под ролевыми играми технику, способную повысить самостоятельность своих действий, сформировать желание применять эффективные подходы [11]. Также, Дэвид Турнер утверждал, что ни в одной ролевой игре нельзя предусмотреть все обстоятельства и ситуации, но можно предугадать многие возможные проблемы и выработать эффективные модели поведения, которые помогут с ними справиться в дальнейшем.

В следующей параграфе, настоящей работы, мы рассмотрим 7 основных функций ролевых игр в процессе обучения, а также классификацию ролевых игр.

Посмотрите регламент оформления письменных работ и исправьте оформление по регламенту.

1.2 Функции и классификация ролевых игр

В предыдущем параграфе настоящей работы мы рассмотрели игровые технологии и выяснили, что они занимают лидирующее место в инновационных технологиях. Ролевая игра является эффективной формой проверки изученного материала и также способствует осваиванию материала через практику, предоставляет возможность обучающимся применить полученные знания в условиях близких к реальным. Помимо всего выше перечисленного, мы поняли, что ролевые игры делятся на симметричные и ассиметричные.

В данном параграфе изучим более подробно классификацию ролевых игр и затронем главные их функции.

Использование ролевых игр на занятиях считается явным примером двупланности, так как педагогический смысл не заметен и выступает в скрытой форме [14].

Проведя анализ литературы по использованию ролевой игры в обучении иностранным языкам, мы выяснили, что игра – явление полифункциональное. Рассмотрим ниже следующие функции ролевых игр.

Фундаментом ролевой игры является межличностные отношения, которые реализуются в процессе коммуникаций. Ролевая игра является моделью межличностного общения и вызывает потребность в коммуникации на иностранном языке, в связи с чем она выполняет мотивационно-побудительную функцию [17].

Языковые средства, определяет ролевая игра, помимо этого способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать коммуникации обучающихся в различных речевых ситуациях. Ролевая игра в свою очередь предполагает упражнение для осваивания навыков и умений диалогической речи в условиях межличностного общения. В этом смысле ролевая игра выполняет обучающую функцию.

Сплочение любого коллектива происходит благодаря игре. В ролевых играх прививается самодисциплина, любовь к труду, взаимопомощь, желание осваивать новые виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свои взгляды и позиции, проявлять инициативу, стремление искать оптимальное решение в определенных условиях. В результате, формируется воспитательная функция ролевых игр [15].

Вместе с тем ролевая игра выполняет ориентирующую функцию, поскольку формирует у обучающихся умение моделировать роль другого человека в форме игры, увидеть себя с позиции партнера по общению. Помимо это она способствует планированию собственного речевого поведения и поведения собеседника, помогает развивать умения контролировать свои поступки и учит рационально оценивать поступки других.

А.Н. Леонтьев говорил: «Наличие противоречий и несоответствия между потребностью у обучающегося в действии и невозможностью их осуществления, данный случай можно разрешить только в игровой деятельности». Обеспечивая осуществления желаний подростка, ролевая игра

реализует компенсаторную функцию, потому как обучающиеся стремятся к общению, к взрослости, а ролевая игра дает им возможность выйти за рамки своего контекста деятельности и расширить его [19].

Также можно выделить гностическую функцию, которая формирует знание и развитие мышления обучающихся и социально-психологическую функцию, которая развивает коммуникативные навыки. Таким образом, ролевая игра выполняет в учебном процессе 7 основных функций: мотивационно-побудительную, обучающую, воспитательную, ориентирующую и компенсаторную, гностическую и социально-психологическую.

За формирование знаний и развитие мышления обучающихся отвечает гностическая функция. Адаптация в общественной среде и формирование коммуникативных навыков происходит за счёт социально-психологической функции. Таким образом, ролевая игра выполняет в учебном процессе 7 основных функций: мотивационно-побудительную, обучающую, воспитательную, ориентирующую и компенсаторную, гностическую и социально-психологическую.

Систематизация ролевых игр производится по различным критериям, связанные с разработкой и организацией игр. Игры разделяются на виды, классификация их зависит от способа их разработки и места проведения, по степени сложности и по временному или целевому показателю.

Воздействие ролевой игры на её участников решает три основные задачи: воспитательные, развлекательные и образовательные. Между ними невозможно провести четкую границу, так как каждая игра содержит в себе все эти задачи. Игровая форма обучения обеспечивает возможность создавать исторические, политические, экономические, этнографические и технические модели, благодаря этому считается продуктивной. Помимо этого, игровой стиль подталкивает на решение игровых задач, что является способом продвижения в игре и достижения цели для обучающихся и организаторов преподавателей [28].

На очереди классификация ролевых игр по признакам:

1. Разделение по территориальному признаку.

1.1. Настольные ролевые игры.

Настольные ролевые игры входят в топ самых популярных развивающих занятий в современном мире. Вместе с тем, настольные игры практикуются в системе высшего образования разных возрастных категорий [24]. К этому классу причисляются преимущественно элементарные игры по технологическим условиям игры, не допускающие заблаговременной подготовки игроков. Участникам нужны (с учётом правил игры): бумага и ручка, перечень правил, информационные карточки и т.д. Большинство игр предполагает заранее осведомленного ведущего, но существуют игры, участие в которых возможно и без него.

Во всём мире популяризируют настольные ролевые игры, в силу того, что они способствуют развитию интеллектуальных навыков. Такой интерес содействует широкому распространению этих игр в учебной деятельности разных возрастных групп. Как правило, категория таких игр состоит из наиболее простых игр по техническим требованиям игры, не подразумевают подготовительный этап для игроков. Игроку необходимо с собой иметь перед начало игры: бумага и ручку, систему правил, информационные карточки, в зависимости от игры инструментарий может меняться [10]. Большинство игр предусматривает наличие подготовленного ведущего, но существуют игры, в которые можно играть без него.

1.2 Павильонные ролевые игры.

Есть игры, у которых обязательным атрибутом выступает помещение, с помощью него возможно будет моделирование различных процессов и воплощение значительных по протяженности территорий, такие игры считаются полевыми. Особенности таких игр выступает:

1. Антураж. Создается участниками и мастерами игры для более полного и яркого раскрытия образов персонажей и создания атмосферы игрового мира, с помощью костюмов, аксессуаров, грима, музыкального сопровождения.

2. Масштабность. Полевые игры почти не имеют временных рамок они могут длиться от нескольких часов до нескольких суток. Такую же ситуацию можно наблюдать среди участников, их число варьируется от нескольких десятков до нескольких сотен и даже тысяч.

3. Сплоченность. Игра становится взаимодействием не только единичных игроков, но и команд. В зависимости от игры команда может олицетворять как государство, так и небольшую группу — например, разведывательный отряд или семью. Обычно у каждой команды есть лидер, который и определяет, чем будет заниматься команда. Обычно вся команда стоит одним лагерем и имеет общее хозяйство.

4. Масштабирование времени и расстояний. Является характерным, но не обязательным элементом полевых игр. Полигон не бесконечен, а важных пунктов нужно зачастую разместить немало.

5. Туристический компонент. Как следует из названия, полевые игры проходят в «полях», то есть на природе, обычно на территории лесного массива. Из этого следует, что игроки должны взять с собой не только вещи, необходимые для игры, но и вещи, необходимые для жизни на природе. Также требуется минимальное представление о том, как жить вне города.

6. Характерные жанры. Воссоздание конкретных исторических периодов, фэнтези и проч., для которых не требуется большое количество технического оснащения.

7. Батальность. Для тысячников свойственны реалистичность, зрелищность и массовость боевых действий [30].

1.3. Ролевые игры на местности.

Это наиболее непростые по технологическим требованиям игры. Временами первопричиной сравнительно безуспешной игры является чрезмерно близкая или, наоборот, чрезвычайно далекая цель из-за ошибочного определения масштабов местности [40].

В связи с этим, руководитель игры в первую очередь должен тщательно изучить территорию, где будет проходить игра, точно определить размеры

необходимой для игры местности, получить разрешение на пользование данной территорией у местных органов власти, определить начало проведения игры и примерные временные рамки, снабдить участников всеми необходимыми инструментами.

Для проведения ролевой игры на местности нужно предварительно подготовиться, поскольку игра содержит элементы антуража, костюмы для участников, игровое и туристское снаряжение. Если игра планируется более широкого масштаба, то необходимо нахождение подготовленных игротехников и организованной группы, которые прежде готовились к проведению мероприятия и курируют подготовку участников [37].

2. Разделение ролевых игр по степеням трудности.

По опыту формирования ролевых игр в России, можно определить, что разделение игр по степеням трудности зачастую сходятся с тематическим разделением игр.

2.1. Военные игры.

Игра подразумевает создание биографических и командных легенд, при этом моделирование экономики, политики и культурной сферы, как правило, сводятся к минимуму. Перед запуском военной игры организаторы прорабатывают образы игрового мира, условия и законы его существования, а также контролируют процесс в дальнейшем, чтоб все соблюдали правила в ходе игры, когда решение всех игровых вопросов производится, в основном, силой оружия [31]. Можно выделить два направления таких игр, первое это военно-тактические игры – соревнования двух и более команд с использованием игрового оружия, как правило, максимально точно копирующего боевые прототипы. По своей сути это имитация боевых действий, при которых перед командами-оппонентами ставится определённая задача, которую необходимо выполнить для победы. Вторым направлением выступает военно-тактические игры в сочетании с военно-исторической реконструкцией, при которой используется современное, аутентичное историческим образцам оружие для страйкбола или настоящее историческое

оружие (переделанное под стрельбу только холостыми патронами) и амуниция, соответствующая определенной эпохе.

2.2. Сказочные игры.

Эти игры характеризуется присутствием сказочных персонажей и магией. Данный вид игры требует к себе комплексный подготовительный этап, так как создание легенд, картины мира и правил игры усложняется. Стоит отметить, что без повышенного уровня игроков и ответственности организаторов здесь не обойтись.

2.3. Историко-этнографические игры.

Особенностью историко-этнографических игр выступает то, что они могут осуществляться по мотивам, как исторических событий, так и литературных произведений, или по индивидуальным задумкам организаторов. Воплощение исторических и, особенно, историко-этнографических игр влечет за собой большую ответственность. Нужно основательно подготовить легенды, смоделировать все области жизни, которые были ранее определены (политика, экономика, духовная сфера, элементов материальной культур). После проведения такой игры участники детально будут ознакомлены с условиями жизни моделируемого исторического периода [20].

2.4. Информационные (интеллектуальные) игры.

У этого класса игр есть ещё одно название – интеллектуальные, потому что все игровые моменты решаются на основе политических, экономических знаниях. Эти игры относят к более спокойным играм, потому что их участники достаточно ограничены в выборе активных игровых действий. При составлении структуры интеллектуальных игр необходимо, чтоб участники и игротехники были подкованы и эрудированы (теоретическая, театральная, психологическая подготовка). Элементы этой игры могут применяться в играх разного класса, но для некоторых игроков интеллектуальная игра интересует и в чистом виде [39].

3. Разделение по методу создания.

3.1. Базовые игры.

Эти игры основываются на идеях исторического и литературного первоисточника. В ходе разработки применяются базовые факты, законы и условия обитания выбранного мира. После проводят испытания ситуаций с целью выявить, что может возникнуть при изменении этих условий.

3.2. Условные игры.

Данные игры характеризуются тем, что организаторы игры самостоятельно разрабатывают все принципы и правила существования игрового мира. Вплоть до физических, биологических и исторических.

4. Разделение по целевому признаку или по протяженности [32].

4.1. Целевые игры.

В играх этого класса всегда есть конечная цель, которая прописана в правилах. Участники сразу знают, что при достижении группой игроков (или отдельным игроком) определенной цели, они (или он) становятся победителями, и на этом игра заканчивается.

4.2. Игры с открытым концом.

Структура игр этого класса предполагает временные ограничения при проведении игры. Для успеха игры рекомендуется подробно проработать сценарий, рассмотреть возможные исходы событий. Отдельно взятый игрок преследует свою, по меньшей мере одну цель. Достижение цели не является концом игры для участника. Выполнение своих целей порождает новые, более глобальные цели. Важно, чтоб игроки умели вживаться в игровой образ персонажа и могли провести его до конца, поддерживая концепции созданного мира – это является основным критерием для подбора участников.

4.3. Нон-стоп (игры без остановки).

Сценарий игры этого класса создается с таким расчетом, чтобы игроки имели возможность продолжить игру с того места, где она закончилась вчера, и так до бесконечности. Моделируемый мир совершенствуется и развивается, с ним совершенствуются и игроки. Есть множество способов сделать занятие интереснее. Можно просматривать видео или слушать песни. На самом деле,

иногда незаметно для нас, обучающиеся уже активно используют игры нон-стоп в классе, чтобы придать всему интерес [27].

5. По уровню участия в игре.

Участие в ролевых играх можно классифицировать по «глубине погружения». Уровень участия повышается в зависимости от подготовленности игрока и его опыта.

5.1. Пассивное участие.

Отличие этого уровня от других заключается в том, что этот этап для участников не активный, они почти не совершают никаких действий, а только наблюдают за развитием сюжетной линии, а уже группа игротехников или более опытных игроков, разыгрывает сюжет. В перерывах между игровыми действиями они могут свободно перемещаться по игровой территории и задавать различные вопросы.

5.2. Ограниченное участие.

Этот уровень обладает специфической чертой – участники непосредственно включены в игру. Заранее им выдают игровую одежду, затем разделяют на команды или закрепляют индивидуальные роли, но их действия ограничены ведущими. Группа игротехников, следуя сценарию, в котором заблаговременно прописаны основные моменты, разыгрывает театрализованные фрагменты, с их помощью объясняется сложившаяся ситуация, а после развивается дальнейший ход игры [34].

5.3. Свободное участие.

В игре, где подразумевается свободное участие, игроки самостоятельно продумывают свои действия, поэтому для успешной игры необходимо, чтобы у участников имелся опыт и слаженная работа ведущих. На игроков возлагаются обязательства, им необходимо разработать индивидуальные и командные легенды, полагаясь на установки мастеров. Также игровые атрибуты (костюмы, оружие) создаются непосредственно участниками, иногда, предоставляются ведущими. В основном могут иметь место и театрализованные моменты, но в основном ход игры зависит и от самих

участников. В таких играх ведущие следят за соблюдением правил и регулируют ход игры.

Из выше представленной классификации ролевых игр мы можем сделать вывод, что ролевые игры очень разнообразны и особенны.

Среди всех целей ролевых игр выделяют одну самую главную – это формирование навыков коммуникаций между людьми. Помимо навыков общения участники ролевых игр осваивают основные правила вербального и невербального общения, а также навыки слушать и понимать других людей, помимо этого познают элементы переговорного процесса и основы поведения в конфликтной ситуации. Формируется система представлений индивида о самом себе («Я– концепция»), усваиваются психологические модели (например, модель «Айсберг», отражающая механизм и аксиомы коммуникации) [35].

