**ТЕХНОЛОГИЯ ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ «СОЗДАЙ СВОЙ КООПЕРАТИВ»**

Автор: старший преподаватель кафедры теории и истории кооперативного движения АНО ВО «Белгородский университет кооперации, экономики и права»

**Черных Галина Александровна**

В настоящее время применение учебно-ролевых игр в процессе обучения получает все более широкое распространение. Ролевая игра дает возможность для получения дополнительных знаний, для выявления неосвещенных в учебном курсе вопросов; студенты могут показать умение применять полученные знания в решении поставленных задач; способствует развитию навыков участия в дискуссии, сотрудничества в достижении поставленной цели; развиваются творческие способности при решении поставленных проблем; формируется толерантное отношение к другим мнениям.

Учебно-ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей. Степень условности воспроизведения определяется целями, которые преследует такая игра. Обязательным же элементом ее является исполнение ролей.

В учебно-ролевой игре у играющего создается мотив, суть которого состоит в том, чтобы успешно исполнить взятую на себя роль, а это в первую очередь означает успешно воспроизвести деятельность, к которой эта роль обязывает. В соответствии с мотивом формируется цель познать систему действий (их состав и порядок), необходимую для успешного исполнения роли. Таким образом, имитируемая в игре система действий выступает для играющего в качестве цели познания и, как всякая цель, становится непосредственным содержанием его сознания. Но значение учебно-ролевой игры этим не исчерпывается. Все, что может помочь успешно исполнить роль (знания, умения, навыки), приобретает для играющего особый смысл и качественно иначе им осознается. Другими словами, создаваемый ролью мотив оказывает влияние и на то, что сознает играющий ученик, и на то, как он это сознает.

Цель учебно-ролевой игры «Создай свой кооператив» закрепить полученные знания по дисциплинам "Кооперативное движение" и "Теория и история потребительской кооперации". Показать знания основных понятий по данным дисциплинам, таких как "кооперация", "кооператив", "пайщик" и т.д., а также знания ценностей, принципов кооператива, предпосылок создания кооператива, видов кооперативов, развить творческое мышление студентов и умение создать проект кооператива.

Для проведения игры студенты делятся на группы и рассаживаются за отдельные парты в круг, чтобы им было комфортно работать в группе, совещаться, записывать. В каждой группе должно быть не более 5 человек.

Преподаватель рассказывает студентам правила деловой игры.

Каждой группе студентов необходимо создать проект своего кооператива и при этом обязательно отразить в своих проектах следующую информацию:

1. Название кооператива. Название должно быть креативным и вкладывать в себя суть деятельности самого кооператива.
2. Слоган кооператива. Слоган может быть любой длины, главное, чтобы в нем содержалась главная идея созданного кооператива и возможно даже подчеркивал социальную миссию кооператива. Важно, чтобы студенты проявили свое творчество при создании слогана.
3. Логотип кооператива. Логотип также должен отражать главный вид деятельности кооператива.
4. Вид кооператива. Студентам надо определить главную цель деятельности кооператива: коммерческую – получение прибыли (производственный) или же некоммерческий – реализация социальной миссии (потребительский).
5. Ценности кооператива. Каждой команде не надо выписывать все ценности кооператива. Главной задачей является выбрать 3-4 ценности, которые как они считают соблюдаются в первую очередь в их кооперативе и уметь описать каждую ценность.
6. Принципы кооператива. Необходимо перечислить все принципы, но также главная задача выбрать 3-4 принципа созданного кооператива и описать их значение и применение в деятельности кооператива. Главное, чтобы студенты правильно понимали значение того или иного принципа.
7. Приобретение членства в кооперативе. Необходимо описать условия вступления в кооператив, размер паевого взноса, условия выбытия из кооператива.
8. Пайщики кооператива. В данном пункте необходимо показать, какие преимущества будут иметь пайщики данного кооператива.
9. История создания кооператива. При написании истории создания кооператива, студенты могут включить воображение и представить любое место, время и случай, когда возникла идея создать их кооператив.
10. Предпосылки создания кооператива. В данном пункте студенты должны доказать наличие всех предпосылок способствующих созданию их кооператива (социальные, экономические, идеологические, правовые) и описать их.
11. Виды хозяйственной деятельности кооперативы (статистические данные кооператива). В этом пункте нужно указать какую деятельность осуществляет созданный кооператив, предоставить в цифрах любую информацию на усмотрение команды. Это может быть объем выручки кооператива, количество пайщиков, количество произведенной продукции, доходы, объем прибыли и т.д.
12. Ответить на вопрос: "Почему при создании выбрали именно кооперативную форму предприятия?". Важно чтобы студенты каждой группы дали широкий ответ на данный вопрос и подчеркнули преимущества кооперативной формы предприятия.

Перед презентацией проекта, команда распределяет между собой ответы на тот или иной пункт. Важно чтобы каждый студент имел возможность показать презентацию своей части.

В конце презентации созданного кооператива, преподаватели и студенты могут задавать вопросы команде.

Главное внимание уделяется, прежде всего, качеству информации, ее научности, значимости, доступности и занимательности.

Завершается занятие подведением итогов. Преподаватель обобщает материал, высказывает свои замечания и пожелания.

Трудно переоценить воспитательное значение ролевой игры, ее всестороннее влияние на студентов. Игра помогает сплотить коллектив, в активную деятельность вовлекаются застенчивые и робкие, и это способствует самоутверждению каждого в коллективе. В ролевых играх воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, активность, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.