



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ФГБОУ ВО «ЮУГПУ»
ФАКУЛЬТЕТ Профессионально-педагогический институт
КАФЕДРА экономики, управления и права

Проектирование настольных игр экономической направленности в
процессе изучения дисциплин профессионального цикла

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.04— Профессиональное обучение (по отраслям),
направленность программы бакалавриата: «Экономика и управление»

Выполнила:
Студентка группы ЗФ 409-081-3-1 Чл
Конищева Юлия Александровна

Научный руководитель:
к.э.н., доцент,
Рябчук Павел Георгиевич

Проверка на объем заимствования:
75,83 % оригинального текста
Работа рецензирована к защите
«16» января 2019 г.
Рябчук П.Г. к.э.н., доцент, Рябчук П.Г.

Челябинск
2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
Глава 1. Теоретические основы применения ролевых игр в процессе изучения экономических дисциплин	7
1.1. История возникновения ролевых игр.....	7
1.2. Структура и содержание понятия «ролевая игра», сущность и основные характеристики.....	12
1.3. Преимущества и недостатки ролевых игр в процессе обучения в профессионально образовательных организациях.....	17
Выводы по Главе 1.....	19
Глава 2. Практическая работа по разработке и применению ролевых игр в процессе изучения дисциплины «Экономика» в НОУ СПО ЧЮК	20
2.1. Характеристика профессионального образовательного учреждения НОУ СПО ЧЮК и анализ методики преподавания дисциплины «Экономика».....	20
2.2. Разработка ролевой игры в процессе изучения дисциплины экономики в НОУ СПО ЧЮК.....	24
2.3. Рекомендации по разработке и применению ролевых игр по экономическим дисциплинам в НОУ СПО ЧЮК.....	33
Выводы по Главе 2.....	36
Заключение	38
Список используемой литературы	42
Приложения	49

Введение

Актуальность исследования. Происходящие в обществе изменения в социальной, экономической, политической сферах предъявляют соответственные требования к подготовке будущих специалистов. Прогрессивному обществу нужны люди с высоким уровнем знаний, профессионального мастерства, обладающие инициативностью и энергичностью, креативными возможностями. Данный факт имеет огромное влияние на ход процесса обучения в целом и каждой из его сторон, в том числе мотивационной. Всем известно, что залогом успеха в профессиональной деятельности каждого студента считается высокая степень стимулирования к этому виду деятельности. Проблема стимулирования профессиональной деятельности зародилась еще в тот момент, когда человек понял, что подрастающему поколению необходимо целенаправленное обучение, в результате чего он стал относиться к подобному виду обучения как специально организованной деятельности. На сегодняшний день эта проблема считается одной из главных в педагогике и психологии. Данная проблема играет важную роль при устройстве на работу, так как на современном рынке труда спрос на «своего» студента как будущего специалиста довольно огромна. А каким будет его дальнейшее поведение зависит уже от того, что является наиболее важным для него, какие потребности удовлетворяет личность в деятельности.

Если студент отдает предпочтение материальному достатку, престижу, влиятельности, то главной причиной выбора его специальности станет возможность осуществления действий, которые могут гарантировать приближение субъекта к ценностям, имеющим большое значение для него. То есть, осуществление профессионального поведения в дальнейшем напрямую связано с целями, которые студент преследовал. Идеальная модель соответствия между личностью и трудом должна

содержать полное совпадение объективного содержания деятельности и ее личностного смысла [4, с.33].

Следует отметить, что для того, чтобы человек воспринимал профессиональную деятельность как нужду, студенту необходимо выбирать деятельность, которая соответствовала бы его индивидуальным особенностям, интересам, целям. В результате этого для поддержания соответствующего профессионального статуса, ему не надо будет тратить чрезмерно много энергии. Известен тот факт, что низкая успеваемость студента или даже отставание от программы может быть результатом отрицательного, равнодушного отношения к процессу обучения. Необходимо отметить, что одним из основных способов освобождения личности от негативного последствия профессионально - психологического несоответствия в дальнейшем является осуществление реальной оценки собственных возможностей, ценностей, потребностей, взглядов и адекватного выбора профессии [1, с.35].

Степень изученности темы исследования. Проблеме стимулирования и мотивации профессиональной деятельности посвящены работы В.Г.Асеева, А.К.Дусавицкого, А.К.Марковой, Р.И. Цветкова, П.М.Якобсона и др. Успехи отечественной и зарубежной психологии, социологии, педагогики, медицины и других наук создали необходимые условия для разработки проблемы стимулирования профессиональной деятельности. Большое значение в этом плане имеют работы по разработке методологических, философских концепций о сущности личности, об общественно-деятельной обусловленности её свойств и качеств (Б.Г. Ананьев, И.А. Джидарьян, И.А. Зимняя, Е.П. Ильин, А.Н. Леонтьев, Н.Д. Творогова, Х. Хекхаузен и др.).

Методикой профессионального образования с научной точки зрения занимались и южноуральские ученые: Е.А. Гнатышина, Е.В. Гнатышина, Е.В. Евплова, Д.Н. Корнеев, Н.В. Уварина и многие другие.

Все ученые, занимавшиеся проблемой стимулирования и мотивации профессиональной деятельности, выделяют большую значимость их функционирования в профессиональной деятельности студентов, так как эти два понятия считаются гарантом формирования профессиональной активности, и как следствие развивает мышление, приобретаются знания, необходимые для успешной деятельности личности в дальнейшей жизни.

Цель исследования: разработать ролевую игру, направленную на стимулирование и мотивацию студентов к осуществлению профессиональной деятельности.

Объект исследования: приемы, способствующие стимулированию и мотивации студентов профессиональных образовательных организаций к профессиональной деятельности.

Предмет исследования: стимулирование и мотивация профессиональной деятельности студентов 2 курса Челябинского юридического колледжа.

Задачи исследования:

1. описать теоретические основы понятий «стимулирование» и «стимул» в профессиональной деятельности студентов профессиональных организаций;
2. рассмотреть взаимосвязь стимулов и мотивов, специфику профессиональной мотивации деятельности студентов профессиональных организаций;
3. изучить психологическую готовность студентов профессиональных образовательных организаций к профессиональной деятельности
4. применить на практике методики анализа мотивации профессиональной деятельности;
5. продиагностировать уровень формирования психологической готовности студентов к профессиональной деятельности с помощью опросника;

6. проанализировать результаты исследования и тестирования;
7. разработать ролевую игру (программу) для увеличения профессиональной активности студентов.

Теоретико-методологическая база исследования. Теоретической основой исследования послужила научная литература по особенностям процесса стимулирования и мотивации профессиональной деятельности студентов профессиональных образовательных организаций.

Практическая значимость. Практическая значимость исследования состоит в разработанных рекомендациях по приемам стимулирования и мотивации студентов профессиональных образовательных организаций к профессиональной деятельности.

Методы исследования. Методами исследования данной работы являются изучение литературных источников, анализ, синтез, наблюдение, тестирование.

База исследования: Негосударственное образовательное учреждение среднего профессионального образования «Челябинский юридический колледж». Краткое название: НОУ СПО ЧЮК. Юридический адрес: Россия, 454112, Челябинская область, город Челябинск, проспект Победы, д. 290.

Структура исследования: работа имеет традиционную структуру и включает в себя введение, основную часть, состоящую из 2 глав, выводы по главам, заключение, список литературы и приложения.

Глава 1. Теоретические основы применения ролевых игр в процессе изучения экономических дисциплин

1.1. История возникновения ролевых игр

Метод ролевых игр известен с XVII - XVIII вв., и история его возникновения описана в литературе. Ролевая игра этого времени определяется как "военная или предпринимательская". Первое упоминание ролевой игры значилось как "военные шахматы", потом как "маневры на карте" [4, с. 38]. Интересно, что в XIX в. "военные игры должны были служить для того, чтобы разбудить внимание молодых военнослужащих и уменьшить трудности при обучении". Сами военные игры в качестве прототипа имели шахматы. В 1664 г. была проведена так называемая королевская игра, отличающаяся от шахмат большой реалистичностью. В 1780 г. "военные шахматы" начали использоваться в подготовке офицеров. Доска у таких шахмат имела рельеф, на ней было больше клеток, король представлял крепость, ферзь - пехоту. Правила описывались математическими формулами. С 1798 г. игры проводились на карте, где фиксировалось передвижение военных отрядов. Таким образом, Наполеон проигрывал будущие сражения. Позже данные о продвижении войск Наполеона становились основой для формирования последующей игры. Игры становились более реалистичными и свободными. Перед Второй мировой войной в Германии, США, Японии начали проводить военно-политические игры [5, с. 264].

Далее стали разрабатываться игры, которые моделировали перераспределение ресурсов в международных отношениях. Они были как бы возвращением к салонным играм и содержали такие составляющие, как пространство (ячейка, лунка, магазин, доска), игровые предметы, правила манипулирования и распространения информации, начальная позиция, цель. По характеру они являлись чисто инструментальными. Но позже и они стали подстраиваться под человеческий фактор. Вводятся понятия

"широта решений", зависящая от "силы власти", "удовлетворенности подданных". Для оценки последствий альтернативных решений в таких играх применяется математический аппарат теории игр.

