

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования

КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. В. П. Астафьева
(КГПУ им. В. П. Астафьева)

Факультет: исторический

Выпускающая кафедра: философии, экономики и права

Челноков Сергей Дмитриевич

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

РАЗРАБОТКА И ПРИМЕНЕНИЕ ИГРЫ «БРЕЙН-РИНГ» ПО ЭКОНОМИКЕ ВО
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы: Экономическое
образование

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

и.о. зав. кафедрой философии, экономики и права:
к. ф. н., доцент Лисина Лариса Георгиевна

(дата, подпись)

Научный руководитель:
к.э.н., доцент Акулич Виктория Гиниятовна

(дата, подпись)

Студент: Челноков Сергей Дмитриевич

(дата, подпись)

Дата защиты _____

Оценка _____

(прописью)

Красноярск 2025

Содержание

Введение	3
Глава 1. Интерактивные методы обучения во внеурочной деятельности в школе	7
1.1 Внеурочная деятельность: сущность и задачи	12
1.2 Интерактивные методы обучения в экономическом образовании	17
1.3 Применение игры «Брейн-ринг» во внеурочной деятельности	21
Глава 2. Практическая работа по применению игры «Брейн-ринг» в средней школе	30
2.1 Разработка игры Брейн-ринг по разделу «Налоги»	30
2.2 Методика проведения игры Брейн-ринг во внеурочном мероприятии	37
2.3 Анализ результатов проведенного внеурочного мероприятия	43
Заключение	50
Библиографический список:	53
Приложение 1	58
Приложение 2	60
Приложение 3	62
Приложение 4	64
Приложение 5	67

Введение

В современных реалиях экономика является важным элементом в жизни каждого человека. Знания в этой области дают человеку неоспоримое преимущество и умение адаптироваться в условиях, которых мы живем. Поэтому, чтобы человек был успешен, желательно фундамент знаний по экономике начать закладывать в него как можно раньше, например в средней школе. Средняя школа – это идеальный возраст, чтобы учиться выстраивать логические цепочки, принимать обоснованные решения, одним словом- критически мыслить. Данный тезис подтверждается работами Л.С.Выготского, который подчеркивал важность развития мышления и самостоятельности именно в подростковом возрасте [1].

Внеурочное мероприятие является ценностным и личностно значимым для обучающихся. Метод, который отлично подойдет для изучения экономики во внеурочной деятельности, является Брейн-ринг. Брейн-ринг - соревнование двух и более команд (чем больше команд, тем интереснее игра), в ответах на вопросы по определенной теме. Каждая команда отвечает по очереди в течение заданного времени, побеждает та, которая даст больше правильных ответов. Данный метод помогает развивать у обучающихся практические навыки, такие как: работать в команде, уметь договариваться и доказывать свою непосредственную точку зрения.

Брейн-ринг развивает критическое мышление через:

- анализ информации;
- командную работу;
- креативность;
- обратную связь

Ниже рассмотрим более подробно каждый пункт.

Анализ информации дает возможность обучающимся глубоко погрузиться в тему, ведь игра требует формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза) что, по мнению Бенджамина Блума, лежит в основе успешного обучения [2].

В командной работе участники учатся работать вместе, также делиться своими точками зрения, аргументировать их и приходить к чему-то общему; поддерживать друг друга и находить решения в сложных ситуациях.

Брейн-ринг стимулирует креативность. В ходе игры развивается вариативность мышления, творческие способности, воображение и конструктивные умения. Идея использовать элементы игры и соревнования в обучении уходит корнями в работы таких педагогов, как Джон Дьюи (США) - сторонника обучения через деятельность и практический опыт [3], а также Л.С. Выготского, который отмечал важность коллективных форм работы для развития мышления и познавательной активности школьников.

С помощью обратной связи, в конце игры участники могут оценить собственную деятельность и получить обратную связь от ведущего.

Опираясь на вышесказанное, из этого вытекает, что использование игровых методов обучения позволяет сделать процесс обучения более увлекательным и интерактивным, что способствует лучшему усвоению материала. Игровые приёмы также развивают навыки критического мышления, принятия решений и общения, которые важны во внеурочной деятельности школы [4].