В итоге, деловые игры учат:

- 1) считаться с мнением других,
- 2) оценивать свои амбиции, взвешивать свои возможности,
- 3) расценивать уровень авторитета и уровень доверия со стороны коллектива,
- 4) находить оптимальное решение в сложных ситуациях в профессиональной сфере и межличностном общении,
- 5) оценивать своё поведение и понимать свои психологические установки,
- 6) воплощать разнообразные роли и [5].

Роль игровых технологий в образовании очень важна.

Они существенно важны в педагогике для прогрессирующего обучения, которое состоит из развития активности, инициативы, самостоятельности обучающихся. Стоит отметить, что выдающийся отечественный педагог и психолог М.И. Махмутов считал, что ценность этой технологии заключается в развитии познавательной, социальной и профессиональной активности обучающихся, развивая при этом навыки участия в играх [22].

Каждая обучающая игра содержит в себе психологический аспект, который способствует широкому использованию в сфере высшего образования, что позволяет развиваться интеллектуальным и личностным качествам студентов. Когда педагог применяет ролевые игры, то эффективность процесса обучения увеличивается в несколько раз.

Концептуальные положения игровых форм обучения:

- 1) целевым ориентиром в обучении является развитие и формирование творческой индивидуальности человека;
- 2) свобода выбора, свобода участия, создание равных возможностей в развитии и саморазвитии;
- 3) организация учебного процесса и его содержания на общее развитие обучающихся, выявление и «взращивание» открытых талантов, формирование предпринимательских начал и т.д. [41].

Проанализировав выше описанные положения, можно сделать вывод, что использование игровых форм на занятиях считается эффективной и необходимой технологией. Благодаря игровым технологиям в обучении у обучающихся возникает познавательный интерес.

Таким образом, в данном параграфе мы рассмотрели 7 основных функций ролевых игр: мотивационно-побудительную, обучающую, воспитательную, ориентирующую и компенсаторную, гностическую и социально-психологическую. А также классификацию ролевых игр в процессе обучения. Исходя от классификации ролевых игр, мы пришли к выводу, что игровой стиль обучения наиболее продуктивен, так как предоставляет возможность создавать исторические, политические, экономические, этнографические и технические модели, а решение игровых задач является способом продвижения в игре и достижения цели для игроков (обучающихся) и организаторов (преподавателей).

В следующем параграфе мы изучим особенности использования ролевых игр в рамках дисциплины профессионального цикла.

1.3 Особенности проведения занятий с использованием ролевых игр на дисциплине профессионального цикла

В предыдущем параграфе настоящей работе нами было рассмотрено семь главных функций ролевых игр, кроме этого классификацию ролевых игр в системе высшего образования.

В этом параграфе мы изучим особенности использования ролевых игр в рамках дисциплины профессионального цикла.

Подход основанный, на компетенциях, выступает как главная роль в обучении студента, он формирует целостную систему знаний, умений, навыков (ЗУН) студентов, которые называются профессионально значимыми качествами.

С каждым годом появляются новые цели в образовании и требования к студентам, ориентируясь на нововведения образовательные системы изменяют программы изучаемых дисциплин, методы и формы организации образовательного процесса, также максимально активизируют деятельность самого обучающегося в ходе занятия, помимо это занятия, при изучении новых тем, проходят приближенно к реальной жизни, студент во время всего обучения учится искать пути решения возникающих проблем [44]. Создание единой образовательной системы, внедрение компетентностного подхода на всех этапах образовательного процесса выявляет необходимость применения новых, более действенных методов обучения.

Исходя из опыта прошлых лет, на сегодняшний день выпускники плохо адаптируются к быстро изменяющимся условиям внешней среды, у них возникают трудности при генерировании новых идей, так же отмечается, что уровень подготовки для решения нестандартных задач не достаточный [43].

Данная проблема актуальна перед образовательными организациями, осуществляющими подготовку выпускников по направлению «Операционная деятельность в логистике». Областью этого направления является совокупность средств, способов и методов, направленных на планирование,

организацию, выполнение и контроль движения и размещения материальных и нематериальных потоков и ресурсов, а также поддерживающие действия, связанные с таким движением и размещением, в пределах экономической системы, созданной для достижения своих специфических целей. Выпускники, которые после получения диплома устраиваются на работу, сталкиваются с проблемой адаптации к новой ситуации, не могут эффективно применять на практике знания, полученные в процессе подготовки, ввиду излишнего изучения теоретического материала учебного процесса и пренебрегая методами обучения, позволяющие сформировать ключевые компетенции [9].

Дисциплина «Финансы, денежное обращение и кредит» является одной из самых интересных, но в тоже время сложных для понимания дисциплин профессионального цикла подготовки специальности «Операционная деятельность в логистике», поэтому необходимо внедрять в процесс обучения высокоэффективные методы, соответствующие принципу компетентного подхода.

Федеральные государственные образовательные стандарты в сфере высшего образования были пересмотрены, сейчас существенно повышается доля интерактивных форм обучения. В ряду интерактивных форм обучения особое внимание уделяют на анализ игровых методов обучения, в том числе обучающие ролевые игры.

Ролевая игра в обучении – это комплексный методический прием обучения, в котором маленькая группа в форме игрового представления критически рассматривает важную для нее тему, чаще всего какую-либо профессиональную деятельность, и при этом участники в защищенной воображаемой ситуации, как в модели реальной ситуации, исполняют роли различных предполагаемых людей или вариации к одной и той же роли, причем происходит критическое рассмотрение комплексности социального поведения, которое имеет гибкое и критическое, т. е. компетентно –ролевое отношение к образовательной цели [42].

Ролевая игра в профессиональном обучении – имитационное моделирование профессиональной деятельности и ролевое взаимодействие по игровым правилам участвующих в ней специалистов, в определенном условном времени, атмосфере неопределенности, при столкновении позиций, с разыгрыванием ролей и оцениванием [3].

Ролевые игры возможно широко практиковать при изучении дисциплины «Финансы, денежное обращение и кредит», так как они позволяют понимать всю структуру финансового рынка на реальных примерах из жизни. Это могут быть множество проблем, касающихся разных сфер, а именно:

- 1) валютная система,
- 2) управление финансами,
- 3) инфляция и формы её проявления,
- 4) внебюджетные фонды,
- 5) страхование,
- 6) рынок ценных бумаг и т.д.

Приведенные выше темы можно брать как основу сценария ролевых игр.

Игровые формы обучения по дисциплинам профессионального цикла рекомендуется вводить постепенно – начиная с простых, постепенно усложняя правилами игры, формы ее проведения.

На начальном этапе внедрения игровых технологий в учебный процесс рекомендуется использование коротких игр – на 10-15 минут. Например, для пробуждения у студентов интереса к дисциплине с первых занятий, объяснение материала можно сопровождать игровыми ситуациями, содержащими экономический смысл, а затем, из нескольких альтернативных вариантов развития сюжета предложить выбрать наиболее оптимальный с экономической точки зрения; или из приведенных ситуаций предложить сделать логический вывод.

Такая форма изложения учебного материала позволяет обучающимся легко, с интересом его воспринимать и запоминать.

При повторении, закреплении пройденного материала также можно использовать короткие интеллектуальные игры.

После освоения этих простых правил игры можно переходить к более сложным игровым формам: для закрепления, обобщения знаний и умений по теме, разделу учебного материала дисциплин профессионального цикла [19].

Приведем пример ролевой игры по дисциплине «Финансы, денежное обращение и кредит», которая является дисциплиной профессионального цикла, «Инвестирование в будущее». Здесь студентам придётся самим стать инвесторами и распорядиться своими деньгами. Пройдя эту игру, они научатся самостоятельно принимать решения и анализировать свои действия. В конце игры студенты должны будут сделать вывод по своей работе.

Студенты делятся на микрогруппы по 2 человека и получают задание. В этой игре участники должны постараться предсказать будущую деятельность нескольких вымышленных компаний и стоимость акций этих компаний. В начале у них будет сто тысяч долларов, которые они смогут инвестировать, выбирая из многих альтернативных стратегий инвестирования. Цель этой игры для участников состоит в том, чтобы заработать как можно больше денег, первоначально имея сто тысяч долларов, в течение двух раундов игры. Первый раунд охватывает период с 2009 по 2013 год; второй раунд происходит с 2016 по 2022 год. Наблюдая за тем, как их решения по инвестициям развиваются в течение этих периодов времени, студенты также узнают некоторые важные экономические концепции, связанные с фондовым рынком и с работой экономики в целом.

На сегодняшний день подготовка специалистов по направлению «Операционная деятельность в логистике» требует постоянного улучшения процесса обучения, так как основными характеристиками выпускника СПО является его профессиональная подготовленность и умение применить полученные знания на практике. Успешность достижения этой задачи зависит не только от материала, предлагаемого к освоению, но и от того, насколько хорошо обучающийся данный материал усвоил. Для этого все более активно

применяются активные и интерактивные методы обучения, в частности, ролевые игры.

Ролевые игры являются наиболее эффективной формой решения практических задач профессиональной подготовки. С их помощью можно имитировать профессиональные ситуации из практики будущей профессиональной работы студентов, реализуя различные сценарии построения процесса принятия решений и взаимодействия между сотрудниками организации. При этом создаваемая имитационная модель требует быстрого решения поставленной задачи, тем самым развивая и укрепляя знания, умения и навыки обучающихся, приобретенные в процессе всего обучения [45].

При использовании ролевых игр на занятиях по дисциплинам профессионального цикла процесс обучения максимально приближен к настоящей деятельности. Все участники погружены в игровой процесс, активно работают над разрешением проблемных и конфликтных ситуаций.

Проводить игры, можно на разных этапах учебного процесса. При объяснении нового учебного материала (например, педагог может подготовить подсказки, которые косвенно дают представление о новом знании, а студенты попытаются в групповом обсуждении найти принцип, по которому педагог подобрал эти подсказки, и найти ключ к правильному решению и т. п.).

Особенно эффективно использование игровых технологий на первых занятиях, когда студенты знакомятся с дисциплинами профессионального цикла, принципами их взаимодействия между друг другом. Здесь основной целью является развитие познавательного интереса у студентов через игровые формы обучения.

При усвоении и закреплении учебного материала (классической игрой в этом направлении является игра «Кто сделает лучший доклад на заданную тему?». Педагог может ввести критерии, по которым группы будут оценивать доклады друг друга) [18].

Такая форма закрепления учебного материала не только способствует более прочному его усвоению, но позволяет расширить кругозор студентов через использование дополнительных экономических источников.

При повторении пройденного материала (этот этап учебного процесса является одним из наиболее актуальных и нуждающихся в методах и средствах игровой педагогики) студенты должны уметь применить усвоенные ранее знания на практике, проявить способность их применения в условиях, отличных от стандартных.

При повторении, как и при закреплении учебного материала, целесообразно использование ситуационно-ролевых игр, где необходимо воспроизвести реальную ситуацию в игровой форме, и принять решения, соответствующие данной ситуации. Такие игры способствуют практическому применению умений и навыков, полученных на занятиях [33].

Таким образом, игровые формы обучения необходимо постепенно вводить, начиная с простых, постепенно усложняя правила игры, формы ее проведения. Кроме того, проведение занятий по экономическим дисциплинам с применением игровых технологий включает несколько этапов. На первых занятиях целесообразно использовать игровые технологии для ознакомления студентов с экономическими понятиями, принципами функционирования экономики. На этапе повторения материала игровые технологии применяются для того, чтобы студенты могли применить на практике полученные ранее знания. На этапе закрепления применяются ситуационно-ролевые игры, в ходе которых студенты принимают решения в соответствии с представленной ситуацией. Благодаря использованию игровых технологий при изучении экономических дисциплин у студентов развиваются навыки практического применения умений и навыков, полученных ранее на занятиях по экономическим дисциплинам.

Выводы по главе 1

В первой главе данной исследовательской работы была рассмотрена теоретическая основа ролевых игр в рамках дисциплины профессионального цикла, реализуемой в профессиональной образовательной организации.

В первом параграфе нами было изучено понятие ролевых игр, а также их виды.

Были сделаны следующие выводы:

- 1) ролевые игры – это активный метод образовательного процесса;
- 2) ролевые игры формируют интерес к предмету у обучающихся;
- 3) ролевые игры побуждают к активному участию в инновационной деятельности и учебном процессе и т.д.

Во втором параграфе были рассмотрены основные функции и классификация ролевых игр.

Были сделаны следующие выводы по второму параграфу:

- 1) игровой стиль обучения наиболее продуктивен;
- 2) функции ролевых игр заключаются:
 - в том, чтобы с мотивировать обучающихся к активным и нестандартным действиям;
 - способствовать воспитанию в участнике игры: дисциплину, трудолюбие, взаимопомощь и т.д.;
 - облегчать процесс овладения навыками и умениями диалогической речи;
 - оказывать содействие в формировании мышления обучающихся;
 - содействовать развитию коммуникативных навыков и т.д.

В третьем параграфе были изучены особенности использования ролевых игр в рамках дисциплины профессионального цикла.

Были сделаны следующие выводы по третьему параграфу:

- 1) новые федеральные государственные образовательные стандарты в сфере высшего образования требуют значительного повышения доли интерактивных форм обучения;

2) формируется активное взаимодействие между обучающимися и преподавателем;

3) интерактивные методы позволяют раскрыть творческий потенциал студентов;

4) игры вовлекают в процесс решения поставленной проблемы не только активных, но и пассивных студентов, помогая сформировать первые жизненно важные опыты.

В своем исследовании мы будем опираться на определение Дэвид Турнера. Данный ученый понимает под ролевыми играми технику, способную повысить самостоятельность своих действий, сформировать желание применять эффективные подходы. Также, Дэвид Турнер утверждал, что ни в одной ролевой игре нельзя предусмотреть все обстоятельства и ситуации, но можно предугадать многие возможные проблемы и выработать эффективные модели поведения, которые помогут с ними справиться в дальнейшем.

В следующей главе данного исследования будут разработаны ролевые игры по дисциплине «Финансы, денежное обращение и кредит», а также будет разработан план–конспект комбинированного занятия по теме «Рынок ценных бумаг», с применением ролевой игры «Инвесторы и биржа».

**ГЛАВА 2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР В РАМКАХ
ДИСЦИПЛИН ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА, РЕАЛИЗУЕМЫХ В
ГОСУДАРСТВЕННОМ БЮДЖЕТНОМ ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИЕ «ЧЕЛЯБИНСКИЙ
СОЦИАЛЬНО-ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ «СФЕРА»**

2.1 Характеристика базы исследования и опыта использования ролевых игр по дисциплинам профессионального цикла в Государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении «Челябинский социально-профессиональный колледж «Сфера»

В первой главе нами были рассмотрены теоретические аспекты использования ролевых игр в рамках дисциплины профессионального цикла, реализуемой в профессиональной образовательной организации, а именно: сущность и функции ролевых игр, классификацию ролевых игр в процессе обучения, а также особенности использования ролевых игр в рамках дисциплины профессионального цикла.

В данном параграфе мы изучим характеристику базы исследования и опыта использования ролевых игр по дисциплине профессионального цикла.