Началом развития всех игр, которые можно рассматривать как модель сотрудничества и конфликта, является ролевая игра. Дальнейшее их развитие, возникновение спортивных, салонных игр связано с уменьшением драматического компонента, которое отражает социальное взаимодействие. Значение этого компонента снова возрастает, начиная с военных игр. С дальнейшим усилением драматического элемента связано возникновение ролевых игр, которые произошли из военных. По оценкам экспертов, метод ролевых игр применительно к производственно-хозяйственной деятельности был впервые применен у нас в стране. В этом смысле "первые игры были ориентированы не на учебные цели, а создавались как средство подготовки реальных управленческих решений" [3, с. 143].

Впервые ролевая игра, направленная на решение производственных проблем, была проведена в 1932 г. на Лиговском заводе пишущих машин Марией Мироновной Бирнштейн и называлась "Перестройка производства в связи с резким изменением производственной программы". Игра была направлена на обучение персонала в условиях освоения новой продукции. Ее участниками были студенты вузов и руководители предприятий, играли в выходные дни на территории фабрики "Красный ткач". Свободные высказывания участников, множество вариантов решения проблем, наработанных в ходе ролевых игр, сделали этот вид деятельности опасным и несовместимым с режимом тотальной регламентации, и их судьба с 1938 г. замерла на десятилетия [7, с.144].

Игры в образовании СССР снова стали применяться в 60-е гг. Были разработаны около 800 игр, но применялось очень малое их количество. Такое положение объяснялось тем, что многие из учтенных игр устарели морально, некоторые не соответствовали требованиям, предъявленным к

ролевым играм, сконструированы были без учета психологических закономерностей.

По мнению экспертов, во многом возрождение ролевых игр в России связано с деятельностью в 50-х годах Московского методологического кружка, лидером которого был Г. П. Щедровицкий. Идеи и методы, которые разработал Г. П. Щедровицкий, легли в основу большой практической работы его сторонников и учеников. Они провозгласили новую эпоху игр под названием "организационно-деятельностные игры (ОДИ)". Сочетание жестко структурированной деятельности с сильнейшим давлением на личность каждого участника давало невиданные результаты: разрабатывались варианты развития ситуаций с высокой степенью неопределенности. Метод стал применяться как средство решения сложных межпрофессиональных комплексных проблем. Концепция Щедровицкого была органической частью тоталитарного сознания и тоталитарного общества. Ее основными особенностями были:

- понимание в качестве заказчика не участника игры, а государства или корпорации;
- ориентация на решение задач заказчика, а не на интересы участника (личное развитие, решение своих проблем, обучение);
- ориентация в качестве источника финансирования на хозяина-заказчика (государство, корпорацию), который оплачивал эксплуатацию участника для решения своих задач, а не на участника-заказчика;

Еще одним важным событием, послужившим возрождению и активной пропаганде ролевых игр, явилась школа "Ролевые игры и их программное обеспечение", состоявшаяся в 1975 г. в Звенигороде, по инициативе Центрального экономического института АН СССР и экономического факультета МГУ. Данная школа сыграла важную роль в советском "игростроении". Советские ролевые игры стали развиваться весьма интенсивно с момента звенигородской встречи. [10, с.286] Сотрудники многочисленных вузов и научных учреждений стали

присоединяться к ядру. Стали появляться не только новые ролевые игры, но и теоретические работы. Возникли имитационные игры как на экономические, так и на другие темы, например, биологические, медицинские, архитектурные.

Итак, 70-е года - это время популяризации ролевой игры как метода активного обучения. 1970 - 1980 годы. - время всплеска ролевых игр, различных по методологии и методу их проведения. В этот период появляются целые школы обучающих игр: Талинская школа В. К. Тарасова, ролевые игры в тренинге, ролевые игры в педагогике и многие другие[11, с. 401].

80-е годы - это эскалация ролевой игры, когда игры стали широко использоваться в различных отраслях народного хозяйства и тиражироваться в специальной методической литературе, а также их профессионализация, когда стали развиваться разнообразные игровые культуры обучения руководителей.

В период экономических реформ 1980 - 1990-х годах начинается использование игрового подхода для решения серьезных экономических ("Введение арендного подряда" на пивоваренном заводе Омска, "Введение хозрасчета в конструкторско-технологических подразделениях" в Центре атомного судостроения в г. Северодвинске, "Реорганизация верфи" в Николаевске-на-Амуре), экологических (игра, посвященная решению задачи сохранения экологии озера Байкал) и даже политических (выборы руководителя на АвтоВАЗе) проблем[9, с. 777].

За рубежом первые ролевые игры были разработаны и проведены в 50-х годах в США. Эти игры применялись преимущественно для обучения студентов-экономистов и будущих руководителей фирм. Первая машинная игра американской фирмы "Рэнд корпорейшн", которая предназначалась для офицеров службы материально-технического обеспечения американского военно-воздушного флота, была разработана в 1955 году. И, хотя она была военной, ее проблематика носила экономический

характер, в игре имитировалось управление снабжением запасными частями военно-воздушных баз США, размещенных по всему миру.

Поиск новых форм обучения подтолкнул американских ученых, представлявших фирму "Америкэн менеджмент ассоциейшн", к разработке управленческой игры с применением электронно-вычислительной техники. Первый эксперимент с этой игрой был проведен в 1956 году (в ней участвовало 20 президентов крупных фирм), и впоследствии эта разработка послужила прототипом множества ролевых игр [4, с. 125].

Сегодня практика применения ролевых игр в мире очень популярна. Наиболее активно ролевые игры используются в практике высшего образования, многие вузы являются новаторами в методике преподавания ролевых игр. На сегодняшний день насчитывается уже несколько тысяч различных видов обучающих игр. Издаются пособия, каталоги и справочники по ролевым играм, проводятся регулярные школы и семинары. Создана Международная ассоциация по имитационному моделированию и играм.

1.2. Структура и содержание технологии «ролевая игра», её сущность и основные характеристики

В литературе нет единственно верной структуры ролевой игры и поэтому авторы, как правило, при разработке ролевой игры исходят из своего эмпирического опыта и здравого смысла, конструируя игру или заимствуя ее структурные компоненты у других авторов.

Для достижения поставленных учебных целей на этапе разработки ролевая игра, по мнению А.А. Вербицкого, должна быть основана на следующих принципах:

- принцип имитационного моделирования ситуации;
- принцип проблемности содержания игры и ее развертывания;
- принцип ролевого взаимодействия в совместной деятельности;
- принцип диалогического общения;
- принцип двуплановости игровой учебной деятельности [7, с. 542].

Принцип имитационного моделирования предполагает разработку:

- 1) имитационной модели производства;
- 2) игровой модели профессиональной деятельности.

Наличие двух этих моделей необходимо для создания предметного и социального контекстов будущего труда.

Имитационная модель получает свое воплощение в следующих структурных компонентах: цели педагогические, предмет игры, графическая модель взаимодействия участников, система оценивания.

Игровая модель включает в себя сценарий игры, правила игры, роли и функции игроков.

Представленная на рисунке 1 структура ролевой игры основана на теоретических представлениях о ролевой игре как форме знаково-контекстного обучения, в котором участники осуществляют профессиональную деятельность, т.е. деятельность, сочетающую в себе как элементы учения, так и труда [15, с.172].

Методическое обеспечение	Игровая модель				Техническое обеспечение
	Цели игровые	Комплект ролей и функций игроков	Сценарий игры	Правила игры	
	Цели педагогические	Предмет игры	Графическая модель взаимодействия участников игры	Система оценивания	
	Имитационная модель				

Рисунок 1. Структурная схема ролевой игры

Структура игры как деятельности органично включает постановку целей, планирование, реализация цели и анализ результатов, в которых обучающийся полностью осознает себя как субъект. Мотивацией игровой деятельности являются добровольностью, варианты выбора и элементами конкуренции, удовлетворение потребности в самоутверждении, самореализации [20, с.354].

Структура игры как процесса включает в себя:

- а) роли студентов, которые взяли на себя играющие;
- б) игровые действия - средство реализации этих ролей;
- в) игровое использование объектов, то есть замена реальных вещей игрой, условная;
- г) реальные отношения между игроками;
- д) сюжет– область реальности, условно воспроизведенная в игре.

Развлекательно-креативными возможностями невозможно оценить значение игры. Феномен ролевой игры состоит в том, что, будучи развлечением, отдыхом, она может превратиться в обучение, в творчество, в терапию, в такую модель, как человеческие отношения и проявление в труде.

Педагогическая игра обладает существенную особенность, которая заключается в четко поставленной цели обучения и соответствующий её

результат, который может быть оправдан, четко обозначен и характеризуются образовательной и познавательной ориентацией.

Форма ролевых игр на занятиях создается при помощи игровых приемов и ситуаций, действуя как средство мотивации, стимулируя студентов к учебной деятельности [21, с.128].

Внедрение игровых технологий и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в виде игровой задачи;
- образовательная деятельность организована в соответствии с правилами игры;
- учебный материал используется в качестве средства;
- в образовательную деятельность вводится элемент конкуренции, который переводит дидактическую задачу в игровое задание;
- успешное завершение дидактического задания связывается с результатом игры.

Сейчас технология применения ролевых игр используются для получения практических навыков стажерами, специалистами по профессиональной деятельности.

Ролевая игра – своеобразная симуляция процессов и механизмов принятия решений с использованием математической и организационной моделей. Использование ролевых игр в процессе обучения способствует развитию профессиональных обязанностей обучаемых, формирует способность разумно защищать свою точку зрения, анализировать и интерпретировать полученную информацию, работать коллективно. А также ролевая игра способствует внедрению определенных социальных навыков и развитию правильной самооценки [21, с.130].