Актуальность темы исследования: обусловлена необходимостью повышения интереса обучающихся к предмету, развития критического мышления и практических навыков. В условиях современных образовательных стандартов использование активных методов обучения, таких как игры, становится важным инструментом для создания мотивационной и динамичной учебной среды [5]. По данным ВЦИОМ, только около 35% обучающихся средней школы проявляют устойчивый интерес к предметам экономической направленности [6].

Цель работы: разработка и апробация игры Брейн-ринг по теме «Налоги» по экономике во внеурочной деятельности в средней школе

Объект исследования: внеурочная деятельность

Предмет исследования: разработка и применение игры Брейн-ринг во внеурочной деятельности.

Из поставленной цели вытекают следующие задачи исследования:

1. Изучить интерактивные методы обучения во внеурочной деятельности в школе.

2. Проанализировать содержание и задачи внеурочной деятельности.

3. Разработать Брейн-ринг по разделу «Налоги».

4. Провести игру Брейн-ринг «Налоги».

5. Провести анализ результатов.

Чтобы достигнуть поставленные задачи и цель в работе были использованы следующие методы исследования: анализ литературы, анкетирование, тестирование, экспериментальное исследование, наблюдение [7].

Практическая ценность данного исследования заключается в нескольких ключевых аспектах: формирование навыков командной работы и коммуникации; развитие критического мышления; повышении мотивации у обучающихся [8].

Экспериментальной базой стала муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя школа №155 имени Героя Советского Союза Мартынова Д. Д.».

Структура работы: работа состоит из 2 глав, введения, заключения, списка литературы и приложения.

В первой главе рассматривается теоретическая основа использования интерактивных методов обучения во внеурочной деятельности школы, раскрывается сущность и задачи внеурочной деятельности, анализируются особенности применения интерактивных методов, а также обосновывается целесообразность использования игры «Брейн-ринг» во внеурочной деятельности.

Во второй главе представлен практический опыт разработки и проведения игры «Брейн-ринг» по теме «Налоги» в средней школе, подробно описываются этапы подготовки, организация и реализация данного мероприятия, а также проводится анализ результатов и эффективности использования данного метода на практике.

В заключении работы сформированы основные выводы и рекомендации по дальнейшему развитию и использованию интерактивных методов, в частности

игры «Брейн-ринг», во внеурочной деятельности для повышения интереса и мотивации обучающихся к изучению экономических дисциплин.

Библиографический список включает в себя все источники, используемые при проведении исследования по заданной тематике.

Приложения содержат материалы, разработанные в ходе исследования (технологическая карта, анкета, входная и выходная диагностика, таблицы и диаграмма).

Примечание:

1. Выготский Л.С. Педагогическая психология - М.: Педагогика-Пресс, 1999. С.276.
2. Блум Б. Таксономия образовательных целей. Цели в области познания / Пер. с англ. - М.: Педагогика, 1986. С. 48.
3. Дьюи Дж. Демократия и образование / Пер. с англ. - М.: Педагогика, 2000. С. 103.
4. Кудрявцева И. В. Игровые технологии как средство формирования познавательной активности обучающихся // Молодой ученый. 2021. № 4. С. 112.
5. Левин В. А. Внеурочная деятельность школьников: теория и практика. - М.: Просвещение, 2020. С. 117.
6. Обердерфер Д.Я. Финансовая грамотность детей как основа формирования финансовой грамотности // Аллея науки. 2022. Т. 1, № 9. С 204.
7. Громыко Ю. В. Давыдов - основатель деятельностной практики образования // Психологическая наука и образование. 2020. Т. 25, № 5. С 83.
8. Эльконин Д.Б. Детская психология: учебник для студентов высших учебных заведений. - 4-е изд. - М.: Академия, 2007. С 197.

