

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования

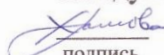
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ЛЕСОСИБИРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ –
филиал Сибирского федерального университета

Высшей математики, информатики и естествознания
кафедра

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

 Л.Н. Храмова
подпись инициалы, фамилия

« 11 » 06 2021 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
код-наименование направления

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР НА УРОКАХ ЭКОНОМИКИ В 10-11
КЛАССАХ

Руководитель  11.06.21 доцент, канд. экон. наук
подпись, дата должность, ученая степень

Ю.А. Безруких
инициалы, фамилия

Выпускник 
подпись, дата

А.Р. Салимова
инициалы, фамилия

Лесосибирск 2021

Продолжение титульного листа БР по теме: «Использование деловых игр на уроках экономики в 10-11 классах»

Консультанты по
разделам:

наименование раздела

подпись, дата

инициалы, фамилия

наименование раздела

подпись, дата

инициалы, фамилия

Нормоконтролер



подпись, дата

Е.В. Киргизова
инициалы, фамилия

РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа по теме «Использование деловых игр на уроках экономики в 10-11 классах» содержит 61 страницу текстового документа, 40 использованных источников, 9 таблиц, 7 рисунков, 4 приложения.

СТАРШИЙ ШКОЛЬНИК, ДЕЛОВАЯ ИГРА, МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ.

Цель исследования: изучить теоретические основы и практический опыт использования деловых игр как способа повышения уровня образовательных результатов учащихся на уроках экономики в 10-11 классах.

Объект исследования: образовательные результаты учащихся.

Предмет исследования: методические аспекты использования деловых игр на уроках экономики в 10-11 классах.

В ходе проведения исследования была раскрыта сущность и структура деловых игр. Были рассмотрены принципы, методики и преимущества использования деловых игр.

В результате проведенной опытно-экспериментальной работы в 10 «А» и 10 «Б» классах на базе МБОУ «СОШ №5 поселка Новокаргино» была проведена опытно-экспериментальная работа, в рамках которой был апробирован урок с использованием деловой игры и урок с использованием традиционных методов обучения. Был изучен уровень образовательных результатов учащихся после апробации уроков экономики.

Выяснилось, что использование деловых игр на уроках экономики способствует повышению уровня образовательных результатов учащихся. Разработанные в рамках исследования конспекты уроков могут быть в дальнейшем использованы на уроках экономики в 10-11 классах.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	5
1 Теоретические и методические аспекты использования деловых игр на уроках экономики в 10-11 классах.....	7
1.1 Возникновение, развитие деловых игр и их классификация.....	7
1.2 Понятие и структура деловой игры как способа повышения уровня образовательных результатов на уроках экономики.....	11
1.3 Методические аспекты использования деловых игр в процессе изучения экономики.....	16
2 Опытнo-экспериментальная работа по использованию деловых игр на уроках экономики в 10 классе.....	21
2.1 Диагностика образовательных результатов учащихся на уроке экономики в 10 классе.....	21
2.2 Описание опыта использования деловых игр в 10 «А» классе и традиционных методов обучения в 10 «Б» классе на уроках экономики.....	25
2.3 Сравнительный анализ результатов опытнo-экспериментальной работы.....	36
Заключение.....	43
Список использованных источников.....	45
Приложение А Разминка «Перекинь мяч».....	49
Приложение Б Методическое обеспечение к проведению деловой игры.....	50
Приложение В План-конспект урока на тему «Экономический кругооборот».....	53
Приложение Г Социометрическая таблица.....	61

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время в современной школе интерактивные методы обретают популярность. Благодаря интерактивным технологиям и практике их использования, на уроках наблюдается появление заинтересованности у учащихся, повышение их творческого и познавательного потенциала в рамках коллективной деятельности. Проведение деловых игр, одного из интерактивных методов, способствует решению указанных задач на уроках экономики.

Деловые игры широко применяются в школах Российской Федерации. Многочисленными исследованиями и практическими разработками доказана позитивная роль деловых игр как одного из методов интерактивного обучения. Использование деловых игр способствует формированию определенных компетенций у учащихся, изучающих экономику. Одной из таких компетенций является «умение применять полученные знания и сформированные навыки для эффективного исполнения основных социально-экономических ролей (потребителя, производителя, покупателя, продавца, заемщика, акционера, наемного работника, работодателя, налогоплательщика и т.д.)» [36].

Теория и практика деловых игр как метода обучения разрабатывалась М.М. Бирштейн, А.А. Вербицкий, В.Я. Платовым, В.С. Дудченко, Ю.Н. Емельяновым, Д.Н. Кавтарадзе, А.П. Панфиловой, Г.П. Щедровицкий и др. В своих трудах А.А. Вербицкий рассматривает сущность и образовательные возможности деловой игры.

Сущность, способы и этапы проведения деловых игр описаны в работах Ю.Д. Красовского, Е.А. Хруцкого, Ю.В. Геронимуса, И.В. Нигматуллиной, Г.С. Абрамовой. Рассмотрение деловых игр как способа обучения, как метода взаимодействия учителя с учащимися раскрыто в работах А.С. Прутченкова, Б.А. Райзберга, И.В. Липсица, А.П. Казакова, С.Н. Злобиной, В.Г. Соловьева, Е.А. Стрелковой.

Цель исследования: изучить теоретические основы и практический опыт использования деловых игр как способа повышения уровня образовательных результатов на уроках экономики в 10-11 классах.

Объект исследования: образовательные результаты учащихся.

Предмет исследования: методические аспекты использования деловых игр на уроках экономики в 10-11 классах.

Для достижения поставленной цели были определены следующие задачи:

1. Провести теоретический анализ научно-педагогической литературы с целью выявления сущности и структуры деловой игры;

2. Изучить методические аспекты использования деловых игр в процессе изучения экономики;

3. Провести диагностику образовательных результатов учащихся на уроке экономики в 10 «А» и 10 «Б» классах;

4. Описать опыт использования деловых игр в 10 «А» классе и традиционных методов в 10 «Б» классе на уроках экономики;

5. Провести сравнительный анализ образовательных результатов проведения уроков экономики с использованием традиционных методов и деловых игр и сделать соответствующие выводы.

Методы исследования: анализ психолого-педагогических источников, наблюдение, эксперимент, математическая и статистическая обработка данных проведенного исследования.

База исследования: МБОУ «СОШ №5 поселка Новокаргино». В исследовании приняли участие учащиеся 10 «А» и 10 «Б» классов в количестве 44 человек.

Разработанные в рамках исследования конспекты уроков могут быть в дальнейшем использованы на уроках экономики в 10-11 классах.

Структура работы: введение, две главы, заключение, список использованных источников, содержащий 40 наименований, 9 таблиц, 7 рисунков и 4 приложения.

1 Теоретические и методические аспекты использования деловых игр на уроках экономики в 10-11 классах

1.1 Возникновение, развитие деловых игр и их классификация

Игра относится к древнейшим видам общественных отношений, принимая участие в которой, человек осознанно приобретает определенные знания и умения, учится взаимодействовать с другими людьми, подчиняться чужому мнению или наоборот, руководить действиями других участников игры, то есть быть лидером. С.А. Шаронова в своей работе, цитируя С. Миллера, отмечает, что Платон является первым человеком, который признал использование игр в арифметике на примере распределения яблок[40].

В качестве метода обучения детей и взрослых игра использовалась достаточно давно. В пособии «Игра как метод интерактивного обучения» описано становление и развитие деловых игр: «Предшественником деловых игр в образовании можно по праву считать зародившиеся в XVII– XVIII веках военные игры – военные шахматы, маневры на карте» [25].

Возникновение и развитие деловых игр можно поделить на 3 этапа [40]:

1. Первые деловые игры (закрытый тип – строгие игры);
2. Игры второго поколения (открытый тип – свободные игры);
3. Третий этап развития деловых игр (открытый тип – регламентированные игры).

Рассмотрим этапы возникновения и развития деловых игр.

1. Первые деловые игры (закрытый тип – строгие игры).

Первые деловые игры нашей страны были организованы в 1932 году в Ленинграде группой советских ученых. Инициатором игры явилась М.М. Бирштейн, а сама деловая игра называлась «Перестройка производства в связи с резким изменением производственной программы». В данном эксперименте, который проводился на заводе «Красный Октябрь», участвовали студенты образовательных учреждений, работники и руководители

предприятий. По причине того, что свободные постановки игры делали ее опасной для тоталитарного общества, в СССР деловые игры не обрели популярность. Многие не поддерживали такой тип обучения, вследствие того, что в игре на первый план выдвигались интересы не коллектива, а личности.

За границей в XX веке Джон фон Нейман разработал деловые игры. Впервые теория игр была представлена в 1944 году в монографии Джона фон Неймана и О. Моргенштерна. В соответствии с данной теорией деловые игры имели математические характеристики.

Строгие игры предполагали получение участниками определенных умений и навыков. При этом свобода играющих людей ограничивалась поиском ответа на вопрос или решения задачи. Деловые игры данного типа проводились в условиях: время, место и персонажи. Поэтому мы назвали их «строгими играми».

2. Игры второго поколения (открытый тип – свободные игры);

Советские игры начали приобретать популярность в 60-х годах. Профессор И.М. Сыроежкин впервые после войны успешно реализовал бизнес-игру «Реформа», которую разработал совместно со студентами Ленинградского государственного университета. В 1952 году профессор Г.П. Щедровицкий основал Московский методический кружок, участниками которого являлись А.А. Зиновьев, М.К. Мамардашвили, Б.А. Грушин.

Идеи и методы, разработанные Г.П. Щедровицким, легли в основу большой практической работы его сторонников и учеников, которые провозгласили новую эпоху игр под названием «организационно-деятельностные игры» (ОДИ).

С.А. Шаронова отмечает, что «в ОДИ игротехник не знает ответа, даже если он провел много игр по сходной тематике, ввиду уникальности новых ситуаций и установки на развитие ранее полученных результатов» [40].

Происходит создание машинной игры в 1955 году вследствие развития электронно-вычислительной техники. Целью игры была оптимизация затрат и

организация снабжения военно-воздушных сил в США и на военных базах за пределами страны.

Открытость выражается абсолютно во всем, включая подбор игроков, заканчивая выбором тем. Стоит подчеркнуть наличие «свободы» в процессе создания игр и их проведения. Свобода проявлялась и в поведении участников игр. По этим причинам все методологии игр второго поколения «слабо технологизируемы и ориентированы на ситуационное развитие деятельности и мышления» [38, с. 20].

3. Третий этап развития деловых игр (открытый тип – регламентированные игры).

В 80-х годах В.С. Дудченко разработал инновационные игры. По его мнению, такие игры направлены на развитие человека, общества в целом, а также автор отмечает, что в результате участники игры должны получить новые знания [7].

«Основной механизм действия ИИ, – утверждает автор-разработчик, – соревнование групп, команд, борющихся за «выигрыш», каковым могут быть новые идеи, решения, новые формы взаимодействия, методы, взгляды, установки» [7, с. 25]. Игра из самоцели переходит в средство достижения нового знания.

Был проведен анализ видов деловых игр, в результате которого составлена таблица 1, отражающая классификацию деловых игр.

Таблица 1 – Классификация деловых игр

Тип игры	Создатель	Вид игр
закрытый тип (строгие игры)	М.М. Бирштейн	деловые игры (ДИ)
открытый тип (свободные игры)	Г.П.Щедровицкий	организационно-деятельностные игры (ОДИ)
открытый тип (регламентированные игры)	В. С. Дудченко	инновационные игры (ИИ)

Типы деловых игр в современном мире, по мнению И.В. Нигматуллиной, автора учебного пособия «Игра как метод интерактивного обучения» 2018 года [24]:

1. Развитие навыков. Целью деловой игры является отработка последовательности действий.

2. Рефлексивные игры. Основной упор делается в сторону описывания проблемы, а участники играют так, как подсказывает опыт.

3. Игры, способствующие изучению чувств и установок («Конфликтология», «Управление персоналом»).

4. Игры, демонстрирующие способы действий, алгоритм поведения в той или иной ситуации, способствуют развитию навыков.

5. Игры, способствующие развитию творческой активности, созданию инноваций (мозговой штурм, «брейн-ринг»).

6. Игры, развивающие сензитивность, чувствительность и осознанное отношение к происходящему, в том числе и к своим собственным действиям и мотивам.

«Сегодня, – пишет И.В. Нигматуллина, – игры как метод обучения распространены во многих странах – в Англии, США, Канаде, Японии, Франции, Германии, Польше, Чехии, Словакии и т.д. В России созданы научные центры по разработке и применению игр, их теории и практике. Подобные центры функционируют в Москве, Санкт-Петербурге, Новосибирске, Челябинске» [25, с. 7].