Получение навыков и опыта принятия решений обучающимися в условиях, которые приближены к жизни, экономической реальности и практике, облегчаются использованием ролевых игр в процессе обучения.

Классификация ролевых игр.

Сложность понятия "ролевая игра" привела к несогласованности в множестве попыток определить его. Сегодня ролевая игра может рассматриваться как область деятельности и научно-технических знаний, имитационный эксперимент, метод обучения, исследования, решения практических задач [24, с. 112].

В современном мире существует множество типологий и классификаций ролевых игр.

В зависимости от того, какой тип человеческой практики воссоздается в игре и каковы цели участников, они различаются как учебные ролевые игры, исследования, управление, аттестация.

Традиционно ролевая игра является одним из методов активного обучения. Сфера ролевых игр как специального метода обучения включает в себя: экономику, управление, педагогику, психологию, инженерные дисциплины, экологию, медицину, историю, географию и т. д.

Для определения типа активных методов обучения обычно используются два основных критерия:

- наличие имитационной модели изучаемого процесса, трудовой деятельности;
- наличие ролей.

Таким образом, различают неимитационные и имитационные методы обучения, а в рамках последних выделяются игровые и неигровые. Необходимо обратить внимание, что ролевая игра также является коллективным методом обучения. В ролевых играх решения вырабатываются совместно. Коллективное мнение формируется при защите решений собственной группы, и при критике решений других групп [23, с. 160].

Ролевая игра - сложный метод обучения, поскольку он может включать в себя ряд активных методов обучения, например, дискуссию,

мозговой штурм, анализ конкретных ситуаций, действия по инструкции и другие.

Структура и основные этапы ролевой игры.

Определение темы и целей является принципиальным моментом при разработке ролевой игры. Так, например, в теме могут отражаться такие факторы, как характер деятельности; состав инстанций, состав обстоятельств, масштаб управления; и условия обстановки [27, с.115].

При определении целей разработчик (преподаватель) должен ответить на несколько фундаментальных вопросов:

- Почему эта ролевая игра проводится?
- Для какой категории студентов?
- Чему преподаватель должен их учить?
- Какие результаты должны быть достигнуты?

Примеры образовательных целей: показать, как задействовать целый ряд инструментов (рекламу, прессу, телевидение, деловое общение специалистов различных профилей и другое); проверить уровень готовности должностных лиц к определенному типу производственной деятельности и многое другое.

Основой для разработки ролевой игры является создание имитационной и игровых моделей, которые должны накладываться друг на друга, что определяет структуру ролевой игры.

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальности, который можно назвать прототипом модели или объекта имитации, устанавливая предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в процессе обучения.

Игровая модель на самом деле является описанием работы участников с имитационной моделью, которая устанавливает социальный контекст профессиональной деятельности специалиста.

1.3. Преимущества и недостатки ролевых игр в процессе обучения в профессионально образовательных организациях

Преимущества учебных возможностей ролевой игры как метода активного обучения по сравнению с традиционными методами заключается в том, что цели игры более соответствуют практическим потребностям обучающихся. Такая форма организации учебного процесса устраняет противоречие между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности, системным характером используемого знания и их принадлежности к различным дисциплинам.

В общем:

- игра позволяет значительно сократить время накопления профессионального опыта;
- игра позволяет экспериментировать с событием, попробовать различные стратегии для решения поставленных проблем и т. д.;
- в ролевой игре не абстрактно, а реальный для участника процесс информационного обеспечения его игровых действий, динамика развития сюжета ролевой игры, формирование целостного образа профессиональной ситуации;
- игра позволяет сформировать целостный ряд представления у будущих специалистов;
- игра позволяет приобрести социальный опыт (коммуникации, принятия решений и т. п.).

Рассмотренные преимущества определили успех от применения этого метода в учебном процессе.

Однако необходимо отметить некоторые недостатки, которые могут снизить привлекательность использования этого подхода в некоторых образовательных программах. К ним относятся:

1. Ролевая игра довольно трудоемкая и ресурсоемкая форма обучения. Поэтому полученный результат может не всегда оправдывать средства, потраченные на организацию процесса.

2. В ролевой игре нельзя играть в то, о чем не знают обучаемые. Это означает, что компетентное участие обучающихся в игре возможно только в том случае, если они имеют соответствующие знания или предварительную подготовку.

Таким образом, имеет смысл использовать ролевые игры только в тех случаях, когда это важно:

- Отработка уже имеющихся у обучающихся навыков выполнения будущей профессиональной деятельности;
- Получение опыта работы в команде;
- Формирование профессионального творческого мышления.

Выводы по Главе 1

Ролевые игры, как активная форма обучения существует уже более 70 лет.

Для определения типа активных методов обучения обычно используются два основных критерия:

- наличие имитационной модели изучаемого процесса, трудовой деятельности;

- наличие ролей.

В современном мире существует множество типологий и классификаций ролевых игр.

В зависимости оттого, какой тип человеческой практики воссоздается в игре и каковы цели участников, они различаются как учебные ролевые игры, исследования, управление, аттестация

Рассматривая ролевые игры, мы можем рассматривать проведение ролевых игр направленных на экономических дисциплинах, с образовательной целью для формирования компетенций, обучающихся по экономическим дисциплинам.

Образовательная функция ролевой игры очень значима, поскольку ролевая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей деятельности и тем самым смоделировать более адекватное по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности обучающегося.

Глава 2. Практическая работа по разработке и применению ролевых игр в процессе изучения дисциплины «Экономика» в НОУ СПО ЧЮК

2.1. Характеристика профессионального образовательного учреждения НОУ СПО ЧЮК и анализ методики преподавания дисциплины «Экономика»

Профессиональная деятельность специалистов экономического профиля носит достаточно многообразный характер, поэтому применение ролевых игр в подготовке специалистов в области права, поможет активизировать процесс обучения и связать его с будущей профессиональной деятельностью. Рассмотрим особенности изучения экономических дисциплин в негосударственном образовательном учреждении среднего профессионального образования «Челябинский юридический колледж» (далее НОУ СПО ЧЮК).

Образовательное учреждение "Челябинский юридический колледж" организовано в 1997 году. Колледж образован решением учредителей и зарегистрирован постановлением главы города № 1012-п от 04 августа 1997 года, регистрационный №8168. Находится по адресу г. Челябинск, проспект Победы, 290.

Сегодня система управления колледжем обеспечена необходимой нормативной документацией. Управление осуществляется в соответствии с законодательством Российской Федерации.

Учредителем колледжа является физическое лицо, резидент РФ, Крюков Дмитрий Николаевич.

В НОУ СПО ЧЮК есть два учебных отделения:

- 1) Отделение Экономики, управления и дизайна;
- 2) Отделение Права и информационных технологий.

Подготовка ведется на базе основного общего и среднего (полного) общего образования.

Нормативные сроки освоения основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования колеблются от 2-х до 4-х лет в зависимости от уровня образования, формы обучения, получаемой специальности.

Сегодня на отделении «Экономика, управление и дизайн» обучается более 1000 студентов, для подготовки которых создана уникальная материальная база: современные компьютерные классы, приобретены системы дактилоскопической идентификации личности, полиграф. Лаборатория криминалистики укомплектована техническими новинками: видеокамера, встроенная в очки, ручной детектор и т.д.

Библиотека укомплектована современными методиками и интерактивными технологиями, электронными версиями учебников по всем дисциплинам. Для работы студентов обеспечен открытый доступ к информационной системе «Консультант Плюс».

Ежегодно обновляется более половины всего компьютерного парка, проводится модернизация оборудования.

Подготовку студентов осуществляют преподаватели с высшей квалификационной категорией, почетные работники СПО, специалисты практики, ведущие специалисты-практики региона с большим опытом работы в государственных и коммерческих структурах.

В период прохождения практики нами была исследована группа второго курса БД 1-16, обучающаяся по специальности «Экономика, управление и дизайн», на примере дисциплины «Экономика».

На основании проведенного исследования мы выяснили, что формами организации учебного занятия в процессе изучения дисциплины «Экономика» являются лекции и практические занятия.

По окончании изучения дисциплины «Экономика» учебным планом предусмотрен экзамен. Он принимается преподавателем, читающим лекции. Результаты сдачи экзамена определяются оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Педагог ведет рабочую тетрадь, в которой отмечает достижения студентов, оценки, подготовку к занятиям, выполнение домашней работы и т.п., на основании которых, по окончании изучения дисциплины, принимает решение о допуске студента к экзамену.

В процессе освоения дисциплины «Экономика» у студентов должны сформироваться следующие компетенции:

ПК 2.1. Использовать данные бухгалтерского учета для контроля результатов и планирования коммерческой деятельности, проводить учет товаров (сырья, материалов, продукции, тары, других материальных ценностей) и участвовать в их инвентаризации.

ПК 2.2. Оформлять, проверять правильность составления, обеспечивать хранение организационно-распорядительных, товаросопроводительных и иных необходимых документов с использованием автоматизированных систем.

ПК 2.3. Применять в практических ситуациях экономические методы, рассчитывать микроэкономические показатели, анализировать их, а также рынки ресурсов.

ПК 2.4. Определять основные экономические показатели работы организации, цены, заработную плату.

ПК 2.5. Выявлять потребности, виды спроса и соответствующие им типы маркетинга для обеспечения целей организации, формировать спрос и стимулировать сбыт товаров.

ПК 2.6. Обосновывать целесообразность использования и применять маркетинговые коммуникации.