Полное наименование в соответствии с Уставом: Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Челябинский социально-профессиональный колледж «Сфера». Колледж имеет филиал на территории Челябинской области в населенном пункте: г. Копейск.

Сокращенное наименование в соответствии с Уставом: ГБПОУ «Челябинский социально-профессиональный колледж «Сфера».

Директор колледжа – Серебренникова Елена Алексеевна

Дата создания - 12.06.1956 г.

Учреждение осуществляет образовательную деятельность в соответствии с Уставом, утвержденным Приказом Министерства образования и науки Челябинской области от 27 октября 2020 г. №14696 и лицензия серии №74Л02 рег. №1027402550515 от «27» октября 2020 года, выданной Министерством образования и науки Челябинской области на бессрочный срок действия, на право ведения образовательной деятельности по программам в сфере среднего профессионального образования.

По данным на 2020 год в таблице 1 представлены основные профессиональные программы подготовки специалистов среднего звена по специальностям реализуемых в колледже.

Таблица 1 – Профессиональные программы подготовки специалистов среднего звена

№ п/п.	Наименование специальности	Код
1.	Управление качеством продукции, процессов и услуг (по отраслям)	27.02.07
2.	Конструирование, моделирование и технология швейных изделий	29.02.04
3.	Технология текстильных изделий (по отраслям)	29.02.05
4.	Операционная деятельность в логистике	38.02.03
5.	Коммерция (по отраслям)	38.02.04

Управление Колледжем осуществляется в соответствие с законодательством Российской Федерации, нормативными актами, издаваемыми Министерством образования и науки Российской Федерации и федеральными органами управления образованием, иными нормативными актами, Уставом Колледжа на принципах сочетания коллегиальности и единоначалия.

Учебная часть является структурным подразделением государственного бюджетного профессионального образовательного организации «Челябинский социально-профессиональный колледж «Сфера» и подчиняется непосредственно директору колледжа, осуществляет исполнительские, административные и иные функции.

Учебная часть возглавляет заместитель директора по учебно-методической и научной работе (далее «УМиНР»), который назначается и освобождается от должности директора колледжа. Объектами управления Учебной части является Предметно-цикловые комиссии и коллектив обучающихся. Деятельность Учебной части осуществляется на основании и в соответствии с планом работы, утвержденным директором колледжа.

Основной задачей Учебной части является совершенствование учебной и учебно-методической работы и всего учебного процесса в целях обеспечения высокого качества подготовки выпускников, обладающих высоким уровнем

профессионализма и компетентности по избранной специальности или направлению в соответствии с ФГОС СПО.

Для рассмотрения основных вопросов по осуществлению самоуправленческих начал, развитию инициативы коллектива, реализации прав государственного бюджетного профессионального образовательного организации «Челябинский социально-профессиональный колледж «Сфера» (далее – колледж) в решении вопросов, способствующих организации образовательного процесса и финансово-хозяйственной деятельности, расширению коллегиальных, демократических форм управления и воплощению в жизнь государственно-общественных принципов управления, создается орган самоуправления Совет колледжа (далее – Совет).

Совет работает в тесном контакте с администрацией и общественными организациями колледжа и в соответствии с действующим законодательством и подзаконными актами:

- Конституцией Российской Федерации;
- Конвенцией ООН о правах ребенка;
- Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Гражданским Кодексом Российской Федерации;
- Трудовым Кодексом Российской Федерации;
- Нормативными документами по вопросам образовательной деятельности;
- Уставом колледжа;
- Настоящим положением.

В период между конференциями участников образовательного процесса колледжа Совет осуществляет общее руководство в рамках установленной компетенции.

Основными задачами совета являются:

1. Разработка плана развития колледжа.

2. Участие в создании оптимальных условий для организации образовательного процесса в колледже.

3. Организация общественного контроля за охраной здоровья участников образовательного процесса, за безопасными условиями его осуществления.

4. Организация изучения спроса на предоставление колледжем дополнительных образовательных услуг, в том числе платных.

5. Оказание практической помощи администрации колледжа в установлении функциональных связей с организациями культуры и спорта для организации досуга обучающихся.

Для управления организацией образовательного процесса, развития содержания средне профессионального образования, реализации профессиональных образовательных программ, повышения качества обучения обучающихся и студентов, совершенствования методической работы в колледже, а также содействия повышению квалификации педагогических работников, создается педагогический совет. Педагогический совет является коллегиальным органом, объединяющим инженерно-педагогических работников ГБПОУ «Челябинский социально-профессиональный колледж «Сфера» (далее – колледж). В филиале колледжа работает свой педагогический совет.

Педагогический совет решает все вопросы, относящиеся к образовательной деятельности колледжа, в том числе:

- организации и совершенствования методического обеспечения образовательного процесса;

- разработки и утверждения образовательных программ и учебных планов, календарных учебных графиков;

- объема и качества знаний, умений и навыков обучающихся;

- теоретического и производственного обучения, производственной (профессиональной) практики, воспитательной и методической работы;

- инспектирования и контроля образовательного процесса внутри колледжа;
- содержания и качества дополнительных образовательных услуг, в том числе платных;
- принятия решения об исключении обучающихся из колледжа;
- повышения квалификации преподавателей, мастеров производственного обучения;
- других вопросов в соответствии с положением о Педагогическом совете.

Председателем педагогического совета является директор колледжа. В состав педагогического совета входят все педагогические работники колледжа, работающие по основному месту работы. В необходимых случаях в заседаниях педагогического совета могут принимать участие представители учредителей и другие работники образовательной организации, представители различных организаций, обучающиеся, студенты и их родители. Работа педагогического совета осуществляется в соответствии с планом на учебный год, который утверждается на заседании педагогического совета.

Педагогический совет созывается не реже одного раза в три месяца. В случае необходимости могут проводиться внеочередные заседания совета. Педагогический совет правомочен выносить решения при наличии не менее двух третей его членов. Решения педагогического совета принимаются большинством голосов. При равном количестве голосов решающим является голос председателя совета

Для ведения дел педагогического совета из числа его членов выбирается секретарь педсовета, который ведет книгу протоколов, которым оформляется заседание педагогического совета. Протоколы подписываются председателем и педагогическим секретарем совета.

В колледже есть: научно-исследовательский совет, областное методическое объединение, первичная профсоюзная организация, служба

социально-психологического сопровождения и инклюзивного образования, СЦК по компетенции «Предпринимательство», первичная ветеранская организация.

Высокое качество учебного процесса обеспечивает коллектив опытных преподавателей и мастеров производственного обучения. Много лет возглавляет педагогический состав Миндибаева Татьяна Николаевна.

Стоит обратить внимание на досуговую деятельность обучающихся и студентов. Благодаря плодотворным усилиям заместителя директора по воспитательной и социальной работе в колледже создана служба социально-психологического сопровождения и инклюзивного образования, которая содействует профессиональному становлению и самореализации студентов, нуждающихся в различных видах помощи.

Основные функции службы:

1. Создание и совершенствование специальных организационных, педагогических условий для профессиональной подготовки инвалидов и лиц с ОВЗ, создание инфраструктуры, обеспечивающей универсальную безбарьерную среду, создание системы успешного профессионального самоопределения и социальной адаптации инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья;
2. Психолого-педагогическое и социально-педагогическое сопровождение обучающихся, нуждающихся в особом внимании со стороны педагогического коллектива техникума.

Служба работает по следующим направлениям:

- профилактическая работа,
- просветительская работа,
- диагностическая работа,
- развивающая и коррекционная работа,
- консультационная работа,
- организация взаимодействия между участниками образовательного процесса.

Организационная структура колледжа представлена на официальном сайте колледжа: <https://www.tlp.edu.ru/>.

В колледже существуют следующие уровни управления:

- административный (директор, заместители директора, бухгалтерия);
- органы управления (учебный отдел, предметно-цикловая комиссия (кафедра), младший обслуживающий персонал, отдел кадров).

В соответствии с утвержденной структурой колледжа на каждую должность разработаны и утверждены должностные инструкции: заместитель директора по воспитательной и социальной работе, заместитель директора по АХР (административно-хозяйственная работа) и безопасности, заместитель директора по учебно-производственной работе, заместитель директора по учебно-методической и научной работе, педагогический совет, старосты групп, младший обслуживающий персонал и т.д

Колледж располагает материально-технической базой, обеспечивающей реализацию требований ФГОС СПО и соответствующей действующим санитарно-техническим нормам.

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях, лекционных залах, которые оборудованы возможностью доступа к сети интернет через Wi-Fi.

Учебный корпус ГБПОУ ЧСПК «Сфера» располагается в собственном здании по адресу г. Челябинск, ул. Речная, д. 1-а и имеет общую площадь 3025,8 кв.м, из них 632 кв.м учебные кабинеты, спортивный зал 437 кв.м, 15 лекционных аудиторий, 4 учебно-производственных мастерских и 4 стационарных компьютерных класса, пункт медицинского обслуживания и пункт общественного питания (168 кв.м) Административные и учебно-вспомогательные площади занимают 1200 кв.м, что позволяет разместить здесь библиотеку с книгохранилищем и читальным залом, воспитательный отдел, преподавательскую, административные кабинеты.

В колледже расположены 4 компьютерных классов, 15 классов, оборудованных мультимедиа-проекторами, 150 единиц вычислительной

техники (компьютеров) с выходом в Интернет и доступом к электронным библиотечным системам.

Государственная итоговая аттестация выпускников колледжа по образовательным программам, имеющим государственную аккредитацию, осуществляется государственной аттестационной комиссией в порядке, установленном законодательством Российской Федерации. При необходимости могут создаваться несколько государственных аттестационных комиссий по одной основной образовательной программе. Положение о государственной итоговой аттестации выпускников колледжа утверждается учредителем колледжа.

По проведению анкетирования об опыте использования ролевых игр по дисциплине профессионального цикла в Южно-Уральском колледже бизнеса были сделаны следующие выводы.

Ответы студентов на первый вопрос о том, как они оценивают уровень знаний, получаемых в колледже, представлены на рисунке 1.

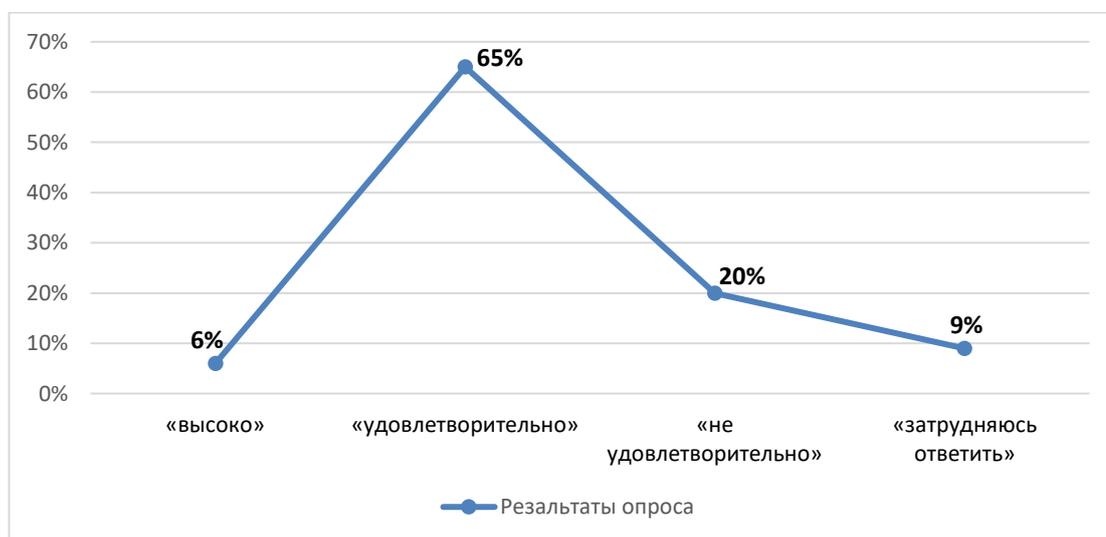


Рисунок 1 – Ответы студентом об уровне знаний, получаемых в Колледже

Второй и третий вопрос был необходим для того, чтобы выявить интерес и вовлеченность студентов в учебную деятельность. Степень вовлеченности студентов в учебную работу, представлен ниже на рисунке 2

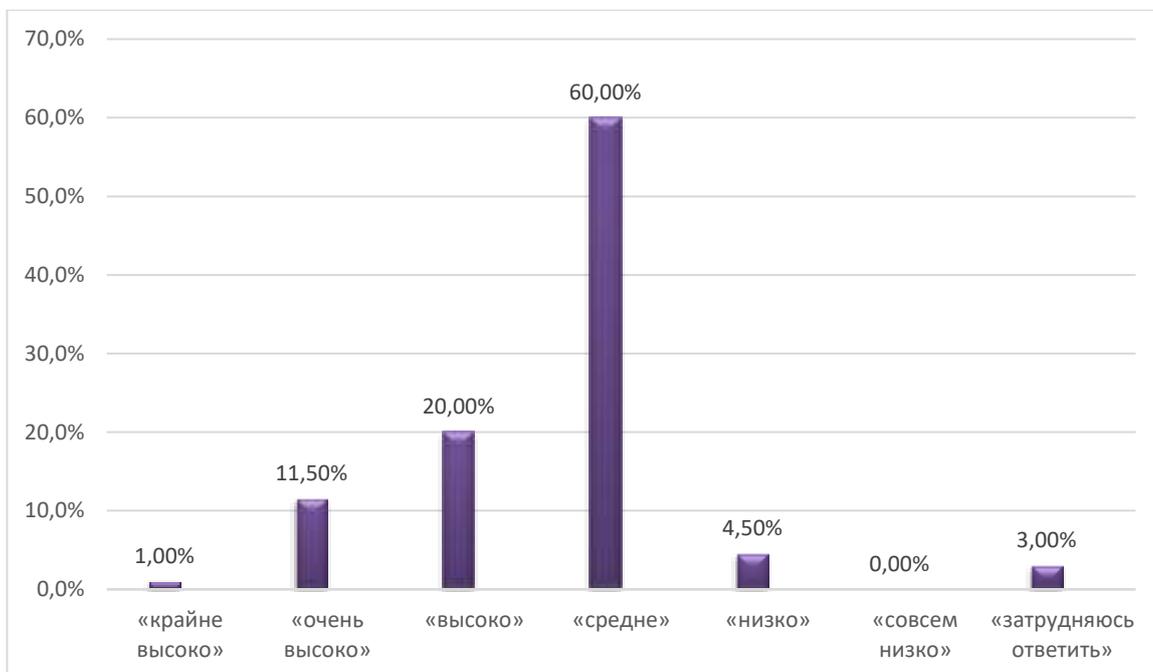


Рисунок 2 – Ответы студентов о степени вовлеченности в учебную работу

Изложение нового материала осуществляется, по опросу студентов, следующим образом (рисунок 3)

