

СОДЕРЖАНИЕ

Введение…………………………………………………………………………...3

1 Теоретические основы деловой игры как средства экономического образования старшеклассников………………………………..………..……6

1.1 Отечественная педагогика о значении экономического образования и роли игры в нем……………………………………………………….…...6

1.2 Возникновение, развитие деловых игр и их классификация………..…..8

1.3 Психолого- педагогические принципы деловой игры…………….……13

2 Экономическая игра как средство познания экономики…………….…….....18

2.1 Принципы построения и проведения деловых игр……………….….…18

2.2 Методика проведения деловых экономических игр……………..….….22

2.3 Использование деловых экономических игр в практике современной школы…………………………………………………………………......25

Заключение……………………………………………………………………….28

Список использованных источников……………………………………………30

Приложение А Деловая игра. Предпринимательство ……………………...….33

Приложение Б Деловая игра. Обсуждение производственных ситуаций…....34

Приложение В Деловая игра. Викторина……………………..………………..36

Приложение Г Анкетирование на предмет значимости деловых игр в экономическом образовании…………………………………..37

ВВЕДЕНИЕ

В условиях перехода нашей страны к рыночной экономике повышение экономической культуры личности приобретает особую актуальность, так как при низкой экономической грамотности населения, отсутствии навыков экономической деятельности и чувства ответственности за социально-экономическое развитие страны, все реформы останутся лишь на теоретическом уровне. Острая потребность во всеобщем экономическом образовании в первую очередь относится к молодежи, так как рыночные отношения предъявляют выпускникам школы принципиально новые требования: высокий профессионализм, глубокую правовую и экономическую грамотность, предприимчивость, расчетливость, творческую активность, готовность к профессиональной деятельности в уровнях конкуренции. Поэтому необходимо теоретическое осмысление проблем экономической культуры старшеклассников, выявление ее специфики, разработка и реализация специальных программ экономического образования школьников с учетом их возрастных и психологических особенностей.

Сущность экономического образования как средства повышения уровня экономической культуры старшеклассников получила освещение в работах экономистов В.А. Медведева, Б.И. Лившица, П.А. Шемякина, Л.Е. Эпштейна.

В наше время активизировался интерес к деловым экономическим играм. Многими авторами подчеркивается, что суть деловой игры заключается в творческой деятельности участников, которым нужно отыскать проблему и способы ее решения. Непредсказуемость деловой игры делает ее специфической формой познавательной деятельности. Многообразие научно-практических исследований в плане поиска путей активизации учебного процесса в изучении экономики и, в частности, включение игровой деятельности в обучение является свидетельством актуальности проблемы и ее многоаспектности, особенно применительно к новым для школы условиям. Однако использование игровой деятельности в школьном образовании, особенно в старших классах, остается до сих пор мало разработанной.

*Цель* *научного исследования:* выявление оптимального пути эффективного использования деловых игр как средства экономического образования старшеклассников, разработка методических рекомендаций и практических предложений по применению деловых экономических игр в обучении старшеклассников.

*Объект исследования* - экономическое образование в целостном учебно-воспитательном процессе.

*Предмет исследования* - деловая игра как средство и организационная форма активизации экономических знаний обучающихся.

В соответствии с целью, объектом и предметом исследования были поставлены следующие *задачи*:

* изучить, проанализировать и выявить возможности использования деловых экономических игр, моделирующих конкретные ситуации в современном учебно-воспитательном процессе;
* определить содержание, формы и методы, обеспечивающие успешное экономическое образование через игровую деятельность;
* разработать и адаптировать деловые игры по экономическому образованию применительно к учебно-воспитательному процессу в старших классах;
* рассмотреть перспективные технологии деловых экономических игр в школе;
* определить особенности методики проведения деловых экономических игр.

*Гипотеза исследования* - деловая игра станет эффективным средством экономического образования, если:

* применяется и используется систематически;
* разработано содержание и методика её проведения;
* определены условия проведения деловых игр;
* учитель в своей подготовке и практической работе оценивает специфические возможности игровой деятельности школьников, способен установить целесообразность ее использования на уроке;
* она способствует развитию экономически значимых качеств личности, нравственных ценностей и активной жизненной позиции школьников.

*Теоретическая значимость* исследования заключается втом, что выявлены психолого-педагогические принципы деловой игры, которые способствуют наиболее успешному формированию экономических компетенций.

*Практическая значимость* исследования заключается в разработке методических рекомендаций по организации уроков с использованием деловых игр, урока в форме анализа конкретных ситуаций и проведению уроков с применением данных форм и рекомендаций.

*Структура исследования*: курсовая работа состоит из введения, двух глав, списка использованных источников (31 источник) и приложений (4).

1 Теоретические основы деловой игры как средства экономического образования старшеклассников

1.1 Отечественная педагогика о значении экономического образования и роли игры в нем

Ответственность и обеспокоенность общества за образование и воспитание подрастающего поколения на всех этапах его развития находилась в центре внимания научной мысли. Так, в период подъема общественного движения XIX в., который был обусловлен растущими противоречиями между развитием производительных сил и крепостническими отношениями, складывается педагогическая система русского педагога К.Д. Ушинского, в которой значительное место принадлежит подготовке подрастающего поколения к экономической жизни общества. По его мнению, школьник должен быть способным определить свое положение в хозяйственной сфере. «...Перемена в направлении века требует, чтобы и образование юношества переменило свое направление».

Система экономического образования в отечественной педагогической науке складывалась постепенно. Наиболее интенсивно она формируется в советский период. В период становления советской педагогики 20-30 годов начинают выделяться в качестве отдельного направления вопросы экономической подготовки учащихся. Большой интерес в этом отношении представляет деятельность школ Первой опытно-показательной станции Наркомпроса РСФСР. Педагогическим коллективом этого учреждения во главе с выдающимся советским ученым - педагогом С. Т. Шацким было немало сделано и для разработки содержания экономического образования учащихся.