ПК 2.7. Участвовать в проведении маркетинговых исследований рынка, разработке и реализации маркетинговых решений.

ПК 2.8. Реализовывать сбытовую политику организации в пределах своих должностных обязанностей, оценивать конкурентоспособность товаров и конкурентные преимущества организации.

ПК 2.9. Применять методы и приемы анализа финансово-хозяйственной деятельности при осуществлении коммерческой деятельности, осуществлять денежные расчеты с покупателями, составлять финансовые документы и отчеты.

Учебный план специальности 38.02.01. «Экономика и бухгалтерский учет» включает в себя общепрофессиональную дисциплину блока общепрофессиональных дисциплин «Экономика организации». Учебный план, принятый на Совете Колледжа предусматривает 94 часа, из которых 72 часов аудиторная нагрузка и 10 самостоятельная работа. Аудиторная нагрузка из 72 часов представляет собой 42 часов лекционных занятий и 30 часов практических.

Тематика изучаемого курса «Экономика организации»:

- Внеоборотные активны предприятия.
- Оборотные активы предприятия.
- Пассивы и обязательства.
- Финансы организации.

В приложении 1 представлен тематический план специальности 38.02.01. «Экономика и бухгалтерский учет», содержание учебной дисциплины ОП.1. «Экономика организации» разработанные и утвержденный на базе практики.

Таким образом, организация учебного процесса преподавателями НОУ СПО ЧЮК позволяет эффективно управлять учебным процессом, своевременно вносить коррективы в подборе учебного материала, методов обучения и т.д. Но, не смотря на грамотно отлаженную «систему» преподавания, на наш взгляд, студентам требуется стимулирование систематической деятельности по освоению знаний, умений, навыков.

Однако, в период прохождения педагогической практики, предусмотренной учебным планом профиля 44.03.02 ПО «Экономика и управление» нами проводился анализ практики использования ролевых игр в процессе изучения экономических дисциплин:

Мы считаем, что весомым стимулом к активизации познавательной деятельности может послужить регулярное проведение ролевых игр в процессе преподавания экономических дисциплин.

2.2. Разработка ролевой игры в процессе изучения в процессе изучения экономики в НОУ СПО ЧЮК

На современном этапе обучения ролевые игры получили широкое распространение в учебной практике, так как они являются педагогическим средством и активной формой обучения, интенсифицирующие учебную деятельность. Ролевые игры в отличие от других традиционных методов обучения, позволяют более полно воспроизводить практическую деятельность, выявлять проблемы и причины их появления, разрабатывать варианты решения проблем, оценивать каждый из вариантов решения проблемы, принимать решение и определять механизм его реализации. При проведении ролевых игр происходит приближение обучения к реальной действительности, требуя от школьников взаимодействия, творчества и инициативы. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать наличие высокого интереса у обучающихся к содержанию учебного предмета, активизирует их самостоятельную деятельность, помогает формировать и закреплять практические навыки. В последнее время ролевые игры используются практически на всех занятиях по разным предметам, таким как экономика, география, история, обществознание и др. Ролевая игра — это средство развития профессионального творческого мышления, в ходе ее человек приобретает способность анализировать специфические ситуации и решать новые для себя профессиональные задачи. Ролевая игра является наилучшим из активных методов проведения занятий. При прохождении первой педагогической практики в НОУ СПО ЧЮК было проведено 5 уроков и, как средство обобщения и систематизации знаний, умений и навыков, ролевая игра «Мой бизнес», которая включала все то, что было освоено ребятами на занятиях.

Таблица 1

Поурочное планирование

№	Название темы	Кол- во часов	Сущность темы	Требования к уровню подготовки
1	Фирма и ее деятельность	1 час	Что такое фирма, функции фирмы и ее деятельность.	Знать/понимать сущность деятельности фирмы Уметь приводить примеры успешных компаний на Российском рынке.
2	Товар и товарная политика	1 час	Что такое товар, жизненный цикл товара, компоненты товарной политики, товаропродвижение	Знать/понимать сущность товара и товарной политики Уметь определять роль товаропродвижения для деятельности компании
3	Упаковка и товарный знак. Важно ли это?	1 час	Что такое товар, жизненный цикл товара. Товарный знак, упаковка и их роль в жизни товара. Товарная политика.	Знать/понимать основные сущность товара и его важнейшие свойства. Уметь определять функции упаковки и товарного знака.
4	Товаропродвижение. Реализация товаров	1 час	Основные каналы сбыта продукции. Товаропродвижение.	Знать/понимать основные компоненты рыночной атрибутики товара. Уметь описывать функции упаковки и товарной марки.
5	Реклама и ее роль в жизни фирмы	1 час	Что такое реклама и ее роль в жизни современной фирмы. Основные виды рекламы.	Знать/понимать виды рекламы, их преимущества и недостатки. Уметь приводить конкретные примеры видов рекламы
6	Ролевая игра «Мой бизнес»	1 час	Применение знаний по теме «Комплекс маркетинга» при решении творческих заданий	Знать/понимать компоненты комплекса маркетинга Уметь решать творческие задания

Данные таблицы 1. свидетельствует о том, что занятия проводились по 5 темам, связанные с изучением курса основ экономики и предпринимательства. Сущность ролевой игры «Мой бизнес» заключается в том, что в городе Челябинске работают три крупные компании. Первая занимается продажей канцелярских товаров классического типа, вторая

фирма занимается производством шоколадной продукции, а третья фирма занимается продажей оригинальных подарков. При этом в Челябинске происходит кризисная ситуация и фирмы начинают терять своих клиентов из-за того, что товары, продаваемые первой компанией ориентированы только на одну группу потребителей, товары второй компании имеют очень некрасивую и не привлекательную упаковку, не имеют торговой марки и фирменного слогана, а товары третьей компании просто не разрекламированы. Чтобы не потерять последних покупателей и функционировать на рынке первой фирме придется дифференцировать свой товар, чтобы он был привлекателен для разных групп потребителей, второй фирме модифицировать упаковку, выработать товарный знак и придумать яркий слоган, а третьей фирме необходимо разработать рекламную кампанию. При разработке ролевой игры необходимо было учитывать методические рекомендации, а именно разрабатывать игру «Мой бизнес», учитывая следующие этапы:

1) Выбор темы, постановка цели и задач игры:

Постановка целей и задач – это один из важнейших этапов разработки ролевой игры, который определяет специфику игры и эффективность ее применения.

При разработке ролевой игры важно правильно поставить цель и задачи.

Ролевая игра имеет следующую цель:

Обобщить и систематизировать знания, умения и навыки обучающихся при изучении курса основ экономики и предпринимательства.

При этом участники должны решить следующие задачи:

- Образовательные:
 - уметь применять теоретические знания на практике;
 - делать вывод;
 - вести диалог;

- определять свою личную точку зрения;
- формирование коммуникативных навыков.
- Воспитательные:
 - воспитание интереса к экономике;
 - формирование основы экономических знаний;
 - понимание необходимости товарной и рекламной политики в жизни современной фирмы.

- Развивающие:
 - способствовать развитию познавательных способностей;
 - развивать умения принимать решения при возникновении экономической ситуации;
 - развитие умения работать в группе.

2) Разработка сценария ролевой игры:

При разработке и проведении ролевой игры, большое место отводится роли педагога. В данном случае педагог, как основной руководитель игры, должен активизировать, мотивировать, направлять и контролировать их работу. То есть, выполнять роль ведущего игры. При этом присутствует и другой педагог – жюри, задача которого объективно оценивать результат деятельности ребят по определенным критериям. Нужно учитывать то, чтобы игра прошла как можно эффективнее, жюри должно быть, как минимум три человека, так как это самое оптимальное число человек для объективного оценивания деятельности участников ролевой игры.

Сначала педагог озвучивает ребятам следующее задание: в городе Челябинске работают три фирмы:

- Первая фирма занимается продажей канцелярских товаров классического типа;
- Вторая фирма занимается производством шоколадной продукции;
- Третья фирма занимается продажей оригинальных подарков.

При этом в городе происходит кризисная ситуация и фирмы начинают терять своих клиентов. Чтобы не потерять последних покупателей и функционировать на рынке первой фирме придется дифференцировать свой товар, второй фирме разработать привлекательную упаковку, товарный знак и фирменный слоган, третьей фирме разрабатывает рекламную кампанию.

Следующим этапом является выполнение ребятами задания. Они рассаживаются на свои места и приступают к исполнению своих ролевых функций. При этом для принятия рационального решения, они могут использовать различные методы, такие как мозговой штурм и др. Методы обговариваются педагогом на подготовительном этапе подготовки игры.

После выполнения задания участники приступают к оглашению результатов своей деятельности. Для этого каждой команде отводится 10 минут на выступление и 5 минут на вопросы. После выступления команд жюри подводит итог прошедшей игры.

Сценарий должен обговариваться на предварительном этапе проведения игры, чтобы учащиеся не только понимали суть игры, но и знали, что от них требуется.

3) Формирование структуры ролевой игры:

Ролевая игра включает в себя несколько этапов. Чтобы она имела хороший результат, игра должна включать в себя предварительный этап, на котором в ролевой игре «Мой бизнес» педагог делит ребят на три команды, рассказывает о том, что на следующем занятии будет проводиться ролевая игра, поясняет, с чем она связана и дает задание придумать название своим командам – фирмам. Так же педагог распределяет командные роли, а именно роли директора, секретаря и отдела маркетинга.