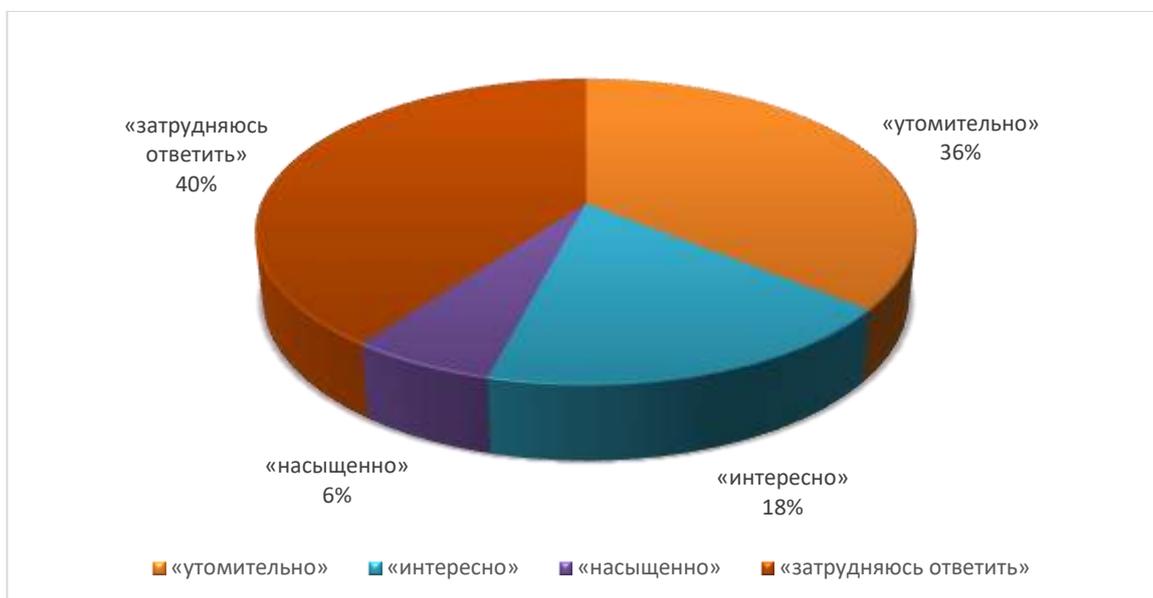


Рисунок 3 – Ответы студентов об изложении нового материала

Далее, на вопрос: «Влияет ли использование активных методов обучения (ролевые игры, деловые игры, дискуссия, тренинг и т.д.) на

успешное усвоение материала?» все студенты ответили – «да». На следующий вопрос о влияние использования активных методов обучения (ролевые игры, деловые игры, дискуссия, тренинг и т.д.) на адаптацию на рынке труда, проценты распределились следующим образом (рисунок 4):

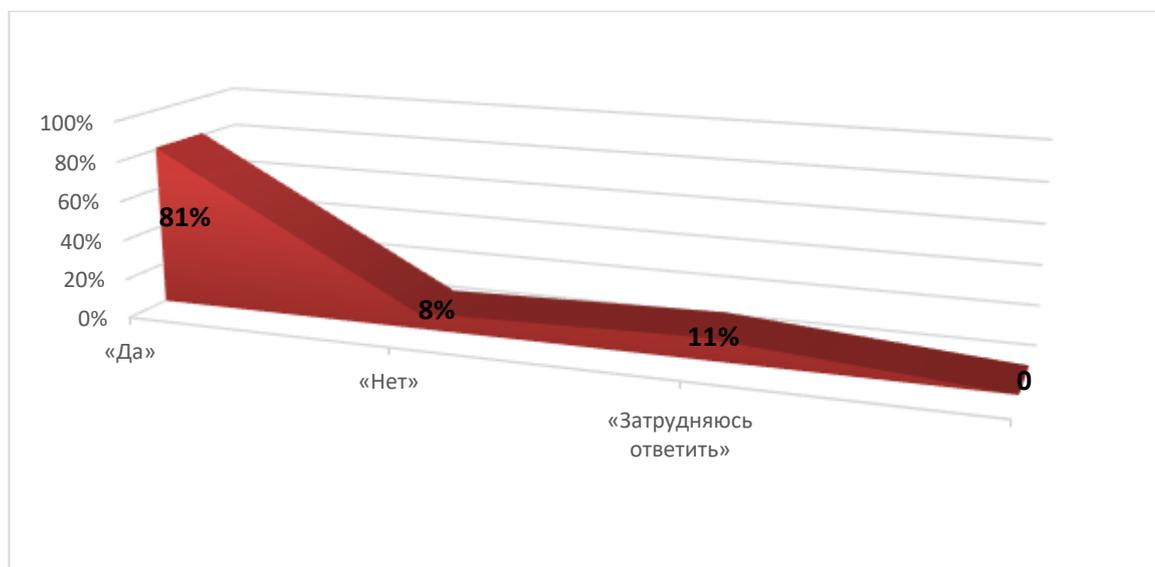


Рисунок 4 – Ответы студентов о влияние использования активных методов обучения на адаптацию на рынке труда

Исходя из ответов анкетирования студентов выявлено, что из активных методов обучения используются только дискуссионные методы проведения занятий (дебаты). Ролевые игры не используются, с экономическими ролевыми играми студенты не знакомы. Однако 86,5% обучающихся ответили, что с применением активных методов обучения занятия проходят интересно, материал усваивается лучше, остальные 13,5% обучающихся безразлично относятся к активным методам обучения, но все студенты утверждают, что использование, полученных в ходе экономических игр знаний, умений и навыков, позволяют решать экономические и финансовые задачи в реальной жизни.

На основе результатов можно сделать несколько выводов:

– большее количество студентов заинтересованы в использовании активных методов обучения;

– активные методы обучения, по мнению студентов, помогают лучше усваивать новую информацию, а занятия проходят интереснее;

– также студенты уверены, что использование активных методов обучения способствуют формированию адаптации на рынке труда.

Таким образом, в данном параграфе мы изучили характеристику базы исследования и опыт использования ролевых игр по дисциплине профессионального цикла. В следующем параграфе данной исследовательской работы мы изучим компоненты теоретической разработки ролевых игр, также мы познакомимся с сутью и правилами экономической ролевой игры «Инвесторы и биржа».

2.2 Разработка ролевых игр в рамках дисциплины «Финансы, денежное обращение и кредит»

На основе теоретической главы данной исследовательской работы мы пришли к следующим выводам:

- 1) ролевые игры является активным методом образовательного процесса;
- 2) ролевые игры формируют творческие способности обучающихся;
- 3) игровой стиль обучения наиболее продуктивен;
- 4) одна из главных функций ролевых игр заключается в мотивации обучающихся к нестандартным решениям ситуаций;
- 5) также основной функцией ролевых игр заключается в том, чтобы, облегчить процесс овладения навыками и умениями диалогической речи и т.д.

В данном параграфе мы изучим компоненты теоретической разработки ролевых игр, также в данном параграфе мы познакомимся с сутью и правилами экономической ролевой игры: «Инвесторы и биржа».

Главным этапом разработки ролевой игры является ее теоретическая разработка, которая включает в себя следующие компоненты:

- 1) картина моделируемого мира,
- 2) правила игры,

3) командные и (или) индивидуальные вводные.

От того, насколько продуман этот этап подготовки игры, зависит весь ход игры.

1. Картина моделируемого мира. Необходимо описать условия и законы существования моделируемого мира. Чем полнее и ярче они будут описаны, тем разнообразнее и продуманнее будут действия игроков. Схема описания такова: место действия; время действия; действующие лица и занимаемое ими положение; важные события, предшествовавшие моделируемому периоду времени; ситуация, сложившаяся на начало игры.

2. Правила игры являются основным законом игры, поэтому их разработка должна вестись с юридической скрупулезностью, во избежание различных толкований.

3. Командные и индивидуальные вводные разрабатываются организаторами игры либо самими игроками по согласованию с организаторами. Вводные помогают участникам лучше осознать свою роль, определить свое место в моделируемом мире и наметить линию поведения,

4. Для того чтобы создать хорошую ролевую игру, нужно иметь четкое представление о составляющих частях игры:

- ролевое моделирование,
- алгоритм ролевой игры,
- стандарты правил и использование их в игре.

При проведении игры необходим постоянный контроль за соблюдением правил.

Последним этапом ролевой игры является ее анализ. Желательно, чтобы в нем приняли участие все игроки. Лучше всего проводить полный анализ спустя некоторое время после окончания игры, когда улягутся эмоции. Ведущие должны рассказать игрокам о своем первоначальном замысле, объяснить те или иные действия, предпринятые ими, дать свою оценку прошедшей игры. Игроки, в свою очередь, должны проанализировать ход игры в целом и свои действия в ней, а также организацию игры.

Ролевая игра «Инвесторы и биржа»

Цель игры: ознакомление студентов с механизмом функционирования фондовой биржи, со спецификой сделок купли продажи ценных бумаг (акций), с особенностями посреднической деятельности брокеров, развитие навыков предпринимательской деятельности, коммуникативных умений.

Данная игра послужит закреплением пройденных тем по дисциплине «Финансы, денежное обращение и кредит», а именно: как устроена и работает фондовая биржа, какие биржи есть на территории Российской Федерации, особенности брокерской деятельности, а также виды и классификация ценных бумаг.

Описание правил игры.

Данная игра моделирует процесс функционирования фондовой биржи, на которой реализуются ценные бумаги (акции нескольких фирм и компаний).

Всем участникам в начале игры выдаются карточки с их ролями, затем они делятся на три примерно равные группы:

Первая группа играет роль трейдеров-держатели акций, у которых имеется на руках одинаковое количество ценных бумаг. У каждого игрока во владениях 120 акций разных компаний. В игре задействованы 6 компаний:

1. Tesla Motors (TSLA) – проектирует, производит и продает электромобили и компоненты силовых агрегатов, электромобилей. Компания владеет сбытовой и сервисной сетью и продает компоненты для электрических силовых агрегатов другим производителям автомобилей. Tesla Inc обслуживает клиентов по всему миру. Страна США. СПб Биржа.

2. Alibaba (BABA) – действует, как холдинговая компания. Компания предоставляет услуги интернет-инфраструктуры, электронной коммерции, онлайн-финансов и интернет –контента через свои дочерние компании. Alibaba Group Holding Limited предлагает свои продукты и услуги по всему миру. Страна Китай. СПб Биржа.

3. Роснефть (ROSN) – нефтегазовая компания. Основные виды деятельности: поиск и разведка месторождений углеводородов, добыча нефти,

газа, газового конденсата, реализация проектов по освоению морских месторождений, переработка добытого сырья, реализация нефти, газа и продуктов их переработки на территории России и за её пределами. Страна Россия. Московская биржа.

4. Sony Corp (SONY) – производит аудиотехнику, домашние игровые приставки, устройства связи, клавишные устройства и информационно-технологическую продукцию для потребительского и профессионального рынка. Другие сферы деловой деятельности корпорации включают музыку, визуальное приложение, компьютерные развлечения и онлайн-бизнес. Страна Япония. СПб Биржа.

5. ПАО «Лензолото» (LNZLP) - золотодобывающая компания, расположенная в Иркутской области. Основная деятельность компании сосредоточена на добыче золота из россыпных месторождений, расположенных в Иркутской области и проведении геологоразведочных работ. Страна Россия. Московская Биржа

6. Акрон (AKRN) – химическая группа. Входит в число крупнейших мировых производителей минеральных удобрений. Широкий ассортимент производимой продукции включает как сложные удобрения (NPKи сухие смеси), так и азотные удобрения (карбамид, аммиачная селитра). Страна Россия. Московская биржа.

Номинальная стоимость каждой акции разная, зависит от компании. Акции компании TSLA, BABA, SONY на бирже представлены в долларах, их можно приобрести за рубли только по нынешнему курсу дня. Курс доллара отображен в таблице 2.

Таблица 2 – Курс доллара

День	Цена
День 1	1 \$ = 69 р.
День 2	1 \$ = 70 р.
День 3	1 \$ = 67,5 р.
День 4	1 \$ = 69,5 р.

Также в таблице 3 указана стоимость каждой ценной бумаги.

Таблица 3 – Первоначальная стоимость акций

№ п/п.	Наименование компании					
	TSLA	BABA	ROSN	SONY	LNZLP	AKRN
Цена	140 \$	100 \$	448 р	90 \$	3030 р	9.600 р

Задача участников – реализовать имеющиеся у них акции с целью извлечения прибыли из колебаний цен. При этом нужно учитывать величину процента, выплачиваемого за посреднические услуги, которые оказывает брокер при совершении сделок. Самое важное, то что напрямую совершать сделки купли-продажи между трейдерами и акционерами, которых играют участники второй группы, нельзя.

Вторая группа участников выступает в роли акционеров-потенциальных покупателей акций. У каждого из них имеется выдаваемая сумма, номиналом 50.000 тысяч рублей или при необходимости можно взять некую сумму в кредит у владельца биржи, но не больше 150.000 тысяч рублей. При этом процент кредита составит 10 % годовых.

Цель покупателя – приобрести как можно больше ценных бумаг с максимальной выгодой для себя. Покупателям также запрещено совершать прямые сделки купли-продажи по приобретению ценных бумаг непосредственно с трейдерами. Акционеры имеют право воспользоваться услугами брокеров, уплачивая им определенный процент за посреднические услуги. В самом начале участникам игры выдают тарифные карточки брокеров для выявления уникального.

Третья группа участников играет роль брокеров, основная часть которых должна способствовать активной работе фондовой бирже путем заключения сделок купли-продажи, выявления трейдеров, желающих продать свои акции по определенной цене, и акционеров, желающих приобрести некоторое количество акций по цене не выше предельной. У каждого брокера свой тарифный план в котором указаны условия торговли. Перед началом игры брокерам выдают карточки, где прописаны тарифы. С тарифами можно ознакомиться в таблице 4.

Таблица 4 – Тарифы брокеров

Брокер 1,4	Брокер 2,5	Брокер 3,6
Комиссия за каждую совершенную сделку – 60 рублей. Договор на постоянной основе – 6 % от общей стоимости, совершенных всех сделок за всю игру.	Комиссия, фиксированная 2% от общей стоимости проданных во время сделки акций. Договор на постоянной основе составит в размере 500 рублей.	Комиссия за сделки 0,5 % и ежедневная оплата 100 р. Договор на постоянной основе – 400 рублей + 0,5 % от общей стоимости, совершенных всех сделок за всю игру.

Получив информацию о спросе и предложении от участников первой и второй групп, брокер находит клиентов, для которых предлагаемые условия подходят, т.е. соединяет продавцов с покупателями и совершают сделку. При этом брокер сразу оговаривает свои условия торговли, а также процент, получаемый им от суммы сделки за посреднические услуги. Брокер может заключить с клиентом договор на постоянное обслуживание с указанием размера вознаграждения в определенной сумме. В конце игры брокер должен уплатить управляющему биржей 200 руб. за брокерское место.

Один из участников игры или сам координатор играет роль Управляющего фондовой биржей. Он ведет расчет котировки каждого типа акций в начале и в конце рабочего дня фондовой биржи. Результаты котировки фиксируются на доске или на информационном табло (таблица 5).