Важнейшей задачей деревни было в то время повышение продуктивности сельского хозяйства на основе внедрения научно обоснованных систем земледелия и животноводства, коллективных форм и принципов организации труда. Самое непосредственное участие в этой работе принимали 14 сельских школ 1 ступени опытно-показательной станции. Они строили учебно-воспитательный процесс в соответствии с целями и задачами подготовки нового типа работника сельского хозяйства - общественника - коллективиста, способного творчески и рационально трудиться, грамотно и рачительно хозяйствовать.

Основной путь решения этой задачи С. Т. Шацкий и работающие под его руководством педагоги Первой опытной станции видели в укреплении связи школы с жизнью, соединении учебы с практическим участием школьников в деле хозяйственного строительства. Нужно "так ставить дело, - подчеркивает СТ. Шацкий, - чтобы школа вносила в текущую жизнь свою долю работы; это особенно важно именно теперь, именно в эпоху возникновения новых жизненных форм". Нисимчук А.С указывал, что условия окружающей среды, в которых работает школа, так или иначе должны отражаться на содержании её учебно- воспитательного процесса, определять в известных пределах "направление ее программы, метода и организации".

Смысл феномена деловой игры в обобщенном виде - форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики.

К этому определению необходимо добавить, что, являясь средством моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности, аспектов человеческой активности и социального взаимодействия, деловая игра выступает и «методом поиска новых способов ее выполнения», и «методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности».

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

В деловой игре обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией. Общение в деловой игре — это не просто общение в процессе совместного усвоения знаний, но первым делом - общение, имитирующее, воспроизводящее общение людей в процессе реальной изучаемой деятельности. Деловая игра — это не просто совместное обучение, это обучение совместной деятельности, умениям и навыкам сотрудничества.

1.2 Возникновение, развитие деловых игр и их классификация

По мнению экспертов, во многом возрождение деловых игр в России связано с деятельностью в 50-х гг. Московского методологического кружка, лидером которого был Г. П. Щедровицкий. 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)”. Сочетание жестко структурированной деятельности с сильнейшим давлением на личность каждого участника давало невиданные плоды: 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 не на интересы участника (личное развитие, решение своих проблем, обучение), а на решение задач заказчика;
* ориентация в качестве источника финансирования не на участника-заказчика, а на хозяина-заказчика (государство, корпорацию), который оплачивал эксплуатацию участника для решения своих задач;
* сильнейшее давление на участника, приводящее к интенсификации его психических процессов в интересах заказчика с неизбежными последствиями в форме депрессий или серьезных психических сдвигов.

Еще одним важным событием, послужившим возрождению и активной пропаганде деловых игр, была школа “Деловые игры и их программное обеспечение”, состоявшаяся в 1975 г. в Звенигороде, под Москвой, по инициативе Центрального экономического института АН СССР и экономического факультета МГУ.

С момента звенигородской встречи советские деловые игры стали развиваться весьма интенсивно. К ядру стали присоединяться сотрудники многочисленных вузов и научных учреждений. Стали появляться не только все новые и новые деловые игры, но и теоретические работы. Возникли имитационные игры не только на экономические, но и на другие темы, например биологические, медицинские, архитектурные.

Итак, 70-е гг. − это время популяризации деловой игры как метода активного обучения.

1970–1980 гг.– время всплеска деловых игр, различных по методологии и методу проведения. В этот период появляются целые школы обучающих игр: Таллинская школа В. К. Тарасова, ролевые игры в тренинге, деловые игры в педагогике и т. п.

80-е гг. − это, с одной стороны, эскалация деловой игры, когда игры стали широко использоваться в различных отраслях народного хозяйства и тиражироваться в специальной методической литературе, а с другой стороны, их профессионализация, когда стали развиваться разнообразные игровые культуры обучения руководителей.

В период экономических реформ 1980–1990-х гг. начинается использование игрового подхода для решения серьезных проблем (например, “Введение хозрасчета в конструкторско-технологических подразделениях” в Центре атомного судостроения в г. Северодвинске, “Реорганизация верфи” в Николаевске-на-Амуре).

За рубежом первые деловые игры были разработаны и проведены в 50-х гг. в США. Первые игры применялись преимущественно для обучения студентов- экономистов и будущих руководителей фирм. Первая машинная игра американской фирмы “Rand Corporation”, предназначенная для офицеров службы материально- технического обеспечения американского военно-воздушного флота, была разработана в 1955 г. И хотя она была военной, ее проблематика носила экономический характер, поскольку в игре имитировалось управление снабжением запасными частями военно-воздушных баз США, размещенных по всему миру.

На сегодняшний день практика деловых игр в мире очень популярна. Особенно активно деловые игры используются в высшем образовании, многие вузы являются новаторами в методике преподавания деловых игр. Издаются новые пособия, каталоги и справочники по деловым играм, проводятся регулярные школы и семинары. Создана Международная ассоциация по имитационному моделированию и деловым играм.

Деловые игры классифицируются по следующим признакам:

1. По функциональному значению:

* производственные (управленческие);
* исследовательские;
* учебные.

Производственные игры предназначены для имитации произ­водственных ситуаций и конкретной практической реализации ре­зультатов игры. Чаете эти игры носят характер производствен­ных совещаний, но в них обязательным элементом является выра­ботка конкретных ситуаций и возможное их решение, а также эле­мент обучения участников игры профессиональным действиям в условиях конфликта.