Таким образом, на основе вышеизложенного, следует отметить, что развитие деловых игр происходило на протяжении нескольких этапов, после чего деловая игра приобрела такую форму продуктивной деятельности, при которой обязательным результатом должно стать новое знание. Начиная с игр первого поколения, деловые игры прошли сложный путь от реальных решений в виде моделей действия (ДИ), через формирование сознания играющих (ОДИ) к приобретению нового знания, которое способствует дальнейшему моделированию ситуации и формированию самосознания игроков (ИИ).

1.2 Понятие и структура деловой игры как способа повышения уровня образовательных результатов на уроках экономики

Сложность понятия «деловая игра» привела к несогласованности в многочисленных попытках его определения. Обычно, если игра проводится экономистами, то она называется «бизнес-игрой» (businessgame), реже – «управленческой» (managementgame) или операционной. «В настоящее время деловую игру можно рассматривать как область деятельности и научно-технического знания, и как имитационный эксперимент, и как метод обучения, и как метод решения практических задач» [2].

На основе изучения различных литературных источников составлена таблица 2, отражающая различные определения понятия «деловая игра».

Таблица 2– Подходы к понятию «деловая игра»

Автор	Определение
Т.М. Баринаева [24]	«Деловая игра – это метод обучения профессиональной деятельности, предполагающий решение учебно-производственных задач в игровой форме, когда обучающиеся берут на себя роли и в соответствии с установленными правилами в условиях заданной игровой ситуации выполняют профессиональные функции, имитируя профессиональную деятельность и вступая в коллективные взаимоотношения» [24].
Я.М. Бельчиков, М.М.Бирштейн [24]	«Деловая игра – это метод имитации ситуаций, моделирующих профессиональную и иную деятельность путем игры, участники которой наделены различной информацией, ролевыми функциями и действующие по заданным правилам; применяется для обучения и исследовательских целей» [24].
Е.В. Ширшов [24]	«Деловая игра – это форма деятельности людей, имитирующая те или иные ситуации, одно из средств активизации учебного процесса» [24].
О.Н. Хохлова [24]	«Деловая игра – это педагогический метод моделирования различных реальных и нереальных жизненных ситуаций в целях обучения и развития учащихся, т.е. в целях ознакомления и выбора ими способов жизнедеятельности и принятия решений, направленных на самоопределение и самовоспитание личности» [24].
Е.С.Рапацевич[24]	«Деловая игра – это форма воспитания, предусматривающая упрощенное воспроизведение детьми ситуаций, имитирующих реальные профессиональные и предпрофессиональные ситуации в игровой форме» [24].
С.А.Шаронова [40]	«Деловая игра – это средство развития творческого профессионального мышления, в ходе ее человек приобретает способность анализировать и решать новые для себя профессиональные задачи» [40].

Таким образом, по нашему мнению, деловая игра – это сложное явление, представленное в различных формах. В дальнейшем будем придерживаться определения О.Н. Хохловой. По мнению данного автора, деловая игра проводится в целях обучения и развития учащихся, в отличие от тех определений, которые подразумевают решение работниками или студентами профессиональных задач.

Н.И. Баурова пишет: «Структура деловой игры представляет собой совокупность игровой и имитационной моделей» [2]. Игровая модель или форма базируется на самой игре, в процессе которой учащимся проще понять стандартные ситуации, происходит развитие самооценки и мышления учащихся. Игровая модель гарантирует их сопричастность к формулированию собственных утверждений, ведь сама игра не обязывает учащихся воплощать в жизнь принятые решения, все происходит в игровой обстановке, что намного упрощает задачу. Вторая модель является моделью упрощенной реальности, например, модель производства, общественной организации, формальной группы.

На основе вышеизложенных данных составлена схема структуры деловой игры, представленная на рисунке 1.



Рисунок 1 – Структура деловой игры

Преподаватель имеет право включать в педагогическую деятельность широкое использование активных и интерактивных методов обучения. Чтобы понять к какому методу обучения стоит отнести деловые игры, составили схему, отражающую методы обучения на рисунке 2.

Активный метод обучения – это форма взаимодействия преподавателя и учащихся, подразумевающая активное воздействие учащихся на учебный процесс.

Интерактивный метод – это способ обучения, предполагающий взаимодействие между преподавателем и учащимися, а также диалог между учащимися [2]. Интерактивные методы обучения были преобразованы в результате изменения активных методов.

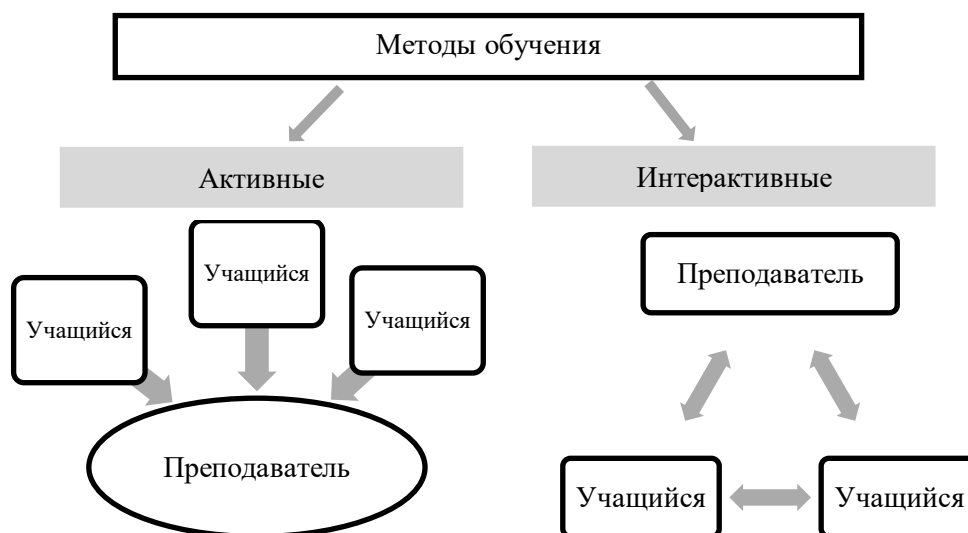


Рисунок 2 – Методы обучения

Анализ данных определений, возможных методов обучения и практики применения игровых форм в учебном процессе, позволяет считать деловые игры интерактивными методами [22].

В результате изучения работ таких авторов, как Е.В. Черный [39], О.Ю. Цыбина [38], В.А. Трайнев [36] и т.д., определен ряд преимуществ, возникающих благодаря использованию деловых игр на уроках экономики:

1. Деловые игры, как интерактивный метод обучения, используются в процессе эффективной отработки практических умений учащихся и систематизации теоретических знаний по теме. В условиях проведения деловой игры, т.е. моделирования различных производственных ситуаций, учащиеся проектируют способы действий с целью получения выигрыша (максимально приближает процесс обучения к практической деятельности);

2. Деловые игры выступают как способ разрешения противоречий в ситуациях, происходящих между участниками, выполняющими определенные роли. Разрешение противоречий происходит на основе конструктивных форм (эффективное взаимодействие между участниками конфликтной ситуации), т.к. интересы участников могут не совпадать;

3. Сплочение коллектива, т.к. проведение игр является коллективным способом обучения. Учащиеся имеют общую командную цель и учатся находить способ решения совместно;

4. Способ «прожить» ситуацию и изучить ее в действии. Сделать ошибку, реализовать стратегию, написать план действий и т.д. – все это можно сделать в условиях моделирования производственной и иной ситуации;

5. Экономия времени, которая находит свое отражение в коротком периоде, за который участники игры смогут получить определенные навыки, в сравнении с традиционными методами обучения;

6. Активизация познавательной деятельности. Участники игры проявляют интерес по отношению к деловой игре – это способствует развитию познавательной деятельности, т.е. участники быстрее запоминают и усваивают нужную информацию;

7. Обратная связь, реализуемая наиболее эффективно, чем в условиях использования традиционных методов обучения;

8. Рефлексия действий и формирование самооценки;

9. Контроль знаний, осуществляемый на протяжении деловой игры. Использование деловых игр способствует контролю и проверке знаний

учащихся, повышает успеваемость и уровень подготовленности к решению различных задач;

10. Оценивание деятельности участников деловой игры. Анализ действий способствует получению информации о способностях и качествах участников игры.

На основе вышеизложенных преимуществ, предположим, что применение деловых игр способствует повышению уровня образовательных результатов. Образовательные результаты – это ожидаемые и измеряемые конкретные достижения обучающихся. Они описывают, что должен будет в состоянии делать учащийся по завершении всей или части образовательной программы. В исследовании рассмотрим такие уровни достижения образовательных результатов: высокий, повышенный, базовый, ниже базового.

Деловые игры, как один из интерактивных методов, сейчас принято считать наилучшей практикой обучения, ведь они ориентированы на достижение конкретных целей и учащиеся постигают материал наиболее полно и с большей пользой для себя. Обучающиеся применяют полученные знания в ситуациях, приближенных к реальной жизни.

В исследовании рассматриваются учащиеся, возраст которых приходится на 10-11 класс, а именно 15-18 лет.

Учащиеся старших классов готовятся к поступлению в высшие учебные заведения, поэтому они становятся любознательными относительно предметов, напрямую связанных с выбранной профессией. Характерным для учебного процесса учащегося старшего школьного возраста является систематизация знаний по различным предметам, установление межпредметных связей. Старшие школьники любят исследовать и экспериментировать, творить и создавать новое, оригинальное.

Особенности старшего школьного возраста были проанализированы, схема представлена на рисунке 3.

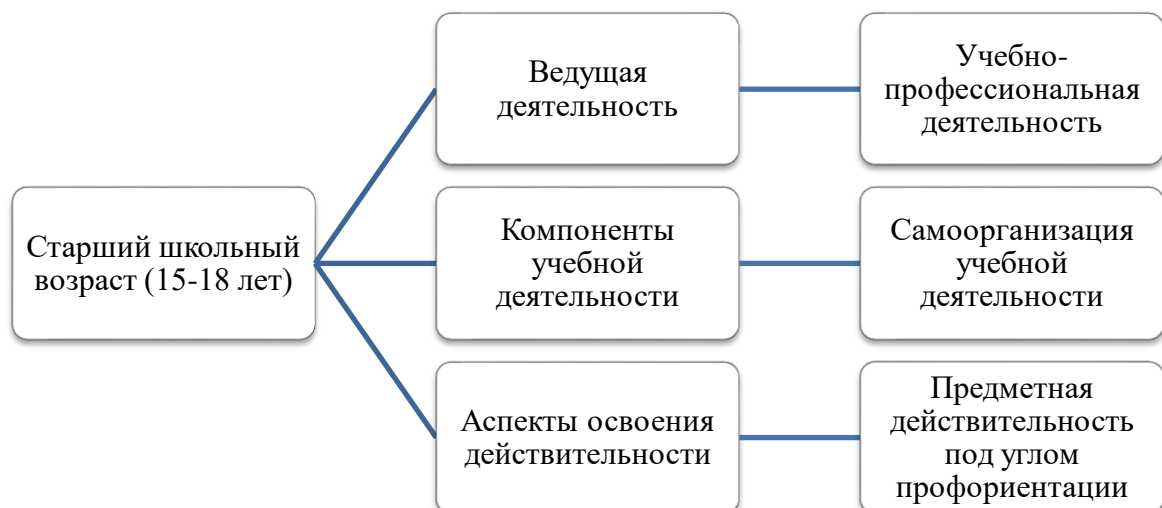


Рисунок 3 – Особенности старшего школьного возраста

Таким образом, деловые игры используются среди учащихся старшего школьного возраста в соответствии с их учебной деятельностью. Игра включает в себя игровую и имитационную модели, которые в совокупности создают эффективный инструмент, используемый при преподавании экономики. Стоит отметить, что деловая игра является интерактивной формой взаимодействия преподавателя и учащихся, при которой в режиме диалога находятся не только преподаватель с учащимися, но и учащиеся друг с другом. Деловая игра – это педагогический метод моделирования различных реальных жизненных ситуаций в целях обучения и развития учащихся, т.е. в целях ознакомления и выбора ими способов жизнедеятельности и принятия решений, направленных на самоопределение и самовоспитание личности.

1.3 Методические аспекты использования деловых игр в процессе изучения экономики

Использование деловых игр на уроках экономики способствует выходу избыточной энергии старшеклассников, вырабатывает лидерские качества, учащиеся активно усваивают материал.

В результате исследования работ Г.С. Абрамовой [1], Р.В. Нигматуллиной [25], А.И. Кравченко [15], А.А. Вербицкого [4] были изучены методические аспекты использования деловых игр на уроках экономики. Результаты представлены в таблице 3.