Таблица 5 – Информационное табло «Котировка акций»

№ п/п.	1	2	3	4	5	6
1.Наименование фирмы	TSLA	BABA	ROSN	SONY	LNZLP	AKRN
2.Ожидаемый доход от продажи одной акции, %	Полную стоимость всех акций делим на стоимость одной акции и затем делим на 100%					
3.Количество акций, предложенных к продаже на начало рабочего дня, шт.						
4.Цена акции на момент открытия биржи	140 \$	100 \$	448 р	90 \$	3030 р	9.600 р

Игра заключается в том, что управляющий фондовой биржей объявляет о начале рабочего дня биржи и сообщает начальную котировку цен каждого типа акций. Начальная котировка первого дня складывается таким образом:

1. Акции компании TSLA выросли в цене на 1\$ от номинальной стоимости.
2. Акции компании BABA упали на 0,5 %.
3. Акции компании ROSN повысились на 10% от начальной стоимости.
4. Акции компании SONY уменьшились в цене на 2 \$
5. Акции компании LNZLP возросли в 0,5 раза.
6. Акции компании AKRN остались без изменений.

Но не стоит забывать, что в жизни акции не стоят на месте и с каждой минутой или даже секундой стоимость может резко измениться. Данная ролевая игра основана на реальной жизни, все условия приближены к настоящей фондовой бирже. Именно поэтому каждую третью минуты игрового времени акции вырастают на 1%, а каждую 6 минуту акции изменяются по указаниям ведущего и так далее на усмотрение координатора игры. Все данные фиксируются на рисунке.

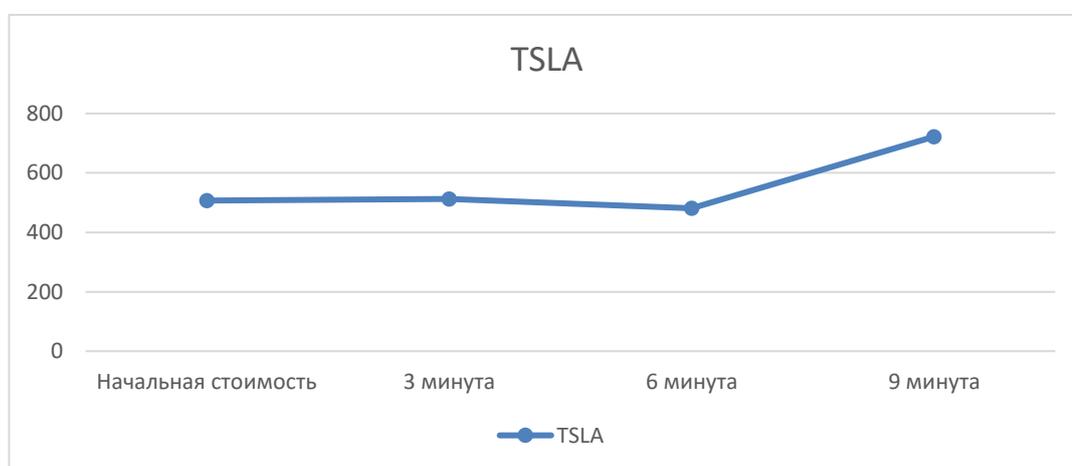


Рисунок 5 – Биржевой график (пример)

Эта информация носит чисто ориентировочный характер и не обязывает ни координатора, ни продавцов, ни покупателей акций строго следовать объявленным котировкам.

Ознакомившись с котировкой, трейдеры обращаются к брокерам с предложениями о том, какое количество своих акций каждый из них готов

продать и по какой цене. Сразу же оговаривается вознаграждение, которое получит брокер в случае заключения сделки. Возможно и заключение договора на постоянное обслуживание брокером держателей акций.

К услугам брокеров обращаются и покупатели, сообщая количество каких акций, какой фирмы и по какой цене они готовы приобрести. Естественно оговаривается и процент за посреднические услуги.

Получив и записав эту информацию, брокер находит подходящие варианты (когда желания держателей акций и потенциального покупателя совпадают и по цене, и по количеству).

Когда брокер устанавливает, что предлагаемые условия приемлемы для акционера и трейдера, сделка считается заключенной. При этом брокер производит взаимный расчет, получая у акционера чек на ту сумму, которую он согласился заплатить за приобретаемые акции, и передает этот чек трейдеру, который продал их этому покупателю. Кроме того, брокер, получает в чековой форме или в форме наличных игровых денег оплату за выполненные услуги со стороны продавцов и покупателей акций в соответствии с ранее оговоренными условиями.

Трейдеры, продавшие свои акции, учитывают выручку в виде чеков или полученных игровых денег и фиксируют ее в ведомости продажи акций, которая представлена в таблице 6.

Таблица 6 - Ведомость продажи акций

№ п/п.	Ответы
1.ФИО трейдера	
2.Количество имеющихся акций	
3.Количество, проданных акций	
4.Цена одной акции	
5.Сумма, полученная за акции	
6.Сумма, выплаченная брокеру за услуги, руб.	

Акционеры ведут учет приобретенных ценных бумаг и ведомость израсходованных денежных средств, которая указана в таблице 7.

Таблица 7 – Ведомость учета израсходованных денежных средств

№ п/п.	1	2	3	4	5	6
1.Наименование фирмы	TSLA	BABA	ROSN	SONY	LNZLP	AKRN
2.Количество купленных акций, шт.						
3.Цена одной акции, руб.						
4.Сумма уплаченная за все акции, шт.						
5.Сумма, выплаченная брокеру за услуги, руб.						

Брокеры учитывают свою выручку в виде чеков или игровых денег, полученных от клиентов. Рабочий день фондовой биржи длится ровно 15 мин. Именно это игровое время отводится на переговоры, согласование условий и заключение сделок купли-продажи акций. За 1-2 мин до окончания рабочего дня управляющий биржей объявляет об окончании торгов в этот день. Участники завершают уже начатые сделки и приступают к подведению итогов прошедшего дня. При этом трейдеры каждой фирмы объявляют, по какой цене они сумели продать свои акции, каждую партию. Управляющей биржей проводится расчет котировки цен каждой партии акций (таблица 8).

Таблица 8 – Котировка акций после первого дня

№ п/п.	1	2	3	4	5	6
1.Наименование фирмы	TSLA	BABA	ROSN	SONY	LNZLP	AKRN
2.Доход от продажи 1 акции						
3.Объем продаж						
4.Среднерыночная цена 1 акции						
Разница открытия и закрытия в %						

Деловые акционеры подсчитывают, исходя из котировки, каков результат совершенных им сделок купли-продажи в сравнении со средними показателями.

Далее проводятся игровые процедуры второго дня по той же схеме, что и процедуры первого дня. В соответствии с новыми результатами заключенных сделок купли-продажи акций держатели акций и покупатели проводят итоги второго дня торгов по представленной выше схеме.

Всего в игре может быть проведено 3-5 турниров. Их количество устанавливается координатором игры или предопределяется полной продажей всего пакета акций.

Подведение итогов игры.

1. Каждый трейдер подсчитывает общую сумму денег по чекам, полученным от покупателей. Из этой суммы вычитают деньги, уплаченные брокерам за оказанные услуги.

2. Акционеры подсчитывают количество приобретенных акций по ведомости, их суммарную стоимость по курсу последнего рабочего дня фондовой биржи.

3. Брокеры определяют общую сумму выручки чеком, затем вычитают из этой суммы 200 руб. – стоимость своего брокерского места и подсчитывают свою прибыль.

Раздаточный материал представлен в приложении.

Таким образом, в данном параграфе мы изучили компоненты теоретической разработки ролевых игр, а также узнали, от чего зависит весь ход ролевых игр, также познакомились с сутью и правилами ролевой игры «Инвесторы и биржа». Ролевая игра «Инвесторы и биржа» разработана для практического применения при изучении темы «Рынок ценных бумаг» по дисциплине «Финансы, денежное обращение и кредит». В следующем параграфе данной исследовательской работы мы предоставим разработанный план-конспект с применением ролевой игры «Инвесторы и биржа» по дисциплине «Финансы, денежное обращение и кредит».

2.3 План-конспект комбинированного занятия по теме «Рынок ценных бумаг» с применением ролевой игры «Инвесторы и биржа»

В предыдущем параграфе мы изучили компоненты теоретической разработки ролевых игр. Мы разработали ролевую игру «Инвесторы и биржа» изучили суть и правила проведения игры. В данном параграфе исследовательской работы мы рассмотрим разработанный план-конспект, с применением ролевой игры «Инвесторы и биржа» по дисциплине «Финансы, денежное обращение и кредит».

Дисциплина «Финансы, денежное обращение и кредит».

Тема занятия «Рынок ценных бумаг».

План рассмотрения темы:

1. Этапы формирования и перспективы развития российского рынка ценных бумаг

2. Классификация и виды ценных бумаг

3. Фондовый рынок и фондовая биржа

4. Регулирование рынка ценных бумаг

Форма проведения занятия: комбинированное.

Цели:

Обучающие:

– Формирование практических знаний, обучающихся по теме «Рынок ценных бумаг в РФ»;

– Получение представления об структуре фондового рынка;

– Получение начальных знаний об основных видах ценных бумаг.

Развивающие:

– Способствовать развитию экономического мышления, активизация мыслительной деятельности обучающихся;

– Способствовать развитию аналитического, логического мышления у обучающихся.

Воспитательные:

– Обеспечение условий для воспитания положительного интереса к изучаемому предмету.

Задачи:

1. Знать определения основных видов ценных бумаг.
2. Научиться понимать структуру фондового рынка.
3. Уметь определять основные показатели доходности по ценным бумагам.

Ключевые слова: фондовый рынок, финансовый рынок, фондовая биржа, ценная бумага, акция, облигация, депозитный сертификат, сберегательный сертификат, вексель, опцион, фьючерсный контракт.

Методы обучения: пассивные (объяснение), активные (ролевая игра «Инвесторы и биржа»), интерактивные (работа в группах).

Средства обучения: мультимедийные слайды, доска, раздаточный материал, компьютер, проектор.

Форма обучения: аудиторная.

Форма организации работы: индивидуальная, групповая.

Внутрипредметные связи: Тема «Рынок ценных бумаг в РФ» связана с такими темами дисциплины Финансы, денежное обращение и кредит, как «Внебюджетные фонды РФ.», «Банки и банковская деятельность», «Центральный банк России» и др.

Межпредметные связи: «Налоги и налогообложение», «Правовое обеспечение профессиональной деятельности», «Статистика», «Экономика организации».

Таблица 9 – План занятия по теме «Рынок ценных бумаг»

Ощ №	Этапы занятия	Время (мин.)	Деятельность педагога	Деятельность студента
1	Организационный этап	3	1) приветствие; 2) проверка присутствующих на занятии	Самопроверка готовности к занятию
2	Введение в тему занятия	3	Активизировать деятельность студентов, ввести в тему занятия	Активное участие в беседе с преподавателем
3	Мотивация к учебной и познавательной деятельности	3	Рассказать о том, для чего студентам нужны знания по теме занятия	1. активное участие в беседе с преподавателем; 2. анализируют предназначение темы занятия
4	Актуализация знаний	6	Беседа на основании вопросов по теме, для проверки знаний по данной теме	Активное участие в беседе с преподавателем
5	Изложение новых знаний	20	Изложение теоретической части занятия	Ведение конспекта основной теоретической части занятия
6	Первичное закрепление	3	Фронтальная беседа на основании вопросов по пройденной теоретической части занятия	Ответ на вопрос преподавателя
7	Практическое задание	45	Проведение ролевой игры «Инвесторы и биржа»	Активное участие в ролевой игре
8	Контроль усвоения материала, обсуждение допущенных ошибок и их коррекция	4	Кратко повторить пройденный материал с помощью блиц-игры «Да или нет» по теме урока	Активное участие студентов в проверке материала
9	Информация и домашнее задание	1	Озвучивание домашнего задания	Записать домашнее задание
10	Рефлексия	2	Провести устную рефлексия с помощью вопросов и выслушать вопросы (дополнения) к ролевой игре. Поблагодарить за внимание	Высказать свое мнение о занятии, недостатки занятия (если имеются), положительные моменты

Конспект занятия

Введение в тему занятия.

Что является элементом рынка капиталов, который служит важнейшим источником долгосрочных инвестиционных ресурсов для правительств, корпораций и банков?

Конечно же, рынок ценных бумаг. Сегодня мы рассмотрим этапы формирования и перспективы развития российского рынка ценных бумаг. Затем ознакомимся с классификацией и видами ценных бумаг, а также с фондовой биржей и фондовым рынком. Помимо этого, изучим структуру и регулирование ценных бумаг.

Мотивация к учебной и познавательной деятельности.

Современный специалист должен обладать хорошими знаниями и умениями в сфере обращения ценных бумаг на российском и зарубежных рынках, ориентироваться в основных видах ценных бумаг и операциях с ними, знать основы регулирования и контроля деятельности предприятий на фондовом рынке и бирже.

Актуализация знаний.

1. Что представляет собой рынок ценных бумаг?
2. Как вы считаете, что такое ценная бумага?
3. Какие виды ценных бумаг вы знаете?
4. Кто может быть участником рынка ценных бумаг?
5. Что представляет собой биржевой и внебиржевой рынок ценных бумаг?
6. Какие функции выполняет фондовая биржа?

Теоретический материал.

Этапы формирования и перспективы развития российского рынка ценных бумаг.

Рынок ценных бумаг – это часть финансового рынка, на котором продаются и покупаются ценные бумаги. Деление рынка на виды имеет куда более важное практическое значение.

Первичный рынок ценных бумаг это тот рынок, на котором распространяются только что выпущенные ценные бумаги, рынок, где они обретают своих первых владельцев.

Вторичный рынок ценных бумаг, это тот рынок, на котором обращаются ранее размещенные на первичном рынке ценные бумаги.

В настоящий момент в России можно выделить следующие основные сегменты рынка ценных бумаг:

- государственные ценные бумаги (облигации, выпущенные федеральными органами власти, и облигации субъектов Федерации);
- муниципальные ценные бумаги (эмитенты - органы местного самоуправления);
- корпоративные ценные бумаги (акции и облигации корпоративных эмитентов), векселя и различные суррогатные ценные бумаги (складские свидетельства).

Данные сегменты развиваются параллельно, выполняют свои задачи, имеют свою специфику, структуру и технологию функционирования первичного и вторичного рынков. На российском рынке ценных бумаг представлены все виды фондовых инструментов, присущим странам с развитым фондовым рынком.

Первым этапом формирования российского рынка ценных бумаг считается с момента выпуска акций первыми коммерческими банками в 1991-1992 гг. Важной особенностью данного этапа является возникновение огромного количества товарно-фондовых и фондовых бирж при практически полном отсутствии инструментов фондового рынка. В этот период закладывались нормативно - законодательные основы функционирования ценных бумаг - приняты Положения о выпуске и обращении ценных бумаг и о фондовых биржах в РСФСР, законом «О налоге на операции с ценными бумагами», начато государственное лицензирование деятельности на рынке.