Исследовательские игры имитируют объект или процесс с целью точного и детального изучения его специфических особен­ностей, оценки причинно-следственных связей изучаемой пробле­мы, получения новых данных о закономерностях функционирования системы, проверки гипотез, анализа сложных систем.

Учебные игры (в учебном учреждении или на производстве) предназначены для обучения участников игры особенностям мо­делируемой системы, новым методам принятия решений, органи­зованному процессу анализа и синтеза систем, определения ква­лификации участников,, накопления опыта, приобретения навыков, для уточнения функций каяздого работника, определения его ком­петенции, коллективного обмена опытом, получения более де­тальной информации о деятельности системы (в целом или ее частей).

2. По целям обучения деловые игры бывают:

* функциональные;
* организационные;
* специальные.

Функциональные деловые игры предназначаются для приобре­тения или совершенствования навыков в выполнении управленчес­ких функций. Например, в деловых играх может отрабатываться умение управлять производством, снабжением, качеством, сбытом, кадрами и т.д. При этом внимание может быть обращено на какую-то одну функцию или несколько. В последнем случае игра носит комплексный характер.

Организационные деловые игры разрабатываются для обуче­ния руководителей рациональной организации сложных систем и процессов. К их числу можно отнести игры по организации про­изводственных объединений, внутризаводского хозрасчета докумен­тооборота и т.д.

Специальные игры служат для подготовки руководителей к принятию решений в специфических условиях. Это - аварийные и пусковые игры; игры, связанные с отработкой поведения руко­водителей и специалистов при резком (в течение 48 часов) пере­ходе производства на новый ассортимент; игры, в которых руко­водителям предстоит значительно увеличить выпуск продукции без дополнительных капитальных вложений или реконструировать предприятие, не снижая объема производства, и другие.

3. По степени дискретности имитации производства деловые игры делятся на:

* игры с детализированной имитацией производства;
* игры с укрупненной имитаций производства.

В играх первого типа моделируется ход производства и воспроизводится деловая обстановка через корот­кие отрезки времени (по сменам, суткам, неделям). А в играх второго типа имитируется длительное экономическое развитие предприятия с воспроизведением

результатов деятельности через 1-3 года. Кроме того, в играх первого типа может быть приме­нен реальный масштаб времени, в то время как в играх второго типа - всегда условный.

4. По широте охвата проблему

* общего назначения;
* специализированного (функционального).

В играх общего назначения все элементы игровой имитации сведены до такой методической последовательности, которая обеспечивает (иногда в упрощенном варианте) решения любой проблемы (нередко в общем, но приемлемом для практики виде).

Специализированные игры рассматривают частную проблему с конкретизацией и точным описанием специфических ее особен­ностей.

5. По профилю изучаемого предмета:

* экономические}
* технологические;
* управленческие;
* технико-организационные;
* нормативно-технические;
* дидактические.

6. По степени реальности игровых моделей:

* конкретные (практические);
* абстрактные (теоретические).

Конкретные игры решают точно обозначенные проблемы или проблемы, близкие к конкретной ситуации (с частичным учетом ограничений, примитивной схемой системы).

Абстрактные игры предназначены для проверки степени достоверности гипотетической модели о закономерности функциониро­вания систем, приобретения навыков использования методов научного познания мира и т.д.

1.3 Психолого- педагогические принципы деловой игры

Одной из приоритетных задач современной школы является создание необходимых и полноценных условий для личностного развития каждого ребёнка, формирование активной позиции каждого учащегося в учебном процессе. Поэтому использование активных форм обучения, например, деловой игры, является основой развития познавательной компетентности школьника. Активные познавательные способности формируются и развиваются в процессе познавательной деятельности. Когда учащийся не просто слушатель, а активный участник в познавательном процессе, своим трудом добывает знания. Эти знания более прочные.

Именно форма активного обучения — это первая искорка, зажигающая факел любознательности. Учитель отказывается от авторитарного характера обучения в пользу демократического поисково-творческого. В качестве основных неоспоримых достоинств выступают: высокая степень самостоятельности, инициативности, развитие социальных навыков, сформированность умения добывать знания, развитие творческих способностей. Чувство свободы выбора делает обучение сознательным, продуктивным и более результативным.

Эффективность использования деловой игры как развивающего активного метода во многом обусловлена позицией учителя, его направленностью на создание личностно-ориентированного педагогического пространства, демократическим стилем обучения, диалоговыми формами взаимодействия с детьми, знание реальных возможностей учащихся. А также следует отметить необходимость системности в использовании активных форм, постепенного увеличения степени детской самостоятельности в учебно-познавательной деятельности уменьшении различных видов учительской помощи.

Для продуктивной деятельности школьника, безусловно, требуется:

1. Сформированность ряда коммуникативных умений.

2. Развитие мышления учащихся.

3. Опыт оценочной деятельности.

Существует несколько принципов организации деловой игры:

* принцип имитационного моделирования конкретных условий. Моделирование реальных условий деятельности человека во всем многообразии служебных, социальных и личностных связей является основой методов активного обучения;
* принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности. Реализация этого принципа является необходимым условием учебной игры, поскольку несет в себе обучающие функции;
* принцип совместной деятельности. В деловой игре этот принцип требует реализации посредством вовлечения в познавательную деятельность нескольких участников. Он требует от разработчика выбора и характеристики ролей, определения их полномочий, интересов и средств деятельности. При этом выявляются и моделируются наиболее характерные виды профессионального взаимодействия лиц;
* принцип диалогического общения. В этом принципе заложено необходимое условие достижения учебных целей. Только диалог, дискуссия с максимальным участием всех играющих способна породить поистине творческую работу. Всестороннее коллективное обсуждение учебного материала обучающимися позволяет добиться комплексного представления ими профессионально значимых процессов и деятельности;
* принцип двуплановости. Принцип двуплановости отражает процесс развития реальных личностных характеристик специалиста в «мнимых», игровых условиях. Разработчик ставит перед обучающимся двоякого рода цели, отражающие реальный и игровой контексты в учебной деятельности.
* принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса её развертывания в игровой деятельности.