Таблица 3– Методики проведения деловых игр

Авторы	Методика проведения деловой игры
Г.С. Абрамова [1]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Проведение экспериментального исследования межличностных отношений в классе для формулировки адекватных реальной структуре отношений педагогических целей и задач деловой игры (в том случае, если учитель не знаком со структурой межличностных отношений в классе); 2. Проведение дидактико-психологического анализа деловой игры; 3. Составление схемы процедуры деловой игры.
Р.В.Нигматуллина[25]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Подготовительный этап. Составление списка участников игры формирование групп и проведение установочного занятия; 2. Проведение игры. Основной задачей ведущего является доступное донесение до учащихся основных правил игры. Ведущий организует игру в благоприятной обстановке, в условиях установления дружеских переговоров; 3. Постигровой анализ. Широкое обсуждение игры. Преподаватель делает акцент на правильных и неправильных действиях участников игры в соответствии с целью игры.
А.И.Кравченко [15]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Подготовка игры; 2. Формирование команд, оценка участников и их способностей и качеств; 3. Руководство игрой, контроль; 4. Подведение итогов и оценка результатов.
А.А.Вербицкий [4]	<p>Составление структурной схемы игры:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Игровая модель, в которую включаются цель (игровая), роли игроков и их функции, сценарий игры и инструкции; 2. Имитационная модель, состоящая из цели (педагогической), предмет игры, схема взаимодействия ведущего и участников, системы оценки действий игроков.

Таблица 4 – Принципы проведения деловых игр

Авторы	Основные принципы
Г.С. Абрамова [1]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Полное погружение участников деловой игры в ее проблематику; 2. Постепенное вхождение участников деловой игры в ситуацию; 3. Правдоподобие игровой ситуации; 4. Участие лиц более высокого социального статуса.
Р.В.Нигматуллина[25]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Принцип совместной деятельности; 2. Коммуникативный принцип; 3. Принцип проблемности; 4. Принцип двухплановости (есть реальный и игровой контекст).

Продолжение таблицы 4

Авторы	Основные принципы
Е.А.Хруцкий[24]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Наглядная и простая схема деловой игры; 2. Независимость фрагментов деловой игры друг от друга; 3. Допустимость модификации игры при необходимости; 4. Отстранение участников игры от скучных операций в игре; 5. Внедрение шаблонов; 6. Направленность игры на решение проблемы.
А.И.Кравченко, И.О.Тюрина [15]	<ol style="list-style-type: none"> 1. Репрезентативность и достаточность элементов игровой ситуации; 2. Использование организационных, функциональных, этапных частей; 3. Применение деловой игры в ходе целостного учебного процесса; 4. Принцип эффективности, т.е. наличие максимально возможного эффекта с учетом минимальных расходов.

В дальнейшем будет использована методика, предложенная Р.В. Нигматуллиной, с помощью которой будет проведена экспериментальная часть исследования.

Методика проведения деловых игр зависит от дидактического и методического комплекса, а также от самого сценария. По мнению Р.В.Нигматуллиной проведение игры основано на трех этапах, которые можно применить в процессе проведения различных деловых игр (независимо от содержания игры). С помощью анализа литературы удалось выявить, что многие ученые, изучающие деловые игры, склоняются к данной методике или методике приближенной к ней.

Преподавателю, в процессе организации образовательного процесса с использованием деловой игры, необходимо придерживаться ряда принципов, способствующих реализации цели и достижению максимальных результатов при минимальных временных, финансовых и других расходах. Принципы отражены в таблице 4.

В качестве основных, будут взяты принципы, предложенные Р.В. Нигматуллиной. Среди принципов, которые педагог должен учитывать в процессе использования деловых игр на уроках экономики, важным является принцип проблемности (нацеленность на решение проблемы, погружение игроков в проблематику). Учащиеся, решая ту или иную проблему, совместно

ищут способы решения (принцип совместной деятельности, коммуникативный принцип). В соответствии с принципом двуплановости, в учебных деловых играх руководителю необходимо придерживаться игровой и педагогической цели при организации и проведении деловой игры.

Итак, игра должна быть проста, но в тоже время стоит подчеркнуть наличие в ней проблемы; игровая ситуация должна быть правдоподобна – обязательно присутствие игрового и реального контекстов; использование информационных технологий и возможность модификации игры при необходимости.

Отечественные исследователи деловых игр И.Г.Абрамова, М.В. Брагинский, Н.А. Даниличева, В.А. Ченобытов, В.Я. Платов и др. отмечают, что достижению необходимого результата деловой игры способствуют определенные качества ведущего (педагога). Среди основных качеств выделяют: принципиальность, ответственное отношение к делу, общительность, легкость в установлении контакта с отдельными людьми и с командой в целом, тактичность в общении с участниками.

Преподаватель, в процессе организации и проведения деловой игры, выполняет следующие функции [15]:

1. Составляет правила игры и передает их участникам. Отвечает на вопросы по организации игры и ее содержанию, делит учащихся на команды;
2. Руководит ходом игры согласно сценарию, конспекту урока;
3. Контролирует соблюдение правил игры;
4. Держит под наблюдением соответствие хода игры моральным нормам в период игры, предохраняет участников от группового давления;
5. Способствует обнаружению правильных и неправильных стратегий или действий;
6. Контролирует игровой процесс, направляет игроков на достижение образовательных задач;
7. Дает оценку результатам и поведению участников, подводит итоги и дает советы конкретным участникам игры.

Таким образом, проведение деловых игр требует от преподавателя тщательной предварительной подготовки, полной концентрации и внимания во время игрового процесса, корректности при исправлении ошибок, готовности к быстрому разрешению всех возникающих по ходу игры проблем и сбоев, – то есть высочайшего профессионализма. Деловые игры широко применяются в школах Российской Федерации. Многочисленными исследованиями и практическими разработками доказана позитивная роль деловых игр как одного из методов интерактивного обучения.

2 Опытнo-экспериментальная работа по использованию деловых игр на уроках экономики в 10 классе

2.1 Диагностика образовательных результатов учащихся на уроке экономики в 10 классе

Главная цель исследования – выявить уровень образовательных результатов учащихся после апробации урока с применением деловой игры в 10 «А» классе и урока с применением традиционных методов обучения в 10 «Б» классе.

Опытнo-экспериментальная работа проходила в три этапа:

1. Констатирующий эксперимент.

На данном этапе был осуществлен отбор групп учащихся и проведена первичная диагностика для определения уровня начальных образовательных результатов.

2. Формирующий эксперимент.

На данном этапе был составлен конспект урока с применением деловой игры и конспект урока с применением традиционных методов обучения (Приложение В) по теме «экономический кругооборот», далее уроки были апробированы.

3. Контрольный эксперимент.

На данном этапе было произведено сравнение образовательных результатов учащихся, полученных в условиях апробации уроков с использованием деловых игр и традиционных методов обучения. Образовательные результаты были получены посредством проведения тестирования по теме «Экономический кругооборот».

Проведение констатирующего этапа опытнo-экспериментальной работы.

Опытнo-экспериментальное исследование было проведено в 10 «А» и 10 «Б» классах МБОУ «СОШ №5 поселка Новокаргино» (44 обучающихся). Учащиеся решили тест (8 вопросов, максимальное количество баллов – 8), с

помощью которого осуществлялась проверка образовательных результатов по четырем уровням:

- Высокий;
- Повышенный;
- Базовый;
- Ниже базового.

Тестовые задания соответствуют перечисленным уровням. Задания 6-8 соответствуют высокому уровню образовательных результатов, что означает использование знаний учащихся в новой ситуации. Задание 5 соответствует повышенному уровню, а задания 1-4 относятся к базовому уровню образовательных результатов. Решение учащимися меньше 4 заданий означает, что образовательные результаты учащихся ниже базового.

Учащимся были решены следующие тестовые задания.

• Какое определение не применяется при обозначении типов экономических систем (3)?

1. Традиционная;
2. Централизованная;
3. Капиталистическая;
4. Смешанная.

• Выберите 3 типа экономических систем (1):

1. Традиционная, рыночная, централизованная;
2. Демократическая, анархическая, тоталитарная;
3. Феодальная, коммунистическая, капиталистическая;
4. Развивающаяся, развитая, загнивающая.

• В каком варианте прописаны главные вопросы экономики (1)?

1. Что производится, как производится, кем потребляется;
2. Что потребляется, как производится, кто производит;
3. Что производится, кем потребляется, кто производит;
4. Что потребляется, как производится, кто потребляет.

- В соответствии с рыночной экономической системой средний уровень заработной платы программистов определяется (3):

1. Количеством работников, имеющих профессию программиста, готовых работать по этой специальности при существующем уровне оплаты труда;
2. Спросом на работников, имеющих профессию программиста;
3. Взаимодействием предложения и спроса на работников, имеющих профессию программиста;
4. Трудовым законодательством.

- Как вы думаете, возможно ли планирование в рыночной экономике?

Ответ: Даже если бы существовала «чистая» рыночная система, то в ней необходимо планирование, хотя бы на уровне отдельно взятой фирмы: что и сколько производить, какие и сколько ресурсов необходимо для этого производства. В противном случае возникнет хаос.

- Назовите преимущества и недостатки каждой из экономических систем.

Таблица 5 – Преимущества и недостатки каждой из экономических систем

Тип экономики	Преимущества	Недостатки
традиционная	стабильность общества и его непредсказуемость; добротность и качество производимых благ; межпоколенческая связь, почитание опыта старших и др.	беззащитность перед любыми внешними изменениями (климат, война); неспособность совершенствоваться и др.
рыночная	свобода в отношениях обмена и производства товаров и услуг, отсутствие дефицита и др.	нет гарантии того, что производитель всегда сможет обменять свой продукт на другие, риск и ответственность; риск безработицы и др.
командная	возможность быстро сосредоточить все ресурсы, что важно во время войн, крупных бедствий; страховка от безработицы и др.	затратная по управлению и контролю за исполнением; трудности в определении того, сколько единиц каждого продукта нужно обществу; риск отсталых технологий; проблема дефицита; отсутствие стимулов к производству нужных товаров и др.

- Какие черты рыночной экономики существовали в Советском Союзе?

Ответ: В Советском Союзе примером рыночных взаимодействий были вещевые и колхозные рынки; нелегальные рынки (черные и серые) на которых производился обмен нелегальными, но дефицитными товарами (джинсы, книги, пластинки и др.).

- Какие проблемы возникают при сочетании рыночной и традиционной экономики у народов Крайнего Севера нашей страны?

Ответ: в Якутии идет масштабное промышленное освоение территорий. С точки зрения рынка – это естественная ситуация – использование неосвоенного ресурса. При выборе промышленного освоения территорий в целях получения прибыли, не поддерживается традиционная система хозяйствования народов, ведущих кочевой образ жизни. В случае отказа от традиционной системы, истребляется культура, язык и этнос народа, что приводит к гибели их среды обитания, традиций. Необходимо организовать диалог между народами крайнего севера и корпорациями.

Результаты проведения тестирования отражены на рисунке 4.

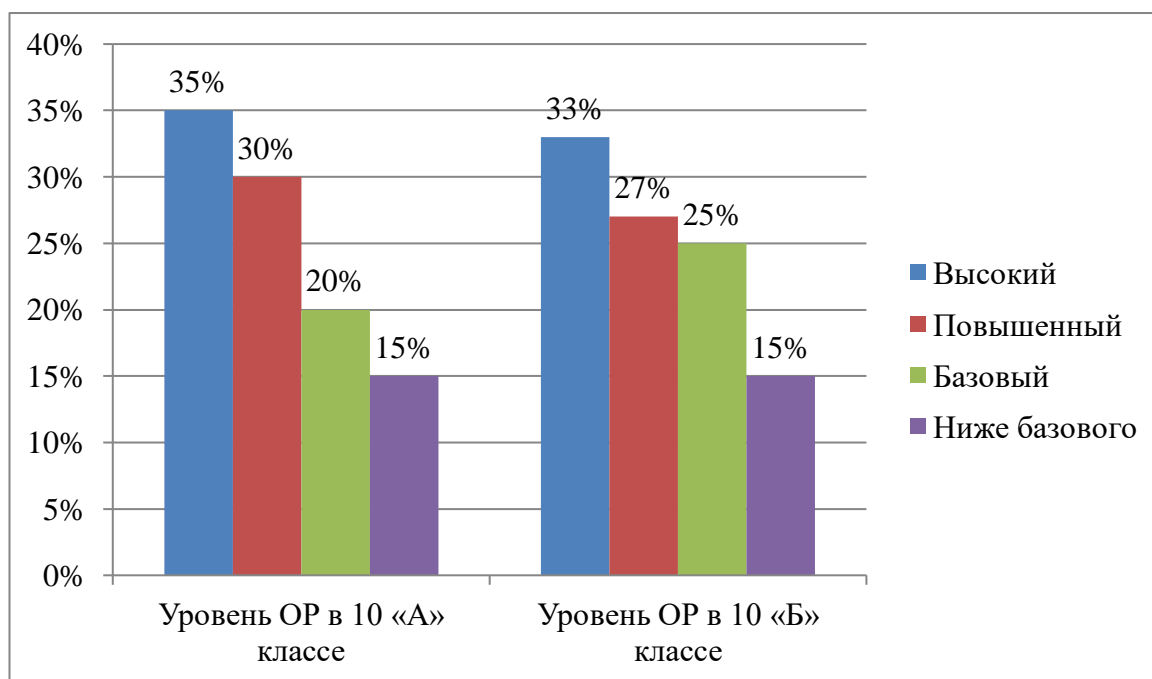


Рисунок 4 – Уровень образовательных результатов учащихся 10 «А» и 10 «Б» классов на этапе констатирующего эксперимента

Выяснилось, что разница между уровнями образовательных результатов учащихся двух классов небольшая, поэтому учащиеся могут участвовать в дальнейшей опытно-экспериментальной работе.