Следующий важный этап развития, характеризовавшийся формированием рынка государственных краткосрочных облигаций (ГКО) и

масштабной приватизацией, начался в 1993 г. Стремительное развитие рынка ГКО было обусловлено следующими факторами:

- высокая доходность вложений в данные ценные бумаги,
- льготный режим налогообложения операций с ГКО,
- высокотехнологическая инфраструктура рынка ГКО.

Правительство, стремясь разрешить объем привлекаемых средств, постоянно предоставляло возможность получения повышенной доходности от инвестиций в ГКО. Это обстоятельство предопределило отток на рынок государственных бумаг значительной части ресурсов, которые могли быть использованы для кредитования реального сектора и вложений в акции.

Одновременно начался процесс приватизации государственных предприятий. Выданные гражданам России приватизационные чеки - ваучеры могли быть вложены в акции предприятия, на котором работал владелец, в ходе проводимой на нем закрытой подписки или в акции других приватизируемых предприятий на чековом аукционе, обменены на акции специализированных чековых инвестиционных фондов или просто проданы любому желающему.

Фактически этот этап можно определить, как этап дешевой приватизации, закончившийся с окончанием действия приватизационного чека.

В период конца 1994 - начало 1995 г. на рынке ценных бумаг приватизированных предприятий произошел переворот, значительно выросли цен. Этот рост являлся первой оценкой рынком реальной, а не номинальной, зафиксированной в проспектах эмиссии стоимости акции. Можно сказать, что в 1995 г. начался период стремительного роста российского рынка ценных бумаг, что было связано в первую очередь со значительно увеличившимся объемом заимствований государством посредством инструментов рынка ценных бумаг, в первую очередь - рынка ГКО, построенная с применением новейших технологий. Выпускались новые инструменты рынка

государственных ценных бумаг, такие, как облигации государственного сберегательного займа (ОГСЗ), предназначенные для работы с населением.

Наряду с рынком ГКО и рынком акций развитие получил и рынок облигаций субъектов Федерации и муниципальных органов власти.

Развитие рынка ценных бумаг на территории Российской Федерации приобретало стремительный характер, причем данный рост носил в основном откровенно спекулятивный характер, вызванный во многом массовым приходом на рынок иностранных инвесторов. Интерес иностранных инвесторов к российским ценным бумагам был вызван положительными ожиданиями, связанными с экономическим ростом в Азии и Латинской Америке, сопровождающийся увеличением роли местных ценных бумаг. Во многом данный интерес был распространен и на Россию, исходя из огромного экономического, в том числе сырьевого, потенциала страны, а также тезиса о недооцененности акций российских предприятий.

Классификация и виды ценных бумаг.

Ценная бумага — это документ, который подтверждает различные права владельца (имущественные или неимущественные). Главным образом, это право на исполнение имущественных обязательств — получение части прибыли компании, возврата занятых денег и прочее. Это источник постоянного или разового дохода. Гражданский кодекс РФ гласит, что одновременно с ценными бумагами в собственность передаются указанные в них права.

Юридически данный актив является документом, подтверждающим права собственника, а экономически — это часть капитала, его доля, условия распределения прибыли.

Ценные бумаги появляются в результате эмиссии. Того, кто их выпускает называют эмитентом. Чаще всего эмиссию делают с целью привлечения дополнительного капитала для развития бизнеса или же просто в качестве продажи его части.

Эмиссию может проводить:

- государство,
- органы власти,
- юридические лица (компании).

По форме выпуска могут быть:

1. Эмиссионные. Выпускается отдельными сериями и имеют близкие характеристики. Самый простой пример: ОФЗ (облигации федерального займа, гособлигации). Иногда их ещё называют государственными ценными бумагами. Подлежат обязательной государственной регистрации.

2. Неэмиссионные (индивидуальная). Выпускаются партиями без государственной регистрации. Например, векселя, чеки.

По видам можно разделить на следующие категории:

- основные, дающие право на товар, деньги, имущество. Это акции, сертификаты, чеки, векселя и т. д.;
- производные финансовые инструменты — фьючерсы, опционы, свопы, депозитарные расписки и т. д.

По сроку обращения:

- краткосрочные (менее года),
- среднесрочные (до 5 лет),
- долгосрочные (свыше 5 лет),
- бессрочные.

По форме привлечения капитала:

1. Долевые или владельческие ценные бумаги – дают владельцу право на долю в уставном капитале компании. К категории долевых ценных бумаг относятся акции (как обыкновенные, так и привилегированные). Владельцы обыкновенных акций имеют право голоса на собрании акционеров.

2. Долговые ценные бумаги – представляют собой форму займа капитала, другими словами удостоверяют, что эмитент должен держателю некую сумму (или передать держателю некое имущество). По-другому, долговая расписка. В этой категории выпускают облигации, векселя,

деPOSITные и сберегательные сертификаты банков и другие разновидности долговых ценных бумаг. Но не всегда расписка — ценная бумага.

3. Производные ценные бумаги – инструменты инвестирования, которые дают право (или обязывают) купить (или продать) базовый актив на оговорённых условиях. Базовым биржевым активом может быть ценная бумага (например, биржевой лот акций какой-либо компании), иностранная валюта или товар (например, баррель нефти определённого сорта). В этот класс входят фьючерсы, опционы эмитента и т. д.

По форме владения (способу определения субъекта):

- неименные (предъявительские). Реализуется любым лицом;
- именные (на предъявителя или на конкретное лицо). Фиксируется на бланке или в специальном реестре;
- ордерные (векселя, коносаменты, чеки). Может быть реализована указанным в бумаге лицом или назначенным им своим распоряжением другим управомоченным лицом.

По виду эмитента:

- 1) государственные (исполнительные органы государственной власти: федеральные и субъекты федераций);
- 2) корпоративные (коммерческие и некоммерческие организации);
- 3) муниципальные (органы местного самоуправления).

По обращаемости:

- 1) рыночные (свободнообращающиеся);
- 2) нерыночные. Можно продать только эмитенту выпустивших их. Не участвуют в биржевых торгах.

Ключевые признаки и свойства ценной бумаги

Документ должен иметь ряд специальных признаков и свойств — иначе говоря, быть:

- 1) документарным, составленным официально;
- 2) правовым, обращаемым, доступным, стандартным, подтверждающим право владельца его продать или купить;

3) регулируемым, рыночным, ликвидным, подчиняющимся общим правилам;

4) оборотоспособным, способным выступить объектом сделок; достоверным, дающим возможность предъявить какие-либо требования.

Ценные бумаги документально подтверждают вложение средств.

Среди видов ценных бумаг выделяют наиболее популярные:

Акции — эмиссионная ценная бумага, доля владения компанией, закрепляющая права её владельца на получение части прибыли акционерного общества в виде дивидендов, на участие в управлении акционерным обществом и на часть имущества, остающегося после его ликвидации, пропорционально количеству акций, находящихся в собственности у владельца. Все акции в современной России именные.

Облигации - эмиссионная долговая ценная бумага, владелец которой имеет право получить её номинальную стоимость деньгами или имуществом в установленный ею срок от того, кто её выпустил. Также облигация может давать право держателю получать разовый или периодический доход в виде процента от её номинальной стоимости. Облигации делятся на срочные и бессрочные. Если срок не установлен — это бессрочная облигация. Незарегистрированная на любое лицо облигация называется предъявительской ценной бумагой.

Вексель — неэмиссионная ценная бумага, подтверждает денежные долговые обязательства. Они удостоверяют обязанность выплатить указанную сумму в установленные сроки. Экономический смысл облигации и векселя сходен. Отличие векселя от облигации заключается в том, что первый может быть нестандартным, его проще выписать — вексель содержит обещание уплаты суммы, срок, место выплаты, наименование получателя, подпись и дату. Облигации считаются более надёжными ценными бумагами, чем векселя того же эмитента.

Чеки — разновидность банковских ордерных ценных бумаг, являются поручением банку выплатить указанную в них сумму. Выдать чек может

физическое или юридическое лицо, имеющее открытый банковский счёт и право распоряжаться денежными средствами. Держателю чека при предъявлении выплачивается или перечисляется определённая сумма

Закладные — вид документарных ценных бумаг. Удостоверяет, что владелец закладной передал в залог определённое имущество.

Инвестиционные пай – это именная ценная бумага, удостоверяющая право её владельца на часть имущества фонда, а также погашения (выкупа) принадлежащего пая в соответствии с правилами фонда.

Фьючерсы — производные инструменты, подтверждают обязательство приобрести (и продать) товар в будущем по цене, которая зафиксирована сегодня. При заключении срочного контракта ничего не продаётся и не покупается. Речь идёт только о будущем обязательстве. Цена фиксируется на дату приобретения контракта, при этом продавец обязуется продать, а покупатель купить товар по указанной в договоре стоимости. Перекупаться фьючерс может сколько угодно раз. На бирже торгуются фьючерсы двух типов: поставочные и расчетные. При покупке поставочного контракта по истечению срока его действия покупатель получает сам актив: золото, нефть или акции какой-то компании. При покупке расчетного контракта покупатель не получает актив, просто происходит расчет прибыли или убытка на дату окончания контракта.

Опцион напоминает фьючерс. Здесь также заключается контракт, по которому покупатель берёт на себя право купить, а продавец продать какой-либо товар по фиксированной цене. Но в отличие от фьючерсного контракта, для держателя опциона речь идёт о праве, а не обязанности. Опцион выполняют, если он будет выгодным. А вот для продавца опциона его выполнение обязательно. Поэтому при выпуске опциона покупатель выплачивает премию.

Свопы – производный финансовый инструмент, договор, по которому продается актив и одновременно принимается обязательство выкупить его обратно по фиксированной цене.

Своп может использоваться для финансирования под залог ценных бумаг и, наоборот, для займа ценных бумаг с целью их поставки по договору, например, в случае открытия короткой позиции. Такие операции называются сделками РЕПО.

Фондовый рынок и фондовая биржа

Если не вторгаться в терминологические дебри, то в самом общем виде фондовый рынок — это рынок, на котором выпускаются, продаются и покупаются ценные бумаги. Главным образом это акции и облигации, а также иные векселя, чеки, инвестиционные паи, депозитарные расписки и так далее.

Работу фондового рынка определяют надзорные органы. Они лицензируют профессиональных участников и публикуют сведения, касающиеся процедуры торговли. В России этим занимается Центробанк. В США действует Комиссия по ценным бумагам и биржам — SEC, хотя специфика её работы несколько отличается от отечественного подхода.

Есть ли разница между фондовым рынком и биржей?

Ставить знак равенства между ними нельзя, хотя они и близки по значению.

Биржа — это место, где встречаются покупатель и продавец для купли-продажи товаров той или иной категории. Биржи могут быть:

- товарными — на них продают нефть, металлы, сельскохозяйственную продукцию и так далее;
- валютными, фондовыми, срочными — на них торгуют фьючерсами и опционами;
- универсальными — на них действуют различные секции, например, крупнейшая в России Московская биржа — многофункциональная площадка, которая состоит из нескольких специализированных рынков.

Фондовый рынок — более широкое понятие, чем биржа. Вообще ценные бумаги после выпуска могут торговаться и вне биржевых площадок — напрямую между контрагентами. Но когда мы говорим о фондовом рынке и

обычных, непрофессиональных инвестициях в ценные бумаги, мы так или иначе постоянно будем возвращаться к бирже.

Как работает фондовая биржа?

Биржа представляет собой не только площадку для заключения сделок. У неё несколько больше функций, например,

- следить, чтобы участники соблюдали правила и не обманывали друг друга при купле-продаже;
- поддерживать справедливое ценообразование при определении стоимости покупки и продажи активов;
- обеспечивать прозрачность и доступность информации о торгах и ценных бумагах.

В России этой деятельностью может заниматься только Федеральное агентство по техническому регулированию и метрологии (Росстандарт) в соответствии с Федеральным законом от 21.11.2011 N 325-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об акционерных обществах» и Федеральный закон «О рынке ценных бумаг»». Её выдаёт Центробанк, и он же контролирует, всё ли делается по правилам. Если нет, то регулятор вправе отобрать разрешение.

Биржа допускает к торгам не всех подряд. Туда попадают ценные бумаги, прошедшие отбор по определённым критериям — листинг. Например, у Московской биржи три уровня листинга. На первом находятся самые надёжные активы, на третьем — допущенные к торгам, но ещё не оценённые так высоко. Чтобы перемещаться между уровнями, компании необходимо работать больше трёх лет, ежегодно предоставлять финансовые отчёты и выполнять другие требования.

Торговля на бирже может происходить через интернет или при непосредственном присутствии брокеров, как в фильмах. Такой формат существует до сих пор, а та же Московская биржа практикует смешанный подход, совмещая традиционные и онлайн-способы.

Почему нужен брокер, чтобы торговать на бирже?

Участвовать в торгах разрешается только юридическим лицам с соответствующей лицензией. Всем остальным, чтобы проводить сделки на бирже, нужен посредник, то есть брокер.

Специализированная компания откроет вам брокерский или индивидуальный инвестиционный счёт (ИИС) и предоставит доступ к инструментам, с помощью которых вы сможете оставлять заявки на продажу и покупку ценных бумаг.

Обычно для этого предлагают установить мобильное приложение, но есть и такие компании, которые медленнее других осваивают достижения технического прогресса. Поэтому обязательно нужно оценивать, насколько удобно пользоваться услугами брокера.

Регулирование рынка ценных бумаг

Рынок ценных бумаг может эффективно выполнять свои функции, если государство осуществляет регулирование деятельности эмитентов и инвесторов. Государственное регулирование обеспечивается путем:

- установления обязательных требований к деятельности эмитентов и профессиональных участников РЦБ;
- регистрации выпусков ценных бумаг и контроля за соблюдением условий эмиссии;
- лицензированием деятельности профессиональных участников РЦБ;
- создания системы защиты прав владельцев ценных бумаг.

Ведущая роль в области государственного регулирования РЦБ принадлежит Федеральной комиссии по рынку ценных бумаг (ФКЦБ). На нее возложен контроль за деятельностью профессиональных участников РЦБ и определением стандартов эмиссии негосударственных ценных бумаг. Контроль за функционированием банковских и кредитных организаций осуществляет Центральный Банк РФ. Определенное место в регулировании деятельности профессиональных участников РЦБ призваны сыграть саморегулируемые организации профессиональных участников РЦБ (СОПУ), которые могут образовываться с одобрения ФКЦБ. Они являются добровольными объединениями профессиональных участников РЦБ.

Для своих членов СОПУ устанавливают правила деятельности на РЦБ и контролируют их соблюдение. Цель их создания: обеспечить условия деятельности профессиональных участников, соблюдение ими этики на РЦБ, защита интересов инвесторов. РЦБ может эффективно выполнять свои функции, если он защищен от финансовых махинаций и недобросовестной конкуренции. В связи с этим законодательство устанавливает ряд требований к осуществлению деятельности на РЦБ:

Для своих членов СОПУ устанавливают правила деятельности на РЦБ и контролируют их соблюдение. Цель их создания: обеспечить условия деятельности профессиональных участников, соблюдение ими этики на РЦБ, защита интересов инвесторов.