Что даёт деловая игра её участникам?

1. Игра дает свободу деятельности;
2. Дает перерыв в повседневности, с ее утилитаризмом, с ее монотонностью, с ее жесткой детерминацией образа жизни. Игра — это неординарность.
3. Выход в другое состояние души. Подчиняясь правилам игры, человек свободен от всяческих сословных, меркантильных и прочих условностей. Игра снимает то жесткое напряжение, в котором пребывает подросток в своей реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил;
4. Игра дает порядок. Система правил в игре абсолютна и несомненна. Невозможно нарушать правила и быть в игре. Это качество порядок, очень ценно сейчас в нашем нестабильном, беспорядочном мире;
5. Создает гармонию. Формирует стремление к совершенству. Игра имеет тенденцию становиться прекрасной. Хотя в игре существует элемент неопределенности, противоречия в игре стремятся к разрешению;
6. Игра дает увлеченность. В игре нет частичной выгоды. Она интенсивно вовлекает всего человека, активизирует его способности.
7. Дает возможность создать и сплотить коллектив. Привлекательность игры столь велика и игровой контакт людей друг с другом столь полон и глубок, что игровые содружества обнаруживают способность сохраняться и после окончания игры, вне ее рамок.

Деловая игра как форма деятельности в условных ситуациях направлена на воссоздание и усвоение общественного и социального опыта, она позволяет осваивать социально-значимые способности личности.

К социально-значимым способностям (социально-коммуникативным) относятся:

* Способность сотрудничества и взаимодействия;
* Психологическая совместимость как способность адаптации к различным темпераментам и характерам;
* Умение работать в составе малой группы;
* Умение пользоваться различными средствами коммуникации, компьютером;
* Способность эффективно разрешать конфликты;
* Способность устанавливать долговременные горизонтальные и вертикальные связи;
* Умение эффективно обучать в своей профессиональной области и т.д.

Использование деловой игры в ходе учебных занятий позволяет:

1. Преодолевать традиционные подходы в преподавании дисциплин общественного блока;
2. Овладеть социально-коммуникативными способностями;
3. Формировать чувства коллективной ответственности за подготовку и уровень знаний каждого ученика;
4. Освоить определенные умения, навыки, качества, которые не могут быть отработаны иными методами обучения.

Деловую игру следует выбирать для реализации следующих педагогических задач:

* приобретение учащимися как предметно-профессионального, так и социального опыта, в том числе принятия индивидуальных и совместных решений;
* развитие профессионального, теоретического и практического мышления;
* создание познавательной мотивации как условия появления профессиональной мотивации.

Деловую игру можно проводить перед учебными занятиями, после прочтения тематического цикла или же осуществлять организацию всего учебного процесса на основе сквозной деловой игры.

В первом случае деловая игра опирается только на личный опыт играющих и должна обнаружить проблемы в знаниях, восполнение которых будет происходить в процессе обучения по данному разделу, что вызовет к ним дополнительный интерес.

Во втором случае деловая игра опирается на знания, полученные в процессе уроков. Эти знания не только закрепляются в игре, но и приобретут качественно новую форму "существования", поскольку войдут в структуру опыта регуляции познавательной, профессиональной деятельности.

2 Экономическая игра как средство познания рыночной экономики

2.1 Принципы построения и проведения деловых игр

Перед тем, как создать деловую игру, необходимо определить цели, критерии оценки, которые заложены в игру, организатору необходимо знать, какие именно ситуации будут воспроизводиться в игре, решить какими средствами будут реализовываться все элементы модели системы: объект управления, управляющая система (игровой комплекс) , обратная связь (система оценивания деятельности участников игры), управляющие и возмущающие воздействия (структура деловой игры). Нужно определить, какими техническими решениями будут обеспечены все характеристические признаки деловой игры.

Следует подумать, что должно быть сделано, чтобы обеспечить или сделать возможным внедрение данной деловой игры на уроках.

Исходя из этого, можно выделить следующие этапы в конструировании деловой игры:

* разработка замысла деловой игры;
* выбор и обоснование объекта игрового моделирования;
* разработка структур деловой игры и игрового комплекса;
* разработка системы оценивания деятельности участников игры;
* разработка технического обеспечения, методической документации и методики проведения игры;
* определение критериев оценки эффективности деловой игры.

Основные принципы построения и проведения деловых игр:

1. Наглядность и простота модели деловой игры. Управленческая имитационная игра должна быть по возможности простой по сравнению с реальной деятельностью.

При построении деловой игры не следует стремиться отразить в ней все функции и процедуры управления реальной хозяйственной деятельности. Необходимо отобрать наиболее существенные, которые определяют содержание и характер функционирования того или иного объекта, деятельность которого имитируется деловой игрой. Аналогичный подход должен быть и в отношении структуры моделируемого объекта. Количество подразделений в нем должна быть сведена к минимуму. Это существенно упростит информационные связи по управлению подразделениями, станет предпосылкой успешного проведения игровых экспериментов. При этом очень важно зафиксировать все допущенные в деловой игре упрощения по отношению к реальной действительности. Это позволит в дальнейшем усложнять игру с знанием дела, включать и проверять новые положения и гипотезы.

Конечно, нельзя допускать и излишнего упрощения деловой игры. По своей конструкции, составу участников, информационно- технической базе и т. д. Она должна как можно более полно отразить суть и характер функционирования имитируемого с ее помощью объекта.