За предварительным этапом следуют первая игровая фаза и фаза ролевой игры. Их структура выглядит следующим образом:

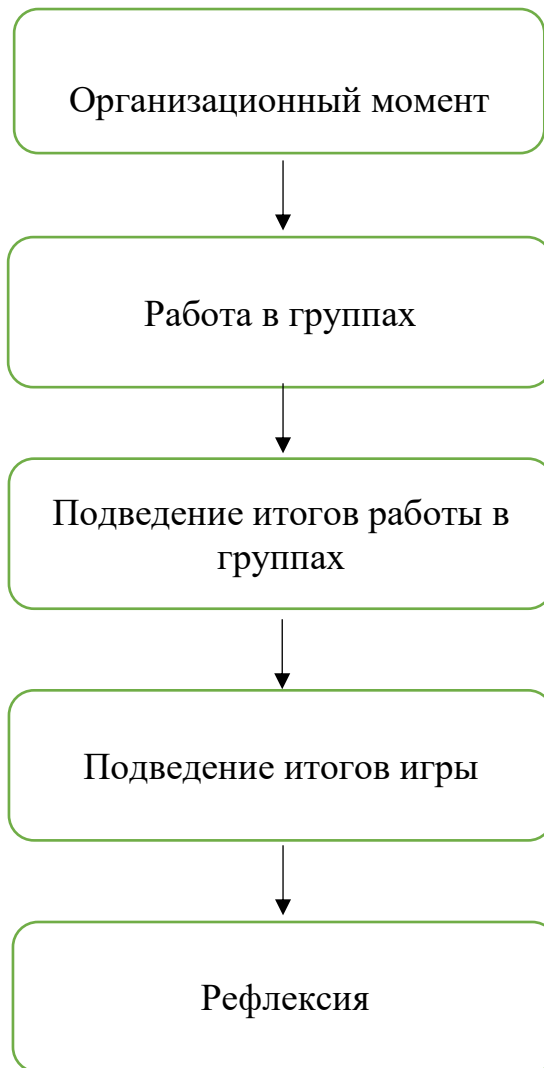


Рисунок 1. Процесс протекания игровой фазы.

Как видно на рисунке 1, процесс протекания игровой фазы имеет 4 этапа, за которыми следует заключительная фаза – фаза рефлексии.

Во время организационного момента педагог (ведущий) приветствует команды, которые должны озвучить названия своих команд. После чего ведущий сообщает участникам игры их командное задание.

Так же он приветствует жюри и говорит о критериях оценки результатов деятельности участников ролевой игры, по которым компетентное жюри выставляет соответствующие баллы в градации от 1 до 10, при этом 1 – самый низкий балл и соответственно 10 – самый высокий.

После чего команды приступают к выполнению задания, то есть идет работа в группах, на которую отводится 30 минут. При этом они могут

использовать различные методы выработки и принятия командного решения, о которых говорилось командам на предварительном этапе.

Далее капитаны команд (директора) подводят итоги работы в группах и озвучивают жюри и остальным участникам результаты своей деятельности. По желанию, другие команды или жюри могут задавать вопросы.

После оглашения результатов жюри совещается и расставляет баллы. Затем идет награждение команд и подводится итог игры.

По результатам любой игровой деятельности, участников команды необходимо поощрять памятными призами, чтобы улучшить эмоциональный эффект после проведения мероприятия.

После подведения итогов наступает фаза рефлексии – каждый участник высказывает свое мнение о проведенной игре, проводится небольшой анализ деятельности игроков и педагога в целом. Фаза рефлексии обязательна не только для ролевых игр, но и для любых уроков, так как педагог может понять настрой учащихся и их личное мнение о проведенном занятии, что окажется полезным опытом при разработке других игр и уроков.

4) Формирование структуры игрового комплекса:

При формировании структуры игрового комплекса, большое внимание уделяется разработке игровых ролей. Игровая роль не только направляет участников и диктует их обязательства, но еще и мотивирует ребят, так как им дается определенный статус, а вместе с тем и ложиться ответственность при выполнении задания, поэтому каждый старается не подвести команду.

В ролевой игре «Мой бизнес» участвуют три команды, в каждой из которых 4 человека – один директор, один секретарь и два менеджера отдела маркетинга и рекламы. Их должностные инструкции выглядят следующим образом:

Таблица 2

Должностные инструкции участников ролевой игры.

№ п.п.	Наименование игровой роли	Характеристика
1	Ведущий	Проводит игру, активизирует и систематизирует деятельность участников, подводит итог игры.
2	Директор фирмы	Контролирует деятельность отдела маркетинга и рекламы, подводит итог работы в группе, озвучивает результат.
3	Менеджер маркетингового отдела	Посредством различных методов выполняют командное задание. Менеджер – генератор идей в коллективе.
4	Секретарь	Ведет протоколы заседаний, фиксирует результаты деятельности отдела маркетинга и решение директора.
5	Жюри	Оценивают деятельность команд посредством различных критериев разработанной системы оценивания

Данные табл.2. свидетельствуют о том, что во время игры менеджеры отдела маркетинга и рекламы разрабатывают политику компании, выполняя командное задание, директор активно участвует в процессе принятия решения, контролируя деятельность других участников, и подытоживает этот процесс, а секретарь фиксирует в протоколе все сказанное отделом маркетинга и рекламы и выводы директора.

На подготовительном и игровых этапах участники могут использовать различные средства и методы для принятия командного

решения (мозговой штурм, голосование и т.д.). При этом представлять итоги своей работы команды могут различными способами – словесно, с предоставлением наглядных средств. Об этом педагог говорит ребятам на подготовительном этапе.

Использование разнообразных средств сделает игру интересной не только для жюри, но и для самих участников.

5) Разработка системы оценивания

Разработка системы оценивания является важным компонентом игровой деятельности обучающихся. Любая система оценивания должна содержать ряд критериев, по которым оценивается деятельность участников, так как по одному критерию не удастся объективно оценить команды. Посредством различных критериев жюри выставляет определенные баллы, которые затем оглашаются участникам игры.

Таблица 3

Критерии оценки участников ролевой игры «Мой бизнес»

№	Критерии оценки
1	Соответствие тематике
2	Интересная идея
3	Активность
4	Логичность
5	Грамотная защита

Данная табл.3. свидетельствуют о том, что в ролевой игре «Мой бизнес» жюри будет выставлять оценки по 5 основным критериям.

При этом оценки выставляются по 10-ти бальной шкале, 1 – самая низкая оценка по критерию, 10 – самая высокая. Баллы выставляются на рассмотрение жюри.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что при разработке ролевой игры нужно разработать не только сценарий, но и расписать цель и поставить задачи, разработать ролевые цели каждого из участников,

разработать игровой комплекс, состоящий из средств, которые могут использовать команды при выработке решения, поставить несколько критериев оценки и провести рефлексию. Все это поможет сделать игру наиболее эффективной как для педагога, так и для самих учеников.

2.3. Рекомендации по разработке и применению ролевых игр по экономическим дисциплинам в НОУ СПО ЧЮК

В ходе подготовки и проведения занятия, включающих игровые фрагменты, а также занятия – ролевой игры, были выработаны следующие рекомендации:

1. Функцию ролевой игры и ее место в учебном процессе, форму проведения, а также время, которое необходимо для проведения игры, определяет преподаватель.

Форма проведения управления определяется преподавателем, исходя из:

- содержания самой игры;
- характера ситуационных задач, вопросов, включенных в игру;
- степени подготовленности студентов.
- количества участников ролевой игры

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

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

4. В ролевой игре следует учитывать психологические особенности студентов.

5. Преподаватель должен внимательно наблюдать за игрой, управлять ею, давая при этом необходимые рекомендации и подсказки, если возникают затруднения.

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

7. При проведении ролевой игры необходимо по возможности максимально использовать различные средства наглядности, современные технологии обучения, в том числе мультимедийные.

План ролевой игры

Дисциплина:

Тема занятия:

Специальность:

Курс:

Цель ролевой игры:

Задачи ролевой игры: образовательная, воспитательная, развивающая.

Студент должен уметь:

Студент должен знать:

Междисциплинарные связи:

Тип занятия: ролевая игра

Количество часов:

Обеспечение:

Содержание ролевой игры

Преподаватель отвечает за техническое обеспечение ролевой игры – своевременную демонстрацию необходимых слайдов или презентации. Кроме того, преподаватель следит за ходом ролевой игры, контролирует время, помогает студентам в случае каких-либо затруднений.

Заранее, в ходе подготовки к ролевой игре, распределяются роли – выбираются студенты которые будут выступать в той или иной роли. Каждую из выбранных ролей необходимо подробно описать.

Участники ролевой игры совместно с преподавателем выбирают кто будет выполнять роль и сообщают их остальным участникам игры, чтобы те могли подготовиться.

Ролевая игра требует творчества как студентов, так и преподавателя.

Ход ролевой игры должен быть тщательно продуман – необходимо решить, какую манипуляцию студенты будут выполнять первой, какую второй, когда они задают вопросы.

Структура ролевой игры

1. Организационный момент - ___ мин
2. Ход ролевой игры (распределение ролей) — ___ мин
3. Проведение ролевой игры — ___ мин
4. Подведение итогов игры - ___ мин

Ход игры

1. Распределение ролей (участники)
2. Выполнения участниками ролевой игры ситуационных задач

Студентам предлагаются выбрать ситуационные задачи в соответствии с определенными заранее ролями игры. Ситуационные задачи подбираются по теме ролевой игры.