Из все сказанного выше, можно сделать вывод, что рынок ценных бумаг является частью финансового рынка, обеспечивающая возможность быстрого оперативного перелива финансовых средств в различные секторы экономики и способствующая активизации инвестиций. Иными словами, рынок ценных бумаг представляет собой систему отношений юридических и физических лиц, связанная с выпуском, обращением и погашением ценных бумаг.

Предлагаю вам ролевую игру «Инвесторы и биржа», которая послужит закреплением пройденной темы «Рынок ценных бумаг» по дисциплине «Финансы, денежное обращение и кредит», а именно: особенности работы фондовой биржи, функции трейдеров, акционеров и брокеров, а также классификацию ценных бумаг.

Первичное закрепление знаний.

1. Что вы понимаете под понятием «Ценная бумага»?
2. В результате чего появляются ценные бумаги?
3. Расскажите про классификацию ценных бумаг.
4. Кто может проводить эмиссию?
5. Чем отличается фондовый рынок от фондовой биржи?

Практическая часть занятия с применением ролевой игры «Инвесторы и биржа»

Суть игры

Ознакомить обучающихся с механизмом функционирования фондовой биржи, со спецификой сделок купли продажи ценных бумаг (акций), с особенностями посреднической деятельности брокеров. Развить навык предпринимательской деятельности, а также коммуникативные навыки. Данная игра послужит закреплением пройденных тем по дисциплине «Финансы, денежное обращение и кредит».

Персонажи

Всем участникам в начале игры выдаются карточки с их ролями, затем они делятся на три примерно равные группы: трейдеры, брокеры и акционеры.

Правила игры

1. Задача участников – реализовать имеющиеся у них акции с целью извлечения прибыли из колебаний цен.
2. Первая группа играет роль трейдеров-держатели акций, у которых имеется на руках одинаковое количество ценных бумаг. У каждого игрока во владениях 120 акций разных компаний.
3. В игре задействованы 6 компаний: Tesla Motors (TSLA), Alibaba (BABA), Роснефть (ROSN), Sony Corp (SONY), ПАО «Лензолото» (LNZLP), Акрон (AKRN).
4. Номинальная стоимость каждой акции разная, зависит от компании. Акции компании TSLA, BABA, SONY на бирже представлены в долларах, их можно приобрести за рубли только по нынешнему курсу дня. Курс доллара отображен в таблице, которая выдается перед началом игры.
5. Всегда нужно учитывать величину процента, выплачиваемого за посреднические услуги, которые оказывает брокер при совершении сделок.
6. Самое важное, то что напрямую совершать сделки купли-продажи между трейдерами и акционерами, которых играют участники второй группы, нельзя.
7. Вторая группа участников выступает в роли акционеров-потенциальных покупателей акций. У каждого из них имеется выдаваемая или

предоставляемая в кредит определенная сумма денег, которая указана у игроков в карточках.

8. Третья группа участников играет роль брокеров, основная часть которых должна способствовать активной работе фондовой бирже путем заключения сделок купли-продажи.

9. У каждого брокера свой тарифный план в котором указаны условия торговли. Перед началом игры брокерам выдают карточки, где прописаны тарифы.

10. Один из участников игры или сам координатор играет роль Управляющего фондовой биржей. Он ведет расчет котировки каждого типа акций в начале и в конце рабочего дня фондовой биржи.

11. Трейдеры, продавшие свои акции, учитывают выручку в виде чеков или полученных игровых денег и фиксируют ее в ведомости продажи акций.

12. Акционеры ведут учет приобретенных ценных бумаг и ведомость израсходованных денежных средств.

13. Брокеры учитывают свою выручку в виде чеков или игровых денег, полученных от клиентов.

14. Рабочий день фондовой биржи длится ровно 15 мин. Именно это игровое время отводится на переговоры, согласование условий и заключение сделок купли-продажи акций.

Подведение итогов игры

1. Каждый трейдер подсчитывает общую сумму денег по чекам, полученным от покупателей. Из этой суммы вычитают деньги, уплаченные брокерам за оказанные услуги.

2. Акционеры подсчитывают количество приобретенных акций по ведомости, их суммарную стоимость по курсу последнего рабочего дня фондовой биржи.

3. Брокеры определяют общую сумму выручки чеком, затем вычитают из этой суммы 300 руб. – стоимость своего брокерского места и подсчитывают свою прибыль.

Контроль усвоения материала, обсуждение допущенных ошибок и их коррекции.

Мы повторим материал с помощью блиц-игры «Да или нет». Студентам озвучивает утверждения, ответить на которые можно да, если оно верное или нет – если оно не верное.

1. Первичный рынок ценных бумаг это тот рынок, на котором распространяются только что выпущенные ценные бумаги, рынок, где они обретают своих первых владельцев. – ДА

2. Первым этапом формирования российского рынка ценных бумаг считается с момента выпуска акций первыми коммерческими банками в 1981-1982 гг. – НЕТ

3. Долевые ценные бумаги –представляют собой форму займа капитала, другими словами удостоверяют, что эмитент должен держателю некую сумму (или передать держателю некое имущество). – НЕТ

4. Инвестиционные пай – это именная ценная бумага, удостоверяющая право её владельца на часть имущества фонда, а также погашения (выкупа) принадлежащего пая в соответствии с правилами фонда. – ДА

Информация о домашнем задании.

Повторить пройденный материал, выучить основные понятия.

Рефлексия.

1. Что понравилось Вам на сегодняшнем занятии, какие плюсы можете подчеркнуть?

2. Что нового Вы узнали?

3. Что было Вам не интересно?

4. Как Вы думаете пригодятся в будущем знания, изученные на это занятии?

5. Имеются ли у вас, вопросы по теме занятия или по ролевой игре «Инвесторы и биржа»?

Список используемой литературы

1. Мельник А.Е. Рынок ценных бумаг: учеб. пособие / – А.Е. Мельник
Томск: ТУСУР. – 2017. – 59 с
2. Маренков Н.Л. Ценные бумаги - Изд. 2-е. - М.: Московский экономико-финансовый институт. Ростов н/Д: Изд-во «Феникс», 2005. 602 с. - (Высшее образование).
3. Федеральный закон «О рынке ценных бумаг» от 22.04.1996 N 39-ФЗ –
Консультант Плюс –
http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_10148/

Выводы по главе 2

Во второй главе настоящей исследовательской работы нами были разработана ролевая игра «Инвесторы и биржа» и разработан план-конспект с применением ролевой игры «Инвесторы и биржа» по дисциплине «Финансы, денежное обращение и кредит».

В первом параграфе мы изучили характеристику базы исследования и опыт использования ролевых игр по дисциплине профессионального цикла. Исходя из ответов анкетирования студентов выявлено, что из активных методов обучения используются только дебаты. Ролевые игры не используются, с экономическими ролевыми играми студенты не знакомы. Однако 86,5% обучающихся ответили, что с применением активных методов обучения занятия проходят интересно, материал усваивается лучше, остальные 13,5% обучающихся безразлично относятся к активным методам обучения, но все студенты утверждают, что использование, полученных в ходе экономических игр знаний, умений и навыков, позволяют решать экономические и финансовые задачи в реальной жизни.

Во втором параграфе работы нами была разработана ролевая игра «Инвесторы и биржа». Внутри параграфа мы разработали и расписали: суть

ролевой игры, правила игр, персонажей и их роли, рекомендации, пошаговое описание основных ходов ролевой игры и возможные исходы игры.

В третьем параграфе нами разработан план-конспект, с применением ролевой игры «Инвесторы и биржа» по дисциплине «Финансы денежное обращение и кредит». План-конспект состоит из следующих этапов: организационный этап, введение в тему занятия, мотивация к учебной и познавательной деятельности, актуализация знаний, изложение новых знаний, первичное закрепление знаний, практическое задание, контроль усвоения материала, обсуждение допущенных ошибок и их коррекция, информация о домашнем задании, и рефлексия.

Заключение

В данной исследовательской работе мы рассмотрели теоретическую основу ролевых игр в процессе изучения экономических дисциплин, разработали ролевую игру по дисциплине «Финансы, денежное обращение и кредит», также разработали план-конспект с применением ролевой игры «Инвесторы и биржа» по той же дисциплине.

С момента формирования и развития высшего образования проблема занимательного обучения эволюционировала от внедрения различных инноваций в учебники, таких как описание объектов, текстовые материалы, сопровождающие картинки, таблицы и диаграммы, до разработки и включения в учебный процесс целого ряда развлекательных материалов, в том числе ролевые игры.

Ролевые игры очень влияют на развитие личностных качеств студентов обучения и способствуют плавному переходу обучающихся от теоретического аспекта к практике и усвоению материала. Хотелось бы отметить, что ролевые игры стимулируют деятельность обучающихся, способствуют принятию быстрого решения поставленных задач и проблем с творческой стороны.

Но кроме несомненной пользы использования в процессе обучения ролевых игр, не исключается также и возможность негативного влияния. Это может быть: физические травмы (если игра проводится: на обставленной предметах территории, необходимых для игры; на природе и т.д.), неадекватное восприятие реальности и не соотношения темы игры с предназначенной для нее ролевой игрой, подавление эмоционального состояния после игры, проблема выхода из роли после окончания игры. Для избежания негативных влияний ролевых игр, педагогом должен осуществляться контроль на протяжении всей игры. В руках профессионала, ролевая игра, несомненно, станет незаменимым инструментом в процессе обучения.

На основе нашей исследовательской работы, были сделаны следующие выводы по задачам:

1. Было изучено понятие – ролевая игра и ее виды, по итогам которых сделаны следующие выводы:

– ролевые игры – это активный метод изучения дисциплин в образовании,

– ролевые игры порождают уникальные способности личности,

– ролевые игры подталкивают к активному участию в современной деятельности и учебном процессе и т.д.

2. Нами были рассмотрены функции и классификация ролевых игр, и сделаны следующие выводы:

– игровой стиль обучения способствует лучшему усвоению материала,

– функции ролевых игр заключаются:

1) в мотивации обучающегося к конструктивным и нестандартным действиям;

2) в воспитании дисциплины, трудолюбия, взаимопомощи и т.д.;

3) в способности достаточно легко и просто доносить материал для овладения навыками и умениями диалогической речи;

4) в содействии формирования мышления обучающихся;

5) в содействии развития коммуникативных навыков и т.д.

3. Нами было изучены особенности использования ролевых игр в рамках дисциплин профессионального цикла и сделаны следующие выводы:

– новые федеральные государственные образовательные стандарты в сфере высшего образования требуют значительного повышения доли интерактивных форм обучения,

– интерактивные методы позволяют раскрыть творческий потенциал студентов,

– игры вовлекают в процесс решения поставленной проблемы не только активных, но и пассивных студентов, помогая сформировать первые жизненно важные опыты.

2. Нами было проведено анкетирование об опыте использования ролевых игр по дисциплине профессионального цикла в Государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении «Челябинский социально-профессиональный колледж «Сфера» и сделаны следующие выводы:

- активные методы обучения в колледже не используются, за исключением дебатов,
- с экономическими ролевыми играми студенты не знакомы,
- большее количество студентов заинтересованы в использовании активных методов обучения,
- активные методы обучения, по мнению студентов, помогают лучше усваивать новую информацию, а занятия проходят интереснее,
- студенты уверены, что использование активных методов обучения способствуют формированию адаптации на рынке труда.

5. Нами была разработана ролевая игра «Инвесторы и биржа», по дисциплине «Финансы, денежное обращение и кредит», и на основе разработанных игр мы пришли к следующим выводам:

- ролевые игры позволяют глубже понять систему экономических аспектов,
- ролевые игры способствуют развитию творческих, инициативных, управленческих и актерских качеств,
- ролевые игры, помогают принимать и разрабатывать новые подходы и методы решения проблем и задач в рамках игры.

6. Мы разработали план-конспект занятия с применением ролевой игры «Инвесторы и биржа», и на основе данного параграфа, пришли к выводам:

- ролевые игры закрепляют пройденный материал лекции;
- ролевые игры показывают на примере понимания и применения пройденного материала;

Цель данного исследования была достигнута, задачи выполнены.

Список используемых источников

1. Авлиякулов Н.Х. Педагогическая технология / Н.Х.Авлиякулов. – Ташкент, 2009. – 93 с.
2. Адилова Н.Ф. Эффективность использование ролевых игр в процессе обучения / Н.Ф. Адилова. – Молодой ученый, 2011. – 124с.
3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: книга для учителя / Н.П. Аникеева. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
4. Анцибор М.М. Активные формы и методы обучения / М.М. Анцибор. – Тула 2002.
5. Бельчиков М. М. Деловые игры / М. М. Бельчикова, М.М. Бирштейн. – Рига, 1989.
6. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения / В.П. Беспалько. – М., 2001.
7. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии / В.П. Беспалько. – М: Педагогика, 1989.
8. Богданов И.В. Психология и педагогика / И.В.Богданов – СПб.: Изд. СПб ГУЭФ, Изд. «Питер», 2004.
9. Бородич С.А. Экономика. Учебное пособие для студентов экономических специальностей / С.А. Бородич. – М.: Новое знание, 2016. – 403 с.
10. Брушменский А.В. Психология мышления и проблемное обучение / А.В. Брушменский. – М., 2003.
11. Бурняшева Л.А. Активные и интерактивные методы обучения в образовательном процессе высшей школы. Методическое пособие / Л.А. Бурняшева. – М.: КноРус, 2016. – 219 с.
12. Воронкова О.Б. Информационные технологии в образовании. Интерактивные методы / О.Б. Воронкова. – М.: Феникс, 2018. – 598с.
13. Генике Е.А. Активные методы обучения. Новый подход / Е.А. Генике. – М.: Национальный книжный центр, 2015. – 832 с.

14. Головин Ю.А. Инновационные методы обучения студентов университета в институте / Ю.А. Головин, О.Е. Коханая. – Москва: ИЛ, 2018. – 625 с.
15. Зарукина Е.В. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению: учеб. –метод. пособие / Е.В. Зарукина, Н.А. Логинова, М.М. Новик. – СПб.: СПбГИЭУ, 2010. – 59 с.
16. Кашлев С.С. Интерактивные методы обучения / С.С.Кашлев. – М.: ТетраСистемс, 2013. – 224 с.
17. Китайгородская Г.А. Методические основы интенсивного обучения иностранным языкам / Г.А. Китайгородская. – М.: Издательство Московского университета, 1986. – 175 с.
18. Коджаспирова Г.М. Словарь по педагогике (междисциплинарный) / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. – М.: ИКЦ «МарТ», 2005. – 448 с.
19. Колобашкина Л. В. Основы теории игр: Учебное пособие / Л.В. Колобашкина. – М.: Лаборатория знаний, 2014. – 455 с.
20. Кругликов В. Н. Деловые игры и другие методы активизации познавательной деятельности / В.Н. Кругликов, Е.В. Платонов, Ю.А. Шаронов. – СПб.: «Изд. П-2», 2006.
21. Кукушин В.С. Педагогические технологии / В.С.Кукушин. – Ростов–на–Дону. 2002.
22. Лабскер Л.Г. Теория игр в экономике. Практикум с решением задач: Учебное пособие/ Л.Г. Лабскер, Н.А. Ященко. – Издательство: Кнорус, 2014. – 125с.
23. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения / А.Н. Леонтьев. – М.: Педагогика, 1983. – 392 с.
24. Лоу Дж. Обучение с помощью игры [Электронный ресурс] / Дж. Лоу. – Режим доступа: <http://rpg-news.ru/2016/04/15/learning-through-games/>. Загл. с экрана.
25. Мак–Кинси Дж. Введение в теорию игр / Дж. Мак– Кинси. – М.: ЕЕ Медиа, 2015. – 325 с.