2. Автономность тем и фрагментов деловой игры. Этот принцип требует определенной гибкости структуры игры, для того чтобы отдельные ее части могли разыгрываться относительно самостоятельно. Темы и фрагменты деловой должны иметь завершенность и относительно самостоятельных информационных входов и выходов. Автономность тем и даже фрагментов игры позволяет "настраивать" игру для конкретного состава ее участников. Конечно, в этом случае игра теряет свою целостность и завершенность, но приобретает других полезных качеств.

Особый смысл соблюдения требования автономности тем и фрагментов деловой игры приобретается при конструировании и проведении учебных игр, которые становятся основным способом изучения той или иной учебной дисциплины. Здесь возможность рационального построения учебного курса и неоднократного проигрывания отдельных тем приобретает большое значение, хотя это требует разработки нескольких вариантов информационного обеспечения игры.

3. Возможность дальнейшего совершенствования развития модели деловой игры. Этот принцип иногда формулируют как "открытость игровой модели", когда она становится как бы отдельным блоком, может входить в дальнейшие более сложные конструкции деловых игр. Такое требование обусловлено тем, что, как показывает опыт, разработка серьезной деловой игры требует значительных затрат труда и средств. Использование предыдущих разработок по созданию деловых игр облегчает конструирование новых. "Открытые игровые модели" создают реальные возможности для формирования деловых игр с минимальными затратами труда, времени и ресурсов.

4. Рациональное сочетание в игровом эксперименте игровой деятельности и реальной деятельности по поводу игры. В общем виде деловая игра создается в такой последовательности:

* формулировка цели проведения игры;
* формирование деятельности по поводу игры;
* конструирование игровой деятельности.

Целью проведения деловых игр является изучение процессов функционирования различных организационно-экономических систем (участка, цеха, предприятия, научно-исследовательской, проектной организаций и т. Д.). Реализация этой цели обеспечивается в процессе проведения игры, то есть в процессе принятия решений, вызванных изменениями игровых обстоятельств. Сама же игра является своеобразным полигоном, основой для реальной деятельности. Конечно, учебные игры могут проводиться и просто для тренировки участников, выработки у них определенных навыков участия в игре в той или иной роли. Но реальные деловые игры предназначены для анализа и определения путей и способов совершенствования управления определенной организационно-экономической системой, для разработки оптимальных решений в сформулированной конкретной обстановке. Эта цель достигается именно в процессе проведения игры.

5. Максимальное освобождение участников деловой игры, особенно игроков, от рутинных игровых процедур. Это необходимо для повышения эффективности деловой игры, поскольку участники и организаторы игры получают больше возможностей для анализа проблем, которые рассматриваются в игре.

Наибольшие возможности для ускорения выполнения рутинных игровых процедур предоставляет дистанционное общение участников игры с помощью применения компьютерной техники и соответствующего программного обеспечения.

6. Максимальное использование готовых разработок (в том числе программы для применения компьютерной техники при соответствующей конструкции игры, экономико- математических моделей, массивов информации, организационно-нормативных документов пр.). Возможность использования готовых проектных решений, программы, информационных массивов, банков данных, форм документов, положений, инструкций и других материалов сокращает время и затраты на проведение деловой игры.

Успешное проведение деловой игры достигается в том случае, когда в подготовленных к игре материалах содержится хорошо продуманная и тщательно отработана методика сбора, систематизации и обработки игровой и экспертной информации. Это требование относится ко всем видам игр (научных, исследовательских, игр для принятия решений).

7. Нацеленность всех элементов игры на решение сформулированной в условиях игры проблемы. Проведение деловой игры не является самоцелью. Любая деловая игра призвана оказать помощь в решении определенной проблемы, исследовании определенной производственной ситуации, принятии решения, усвоении определенного учебного курса или группы дисциплин.

Конечно, полученные в игровом эксперименте положения и выводы не могут быть безапелляционно рекомендованы для практического использования. Проверка предположений и гипотез в игровом эксперименте не является бесспорным доказательством их правомерности для реальной действительности, но она позволяет ограничить множество предложений и гипотез или выдвинуть другие.

2.2. Методика проведения деловых экономических игр

Деловая игра представляет собой часть педагогической системы через имитационное моделирование или групповое действие по выборке управленческих решений.

Конструирование деловой игры – безусловно творческий акт и требует соответствующей методики проведения деловых игр. Наличие такой методики позволяет избавить преподавателей от ненужных затрат времени и даст возможность теоретически подойти к ДИ.

Основой разработки деловых игр является создание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет структуру ДИ.

Порядок проведения деловой игры:

1. Введение;
2. Теоретические основы изучаемой проблемы;
3. Постановка цели;
4. Определение ролевых функций;
5. Выдача исходной информации к деловой игре;
6. Определение задания для каждой малой группы;
7. Сценарий;
8. Определение правил игры и системы оценки;
9. Вхождение в ролевые функции. Проведение игры, расчеты, принятие решения;
10. Подведение итогов.

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности, объекта имитации. Игровая модель является способом описания работы участников с имитационной моделью.

Игровые цели необходимы для мотивации к игре, создания соответствующего эмоционального фонда.

Деловые игры представляют собой многостороннюю концепцию обучения школьников экономическим знаниям, это сочетание элементов:

* лекций;
* практических занятий и бизнес- игры с целью углубленного понимания и усвоение изучаемого курса.

Педагогические цели включают в себя:

* закрепление системы знаний;
* выработка системы умений;
* принятие коллективных решений;
* развитие коммуникативных умений;
* порождение творческого мышления;
* выработка установки на практическое использование умений, приобретенных в деловой игре.