Таким образом, на констатирующем эксперименте было выяснено, что учащиеся имеют схожие образовательные результаты и могут участвовать в дальнейшем эксперименте.

2.2 Описание опыта использования деловых игр в 10 «А» классе и традиционных методов обучения в 10 «Б» классе на уроках экономики

На втором этапе опытно-экспериментальной работы была подобрана и апробирована в 10 «А» классе деловая игра на тему «Экономический кругооборот». Эксперимент был проведен в соответствии с методикой проведения деловых игр, которая описана выше. Методика включает в себя три последовательных этапа [24]:

1. Подготовительный этап;
2. Проведение игры;
3. Постигровой анализ.

Подготовительный этап игры включает:

- Определение тематики игры, вида игры;
- Создание конспекта урока с применением игры;
- Определение перечня решений, которые могут принимать учащиеся;
- Распределение ролей по игрокам, разработка критериев оценивания и доведения их до сведения учащихся;
- Изучение структуры межличностных отношений в классе;
- Диагностика качеств учителя;
- Окончательная коррекция игры.

Игра на тему «Экономический кругооборот» проведена в 10 «А» классе на уроке систематизации знаний. Вид деловой игры –рефлексивная игра. По нашему мнению, игра является рефлексивной, т.к. учащиеся играют в

соответствии с планом, который создается ими на основе жизненного опыта и знаний, полученных на уроке, что соответствует описанию деловой игры рефлексивного типа.

Накануне проведения урока был составлен конспектурака на тему «Экономический кругооборот»:

Класс: 10 «А»;

Тип урока: урок систематизации знаний;

Вид урока: урок-игра;

Методы: проблемно-поисковый метод, игровая деятельность;

Цель урока (учебная): сформировать понимание учащимися сущности модели кругооборота ресурсов, товаров, услуг и денег.

Цель урока (игровая): способствовать формированию заинтересованности к изучаемой теме посредством проведения игры.

Задачи урока:

Образовательные задачи – способствовать умению иллюстрировать экономическую систему с помощью модели кругооборота товаров, услуг, ресурсов и денег; способствовать умению объяснять роль рынка товаров, услуг и рынка факторов производства в экономической системе.

Развивающие задачи – способствовать развитию навыков самостоятельной работы, умению работать в группе, развитию навыков коллективного принятия решений;

Воспитательные задачи – содействовать формированию причинно-следственных связей в экономическом кругообороте ресурсов, товаров, услуг и денег.

Учащиеся должны знать:

- Понятие экономического кругооборота,
- Функции агентов макроэкономики.

Учащиеся должны уметь:

- Воспроизводить модель экономического кругооборота.

- Составлять план действий в соответствии с экономическими целями в игре.

Методическое и дидактическое обеспечение: карточки ресурсов (труд, земля, капитал); карточки «предприниматель», «домашнее хозяйство», «ЭКОНО»; персонал – ведущий и 2-3 ассистента;

Структура урока систематизации знаний:

1. Самоопределение.
2. Актуализация знаний и фиксирование затруднений.
3. Постановка учебной задачи, целей урока.
4. Составление плана, стратегии по разрешению затруднения.
5. Реализация выбранного проекта.
6. Этап самостоятельной работы с проверкой по эталону.
7. Этап рефлексии деятельности.

Ход урока:

1. Самоопределение.

Учитель: Добрый день, ребята!

Проведение разминки «Перекинь мяч», цель которой налаживание вербального и невербального общения, сближение членов группы. Данное упражнение направлено на раскрепощение членов группы, на установление контактов друг с другом и поиску быстрого решения поставленной задачи.

2. Актуализация знаний и фиксирование затруднений.

Учитель: Отлично! Присаживайтесь на свои места. Ребята, какую тему вы изучали на прошлом уроке экономики?

Учащиеся: Типы экономических систем.

Учитель: Какие экономические системы вы знаете? Что такое «экономическая система»?

Учащиеся: Традиционная, командная (централизованная), рыночная, смешанная системы. Экономическая система – это способ организации хозяйственной деятельности общества, в соответствии с которым решается

проблема распределения ограниченных ресурсов. Типы экономических систем различаются по:

- Способу организации хозяйственной деятельности людей, фирм, государства (способам ответить на 3 главные вопроса экономики – Что производить? Как производить? Для кого производить?);
- Типу собственности на экономические ресурсы.

Учитель: Что такое «домашние хозяйства» и какими ресурсами они владеют?

Учащиеся: Это семьи или отдельные личности, которые удовлетворяют свои потребности и владеют ресурсами (земля, труд, капитал, предпринимательские возможности) и передают их фирмам. Взамен фирмы отдают заработную плату, прибыль, ренту или процент.

Учитель: Чем занимаются фирмы?

Учащиеся: Фирмы занимаются производством товаров и услуг, их целью является максимизация прибыли.

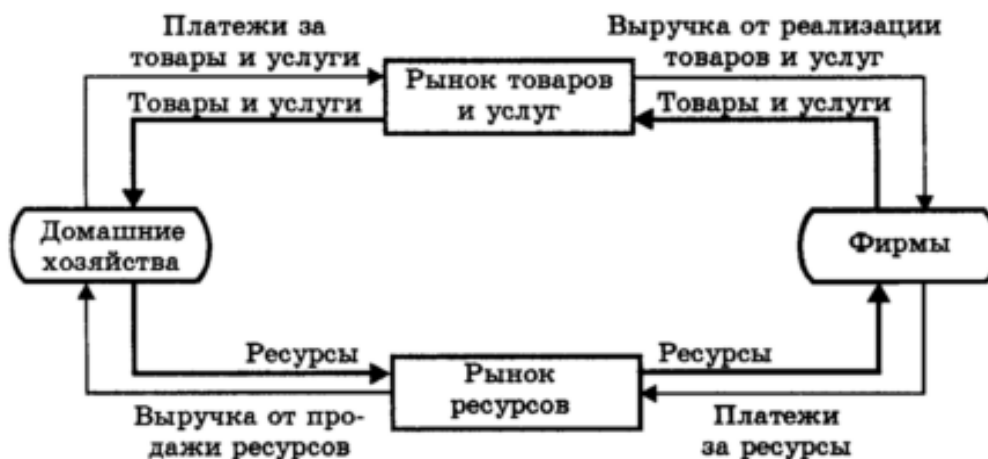


Рисунок 5 – Модель кругооборота ресурсов, товаров, услуг и денег

Учитель: Обратите внимание на рисунок. Вы сможете объяснить роль рынка товаров, услуг и рынка факторов производства в экономической системе?

Учащиеся испытывают затруднения.

Учитель:Итак, мы знаем определения фирм и домашних хозяйств, мы знаем цель их нахождения на рынке, но мы не знаем сущность модели кругооборота ресурсов, товаров, услуг и денег в экономической системе. Мы раскрыли сущность нашего затруднения.

3. Постановка учебной задачи, целей урока.

Учебные задачи: способствовать умению иллюстрировать экономическую систему с помощью модели кругооборота товаров, услуг, ресурсов и денег; способствовать умению объяснять роль рынка товаров, услуг и рынка факторов производства в экономической системе.

Учебная цель: Сформировать понимание учащимися сущности модели экономического кругооборота ресурсов, товаров, услуг и денег.

4. Составление плана по разрешению затруднения.

Учитель: Ребята, а мы с вами вступаем в экономические отношения? Если да, то где и когда?

Учащиеся дают различные ответы. Например «в магазине, в банке, оплачиваем счета, устраиваемся на работу и т.д.»

Учитель: Отлично! Мы играем различные роли при вступлении в экономические отношения. Давайте и сегодня на уроке попробуем сыграть некоторые роли, о которых мы сегодня уже говорили – это участники фирм и домашних хозяйств. Поможет нам в этом деловая игра. Стратегией разрешения затруднения будет являться та стратегия, которую вы в процессе игры сможете реализовать.

Подготовительный этап.

Учитель: Сегодня на уроке вы сыграете в деловую игру «Экономический кругооборот» для того, чтобы лучше понять взаимозависимость между фирмами и домашними хозяйствами. Стремление заработать на жизнь является основой развития экономической системы. Разделитесь на 6 команд. 3 команды буду представлять «фирмы» и 3 команды «домашние хозяйства. Определите вашего управляющего/главу хозяйства, далее придумайте название вашей фирмы /хозяйства. Когда у наших обществ есть название и управляющий, я

раздаю первоначальный капитал фирмам в размере 1000 рублей и ресурсы домашним хозяйствам в количестве 15 штук. Также раздаю учащимся правила игры (Приложение Б).

Учащиеся и учитель обсуждают правила игры и, при необходимости, учащиеся задают вопросы.

Учитель: В конце игры будут подведены итоги. Те команды, которые набрали больше ЭКОНО (домашние хозяйства) или получили прибыль (фирмы), будут считаться победителями.

5. Реализация выбранного проекта.

Проведение игры.

На начальном этапе игры учащиеся пошагово выполняли задания, при этом задание выполнялось только после команды учителя.

1 шаг – домашние хозяйства, имеющие в наличии карточки ресурсов «труд, капитал, природные ресурсы», обменивали их на «деньги», полученные от фирм в виде заработной платы, ренты, процента. Но в игре «деньги» принимали символический вид. В результате фирмы имеют в наличии ресурсы, а домашние хозяйства – деньги.

2 шаг – фирмы, получившие ресурсы от домашних хозяйств, имеют право обменять 3 карточки ресурсов на одну карточку продукта. На втором шаге фирмы имеют в наличии продукт, а домашние хозяйства имеют вырученные деньги после продажи ресурсов.

3 шаг – происходит обмен продуктов и денег. В результате фирмы имеют в наличии доход, а домашние хозяйства получили продукт.

6. Этап самостоятельной работы с проверкой по эталону.

На данном этапе учащиеся применяют стратегию, которая, по их мнению, приведет их к выигрышу.

7. Этап рефлексии деятельности.

Постигровой анализ. После прекращения игры, по сигналу ведущего, участники игры подводят итоги, сообщают их ведущему или ассистентам, которые и определяют победителей.

Учитель: Объясните, как проходила игра? Назовите каждый этап?

Учащиеся: Сначала люди (домашние хозяйства) предлагает свои ресурсы. Например, предлагают свой труд, знания, умения, навыки, информацию, результаты труда. Свои ресурсы они обменивают на заработную плату, которую им платят фирмы за труд, они обменивают на процент и ренту, которую им платят фирмы за использование капитала и природных ресурсов. Далее фирмы, которые снабдились всем необходимым, идут на фабрику, где создают товары и обменивают 3 карточки ресурсов – труд, капитал, природные ресурсы на товар ЭКОНО у ассистента. Этот товар, с целью получения прибыли, они продают домашним хозяйствам. Фирмы должны продавать товар за сумму, превышающую стоимость производства и тем самым получить как можно больше прибыли (денег).

Учитель: Вернемся в модели кругооборота. Объясните ее смысл.

Учащиеся: Домашние хозяйства являются владельцами ресурсов, а также могут сберегать свои деньги на банковских счетах. Фирмы покупают ресурсы (купленные ресурсы являются издержками) и создают с помощью них товары, которые поставляют на рынок продуктов. Фирмы получают выручку в процессе продажи продуктов, которая является источников доходов домашних хозяйств. Далее домашние хозяйства тратят свои доходы, на рынке товаров и услуг.

С помощью модели кругооборота учащиеся поняли, что существует два противоположных течения – денежное и товарное.