Ситуационная задача №1, № 2...

Подведение итогов ролевой игры

В конце занятия подводятся результаты ролевой игры, преподаватель разбирает ошибки студентов, допущенные в ходе занятия, поощряет наиболее активных участников, хорошо справившихся со своей ролью.

Каждая выполненная правильно ситуационная задача - 5 баллов, допущены незначительные ошибки - 4 балла, допущены грубые ошибки - 3 балла и ситуационная задача, выполненная неправильно — 2 балла.

Выводы по Главе 2

Во время прохождения практики мы провели анализ осуществления организации учебного процесса по изучению дисциплины «Экономика» в НОУ СПО ЧЮК.

Организация учебного процесса преподавателями НОУ СПО ЧЮК позволяет эффективно управлять учебным процессом, своевременно вносить коррективы в подборе учебного материала, методов обучения и т.д. Но, не смотря на грамотно отлаженную «систему» преподавания, на наш взгляд, студентам требуется стимулирование систематической деятельности по освоению знаний, умений, навыков. Мы считаем, что весомым стимулом к активизации познавательной деятельности может послужить регулярное проведение ролевых игр в процессе преподавания экономических дисциплин.

Ролевые игры позволяют широко использовать их в организации учебного процесса в качестве одного из основных инструментов методов обучения.

Таким образом, в процессе изучения экономических дисциплин целесообразно использовать активные методы обучения, такие как ролевые игры. С их помощью студенты получают и усваивают существенно больше экономической информации, необходимую для принятия компетентных решений. Ролевая игра, актуализирующая ранее приобретенные экономические знания, позволяет их глубоко понимать.

Все ролевые игры в той или иной степени решают три основные задачи: воспитательную, образовательную и развлекательную. Благодаря рассмотренному методу, становится возможным легкое и глубокое погружения учащегося в реальные условия получаемой им профессии. Полученные после участия в ролевых играх навыки особенно ценны для студентов, поскольку позволяют не только укрепить имеющийся

теоретический фундамент, но и послужить отправной точкой для приобретения других более сложных профессиональных умений.

Заключение

Итак, целью данной выпускной квалификационной работы являлось теоретическое обоснование и разработка ролевых игр в процессе преподавания дисциплины экономического цикла НОУ СПО ЧЮК.

Сфера права довольно сложный предмет для восприятия, но как показывают современные реалии - очень необходимый. Поэтому если найти правильные подходы, обучение из сложной и утомительной необходимости может превратиться в увлекательное путешествие в мир экономических знаний.

Задача педагога состоит в том, чтобы найти максимум педагогических ситуаций, в которых может быть реализовано стремление студента к активной познавательной деятельности. Педагог должен постоянно совершенствовать процесс обучения, позволяющий студентам эффективно и качественно усваивать программный материал. Поэтому так важно использовать игровые элементы и игру на занятиях.

Традиционно ролевая игра является одним из методов активного обучения.

Структура игры как деятельности органично включает постановку целей, планирование, реализация цели и анализ результатов, в которых обучающийся полностью осознает себя как субъект. Мотивацией игровой деятельности являются добровольность, варианты выбора и элементами конкуренции, удовлетворение потребности в самоутверждении, самореализации.

Изучив учебно-методическую литературу, мы приступили к анализу методики преподавания дисциплины «Экономика организации» в НОУ СПО ЧЮК.

Во второй главе в процессе анализа методики преподавания дисциплины «Экономика организации» мы выяснили, что формами

организации учебного занятия в процессе изучения дисциплины «Экономика организации» являются лекции и практические занятия.

По окончании изучения дисциплины «Экономика организации» учебным планом предусмотрен экзамен. Он принимается преподавателем, читающим лекции. Результаты сдачи экзамена определяются оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Организация учебного процесса преподавателями НОУ СПО ЧЮК позволяет эффективно управлять учебным процессом, своевременно вносить коррективы в подборе учебного материала, методов обучения и т.д. Но, не смотря на грамотно отлаженную «систему» преподавания, на наш взгляд, студентам требуется стимулирование систематической деятельности по освоению знаний, умений, навыков. Мы считаем, что весомым стимулом к активизации познавательной деятельности может послужить регулярное проведение ролевых игр в процессе преподавания экономических дисциплин.

В силу существования данной проблемы была разработана и реализована ролевая игра в группе БД-1-16 по дисциплине «Экономика организации» по теме «Бухгалтерский учет».

В ходе разработки ролевых игр в процессе изучения дисциплины «Экономика организации» была получена практика по созданию ролевых игр для проверки степени овладения участниками материалом, по подбору текстов и упражнений, которые позволяют передать необходимые знания и навыки, по адаптации содержания заданий к специфике сферы деятельности будущего работника. Исследование позволило нам правильно интерпретировать происходящее в группе, диагностировать изменения группы в целом, и каждого участника в отдельности, усвоить методологические и теоретические положения и требования.

После проведения ролевой игры получили, что доля студентов с высоким уровнем знаний и умений выросла на 8 % (с 36 до 44 %). Доля студентов со средним уровнем знаний осталась на прежнем уровне и

составила 52%. Доля студентов с низким уровнем знаний и умений снизилась на 8% (с 12 до 4%).

Даны рекомендации по разработке и применению программы ролевых игр НОУ СПО ЧЮК.

Создавая ролевые игры, важно обратить внимание на новизну и оригинальность темы, новизну и практичность упражнений, успешное использование приобретенных умений в реальной жизни.

Главный интегральный критерий качественных ролевых игр – их направленность на эффективное усвоение материала.

Таким образом, в результате исследования были решены следующие задачи:

1) изучены теоретические аспекты ролевых игр в процессе изучения экономических дисциплин в профессионально-образовательных учреждениях;

2) проанализирована система организации и проведения ролевых игр НОУ СПО ЧЮК;

3) разработано и проведено практическое занятие с применением технологии ролевая игра в процессе изучения дисциплины «Экономика организации» НОУ СПО ЧЮК;

4) подготовлены рекомендации по разработке программы ролевых игр НОУ СПО ЧЮК.

Мы справились с поставленными задачами. На основе этого можно сделать следующие выводы:

На занятиях экономических дисциплин целесообразно применение ролевых игр.

Применение ролевых игр развивает умение работать в коллективе.

С помощью ролевых игр можно наиболее полноценно сформировать систему экономических знаний.

Применение ролевых игр повышает интерес к учебной дисциплине и экономической сфере в целом.

Главная цель нашего исследования была достигнута. Мы рассмотрели теоретические основы применения ролевых игр в процессе изучения экономических дисциплин, разработали и применили ролевую игру по дисциплине «Экономика организации» НОУ СПО ЧЮК.

Таким образом в ходе исследования мы доказали значимость применения экономических ролевых игр в образовательном процессе.

Список используемой литературы

- 1) Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 29.07.2017) «Об образовании в Российской Федерации» // Собрание законодательства РФ. – 2012. – № 53. – Ст. 7598.
- 2) Приказ Минобрнауки России от 12.05.2014 N 509 (ред. от 24.07.2015) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 40.02.02 Экономическая деятельность» // Российская газета (специальный выпуск). – 2014. – № 284/1, 12 декабря.
- 3) Приказ Минобрнауки России от 14.06.2013 N 464 (ред. от 15.12.2014) «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования» // Российская газета. – 2013. – № 172. – 7 августа.
- 4) Аверченко Л. К. Имитационная ролевая игра как метод развития профессиональных компетенций [Текст] / Л. К. Аверченко, И. В. Доронина, Л. Н. Иванова // Высшее образование сегодня. – 2013. – № 10. – С. 35-39.
- 5) Блинов, А. О. Интерактивные методы в образовательном процессе [Текст]: к 95-летию Финансового университета при Правительстве Российской Федерации/ Блинов А. О., Благирева Е. Н., Рудакова О. С. – Москва: Научная библиотека, 2014. – 264 с.
- 6) Быканова, С. А. Использование метода ролевых игр в обучении студентов факультета среднего профессионального образования [Текст] / Быканова С. А. // Образование. Инновации. Качество: материалы VI Международной научно-методической конференции. – Курск, 2014. – С. 104-106.
- 7) Викентьева, О. Л. О подходе к разработке модели проведения ролевой игры в студии компетентностных ролевых игр [Текст] /

Викентьева О. Л., Дерябин А. И., Шестакова Л. В. // Математика программных систем: межвузовский сборник научных трудов. – Пермь, 2013. – С. 140-145.

8) Галас, М. Л. Инновационные методики и технологии в профессиональном образовании: проблемное обучение [Текст] / Галас М. Л. // Экономика. Налоги. Экономика. – 2015. – № 2. – С. 146-151.

9) Голицына, Е. С. Проблематика внедрения ролевых игр в практику СПО [Текст] / Голицына Е. С. // Молодой ученый. – 2015. – № 21. – С. 776-778. 8) Головцова, И. Г. Проблемы внедрения интерактивных форм обучения в рамках компетентностного подхода [Текст] / И. Г. Головцова, Л. В. Рудакова

10) Гуслова, М. Н. Инновационные педагогические технологии [Текст] : [учеб.пособие для образоват. учреждений сред. проф. образования] / М. Н. Гуслова. – 3-е изд., испр. – Москва : Академия, 2012. – 286 с.