Бизнес – игра имитирует рыночную ситуацию, которая вынуждает участников вновь и вновь принимать решения. Таким образом, они непосредственно и активно вступают в дискуссию, самостоятельно работают для достижения общей цели в ходе игры овладевают существом производственного процесса и проблемами предпринимательства.

Учитель берет на себя роль инструктора.

Его задачи:

* постепенно, небольшими шагами, донести основные элементы экономического учения;
* дать возможность группам участников самостоятельно предпринимать некоторые действия и вырабатывать некоторые решения;
* помочь участникам в осмыслении некоторых решений и их последовательность.

Участники ДИ должны:

* изучить основные проблемы организации торговли;
* научиться связывать теоретическое осмысление положения дел с практическими действиями;
* почувствовать взаимность производственных проблем, выделить влияние частных решений на различные сферы предприятий;
* самостоятельно решать проблемы согласования и координации;
* уяснить значение отдельных служб, их роль и функции;
* принимать быстрые решения;
* научиться эффективно работать на своей фирме.

Для проведения ДИ необходимо иметь техническое обеспечение:

* ПК;
* калькулятор;
* письменные принадлежности;
* карточки и фломастеры;
* проектор;
* доска, мел.

Рабочую аудиторию целесообразно разделить на отдельные рабочие зоны.

Учитель в процессе деловой игры может добавлять или изменять информацию, оказывать влияние на принимаемые решения. Поэтому в ходе проведения бизнес-игры можно гибко приспосабливаться к разным учебным группам по их уровню подготовки.

В ходе деловой игры выясняются комбинации последствий различных правовых и рыночных действий.

Преподаватель может различные элементы игры сориентировать на конкретное предприятие, представить или выстроить их в другой последовательности. Бизнес – игра подходит для подготовки к экзаменам как практическое обучение.

2.3 Использование деловых экономических игр в практике современной школы

Опытно-экспериментальная работа проводилась на базе школы №31 станицы Старомышастовской. На этапе констатирующего эксперимента проводился опрос, беседы, анкетирование, интервью, тестирование учащихся, учителей, позволяющие выявить уровень состояния преподавания экономики. Было посещено более 10 уроков экономики и 5 внеклассных мероприятий в общеобразовательных учреждениях разных типов. Главным направлением в построении программы опытно-экспериментальной работы было:

* анализ школьной документации планы работы школ и классных руководителей, протоколы педсоветов, планы родительских собраний и т.п.);
* анкетирование учителей, позволяющее выявить их отношение к изучению экономики, роли игры в формировании таких качеств личности, как трудолюбие, коллективизм, предприимчивость, инициативность, расчетливость, организованность и деловитость;
* опросы и беседы со старшеклассниками с целью изучения их отношения к экономическим играм;
* посещения и анализ уроков, внеурочных занятий, в том числе деловых игр по экономике;
* наблюдение с целью приобретения информации о развитии соответствующих умений и навыков, нравственной экономической культуры в процессе проведения уроков с использованием деловых игр;
* тестирование для получения материала об экономической грамотности учащихся, умении анализировать, считать, сравнивать, сопоставлять;
* анализ влияния игровой деятельности на эффективность экономического образования школьников.

В ходе исследования мы выяснили, что в школе имеются комплексные планы экономического образования учащихся, которые включают в себя как работу с педагогами, так и с учащимися и их родителями; в протоколах педагогических советов есть вопросы и решения, связанные с различными направлениями системы экономического образования школьников.

О готовности педагогов к осуществлению экономического образования школьников свидетельствуют результаты анкетирования. Ответы на вопрос: «Как вы оцениваете свою экономическую подготовку?» - показали, что знания по экономическому образованию незначительны. Это, на наш взгляд, тревожный факт, который свидетельствует о том, что в школах необходимо усилить экономическую подготовку учащихся. Есть основания утверждать, что внедрение таких педагогических технологий, как деловая игра, позволит ликвидировать эту проблему.

Внедрение в практику игровых методик напрямую связано с рядом общих социокультурных процессов, направленных на поиск новых форм социальной организованности и культуры взаимоотношений между учителем и учащимися.

Необходимость повышение уровня культуры общения учащихся в дидактическом процессе диктуется необходимостью повышения познавательной активности школьников, стимулирования их интереса к изучаемым предметам.

В игре у ребёнка закладывается способность оперировать образами действительности, что, в свою очередь, создаёт основу для дальнейшего перехода к сложным формам творческой деятельности. Кроме того, развитие воображения важно само по себе, ведь без него невозможна никакая, даже самая простая человеческая деятельность.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Механизмы, средства и способы экономического образования школьников разнообразны. Однако наиболее эффективным средством является игра. Игровая деятельность, особенно деловые игры, помогает ориентироваться в сложных ситуациях сегодняшнего времени и способствует повышению эффективности преподавания экономики, познанию экономических понятий, категорий, процессов и явлений, расширяет возможности школы в формировании духовной основы личности.

В процессе деловых экономических игр старшеклассник раскрывает себя как личность: обнаруживает свои стремления, интересы, особенности характера, отношение к окружающим, т.е. ученик выступает как формирующаяся личность. Деловые игры обеспечивают воспитание нравственных и деловых качеств, проявляющихся в экономической деятельности: предприимчивости, инициативности, ответственности, стремление к личному успеху. Иными словами, решается одна из важнейших проблем педагогики - личностная направленность обучения.

Использование деловых игр в экономическом образовании помогает педагогам активизировать учебный процесс и позволяет подготовить учащихся к реальной жизни. Дальнейшая разработка арсенала деловых игр будет способствовать совершенствованию процесса экономического образования школьников в рыночных условиях.