1. Объясните роль рынка товаров и услуг и рынка факторов производства.
2. Расскажите о своей стратегии и причинах успеха/неуспеха.
3. Вы почувствовали себя предпринимателями? А участниками домашних хозяйств?
4. Что представляют собой 2 противоположно направленных потока в модели кругооборота ресурсов, товаров, услуг и денег?
5. Чем отличаются рынок продуктов и рынок ресурсов друг от друга?
6. Проанализируйте, каковы отличия данной модели (модели домашних хозяйств и предпринимателей) от реальной жизни? (В реальной жизни

отсутствует тотальное деление на организации и домашние хозяйства, а также в игре не описана роль государства. Ресурсы являются взаимозаменяемыми и можно по-разному комбинировать их при производстве».

7. Если вы обнаружили, что обладаете дефицитным ресурсом, как вы поступите и почему? Дефицитный ресурс – ограниченный ресурс, которым располагает малая часть предпринимателей (1 вариант – использовать его максимально эффективно, второй вариант – извлечь максимально возможную выгоду из продажи данного ресурса).

8. Для производства ЭКОНО потребовалось по одной единице каждого ресурса. Возможна ли ситуация, когда необходимо разное количество ресурсов? Привести примеры.

9. Хорошо ли, если у фермеров остались непроданные ресурсы? Что это для них значит? Если ли у них остались неиспользованные деньги? Как их можно использовать?

10. Хорошо ли, если у предпринимателей остались купленные, но неиспользованные в производстве ресурсы? Что это для них значит?

Учитель: Таким образом, вы играли разные роли по тем правилам, которые существуют в экономической системе. На основе данной игры вы поняли сущность модели кругооборота товаров услуг и денег.

Конец урока.

На предварительном этапе игры были распределены роли между учащимися. Было создано 6 команд – 3 команды с названием «Фирма» и 3 команды «Домашнее хозяйство» (3-4 человека соответственно). Распределение участников на команды проводилось с помощью жребия.

Создание системы оценивания преподавателем включает в себя критерии, которые способствуют оценке действий участников игры. С помощью различных критериев определяются баллы за выполнение. Посредством различных критериев жюри выставляет определенные баллы, которые затем оглашаются участникам игры. Оценивание деловой игры «Экономический кругооборот» проходило в соответствии с критериями таблицы 6.

Таблица 6 – Критерии оценки участников деловой игры «Экономический кругооборот»

Фирмы	Домашние хозяйства
Стратегия поведения фирм в игре	Стратегия поведения домашних хозяйств в игре
Эффективность стратегии	Эффективность стратегии
Прибыль в наличии	Товар в наличии
Количество использованных ресурсов (деньги)	Количество использованных ресурсов (природные, трудовые и капитал)

Ввиду того, что руководитель недостаточно знаком со структурой межличностных отношений в классе, было проведено исследование межличностных отношений в классе, где был апробирован урок с применением игры, для формулировки адекватных реальной структуре отношений педагогических целей и задач деловой игры. С целью исследования взаимоотношений в команде была использована одна из форм социометрического метода [12].

Проведение деловой игры подразумевает деятельность участников в команде, поэтому необходимо удостовериться, что участники хотят находиться в одной группе друг с другом. Руководитель предложил приготовить всем участникам листки бумаги в правом верхнем углу написать свою фамилию и дату, затем прочитал вопрос и попросил ответить на него, нумеруя в столбик фамилии выбранных одноклассников. Заполненный листок ответов выглядит так:

Таблица 7 – Форма заполнения бланка для проведения социометрического метода

ФИ	
Класс:	
1. ФИ	
2. ФИ	
3. ФИ	

Руководитель собрал эти листочки и обработал их с помощью социометрической таблицы (Приложение Г).

Далее, на основе данных таблицы, подсчитан коэффициент взаимности выборов (КВ) по формуле 1:

$$KB = B1 / B * 100\%, \quad (1)$$

Где В – общее количество выборов,

В1 – количество взаимных выборов.

Показатели коэффициента:

1. Высокий – 67-100%;
2. Средний – 33-67%;
3. Низкий – 0-33%.

Полученный коэффициент взаимности (60%) позволяет предположить, что в классе присутствует благоприятная обстановка. Наблюдается средний уровень взаимных предпочтений между учащимися.

Описанная методика позволила выявить социометрический статус учащихся:

1. «Звезды» (лидеры) – набравшие 5 и более выборов,
2. «Предпочитаемые» – получившие 3-4 выбора,
3. «Принятые» – имеющие 1-2 выбора,
4. «Изолированные» – не получившие никаких выборов.

На основе данных таблицы сделан вывод о том, что среди учащихся 10 «А» класса нет «изолированных» участников, соответственно проведение деловой игры будет проходить в благоприятной обстановке. Составление социометрической таблицы позволило сформулировать педагогические цели деловой игры или ее отдельных этапов.

Далее руководитель игры провел самостоятельный анализ своей готовности к проведению игры посредством само тестирования. Был пройден тест «Сильный ли у вас характер?» Результат (23 балла) говорит о том, что руководитель имеет достаточно твердый характер. Обладает реалистичными взглядами на жизнь, но и у него бывают срывы. Несмотря на это, достаточно уверенно чувствует себя в коллективе. Рекомендуется сочетание доброжелательности с общей культурой поведения. Предлагаемая методика позволила выяснить готовность руководителя к проведению деловой игры.

В результате проведения игры составлена таблица выигравших команд в соответствии с системой оценивания.

Таблица 8 – Результаты проведения игры

Фирмы	Домашние хозяйства
Стратегия поведения фирм в игре: Действовать на опережение (по сравнению с конкурентами) и продавать товар домашним хозяйствам по самым различным ценам.	Стратегия поведения домашних хозяйств в игре: продажа ресурсов по высокой цене и покупка товара по цене, предлагаемой фирмами
Эффективность стратегии (соотношение результата стратегии к затратам ресурсов, связанных с ее разработкой) – 1,2	Эффективность стратегии (соотношение результата стратегии к затратам ресурсов, связанных с ее разработкой) – 1,4
Прибыль в наличии: 200 рублей	Товар в наличии: 7
Количество использованных ресурсов (деньги): 1000 рублей	Количество использованных ресурсов (природные, трудовые и капитал): по 15 штук каждого типа

На этапе формирующего эксперимента в 10 «Б» классе был проведен урок на тему «Экономический кругооборот». Урок основывался на применении традиционных методов.

Был создан план по подготовке к уроку и его проведению, который включил в себя:

1. Изучение и отбор традиционных методов, используемых на уроках;
2. Создание конспекта урока;
3. Проведение урока.

Перед проведением урока были изучены и выбраны традиционные методы обучения. За основу были взяты 5 традиционных методов, имеющие различные модификации. Составлена таблица 9.

Таблица 9– Традиционные методы обучения

Практический метод	Опыты, упражнения, учебно-производительный труд
Наглядный метод	Иллюстрация, демонстрация, наблюдения учащихся
Словесный метод	Объяснение, разъяснение, рассказ, беседа, инструктаж, лекция, дискуссия, диспут
Работа с книгой	Чтение, изучение, реферирование, беглый просмотр, цитирование, изложение, составление плана, конспектирование
Видеометод	Просмотр, обучение, упражнения под контролем «электронного учителя»

На основе данной классификации и поставленной цели, было решено использовать методы: наглядный, словесный, работа с книгой и видеометод.

Таким образом, на этапе формирующего эксперимента были разработаны и апробированы уроки с применением деловой игры в 10 «А» классе и с применением традиционных методов в 10 «Б» классе по одной и той же теме «Экономический кругооборот».

2.3 Сравнительный анализ результатов опытно-экспериментальной работы

Для выявления уровня образовательных результатов учащихся после апробирования урока с применением деловой игры и урока с использованием традиционных методов, проведен третий этап опытно-экспериментальной работы. На данном этапе осуществлена диагностика уровня образовательных результатов учащихся 10 «А» и 10 «Б» классов посредством тестирования.

Задачи контрольного эксперимента:

1. Осуществить диагностику уровня образовательных результатов учащихся 10 «А» и 10 «Б» классов посредством тестирования;
2. Провести анкетирование на выявление интереса к проведенным урокам (проверить, насколько учащимся понравились методы обучения, примененные на уроках);
3. Сравнить полученные результаты, выявить возможные различия.

С целью диагностики уровня образовательных результатов обеих групп учащихся было проведено тестирование по теме «Экономический кругооборот». Согласно 2.1, тестовые задания соответствуют четырем уровням образовательных результатов. Задания 6-8 соответствуют высокому уровню образовательных результатов, что означает использование знаний учащихся в новой ситуации. Задание 5 соответствует повышенному уровню, а задания 1-4 относятся к базовому уровню образовательных результатов. Решение

учащимися меньше 4 заданий означает, что образовательные результаты учащихся ниже базового.

Учащимися были решены следующие тестовые задания.

• В модели кругооборота доходов и расходов в экономике (4):

1. Все общественное производство делится на два подразделения: производство средств производства и производство предметов потребления;

2. Фигурирует производительный класс и класс собственников;

3. Основным звеном является государство;

4. Движение доходов и расходов происходит между рынком ресурсов и рынком товаров.

• Домохозяйство – это экономическая единица, которая (2):

1. Обладает определенными ресурсами, которые были получены с минимальными затратами;

2. Обладает определенными ресурсами и стремится в процессе их использования максимально полно удовлетворить свои потребности;

3. Является владельцем многих экономических благ.

• Что выражает модель экономического кругооборота в рыночной экономике (1)?

1. Учёт движения ресурсов, товаров, услуг, денег;

2. Взаимодействие спроса и предложения на рынке;

3. Расходы на рынке товаров и услуг;

4. Покупка ресурсов фирмой.

• Какие функции выполняют домашние хозяйства в системе экономического кругооборота (1)?

1. Продают принадлежащие им факторы производства фирмам через рынки ресурсов;

2. Производят товары, которые они затем продают на рынках товаров;

3. Домашние хозяйства получают доходы в форме заработной платы, процента, ренты и прибыли;

• Какие функции выполняют фирмы в системе экономического кругооборота? (2,4)

1. Продаются принадлежащие им факторы производства фирмам через рынки ресурсов;

2. Превращают факторы производства в готовую продукцию;

3. Тратят деньги на товарных рынках, покупая необходимые товары и услуги;

4. Платят деньги, которые являются доходами домашних хозяйств.

• Выберите слова и словосочетания, относящиеся к основным макроэкономическим агентам (Верные ответы 3, 5, 7, 9).

1. Валютная биржа

2. Фондовый рынок

3. Иностраный сектор

4. Муниципалитет

5. Домашнее хозяйство

6. Семья

7. Государство

8. Концерн

9. Фирма

• Найдите соответствие между картинкой и макроэкономическим понятием.

Домашнее хозяйство



Государство



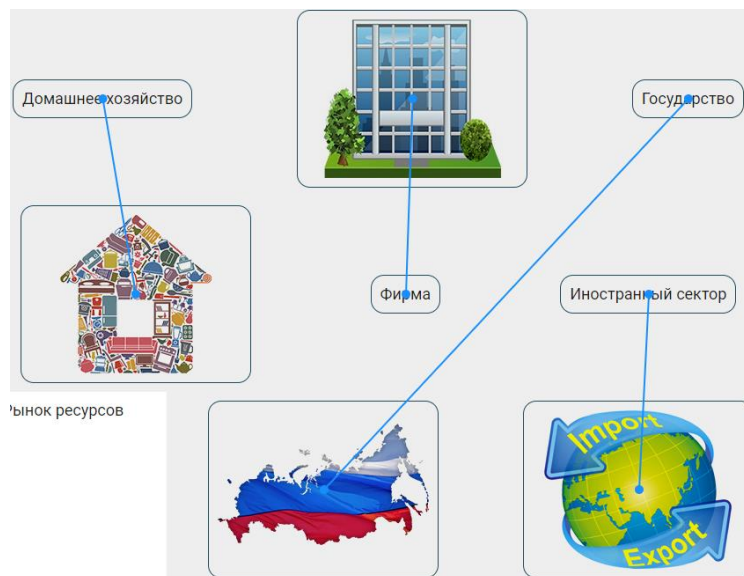
Фирма

Иностраный сектор

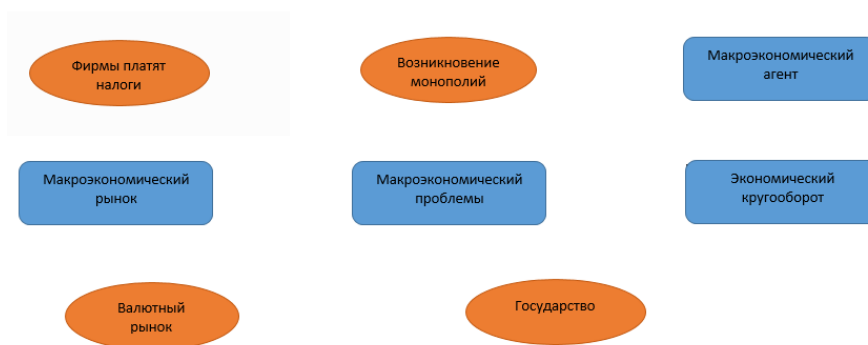
Рынок ресурсов



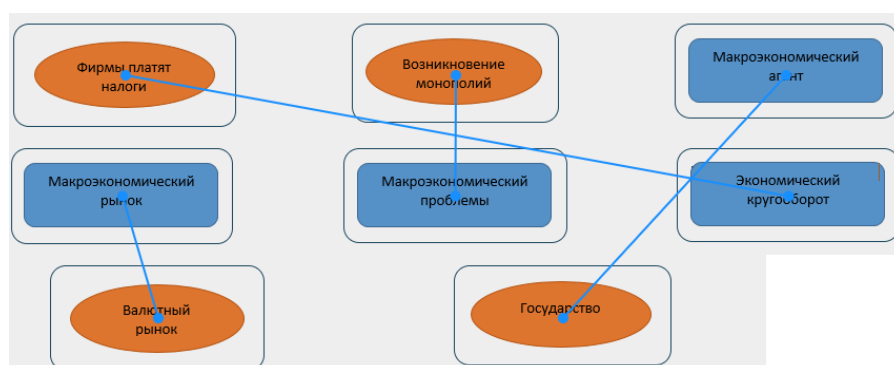
Верный ответ:



• Найдите соответствие между макроэкономическими понятиями и пояснениями (примерами).