26. Махмутов М.И. Проблемное обучение. Основные вопросы теории / М.И. Махмутов. – М.: Педагогика, 1975. – 258 с.
27. Ментс Мори Ван. Эффективное использование ролевых игр в тренинге/ Мори Ван Ментс. – СПб, 2002.
28. Методика проведения игр на местности [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://summercamp.ru/Методика_проведения_игр_на_местности. – Загл. с экрана.
29. Нейлбафф Диксит Теория игр. Искусство стратегического мышления в бизнесе и жизни / Диксит Нейлбафф – Издательство: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 99с.
30. Оуэн Г. Теория игр / Г. Оуэн. – М.: ЛКИ, 2014. – 212 с.
31. Панфилова А.П. Игротехнический менеджмент: интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала / А.П. Панфилова – М: Изд ИВЭСЭП, 2003.
32. Пегасов Н. Настольные ролевые игры [Электронный ресурс] / Н. Пегасов. – Режим доступа: <http://old.mirf.ru/Articles/art266.htm>. – Загл. с экрана.
33. Петрусинский, В. В. Игры для активного отдыха в процессе обучения / В.В. Петрусинский, Е.Г. Розанова. – Москва: Высшая школа, 2014. – 128 с.
34. Писарева С.А. Проблемы и предпосылки модернизации современной системы образования / С.А. Писарева, К.В.Кондрашова – Человек и образование,2007. – 74 с.
35. Плигин А.А. Развитие познавательных процессов в различных образовательных технологиях / А.А. Плигин. – М: Генжер, 2006.
36. Преимущества и недостатки ролевой игры [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://wm-help.net/lib/b/book/3019837164/75>. – Загл. с экрана
37. Разделение по целевому признаку или по протяженности [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://studbooks.net/1928698/pedagogika/razdelenie_tselevomu_priznaku_protyazhennosti. – Загл. с экрана.

38. Ролевые игры живого действия [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.rpg.ru/newb>. – Загл. с экрана.
39. Ролевые игры. Классификация, разработка и проведение [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://ozlib.com/810398/turizm/rolevye_igry_klassifikatsiya_razrabotka_provedenie. – Загл. с экрана.
40. Савина, Е. А. Активные и интерактивные методы и технологии обучения в подготовке специалистов инвестиционно–строительной сферы в системе дополнительного профессионального образования / Е.А.Савина, А.Д. Ишков. – М.: МГСУ, 2015. – 120 с.
41. Смолкин А. М. Методы активного обучения: Науч.– метод. пособие / А.М. Смолкин. – М.: Высш. шк., 1991.
42. Харрис Дж. Основы разработки игр: 20 ролевых игр [Электронный ресурс] / Дж. Харрис. – Режим доступа: https://core-rpg.net/articles/analytics/history/game_design_essentials_20_rpgs. – Загл. с экрана.
43. Чернова Е.Н. Современные психолого–педагогические технологии обучения [Электронный ресурс] / Е.Н. Чернова. – Режим доступа: <http://открытыйурок.рф/статьи/310937/>. – Загл. с экрана.
44. Щуркова Н.Е. Игровые методики / Н.Е. Щуркова. – М.: Педагогическое общество России, 2001.
45. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 2006. – 226 с.

Приложение

Карточки первой группы

Карточка №1

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Треjder).

Вы сегодня играете в роли трейдера – держатели акций. Ваша задача – реализовать имеющиеся у вас акции с целью извлечения прибыли из колебаний цен. На начало игры у Вас в портфеле 120 акций, где Tesla Motors (TSLA) – 20 шт., Alibaba (BABA) – 20 шт., Роснефть (ROSN) – 20 шт., Sony Corp (SONY) – 20 шт., ПАО «Лензолото» (LNZLP) – 20 шт., Акрон (AKRN) – 20 шт.

Карточка №2

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Треjder).

Вы сегодня играете в роли трейдера – держатели акций. Ваша задача – реализовать имеющиеся у вас акции с целью извлечения прибыли из колебаний цен. На начало игры у Вас в портфеле 120 акций, где Tesla Motors (TSLA) – 18 шт., Alibaba (BABA) – 18 шт., Роснефть (ROSN) – 18 шт., Sony Corp (SONY) – 18 шт., ПАО «Лензолото» (LNZLP) – шт., Акрон (AKRN) – 30 шт.

Карточка №3

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Треjder).

Вы сегодня играете в роли трейдера – держатели акций. Ваша задача – реализовать имеющиеся у вас акции с целью извлечения прибыли из колебаний цен. На начало игры у Вас в портфеле 120 акций, где Tesla Motors (TSLA) – 20 шт., Alibaba (BABA) – 30 шт., Роснефть (ROSN) – 20 шт., Sony Corp (SONY) – 20 шт., ПАО «Лензолото» (LNZLP) – 20 шт., Акрон (AKRN) – 10 шт.

Карточка №4

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Трейдер).

Вы сегодня играете в роли трейдера – держатели акций. Ваша задача – реализовать имеющиеся у вас акции с целью извлечения прибыли из колебаний цен. На начало игры у Вас в портфеле 120 акций, где Tesla Motors (TSLA) – 30 шт., Alibaba (BABA) – 10 шт., Роснефть (ROSN) – 15 шт., Sony Corp (SONY) – 25 шт., ПАО «Лензолото» (LNZLP) – 25 шт., Акрон (AKRN) – 15 шт.

Карточка №5

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Трейдер).

Вы сегодня играете в роли трейдера – держатели акций. Ваша задача – реализовать имеющиеся у вас акции с целью извлечения прибыли из колебаний цен. На начало игры у Вас в портфеле 120 акций, где Tesla Motors (TSLA) – 25 шт., Alibaba (BABA) – 25 шт., Роснефть (ROSN) – 10 шт., Sony Corp (SONY) – 30 шт., ПАО «Лензолото» (LNZLP) – 15 шт., Акрон (AKRN) – 15 шт.

Карточка №6

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Трейдер).

Вы сегодня играете в роли трейдера – держатели акций. Ваша задача – реализовать имеющиеся у вас акции с целью извлечения прибыли из колебаний цен. На начало игры у Вас в портфеле 120 акций, где Tesla Motors (TSLA) – 15 шт., Alibaba (BABA) – 15 шт., Роснефть (ROSN) – 30 шт., Sony Corp (SONY) – 15 шт., ПАО «Лензолото» (LNZLP) – 30 шт., Акрон (AKRN) – 15 шт.

Ведомость продажи акций

1. ФИО трейдера
2. Количество имеющихся акций
3. Количество, проданных акций
4. Цена одной акции
5. Сумма, полученная за акции
6. Сумма, выплаченная брокеру за услуги, руб.

Карточки второй группы

Карточка №1

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Акционер).

Вы сегодня играете в роли акционера – покупателя акций. Ваша задача – приобрести как можно больше ценных бумаг с максимальной выгодой для себя. На начало игры у Вас во владениях 50.000 тысяч рублей.

Карточка №2

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Акционер).

Вы сегодня играете в роли акционера – покупателя акций. Ваша задача – приобрести как можно больше ценных бумаг с максимальной выгодой для себя. На начало игры у Вас во владениях 50.000 тысяч рублей.

Карточка №3

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Акционер).

Вы сегодня играете в роли акционера – покупателя акций. Ваша задача – приобрести как можно больше ценных бумаг с максимальной выгодой для себя. На начало игры у Вас во владениях 50.000 тысяч рублей.

Карточка №4

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Акционер).

Вы сегодня играете в роли акционера – покупателя акций. Ваша задача – приобрести как можно больше ценных бумаг с максимальной выгодой для себя. На начало игры у Вас во владениях 50.000 тысяч рублей.

Карточка №5

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Акционер).

Вы сегодня играете в роли акционера – покупателя акций. Ваша задача – приобрести как можно больше ценных бумаг с максимальной выгодой для себя. На начало игры у Вас во владениях 50.000 тысяч рублей.

Карточка №6

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Акционер).

Вы сегодня играете в роли акционера – покупателя акций. Ваша задача – приобрести как можно больше ценных бумаг с максимальной выгодой для себя. На начало игры у Вас во владениях 50.000 тысяч рублей.

Ведомость учета израсходованных денежных средств

1. Наименование фирмы
2. Количество купленных акций, шт.
3. Цена одной акции, руб.
4. Сумма, уплаченная за все акции, шт.
5. Сумма, выплаченная брокеру за услуги, руб.

Карточки для третьей группы

Карточка №1

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Брокер).

Вы сегодня играете в роли брокера. Ваша задача – способствовать активной работе фондовой бирже путем заключения сделок купли-продажи, выявления трейдеров, желающих продать свои акции по определенной цене, и акционеров, желающих приобрести некоторое количество акций по цене не выше предельной. Ваш доход складывается, благодаря комиссии за каждую совершенную сделку, которая составляет 60 рублей. Договор на постоянной основе – 6 % от общей стоимости, совершенных всех сделок за всю игру. В конце игры нужно уплатить управляющему биржей 200 руб. за брокерское место.

Карточка №2

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Брокер).

Вы сегодня играете в роли брокера. Ваша задача – способствовать активной работе фондовой бирже путем заключения сделок купли-продажи, выявления трейдеров, желающих продать свои акции по определенной цене, и акционеров, желающих приобрести некоторое количество акций по цене не выше предельной. Ваш доход складывается, благодаря комиссии, которая составляет 2% от общей стоимости проданных во время сделки акций. Договор на постоянной основе составит в размере 500 рублей. В конце игры нужно уплатить управляющему биржей 200 руб. за брокерское место.

Карточка №3

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Брокер).

Вы сегодня играете в роли брокера. Ваша задача – способствовать активной работе фондовой бирже путем заключения сделок купли-продажи, выявления трейдеров, желающих продать свои акции по определенной цене, и акционеров, желающих приобрести некоторое количество акций по цене не выше предельной. Ваш доход складывается, благодаря комиссия за сделки, которая составляет 0,5 % от сделки и ежедневная оплата 100 р. Договор на постоянной основе – 400 рублей + 0,5 % от общей стоимости, совершенных всех сделок за всю игру. В конце игры нужно уплатить управляющему биржей 200 руб. за брокерское место.

Карточка №4

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Брокер).

Вы сегодня играете в роли брокера. Ваша задача – способствовать активной работе фондовой бирже путем заключения сделок купли-продажи, выявления трейдеров, желающих продать свои акции по определенной цене, и акционеров, желающих приобрести некоторое количество акций по цене не выше предельной. Ваш доход складывается, благодаря комиссии за каждую совершенную сделку, которая составляет 60 рублей. Договор на постоянной основе – 6 % от общей стоимости, совершенных всех сделок за всю игру. В конце игры нужно уплатить управляющему биржей 200 руб. за брокерское место.

Карточка №5

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Брокер).

Вы сегодня играете в роли брокера. Ваша задача – способствовать активной работе фондовой бирже путем заключения сделок купли-продажи, выявления трейдеров, желающих продать свои акции по определенной цене, и акционеров, желающих приобрести некоторое количество акций по цене не выше предельной. Ваш доход складывается, благодаря комиссии, которая составляет 2% от общей стоимости проданных во время сделки акций. Договор на постоянной основе составит в размере 500 рублей. В конце игры нужно уплатить управляющему биржей 200 руб. за брокерское место.

Карточка №6

Инструкция для игры «Инвесторы и биржа» (Брокер).

Вы сегодня играете в роли брокера. Ваша задача – способствовать активной работе фондовой бирже путем заключения сделок купли-продажи, выявления трейдеров, желающих продать свои акции по определенной цене, и акционеров, желающих приобрести некоторое количество акций по цене не выше предельной. Ваш доход складывается, благодаря комиссия, которая составляет 0,5 % от сделки и ежедневная оплата 100 р. Договор на постоянной основе – 400 рублей + 0,5 % от общей стоимости, совершенных всех сделок за всю игру. В конце игры нужно уплатить управляющему биржей 200 руб. за брокерское место.

Карточки для каждого участника игры

1. Tesla Motors (TSLA) – проектирует, производит и продает электромобили и компоненты силовых агрегатов, электромобилей. Компания владеет сбытовой и сервисной сетью и продает компоненты для электрических силовых агрегатов другим производителям автомобилей. Tesla Inc обслуживает клиентов по всему миру.

Страна США. СПБ Биржа.

2. Alibaba (BABA) – действует, как холдинговая компания. Компания предоставляет услуги интернет-инфраструктуры, электронной коммерции, онлайн-финансов и интернет –контента через свои дочерние компании. Alibaba Group Holding Limited предлагает свои продукты и услуги по всему миру.

Страна Китай. СПБ Биржа.

3. Роснефть (ROSN) – нефтегазовая компания. Основные виды деятельности: поиск и разведка месторождений углеводородов, добыча нефти, газа, газового конденсата, реализация проектов по освоению морских месторождений, переработка добытого сырья, реализация нефти, газа и продуктов их переработки на территории России и за её пределами.

Страна Россия. Московская биржа.

4. Sony Corp (SONY) – производит аудиотехнику, домашние игровые приставки, устройства связи, клавишные устройства и информационно-технологическую продукцию для потребительского и профессионального рынка. Другие сферы деловой деятельности корпорации включают музыку, визуальное приложение, компьютерные развлечения и онлайн-бизнес.

Страна Япония. СПБ Биржа.

5. ПАО «Лензолото» (LNZLP) – золотодобывающая компания, расположенная в Иркутской области. Основная деятельность компании сосредоточена на добыче золота из россыпных месторождений,

расположенных в Иркутской области и проведении геологоразведочных работ.

Страна Россия. Московская Биржа

б. Акрон (AKRN) – химическая группа. Входит в число крупнейших мировых производителей минеральных удобрений. Широкий ассортимент производимой продукции включает как сложные удобрения (NPK и сухие смеси), так и азотные удобрения (карбамид, аммиачная селитра).

Страна Россия. Московская биржа.

Курс доллара

День 1 - \$ = 69 р.

День 2 - \$ = 70 р.

День 3 - \$ = 67,5 р.

День 4 - \$ = 69,5 р.