Успешность использования деловой игры в обучении во многом зависит от отношения руководителей, преподавателей и учащихся школ к активизации учебного процесса. Только комплексное решение этого вопроса дает заметный эффект

Исследование позволило выявить возможности, которые открываются перед педагогами, проводящими экономические игры:

* накопление нового методического опыта;
* более объективная оценка своих возможностей, изменение методики преподавания, повышение ее эффективности;
* учета возрастных и индивидуальных особенностей школьников.

Опыт убеждает, что оптимальным является такое преподавание экономических дисциплин, когда при изучении каждой темы используется одна или несколько деловых игр, в том числе с применением компьютеров.

Одна из фундаментальных черт российского общества - острый интерес к перспективе, способность думать о будущем, готовность действовать с учетом глобальных явлений, проблем и тенденций. Грядущая эпоха вне всяких сомнений, будет несоизмеримо более сложной, чем все предшествующие исторические периоды. И чем раньше человек приобщится к многогранной "взрослой жизни", тем глубже он познает и научится управлять тончайшими механизмами микроэкономического фундамента государства, тем ярче и интенсивнее будет его личная жизнь, тем больший вклад внесет он в благородное дело цивилизованного развития общества.

Перспективы исследования мы видим в создании целостной системы использования игровой деятельности в преподавании экономики с первого по одиннадцатый класс, изучении специфики применения деловых игр в практике сельских малокомплектных школ, дальнейшей разработке достоверных критериев их эффективности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: кн. для учителя. М.: Просвещение, 2001. 126 с.
2. Атаманова Р.И. Деловая игра: сущность, методика конструирования и проведения: Учеб. пособие. М.: Высшая школа, 2004. 132 с.
3. Бабанский К.С. Методические основы оптимизации учебно-воспитательного процесса. М.: Педагогика, 1995. 435 с.
4. Бабанский Ю.К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе. М.: Просвещение. 1985. 256 с.
5. Байкова Л. А., Гребенкина Л. К., Еремкина О. В. Методика воспитательной работы. М.: ИНФРА-М, 2002. 435 с.
6. Букатов В.М. Я иду на урок: Хрестоматия игровых приемов обучения: книга для учителя. М.: Первое сентября, 2002. 187 с.
7. Букичева О. Дидактические игры и дети //Учитель. 2006. №6. 62 с.
8. Вербицкий А.В. Деловые игры как метод активного обучения. М.: Современная высшая школа, 1982. 129 с.
9. Геронимус Ю.В. Игра, модель, экономика: Учеб. пособие. М.: Знание., 1989. 88 с.
10. Гин А.А. Приемы педагогической техники. Харьковская гуманитарно-педагогическая академия, г. Харьков, Украина, 2009. 23 стр.
11. Ерошенков И.Н. Культурно-воспитательная деятельность среди детей и подростков. М.: Гуманитарно-издательский центр Владос, 2004. 221 с.
12. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. М., Педагогика, 1975. 110с.
13. Занков Л.Е. Наглядности и активизация учащихся в обучении. М.: Просвещение, 1960. 164 с.
14. Ильин В.С. Проблема воспитания потребности в знаниях у школьников. Ростов на Дону, 1971. 86 с.
15. Кукушин В.С. Теория и методика обучения. Ростов на Дону: Феникс, 2005. 476 с.
16. Манвелов О.Н. Манвелов С.Г. Основы конструирования урока. Армавир, 1993. 96 с.
17. Минскин Е.М. «От игры к знаниям»: пособие для учителей. М.: Просвещение, 1982г. 145 с.
18. Никитин Б. П. Развивающие игры. М.: Педагогика, 2000. 367 с.
19. Николенко Л.А. «Игры в педагогическом процессе. Методические рекомендации». Псков, 1997г. 134 с.
20. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. М.: НИИ школьных технологий, 2006. 816 с.
21. Сиденко А. Игровой подход в обучении. 2000. С. 134.
22. Смирнов В.И. Общая педагогика. Учебное пособие. М.: Логос, 2002. 304 с.
23. Телеева Е.В., Залесова Н.В. Педагогические технологии. Учебное пособие. Шадринск, 2007. 90с.Щукина Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. М.: Просвещение, 1987. 194 с.
24. Фридман Л.Н. Наглядность и моделирование в обучении. М.: Просвещение, 1984. 122 с.
25. Шибанов А.А. Трудовое обучение и воспитание в школе. М.: Просвещение, 1989. 312 с.
26. Шмаков С.А. Игра и дети. М: Знание, 1968. 64с.
27. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1997. 304 с.
28. Буланов Н.Н. Игра как средство воспитания в условиях личностно-ориентированного образования. [электронный источник] // URL: https://infourok.ru/igra-kak-sredstvo-vospitaniya-526065.html (дата обращения 05.05.2018).
29. Гайкова Э.Н. Игра как метод обучения и воспитания. [электронный источник] // URL: https://infourok.ru/doklad-po-teme-igra-kak-metod-obucheniya-i-vospitaniya-849361.html (дата обращения 06.05.2018).
30. Маленкова Л.И. Теория и методика воспитания. [электронный источник] //URL: https://studfiles.net/preview/5183100/page:33/ (дата обращения 07.05.2018).
31. Родионова О.М. Игра как средство воспитания во внеурочное время. [электронный источник] // URL: https://www.ronl.ru/kursovyye-raboty/pedagogika/302059/ (дата обращения 06.05.2018).

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Деловая игра №1 Предпринимательство (1 час)

Цель: создать психологический комфорт общения.

Задание:

* представить себя в рисунке по характеру, цели, содержанию;
* представить рисунок на суд аудитории, аргументировать замысел рисунка, способность к предпринимательской деятельности;
* высказать комплименты выступающему по принципу «Здесь и сейчас»;
* обеспечить искренность позиции;
* основываться на фактах поведения.