Верный ответ:



Удалось выяснить, что образовательные результаты обеих групп достаточно отличаются.

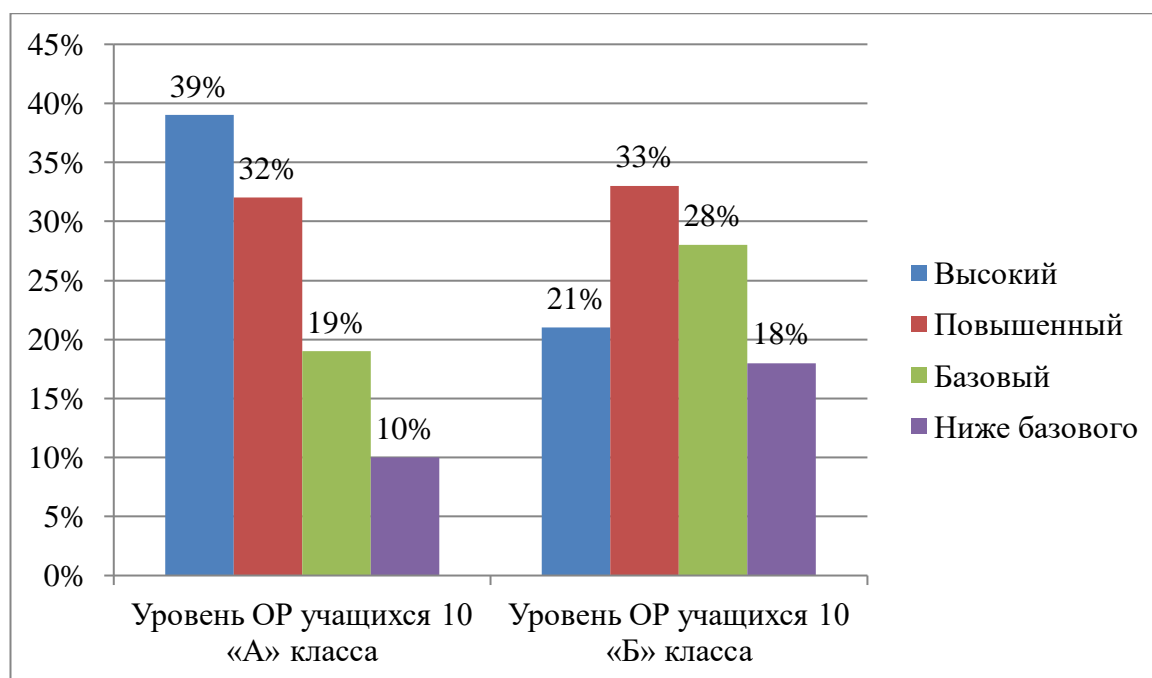


Рисунок 6 – Уровень образовательных результатов 10 «А» класса и 10 «Б» класса на контрольном этапе

Итак, получили следующий результат: учащихся с высоким уровнем образовательных результатов больше (39%, 9 человек) в 10 «А» классе, чем в 10 «Б» классе (21%, 4 человека). Повышенный уровень наблюдается у 7 испытуемых обоих классов. Базовый уровень наблюдается у 4 учащихся (19%) в 10 «А» классе, в то время в 10 «Б» классе насчитывается 6 испытуемых (28%). Образовательные результаты ниже базового уровня набрали 2 учащихся (10%) в 10 «А» классе и почти вдвое больше набрали 4 учащихся (18%) в 10 «Б» классе. На основе вышеизложенного, стоит сказать, что применение деловых игр в наибольшей степени способствует повышению уровня образовательных результатов, по сравнению с применением традиционных методов обучения. Использование деловых игр в учебном процессе способствует усваиванию большого количества информации, развитию навыка коллективной и самостоятельной работы, учащиеся получают удовлетворение от победы, отчего у них появляется желание учиться. После апробирования уроков экономики была осуществлена проверка на выявление интереса учащихся к

урокам с применением различных методов. Результаты анкетирования отражены на рисунке 7.

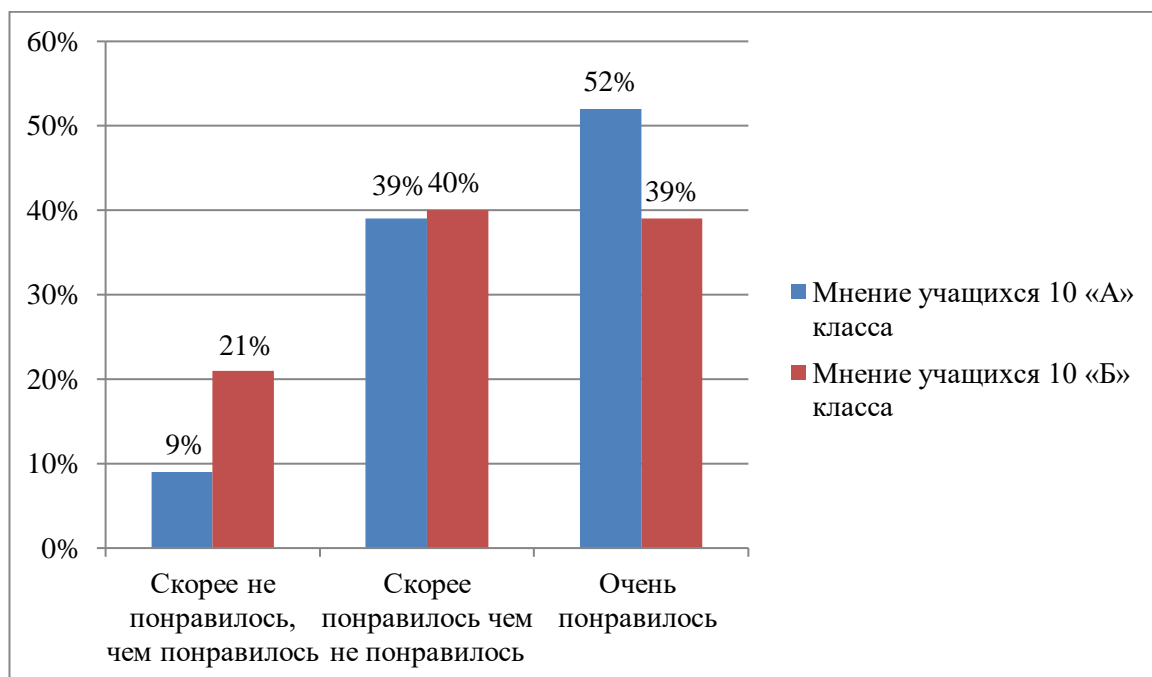


Рисунок 7 – Результат анкетирования по выявлению интереса учащихся к урокам

Таким образом, учащиеся считают, что деловые игры – это более интересный метод подачи информации. Удовлетворенность от урока выше у тех учащихся, у которых проходила деловая игра. По их мнению, участие в деловой игре способствует повышению интереса к уроку и тем ситуациям и проблемам, которые моделируются на деловых играх. Участие в деловых играх, считают старшеклассники, развивает их творческое начало, а также коммуникативную составляющую – общение между участниками в процессе игры является ее неотъемлемой частью. Привлекает учащихся и то, что игра протекает в условиях «сжатого времени» – есть возможность проследить за ходом решения от начала до конца.

Деловая игра влияет на развитие межличностных отношений в классе, как показал эксперимент. В условиях конструктивного взаимодействия и сотрудничества, учащиеся развивают навык коллективного принятия решений.

Участники, исполняющие те или иные роли, взаимодействуют на протяжении всего процесса игры, поэтому коэффициент взаимности повысился.

Таким образом, в результате проведения урока с применением деловых игр и урока с применением традиционных методов, было выяснено, что уровень образовательных результатов учащихся на уроке с применением деловой игры выше, чем уровень образовательных результатов учащихся на уроке с применением традиционных методов, по одной и той же теме «Экономический кругооборот». Проведение деловых игр на уроках экономики требует значительной подготовки, при этом деловые игры способствуют выявлению интереса учащихся к учебному процессу. По мнению учащихся, деловая игра – это более интересный метод подачи информации. Деловые игры не только способствуют повышению уровня образовательных результатов, но и поддерживают интерес учащихся и желание учиться.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Деловые игры широко применяются в школах Российской Федерации. Многочисленными исследованиями и практическими разработками доказана позитивная роль деловых игр как одного из методов интерактивного обучения.

Развитие деловых игр происходило на протяжении нескольких этапов, после чего деловая игра приобрела такую форму продуктивной деятельности, при которой обязательным результатом должно стать новое знание.

Мы выяснили, что деловые игры используются среди учащихся старшего школьного возраста в соответствии с их учебной деятельностью. Игравключает в себя игровую и имитационную модели, которые в совокупности создают эффективный инструмент, используемый при преподавании экономики. Деловая игра является интерактивной формой взаимодействия преподавателя и учащихся, при которой в режиме диалога находятся не только преподаватель с учащимися, но и учащиеся друг с другом. Деловой игрой будем считать педагогический метод моделирования различных жизненных ситуаций в целях обучения и развития учащихся, в целях ознакомления и выбора ими способов жизнедеятельности и принятия решений, направленных на самоопределение и самовоспитание личности.

На этапе изучения методических аспектов деловых игр было выявлено, что проведение деловых игр требует от преподавателя тщательной предварительной подготовки, полной концентрации и внимания во время игрового процесса, корректности при исправлении ошибок, готовности к быстрому разрешению всех возникающих по ходу игры проблем и сбоев, т.е. высочайшего профессионализма.

Для выявленияповышения уровня образовательных результатов после апробации урока с применением деловой игры и урока с применением традиционных методов была проведена опытно-экспериментальная работа на базе МБОУ «СОШ №5поселкаНовокаргино». В исследовании приняли учащиеся 10 «А» и 10 «Б» класса в количестве 44 человек.

На констатирующем этапе эксперимента был осуществлен отбор групп учащихся и проведена первичная диагностика для определения уровня начальных образовательных результатов. Было выяснено, что результаты учащихся по предыдущей теме примерно одинаковы. Учащиеся имеют схожие уровни образовательных результатов и могут участвовать в дальнейшем эксперименте.

На этапе формирующего эксперимента были разработаны и апробированы уроки с применением деловой игры в 10 «А» классе и с применением традиционных методов в 10 «Б» классе по одной и той же теме «Экономический кругооборот».

В результате проведения урока с применением деловых игр и урока с применением традиционных методов, было выяснено, что образовательные результаты учащихся на уроке с применением деловой игры выше, чем результаты учащихся на уроке с применением традиционных методов, по одной и той же теме «Экономический кругооборот». По мнению учащихся деловая игра – это более интересный метод подачи информации. Использование деловых игр в учебном процессе способствует усваиванию большого количества информации, развитию навыка коллективной и самостоятельной работы, учащиеся получают удовлетворение от победы, отчего у них появляется желание учиться.