11) Денисова, О. И. Ролевые игры на основе эвристических методов как технология образовательного процесса [Текст] / Денисова О. И., Погорелова М. Л. // Современные наукоемкие технологии и перспективные материалы текстильной и легкой промышленности (Прогресс): сборник материалов междунар. науч.-техн. конф. – 2013. – № 2. – С. 399-401.

12) Евплова, Е. В. Как сделать преподавание экономики интересным (на примере изучения дисциплины «прикладная экономика»? [Текст] / Евплова Е. В. // Экономика образования. – 2012. – № 2. – С. 99-105.

13) Елфимова, И. Ф. Ролевая игра "Разработка бизнес-плана предприятия" [Текст]: учебно-методическое пособие / Елфимова И. Ф., Каруна С. Н. – Воронеж : ВГТА, 2015. – 105 с.

14) Зиляева, А. Г. Экономическое воспитание студентов в процессе изучения дисциплин общепрофессионального профиля [Текст] / Зиляева А.

Г. // Вестник торгово-технологического института. – 2013. – № 3. – С. 253-257.

15) Зими́на, Г. А. Применение методов активного обучения в разработке сценария ролевой игры как основы компетентного подхода [Текст] / Зими́на Г. А., Семенова К. А. // Наука и образование: векторы развития. – Чебоксары, 2015. – С. 168-173.

16) Карлик, А. Е. Имитационные игры как исследовательский инструмент, обучающие стратегии и образовательная методология [Текст] / Карлик А. Е., Растова Ю. И. // Известия Санкт-Петербургского государственного экономического университета. – 2015. – № 3. – С. 159-162

17) Крицкая, Е. Б. Вузовское занятие в игровой форме [Текст] / Е. Б. Крицкая. // Высшее образование сегодня. – 2012. – № 10. – С. 52-55.

18) Кудабаева, Н. К. Ролевые игры и их технология в менеджменте [Текст] / Кудабаева Н. К., Асанбекова Ч. М. // Наука, новые технологии и инновации. – 2015. – № 3. – С. 218-220

19) Крючкина, М. В. Методика разработки ролевых игр в образовании [Текст] / Крючкина М. В., Проскурин В. Н. // Шестьдесят восьмая всероссийская научно-техническая конференция студентов, магистрантов и аспирантов высших учебных заведений с международным участием: сборник материалов конференции. – Ярославль, 2015. – С. 650-652.

20) Лазарева, А. А. Обзор систем моделирования для создания ролевых игр [Текст] / Лазарева А. А. // Будущее науки - 2014: сборник научных статей 2-й Международной молодежной научной конференции: в 3-х т. / отв. ред. Горохов А. А. – Курск, 2014. – С. 352-355.

21) Ларин, М. С. Организация ролевых игр на занятиях экономики / Ларин М. С. // Актуальные вопросы развития науки: сборник статей Междунар. науч.практ. конф.: в 6 ч. / отв. ред. А. А. Сукиасян. – Уфа, 2014. – С. 127-130.

22) Леванов, А. А. Разработка электронных ролевых игр по дисциплинам в области менеджмента [Текст] / Леванов А. А., Винокуров А. Ю. // Проблемы и тенденции развития современного общества: экономика, управление, экономика. – Ульяновск, 2013. – С. 46-48.

23) Маслова, Е. Л. Теория менеджмента [Текст]: практикум / Е. Л. Маслова. – Москва: Дашков и К, 2014. – 160 с.

24) Микроэкономика [Текст]: учебное пособие / И. В. Грузков, Н. А. Довготько, О. Н. Кусакина и др.; Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования Ставропольский государственный аграрный университет, Кафедра экономической теории и прикладной экономики. – Изд. 2-е, доп. – Ставрополь: ТЭСЭРА, 2014. – 112 с.

25) Мирзаханян, Р. Э. Применение инновационных технологий обучения студентов как способ повышения качества образования [Текст] / Р. Э. Мирзаханян

26) // Экономика, статистика и информатика. Вестник УМО. – 2015. – № 1. – С. 2629.

27) Миронова, О. А. Методика организации и проведения ролевых игр в профильном обучении студентов [Текст] / Миронова О. А. // Научное мнение. – 2016. – № 3. – С. 114-119.

28) Мишкина, Е. В. Описание моделей предпочтений в задачах разработки имитационных ролевых игр [Текст] / Мишкина Е. В. // Вестник магистратуры. – 2015. – № 12-3. – С. 6-8.

29) Мозговой штурм, кейс-технология, ситуативный метод, ролевая игра как образовательные технологии: особенности применения в современном педагогическом процессе [Текст] / А. А. Рабцевич [и др.] // Ученый совет. – 2015. – № 1/2. – С. 45-64

30) Москвин, В. А. Ролевые игры для развития компетентностей: рекомендации по разработке [Текст] / Москвин В. А. // Инвестиции в России. – 2014. – № 5. – С. 17-22.

31) Нечаев, М. П. Игровые педагогические технологии в организации внеурочной деятельности обучающихся [Текст]: метод.пособие / М. П. Нечаев, Г. А. Романова. – Москва: Перспектива, 2014. – 205 с.

32) Новикова, В. И. Роль ролевых игр при изучении экономических дисциплин [Текст] / Новикова В. И. // Теория и практика современного образования: актуальные проблемы и перспективы развития: материалы всероссийской науч.практ. конф. – Рославль, 2014. – С. 149-157.

33) Ноздрева, Р. Б. Школа менеджмента, маркетинга и коммерции [Текст] / Р. Б. Ноздрева // Вестник МГИМО-Университета. – 2014. – № 5. – С. 182-185.

34) Обьедков, П. И. Технологии разработки и проведения ролевых игр для дистанционного обучения [Текст] / Обьедков П. И. // ИТО-Москва-2014: III междунар. науч.-практ. конф. – Москва, 2014. – С. 76-78.

35) Попов, Е. Б. Ролевая игра как образовательная технология для устойчивого развития [Текст] / Попов Е. Б. // Международный журнал. Устойчивое развитие: наука и практика. – 2013. – № 2. – С. 37-49.

33. Райзберг, Б. А. Прикладная экономика [Текст]: учебное пособие / Райзберг Б. А. – Москва: Бинوم, Лаборатория знаний, 2013. – 320 с.

34. Резник, С. Д. Организационное поведение [Текст]: практикум: ролевые игры, тесты, конкретные ситуации: учеб.пособие для студентов вузов, обучающихся по направлениям "Менеджмент" и "Упр. персоналом" / С. Д. Резник, И. А. Игошина, О. И. Шестернина; под общ. ред. С. Д. Резника. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва: ИНФРА-М, 2013. – 319 с.

35. Рыжик, Н. Ролевая игра как метод активного обучения [Текст] / Н. Рыжик, О. Молотова // Кадровик. – 2013. – № 2. – С. 110-116

36. Рябова, Н. Активные методы обучения [Текст] / Н. Рябова // Служба кадров и персонал. – 2012. – № 10. – С. 59-62.

37. Сафронова, Ю. В. Прикладная экономика: учебное пособие / Сафронова Ю. В., Новоселов С. Н. – Москва : Франтера, 2013. – 167 с.
38. Селиванов, Е. И. К вопросу формирования профессиональных компетенций посредством организации ролевых игр в образовательных организациях среднего профессионального образования [Текст] / Селиванов Е. И. // Образование и воспитание. – 2016. – № 2. – С. 59-62.
39. Селиверстова, С. Ю. Роль знаково-контекстной технологии обучения в развитии учебно-профессиональной мотивации студентов экономико управленческого профиля [Текст] / С. Ю. Селиверстова // Высшее образование сегодня. – 2013. – № 6. – С. 59-61.
40. Сергиенко, С. Новые инструменты для HR: анализ проблем – в процессе игры [Текст] / Сергиенко С. // Кадровик. – 2013. – № 5. – С. 92-99.
41. Смирнова, Е. Е. Разработка экономической ролевой игры в системе дистанционного обучения [Текст] / Смирнова Е. Е. // Информатизация образования и науки. – 2014. – № 4. – С. 151-163.
42. Соловьев, И. В. Инкрементная компьютерная ролевая игра как технология обучения [Текст] / И. В. Соловьев // Интеграция образования. – 2015. – № 2. – С. 48-58.
43. Степочкина, Е. А. Развитие интерактивных методов обучения менеджеров [Текст] / Е. А. Степочкина // Качество. Инновации. Образование. – 2012. – № 4. – С. 29-32.
44. Суворова, Л. А. Значимость ролевых игр при подготовке персонала в области риск-менеджмента [Текст] / Суворова Л. А., Байбакова Т. В. // Экономика и управление: проблемы, решения. – 2015. – № 12. – С. 166-169.
45. Черникова, С. М. Ролевая игра как метод обучения профессиональной деятельности студентов [Текст] / Черникова С. М. // Ученые записки Орловского государственного университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2014. – № 1. – С. 412-413.

46. Чурбанова, О. В. Теоретические основы проектирования ролевых игр в системе "1С: Предприятие 8" / Чурбанова О. В., Чурбанов А. Л. // Новые информационные технологии в образовании: применение технологий «1С» в условиях модернизации экономики и образования: сборник научных трудов 16-й междунар. науч.-практ. конф. – Москва: 2016. – С. 272-275.

47. Шаронова, С. А. Социальные технологии: ролевые игры [Текст]: учебное пособие / С. А. Шаронова; Экономикаслав. Свято-Тихон. гуманит. ун-т, Фак. соц. наук, Каф.общ. социологии. – Москва: Издательство ПСТГУ, 2013. – 224 с.