Содержание: слушатель анализирует собственное Я, сопоставляет отношение своих сокурсников, формирует задачи по совершенствованию себя как специалиста, предпринимателя.

Заключение преподавателя.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Деловая игра № 2 (1 час).

Обсуждение производственных ситуаций

*Ситуация 1*.

Вечером в офис фирмы врываются люди в масках. Открыто похищают имеющуюся небольшую сумму и с использованием угроз и силы требуют у гл. бухгалтера выдачи коммерческой тайны. Применяется насилие, бухгалтер рассказывает всю экономическую ситуацию на предприятии. Бандиты уходят. Узнав о происшествии, руководитель фирмы увольняет гл. бухгалтера. Правомерны ли его действия?

(Дополнительная информация: оказывается, это проверка специалистов фирмы, организованная самим руководителем).

Обсудить ситуацию. Каковы возможные варианты поведения в коллективе.

*Ситуация 2.*

Новый председатель департамента ориентирован на преимущественный импорт продуктов питания. Каковы угрозы для потребителей, сельчан, отечественных товаропроизводителей, социальной сферы села?

Обсудить возможные варианты. Определит пути повышения производственной безопасности.

*Ситуация 3.*

Уровень жизни городского и сельского населения различный. По каким показателям можно его определить?

Каковы пути повышения уровня жизни на селе и в городе?

*Ситуация 4.*

Сформировать потребности человека. Определить их рейтинг. Каковы пути обеспечения потребностей людей?

*Ситуация 5.*

Ухудшается криминогенная обстановка как в городе, так и на селе. Задача:

Выделить экономические, социальные и правовые причины преступлений.

Почему преступлений на 1-го человека больше в городе, чем на селе?

Разработать основные пути снижения преступности.

Выделить основные направления по снижению экономических преступлений.

*Ситуация 6.*

За последние 10 лет увеличилась доля теневой экономики.

Вопросы:

Каковы причины увеличения теневой экономики?

Кто являются главными действующими лицами в теневом бизнесе?

Какие подгруппы в теневом бизнесе?

Разработать пути снижения теневых явлений?

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Деловая игра №3 (1 час).

Интеллектуальная игра «Викторина» по теме «Совокупность спроса и предложения»:

Правила игры:

1. В викторине участвуют все учащиеся;
2. Каждый вопрос викторины зачитывается 1-2 раза;
3. Время на обдумывание – 10 сек.;
4. Отвечает тот, кто первым поднял руку;
5. За каждый правильный ответ дается жетон, соответствующий 1баллу;
6. При неправильном ответе право отвечать передается тому, кто первым среагировал на ошибку отвечающего;
7. По окончании викторины подсчитывается количество жетонов, набранных каждым участником, выявляется победитель, который получает оценку «отлично»; остальным участникам оценки выставляются в соответствии с количеством набранных жетонов.

Вопросы викторины

1. Как называется мера изменения величины спроса при изменении цены? (эластичность)

2. В какой зависимости находятся цена товара и спрос на него? (в обратной)

3. При снижении налога на бизнес как изменится предложение товаров: возрастет или снизится? (возрастет)

4. Минимальная цена, по которой продавцы согласны продать данное количество товара, называется...(ценой предложения)

5. Как изменится совокупный спрос при увеличении цены на товар? (уменьшится)

6. Каким называют предложение: эластичным или неэластичным, если изменение цены товара привело к значительному изменению его предложения? (эластичным)

7. При повышении доходов потребительский спрос на товары невысокого качества: повышается или понижается? (понижается)

8. Как называется цена, по которой продавцы еще согласны продавать свой товар, а покупатели уже готовы купить предложенное его количество? (равновесная цена)

9. В какую сторону сместится кривая спроса на товар, если у покупателей этого товара возросли доходы? (вправо)

10. Как называются товары, использующиеся в паре, и при росте цены на один из них спрос падает и на второй? (товары-заменители)

11. Принцип, выражающий прямую зависимость между ценой товара и величиной покупательского спроса на него (при прочих равных условиях)? (закон предложения)

12. Величина спроса зависит только от цены товара или и от других факторов? (только от цены)

13. Изменение величины спроса или функции спроса можно проследить, перемещаясь вдоль кривой спроса? (величины спроса).

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Анкетирование на предмет значимости деловых игр в экономическом образовании.

1. Класс

;

2. Имя

;

3. Возраст

;

4. Преподаётся ли в Вашей школе дисциплина «экономика»?

;

5. Что, на Ваш взгляд, изучает наука экономика?

;

6. Испытываете ли Вы недостаток в экономических знаниях?

;

7. Как Вы представляете себе ближайшее будущее? Есть ли у Вас профессиональный план?

;

8. Оцените свой уровень понимания предмета по 5-и бальной шкале

;

9. Считаете ли Вы себя финансово грамотным человеком? Дайте оценку своим знаниям и навыкам

;

10. Ведете ли Вы учет своих личных денежных средств?

;

11. Как Вы считаете, необходимо ли изучение основ финансовой грамотности в школе, лицее?

;

12. В какой форме проходят уроки экономики (лекции, семинары, практические занятия и т.д)?

;

13. Использует ли учитель на уроках какие- либо методические материалы (презентация, тестирование, карточки с заданиями, деловая игра)?

;

14. Оцени значимость для Вас предмета «экономика» по 5-и бальной шкале

;

15. Слышали ли Вы про такую форму проведения урока как «деловая игра»?

;

16. Использовал ли Ваш учитель деловые игры при проведении уроков экономики в школе?

;

17. На Ваш взгляд, может ли помочь игра в проведении занятия и усвоении учениками новой темы?

;

18. В какой форме Вам *более привычно* получать знания?

;

19. В какой форме Вам *хотелось бы* получать знания?

.