Таким образом, задачи исследования решены, цель достигнута.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абрамова, Г.С. Деловые игры: теория и организация: учебно-методическое пособие / Г.С. Абрамова, В.А. Степанович. – Москва: ИНФРА-М, 2018. – 189 с.
2. Баурова, Н.И. Проведение деловых игр по дисциплине «Техническая диагностика и контроль качества» : методические указания / Н.И. Баурова. – Москва : МАДИ, 2016. – 44 с.
3. Вагаева, О.А. Методические рекомендации по применению деловых игр на занятиях по дисциплине «менеджмент» в образовательном процессе колледжа / О.А. Вагаева, Л.П. Осипова // Сборники конференций НИЦ социосфера. – Пенза, 2020. – № 11.– С.111-114.
4. Вербицкий, А.А. Деловая игра как форма контекстного обучения и квазипрофессиональной деятельности учащихся / А.А. Вербицкий // Педагогика и психология образования. – 2009. – №4. – С.73-84.
5. Галибина, Н.А. Деловые игры как средство профессионального самоопределения учащихся / Н.А. Галибина, Ю.С. Куприянова // Территория науки. – 2017. – №5.
6. Глухов, В.В. Ситуационный анализ (деловые игры для менеджмента) : учебное пособие/ В.В. Глухов, А.Н. Кобышев, А.В. Козлов. – Санкт-Петербург: Специальная литература, 2015. – 223 с.
7. Дудченко, В.С. Основы инновационной методологии / В.С. Дудченко. – Москва: На Воробьевых, 1996. – 270 с.
8. Жантемирова, А.Б. Использование деловых игр при изучении курса «Основы рыночной экономики» / А.Б. Жантемирова // Педагогическая наука и практика. – 2015. – №4 (10).
9. Закирова, В.Г. Традиционные и нетрадиционные формы обучения и воспитания: учебное пособие / В.Г.Закирова, В.К. Власова, Л.Р.Каюмова, Э.Г.Сабилова. – Казань: Казанский университет, 2018. – 109 с.
10. Келейникова, С.В. Менеджмент. Деловые игры : учебное пособие / С.В. Келейникова. – Саранск: «Принт-Издат», 2014. – 68с.

11. Клименко, И.С. Деловые игры, имитационные упражнения, кейсы: учебник / И.С. Клименко. – Москва: КДУ, Добросвет, 2019. – 128 с.
12. Коджаспирова, Г. М. Педагогический словарь : для студентов высших учебных заведений / Г. М. Коджаспирова, А. Ю. Коджаспиров. – Москва : Academia, 2005. – 173 с.
13. Коломинский, Я. Л. Социальная психология взаимоотношений в малых группах / Я.Л. Коломинский. – Москва : Академия , 2010. – 448 с.
14. Корнейчук, Б.В. Экономика. Деловые игры : учебное пособие / Б. В. Корнейчук. – Москва : ИНФРА-М, 2015. – 205 с.
15. Кравченко, А. И. Социология управления: фундаментальный курс : учебное пособие для студентов высших учебных заведений / А.И. Кравченко, О.И. Тюрина. – Москва : Академический Проект, 2005. – 136 с.
16. Курьянов, М.А. Активные методы обучения: методическое пособие / М.А. Курьянов, В.С. Половцев. – Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2011. – 80 с.
17. Левитес, Д.Г. Практика обучения: современные образовательные технологии / Д.Г. Левитес. – Москва : Академия, 2016. – 288с.
18. Макаренко, И.В. Деловая игра как метод активного обучения / И.В. Макаренко // Актуальные проблемы бизнес – образования: международная научно-практическая конференция. – Минск, 2010. – № 1. – С.238-241.
19. Макарова, О.Н. Деловая игра по дисциплине «Экономический анализ» : учебное пособие / О.Н. Макарова, О.П. Толкачева, Ю.Н. Макарова. – Санкт-Петербург : Изд-во Санкт-Петербургского гос. Экономического ун-та, 2016. – 68 с.
20. Малышева, Н.В. Использование деловых игр в учебном процессе колледжа / Н. В. Малышева, Ю. А. Грачева // В сборнике : человек, общество, образование: состояние, проблемы и пути их решения : сборник трудов международной научно-практической конференции.– 2018. – № 1.– С. 13-17.

21. Медведева, Т.В. Деловая игра как метод соединения теории и практики / Т.В.Медведева, Г.А. Ромицына// Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2015. – №42.

22. Мищенко, О.А.Итоговая форма как один из методов реализации компетентностного подхода в образовательной сфере / О.А. Мищенко, Н.В. Васина // Материалы XII Международной научно-практической конференции «Татищевские чтения: актуальные проблемы науки и практики» / Волжский университет им. В. Н. Татищева. – Тольятти, 2015. – № 2. – С.161-162.

23. Напалкова, Н.В. Деловая игра как активный метод обучения /Н. В. Напалкова // Интеграция образования. – 2012. – № 2. – С.17-20.

24. Национальная педагогическая энциклопедия [Электронный ресурс] – Режим доступа:<http://didacts.ru/termin/kraevedenie.html>(дата обращения: 24.05.2021).

25. Нигматуллина, И.В. Игра как метод интерактивного обучения : учебное пособие / И.В.Нигматуллина. – Москва : Прометей, 2018. – 62 с.

26. Никифорова, В.Д. Деловые игры и ситуационные задачи по экономическим дисциплинам; учебное пособие / В.Д. Никифорова, А.А. Никифоров, А.В. Коваленко. – Санкт-Петербург: Изд-во Политехнического ун-та, 2017.

27. Орусова, О. В. Применение метода деловых игр при преподавании курса «Макроэкономика» / О.В. Орусова // Интеграция образования. – 2018. – № 2. – С.10-12.

28. Отрещенко, И.В. Использование деловой игры как метода обучения в ВУЗе / И.В. Отрещенко // Интеграция образования. – 2017. – №5. – С.5-6.

29. Панина, Т.С. Современные способы активизации обучения : учебное пособие / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова. –Москва : Академия, 2006. – 175 с.

30. Платов, В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение : учебник / В.Я. Платов. – Москва:Профиздат, 1991. – 156 с.

31. Плешакова, М.В. Деловые игры в экономике: методология и практика: учебное пособие / М.В. Плешакова, Н.В. Чигиринская, Л.С. Шаховская. – Москва : КНОРУС, 2018. – 235 с.
32. Попкова, Е.Г. Микроэкономика: кейсы, деловые игры, тесты: учебное пособие / Е. Г. Попкова. – Москва: КНОРУС, 2016. – 290 с.
33. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий / Г.К. Селевко. – Москва : Народное образование, 2005. – 556 с.
34. Скотников, И.И. Состояние и развитие обучения на основе компьютерных деловых игр / И.И. Скотников // ПниО. – 2016. – №4 (22).
35. Суходолова, Е.М. Деловая игра в дистанционном обучении информационным технологиям студентов-дизайнеров /Е.М. Суходолова// Дискуссия. – 2015. – №8 (60). – С. 125-129.
36. Трайнев, В.А. Учебные деловые игры в педагогике, экономике, менеджменте, управлении, маркетинге, социологии, психологии: методология и практика проведения : учебное пособие для вузов / В. А. Трайнев. – Москва : ВЛАДОС, 2005. – 303 с.
37. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования: приказ от 17.05.2012 № 413// Вестник образования. – 2012. – № 4. – 5 с.
38. Цыбина, О.Ю. Возможности использования деловой игры в старшей школе на уроках экономики / О.Ю. Цыбина, Я.Д. Старкова // В сборнике: актуальные проблемы развития Российской экономики и управления. Сборник статей IVсероссийской научно-практической конференции / Самарский государственный социально-педагогический университет. – Самара, 2018. – №5. – С. 367-370.
39. Черный, Е.В. Психологические основы деловых игр : учебно-методическое пособие / Е.В. Черный. – Симферополь : ТЭИ, 2005. –47 с.
40. Шаронова, С.А. Деловые игры : учебное пособие / С.А. Шаронова. – Москва: Изд-во Рос.ун-та дружбы народов, 2005. – 166 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Разминка «Перекинь мяч»

Цель: вербальное и невербальное общение, сближает членов группы. Оно направлено на раскрепощение членов группы, на установление контактов друг с другом и поиску быстрого решения поставленной задачи.

Материалы: мяч.

Задание: команда должна придумать способ как можно быстрее передать мячик всем членам из рук в руки.

Методические указания

- Участники стоят в тесном кругу, им дается небольшой мячик (размером приблизительно с теннисный) и формулируется задание: как можно быстрее перекинуть этот мячик друг другу так, чтобы он побывал в руках у каждого. Ведущий фиксирует потребовавшееся на это время.
- Оптимальное число участников в кругу от 6 до 8; при большем их количестве целесообразно выполнять упражнение в нескольких подгруппах.
- Упражнение повторяется 3-4 раза, ведущий просит делать его как можно быстрее. Когда затраты времени доведены примерно до 1 сна каждого участника, ведущий просит изобрести и продемонстрировать способ, которым можно перекинуть мяч так, чтобы он побывал в руках у каждого, потратив лишь 1 сна всю группу.
- Обычно через некоторое время участники придумывают и демонстрируют соответствующее решение. (Оно состоит в том, что все они ставят сложенные «лодочкой» руки друг над другом и поочередно разводят ладошки в стороны. Мячик, падая вниз, передается из рук в руки и таким образом успевает побывать у каждого участника). Задача решена!

Рисунок А.1 – Методические указания к разминке

После окончания важно обсудить следующие вопросы:

1. Что мешало сразу же увидеть быстрый способ выполнения задания, какой стереотип при этом активизировался?
2. Кому первому пришла мысль перебрасывать мяч, не подкидывая, а роняя его, и что подтолкнуло к этой идее?

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Методическое обеспечение к проведению деловой игры

Инструкции для роли «домашние хозяйства» и «фирмы» описаны на рисунках Б.1 и Б.2.

Продажа фирмам человеческих ресурсов, природных ресурсов и капитала, которые фирмы будут использовать для производства продукта.

Успех домашнего хозяйства будет оценен исходя из того, какое количество ЭКОНО Вы смогли собрать в течение игры. Вам дадут 15 карточек ресурсов. Для того чтобы купить ЭКОНО, Вы должны продать Ваши ресурсы фирмам и после использовать доход для приобретения ЭКОНО. Не храните карточки ресурсов, потому что лишь приобретенные Вами ЭКОНО будут учтены при подсчете результатов игры

Вы будете использовать доход, полученный от продажи ресурсов, на приобретение у фирм товаров и услуг, необходимых Вам. Эти товары и услуги в игре называются ЭКОНО. Вы можете удовлетворить все Ваши потребности, покупая ЭКОНО - продукт, производимый фирмами в игре.

Рисунок Б.1– Инструкции для роли «домашние хозяйства»

Обеспечение домашних хозяйств товарами и услугами, в которых они нуждаются. В результате своей деятельности фирмы должны получить прибыль. В этой игре единственным продуктом, который хотят купить домашние хозяйства, является ЭКОНО

У Вас будет 1000 рублей, чтобы начать игру. Успех Вашего бизнеса будет зависеть от того, какую прибыль Вы получите. Спланируйте Ваше время таким образом, чтобы Вам удалось распродать все ЭКОНО за время игры.

Для того чтобы сделать одно ЭКОНО, Вы должны действовать как предприниматель и приобрести одну единицу человеческих ресурсов, одну единицу природных ресурсов и одну единицу капитала. Ваша фирма должна купить эти ресурсы у домашних хозяйств по наиболее приемлемой для Вас цене.

Для получения прибыли Вы должны продать ЭКОНО за сумму, превышающую стоимость Вашего производства, которая в этой игре складывается из заработной платы, которую Вы платите за Труд, процента и ренты, которые Вы платите за использование Капитала и природных ресурсов.

Рисунок Б.2– Инструкции для роли «фирмы»

Командные значки обозначены в таблице Б.1.

Таблица Б.1 – Командные значки

Фирма

Домашнее
ХОЗЯЙСТВО

Фабрика

«ЭКОНО»

Карточки с названиями ресурсов обозначены в таблице Б.2

Таблица Б.2 – Карточки с названиями ресурсов

 <p>Капитал</p>	 <p>Трудовые ресурсы</p>
 <p>Природные ресурсы</p>	 <p>«Эконо»</p>
	

ПРИЛОЖЕНИЕ В

План-конспект урока на тему «Экономический кругооборот»

Класс: 10 «Б»;

Тип урока: урок систематизации знаний;

Методы: видеометод, наглядный метод, работа с книгой, словесный метод.

Цель урока: сформировать понимание учащимися функционирования экономического кругооборота ресурсов, товаров, услуг и денег.

Задачи урока:

Образовательные: умение иллюстрировать экономическую систему с помощью модели экономического кругооборота; умение объяснять функции и экономические цели фирм и домашних хозяйств, а также составление плана действий в соответствии с экономическими целями макроэкономических агентов.