48. Шендалев, А. Н. Использование ролевых игр при изучении дисциплины «стратегический менеджмент» [Текст] / Шендалев А. Н. // Инновационная экономика и общество. – 2015. – № 3. – С. 115-121.

49. Шимко, П. Д. Экономика: учебник и практикум / Шимко П. Д. – 4-е изд., испр. и доп. – Москва : Юрайт, 2016. – 461 с.

50. Устав ПОУ «Челябинский юридический колледж» [Электронный ресурс]. — Режим доступа:http://www.chuc.ru/about_chuc/svedeniya-ob-ou/documents/

**РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТНЫХ КАЧЕСТВ УЧАЩИХСЯ
СРЕДСТВАМИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

Комментарий хода занятия	Развитие личностных качеств учащихся	Способы и приемы ненасильственного воздействия
1. Преподаватель приветствует учащихся, интересуется настроением	Настрой на эффективное внимание, на положительные эмоции	Педагогика сотрудничества: 1-й этап — заинтересованность
2. Для повторения материала, для проверки дом. задания даются вопросы: — Рынок природных ресурсов. — Частная собственность на землю. — Банковская система. Роль Центрального банка в регулировании кредитноденежной системы	Аудиальный канал восприятия, память, мышление, культура общения	Педагогика сотрудничества: 2-й этап — вызвать на размышление. Вопросноответный ход обсуждения
3. Для определения темы занятия предлагается взглянуть на мониторы компьютеров	Системность мышления, память, общение преподавателя и учащегося, визуальный канал восприятия	Педагогика сотрудничества: 1-й этап — заинтересованность, психо-педагогические приемы, демонстрация схем, визуальная наглядность
4. На доске записывается тема. Формулируется проблема	Системность мышления, эрудиция, память, фиксированное внимание	Педагогика сотрудничества: 1-й этап — заинтересованность, Психические приемы — реклам
5. На доске записываются проблемные вопросы: — Зачем человечеству нужен экономический рост? — С помощью какого показателя можно оценить темпы роста?	Системность мышления, эрудиция, память, фиксированное внимание, общение преподавателя с учащимся	Педагогика сотрудничества: 1-й этап — заинтересованность

План-конспект учебного занятия с применением деловой игры «Мой бизнес» в процессе изучения экономики и бухгалтерского учета (по отраслям) в условиях НОУ СПО ЧЮК

Деловая игра «Мой бизнес» проводилась среди студентов 2 курса НОУ СПО ЧЮК.

Во время самой игры каждый из участников старался правильно выполнять свои ролевые функции, чтобы в конечном итоге получился хороший результат.

Можно сказать, что все активно принимали участие в обсуждениях внутри групп, и, в конце концов, подготовили достойные выступления, получив при этом положительные оценки. По итогам деловой игры команды получили поощрительные подарки по следующим номинациям: 1) «Самая оригинальная разработка» - фирма «Удобный мир»; 2) «Самая яркая команда» - фирма «Original shop»; 3) «Самые ответственные участники» - компания «Фантазия».

Урок по теме «Упаковка и товарный знак, важно ли это?» — это урок по формированию умений и навыков. На нем ребятам рассказывалось насколько важно наличие яркой и запоминающейся упаковки и товарного знака для продукта и на что они влияют. Помимо этого, педагог разделил ребят на четыре группы по три человека. Каждой группе было дано задание разработать новый товар для определенных продуктов.

Ребята выполняли задание в течение 15 минут и представляли свои товарные знаки в течение 3 минут. Можно отметить, что практически все группы справились с заданием, подготовили хорошие товарные знаки для продуктов и разработали гармоничное выступление с объяснением: «почему именно этот знак подходит для данного товара?» Так как работа ребят оценивалась в течение всего урока, так как урок представлял собой

не только монотонный рассказ преподавателя, но и наводящие вопросы обучающимся.

Проанализировав эффективность урока «Упаковка и товарный знак, важно ли это?» можно сделать выводы, что 16,7 % обучающихся справились с заданием и хорошо работали на уроке, т.е. материал был ими усвоен, 50 % обучающихся хорошо справились с заданием, но заметно меньше работали на уроке, чем первая группа, и 33,3 % обучающихся частично справились с заданием, но не работали на уроке.

Проанализировав ролевую игру «Мой бизнес», 66,7 % обучающихся справились с заданием, выполнили свои командные роли и хорошо поработали в группе, 25 % обучающихся справились с заданием, старались выполнить свои командные роли, частично участвовали в групповых обсуждениях, 8,3% справились с заданием, но не участвовали в групповых обсуждениях.

Сравнив данные по уроку и данные по деловой игре между собой, можно сделать вывод о том, что игра оказалась намного эффективнее для обучающихся, чем средства и методы, использованные уроки. Это может быть связано с тем, что, во-первых, в деловой игре между участниками были распределены роли, которые не только давали им некий статус, но и определенную ответственность. Поэтому каждый из них старался выполнять свои ролевые функции, так как никому не хотелось подвести команду. Во – вторых, ребята чувствовали, что деятельность их фирмы зависит только от того, как они поработают в команде. И в- третьих, участники были замотивированы в положительном конечном результате, так как это был командный результат.

При этом, можно сказать, что у проведенной деловой игры «Мой бизнес» были свои недочеты. Чтобы игра оставила более положительный эмоциональный результат у обучающихся, нужно учитывать следующие рекомендации:

1. Рекомендации при организации предварительного этапа:

1.1 При делении обучающихся на команды, необходимо учитывать соотношение учеников, которые хорошо учатся, и учеников, которые имеют неуспеваемость. В одной команде не должны быть только одни хорошисты, а в другой неуспевающие ребята. Команды должны быть сформированы равномерно и с одинаковым потенциалом.

1.2 Участникам игры необходимо учитывать, что название команды должно соответствовать сфере деятельности фирмы, о чем педагог должен обязательно говорить на предварительном этапе подготовки к деловой игре.

2. Рекомендации к проведению организационного момента:

2.1 Чтобы организационный момент прошел более эффективно, педагогу необходимо знать, как зовут всех обучающихся, чтобы суметь правильно объяснить ролевые цели каждого из них в связи с особенностями учеников. Ни в коем случае нельзя превозносить роль директора над ролью секретаря или менеджеров по маркетингу. В любой фирме каждая должность, каждая роль имеет особое значение. Об этом участникам игры необходимо объяснить, чтобы в их командах не было недопонимания;

2.2 В любой игре должно быть оптимальное количество человек в жюри, так как при принятии решения важно, чтобы оно было как можно более объективным. Самое оптимальное количество – это пять человек, но в случае с деловой игрой, где количество команд не превышает трех, можно пригласить в жюри три человека. В игре «Мой бизнес» жюри присутствовало в составе только одного педагога, и оценки выставлялись соответственно только им. Это действие было не совсем правильным и честным по отношению к командам;

2.3 При распределении ролей необходимо учесть и ролевые функции хранителя времени, так как именно он следит за временем, отведенным командам на групповую работу, время, отведенное на выступления и на вопросы от жюри и других команд. В данном случае роль хранителя

времени частично выполнял ведущий, но, правильно было бы данную роль поручить одному из членов команды, так как он смог бы помогать своей команде и равномерно распределить время на обдумывание и принятие решения;

2.4 Необходимо четко объяснять не только смысл задания, но и критерии его оценки;

2.5 Когда ведущий сообщает о том, что при принятии решений, команды могут использовать различные способы, то, перед игрой, им необходимо правильно объяснить, в чем заключается смысл, например, мозгового штурма, голосования и дать им задание на применение этих средств и методов.

3. Рекомендации к проведению этапа работы в группах:

3.1 Ведущий обязательно должен замотивировать участников игры;

3.2 Педагог должен объяснить алгоритм принятия решений;

3.3 Ведущий должен принимать активное участие в этом процессе, чтобы обучающиеся понимали, что и он заинтересован в хорошем результате их деятельности.

4. Рекомендации к этапу подведения итогов работы в группах:

4.1 Педагог так же должен принимать участие в подведении итогов, как в роли хранителя времени, так и в роли некоего помощника, направляющего ребят;

4.2 В итоге у команд должен сложиться комплекс из идеи и ее возможной реализации для представления жюри и другим командам.

5. Рекомендации к проведению этапа подведения итогов игры

5.1 Нужно давать ребятам большой простор для проявления их фантазии при представлении результатов работы;

5.2 Необходимо предоставлять больше времени для представления и ответов на вопросы, так как многие ребята из-за ограниченности времени упустили то, что еще хотели добавить помимо уже изложенного. Таким образом, много сделать вывод о том, что проведение деловой игры

оказалось эффективнее использования традиционных форм обучения на уроке.

Это может быть связано с тем, что, во-первых, в деловой игре между участниками были распределены роли, которые не только давали им некий статус, но и определенную ответственность. Плюс ко всему практически все участники были замотивированы в положительном результате, что может быть связано с имитацией производственной деятельности. При этом, так же были разработаны рекомендации по совершенствованию деловой игры «Мой бизнес», ключевыми из которых можно назвать:

- 1) Учет индивидуальных способностей, а также мнений обучающихся при формировании команд;
- 2) Введение в игру роли time manager, координирующего работу команды в части рационального владения временем;
- 3) Предварительное пояснение тех средств и методов, которые участники могут использовать при принятии командного решения;
- 4) Необходимость большего простора для проявления фантазии участников игры при представлении результатов их деятельности.