Развивающие: развивать умение выделять функции и экономические цели фирм и домашних хозяйств; развивать умение составлять план и пользоваться им;

Воспитательные: содействовать формированию причинно-следственных связей в экономическом кругообороте ресурсов, товаров, услуг и денег.

Учащиеся должны знать:

- Понятие экономического кругооборота,
- Функции агентов макроэкономики.

Учащиеся должны уметь:

- Воспроизводить модель экономического кругооборота.
- Составлять план действий в соответствии с экономическими целями в игре.

Методическое и дидактическое обеспечение:

План урока:

1. Организационный этап.

2. Актуализация знаний.
3. Обобщение и систематизация знаний.
4. Применение знаний и умений в новой ситуации.
5. Рефлексия (Подведение итогов).

Ход урока

1. Организационный момент;

Вступительное слово учителя.

2. Актуализация знаний;

Учитель: Отлично! Присаживайтесь на свои места. Ребята, какую тему вы изучали на прошлом уроке экономики?

Учащиеся: Экономическая система и ее функции.

Учитель: Какие экономические системы вы знаете? Что такое «экономическая система»? Вспомните определение.

Учащиеся: Традиционная, командная, рыночная, смешанная системы. Экономическая система – это способ организации хозяйственной деятельности общества, в соответствии с которым решается проблема распределения ограниченных ресурсов. Типы экономических систем различаются по:

- Способу организации хозяйственной деятельности людей, фирм, государства (способам ответить на 3 главные вопроса экономики – Что производить? Как производить? Для кого производить?)

- Типу собственности на экономические ресурсы

Учитель: Что такое домашние хозяйства и какими ресурсами они владеют?

Учащиеся: Это семьи или отдельные личности, которые удовлетворяют свои потребности и владеют ресурсами (земля, труд, капитал, предпринимательские возможности) и передают их фирмам. Взамен фирмы отдают ЗП, прибыль, ренту или процент.

Учитель: А чем занимаются фирмы?

Учащиеся: Фирмы занимаются производством товаров и услуг, их целью является максимизация прибыли



Рисунок В.1 – Модель кругооборота ресурсов, товаров, услуг и денег

Учитель: Обратите внимание на рисунок. Вы сможете объяснить роль рынка товаров, услуг и рынка факторов производства в экономической системе?

Учащиеся: испытывают затруднения.

Учитель: Итак, мы знаем определения фирм и домашних хозяйств, мы знаем цель их нахождения на рынке, но мы не знаем, каким образом сущность модели кругооборота ресурсов, товаров, услуг и денег в экономической системе. Мы раскрыли сущность нашего затруднения

3. Обобщение и систематизация знаний.

Просмотр видео урока:

https://www.youtube.com/watch?v=wLpALkRQt8Y&ab_channel=LiameloNSchool

В этом случае рыночный кругооборот включает следующие блоки: 1) домохозяйства; 2) фирмы; 3) рынок ресурсов; 4) рынок продуктов.

4. Применение знаний и умений в новой ситуации.

А) Выберите слова и словосочетания, относящиеся к основным макроэкономическим агентам (Верные ответы 3, 5, 7, 9).

1. Валютная биржа
2. Фондовый рынок
3. Иностраннный сектор
4. Муниципалитет

5. Домашнее хозяйство

6. Семья

7. Государство

8. Концерн

9. Фирма

Б) Из предложенных вариантов выделите цветом макроэкономические рынки (Верные ответ 2, 5).

1. рынок сахара;

2. рынок труда;

3. муниципальный рынок;

4. рынок акций компании «Газпром»;

5. реальный рынок.

в	а	л	ю	т	а	х	т	ж	ж
т	о	в	а	р	х	х	р	д	п
р	с	х	г	ы	б	т	у	ш	ш
о	ж	г	е	н	щ	ц	д	у	х
м	о	ю	н	о	у	ю	э	с	ф
т	в	я	т	к	й	ш	с	л	р
ы	с	ч	э	о	щ	й	с	ю	п
э	й	ж	и	в	э	ж	ё	ж	ц
щ	ш	г	щ	а	ё	ф	щ	ш	ц
ю	ё	к	ю	х	ш	л	ф	е	ё

В)

(Верные ответы валюта, товар, агент, рынок, труд)

Г) Модель обращения финансовых средств и товарных потоков – это...

(верный ответ – экономический кругооборот)

Д) Выберите верные высказывания об экономическом кругообороте:

1. Государство предоставляет фирмам товары и услуги;

2. Домохозяйства и фирмы платят налоги;

3. Государство платит фирмам за ресурсы;

4. Фирмы предоставляют домохозяйствам ресурсы.

Е) Установите соответствие между макроэкономическим рынком и его определением:

1. Реальный рынок
2. Валютный рынок
3. Финансовый рынок
4. Рынок ресурсов
- a. рынок ценных бумаг
- b. рынок товаров и услуг
- c. рынок труда
- d. рынок обмена международных валют

Верные ответы:

1	2	3	4
c	d	a	b

Домашнее хозяйство



Государство



Фирма

Иностранный сектор

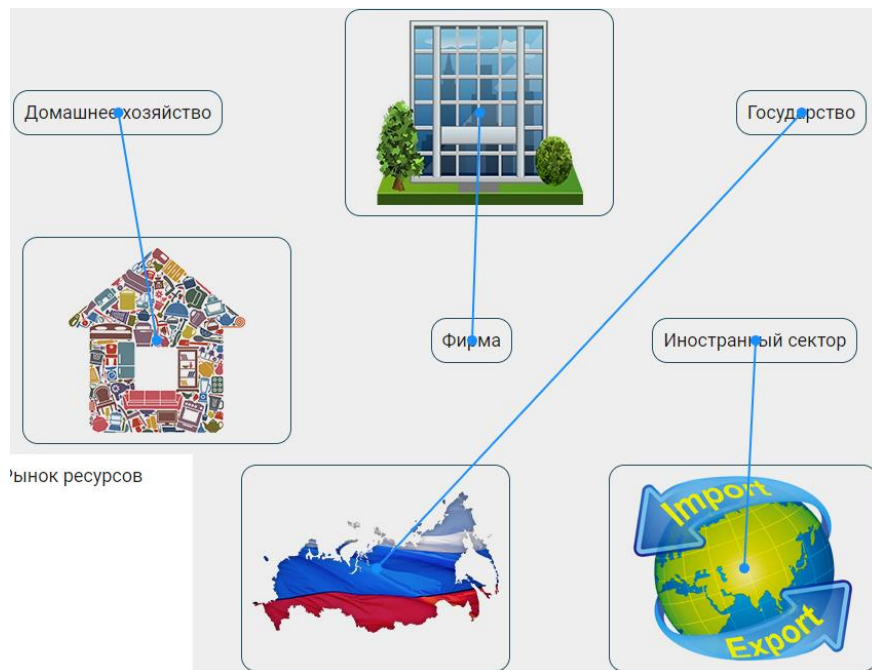
Рынок ресурсов



Ж)

Найдите соответствие между картинкой и макроэкономическим понятием.

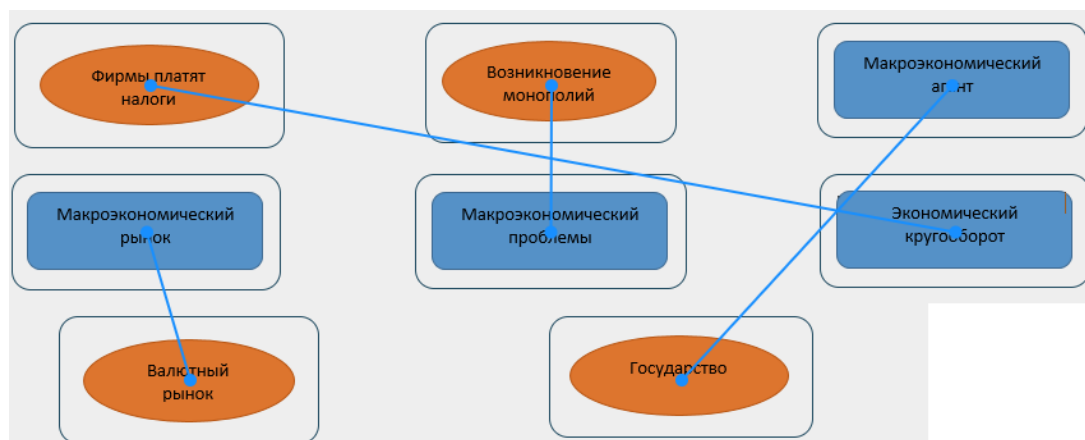
Верный ответ:



3) Найдите соответствие между макроэкономическими понятиями и пояснениями (примерами).



Верный ответ:



Беседа.

1. Объясните роль рынка товаров и услуг и рынка факторов производства.

2. Что представляют собой два противоположно направленных потока в модели кругооборота ресурсов, товаров, услуг и денег?

3. Учитель: В чем заключается функционирование модели рыночной экономики? (модель рыночной экономики основана на взаимодействии фирм и домашних хозяйств)

4. Проанализируйте, каковы отличия данной модели (модели домашних хозяйств и предпринимателей) от реальной жизни? (В реальной жизни отсутствует тотальное деление на организации и домашние хозяйства, а также в игре не описана роль государства. Ресурсы являются взаимозаменяемыми и можно по-разному комбинировать их при производстве»).

5. Если вы обнаружили, что обладаете дефицитным ресурсом, как вы поступите и почему? Дефицитный ресурс – ограниченный ресурс, которым располагает малая часть предпринимателей (1 вариант – использовать его максимально эффективно, второй вариант – извлечь максимально возможную выгоду из продажи данного ресурса).

6. Для производства ЭКОНО потребовалось по одной единице каждого ресурса. Возможна ли ситуация, когда необходимо разное количество ресурсов? Привести примеры.

7. Хорошо ли, если у фермеров остались непроданные ресурсы? Что это для них значит? Если ли у них остались неиспользованные деньги? Как их можно использовать?

5. Рефлексия (Подведение итогов).

Учитель: Вернемся в модели кругооборота. Объясните ее смысл.

Учащиеся: Домашние хозяйства являются владельцами ресурсов, а также могут сберегать свои деньги на банковских счетах. Фирмы покупают ресурсы (купленные ресурсы являются издержками) и создают с помощью них товары, которые поставляют на рынок продуктов. Фирмы получают выручку в процессе продажи продуктов, которая является источником доходов домашних хозяйств. Далее домашние хозяйства тратят свои доходы, на рынке товаров и услуг.

Подведение итогов

- Материальные и денежные потоки динамично развиваются при достаточном равенстве совокупных доходов домашних хозяйств, фирм и государства совокупному объему производства. Совокупные расходы увеличивают занятость, объем производства и доходов. Из полученных доходов вновь финансируются расходы участников оборота, возвращаясь в виде дохода к владельцам факторов производства. Государство выполняет регулирующую функцию в сбалансировании совокупного спроса и совокупного предложения.
- В системе кругооборота взаимосвязи макроэкономических субъектов формируются два важнейших макроэкономических сектора экономики: реальный (продуктовый) и финансовый (денежный). Первый определяется величиной ВВП, второй - количеством денег, необходимых для обслуживания внутреннего товарооборота. В идеале они должны быть равными. Нарушение этого баланса ведет к инфляции и социально-экономическому кризису.

Рисунок В.2 –Подведение итогов урока

ПРИЛОЖЕНИЕ Г
Социометрическая таблица

№	Кто выбирает	Кого выбирают																				Взаимные выборы		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21	22
1	МашаГ.		*	+									+											1
2	ДианаГ.	*			+						*													2
3	СофияЗ.		+				*		*															2
4	МиланаЗ.			+						*				+										1
5	ПолинаЗ.							*									*		+					2
6	ЯрославаМ.		+	*						*														2
7	НастяП.	+				*						+												1
8	МашаГ.	+		*																		*		2
9	КсюшаФ.				*		*				*													3
10	АлисаЯ.		*				+			*														2
11	ЛеонардГ.													*				*					+	2
12	РомаИ.											+			+					*				1
13	ПавелК.											*						+			*			2
14	Егор К.															+			*				*	2
15	ЛевК.											+						*				*		1
16	АртемО.				*								+							*				2
17	ИльяШ.											*	+			*				+				2
18	ГеоргийУ.													+	*							+		1
19	Егор С.							+					*				*							2
20	ЛевС.										+			*									*	2
21	КостяС.								*			+				*								2
22	ЯковН.														*						*	+		2
Количествовыборов		3	4	4	2	2	3	2	2	3	3	6	4	4	3	3	2	3	3	2	2	4	3	

Примечание:
+-выборы 64
*-взаимныевыборы 39