Глава 1. Интерактивные методы обучения во внеурочной деятельности в школе

В современном образовании особое внимание уделяется не только урочной, но и внеурочной деятельности, которая играет важную роль во всестороннем развитии личности обучающегося. Внеурочная деятельность предоставляет больше свободы в выборе форм и методов работы, а значит - больше возможностей для внедрения интерактивных методов обучения. В настоящий момент в педагогической науке сформировалось понятие «интерактивное обучение», оно понимается как:

- «обучение, построенное на взаимодействии учащегося с учебным окружением, учебной средой, которая служит областью осваиваемого опыта»;
- «обучение, которое основано на психологии человеческих взаимоотношений и взаимодействий»;
- «обучение, понимаемое как совместный процесс познания, где знание добывается в совместной деятельности через диалог, полилог обучающихся между собой и учителем»;
- «обучение, основанное «на прямом взаимодействии обучающихся (обучаемых) с учебным окружением. Учебное окружение, или учебная среда, выступает как реальность, в которой участники находят для себя область осваиваемого опыта. Опыт обучающегося служит центральным источником учебного познания» [1].

Таким образом, интерактивное обучение – это способ познания, осуществляемый в формах совместной деятельности обучающихся: все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия участников и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем. При интерактивном обучении осуществляется постоянная смена режимов деятельности: игр, дискуссий, работы в малых группах, теоретических блоков (минилекций). Такое

обучение предполагает отличную от привычной логики образовательного процесса: не от теории к практике, а от формирования нового опыта к его теоретическому осмыслению через применение. Опыт и знания участников образовательного процесса служат источником их взаимообучения и взаимообогащения. Обучающиеся берут на себя часть функций преподавателя, что повышает мотивацию и продуктивность обучения. Интерактивная модель наиболее эффективна в дополнительном профессиональном образовании, в неформальном образовании взрослых, поскольку данная категория обучающихся имеет большой жизненный и профессиональный опыт.

Особенности применения интерактивных методов во внеурочной деятельности

Внеурочная деятельность предоставляет благоприятные условия для применения интерактивных методов, поскольку:

- не ограничена жесткой учебной программой;
- позволяет учитывать интересы и потребности учащихся;
- ориентирована на развитие универсальных учебных действий, коммуникативных и личностных качеств;
- создает условия для формирования ключевых компетенций XXI века: креативности, критического мышления, умения работать в команде.

Кроме того, внеурочная среда обычно менее формальна, что делает учащихся более открытыми к взаимодействию и совместному поиску решений.

При интерактивном обучении педагог выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации, центральное место в его деятельности занимает не отдельный обучающийся как индивид, а группа, которая стимулирует и активизируют друг друга. По мнению Б.Ц. Бадмаева, «при применении интерактивных методов сильнее всего действует на интеллектуальную активность дух соревнования, соперничества, состязательности, который проявляется, когда люди коллективно ищут истину. Кроме того, действует такой психологический феномен, как заражение (не подражание, а именно заражение), и любая высказанная соседом мысль способна непроизвольно вызвать собственную,

аналогичную, или близкую к высказанной, или, наоборот, вовсе противоположную» [2]. Наиболее полно эти эффекты проявляются при игровых и тренинговых формах проведения занятий.

Формы и методы интерактивного обучения можно разделить на дискуссионные: диалог, групповая дискуссия, метод «круглого стола», «мозговой штурм», кейс-метод (разбор конкретных производственных ситуаций), обсуждение видеозаписей, включая запись собственных действий, встречи с приглашенными специалистами, коллективное моделирование производственных процессов или ситуаций и др.; игровые методы: дидактические и творческие игры, в том числе деловые (управленческие); ролевые, организационно-деятельностные игры; тренинговые формы проведения занятий (коммуникативные тренинги и т. п.), которые могут включать в себя практические групповые и индивидуальные упражнения, дискуссионные и игровые методы обучения. Очень многие из названных форм и методов интерактивного обучения предполагают такую форму организации познавательной деятельности обучающихся, как работа в малых группах.

При использовании интерактивных методов обучаемый становится полноправным участником процесса восприятия, его опыт служит основным источником учебного познания. Учитель не даёт готовых знаний, но побуждает обучаемых к самостоятельному поиску.

Преимущества интерактивных методов во внеурочной деятельности:

- Повышение мотивации к обучению за счёт элементов игры, свободы выбора и эмоциональной вовлечённости.
- Формирование коммуникативных навыков и культуры общения.
- Развитие критического и креативного мышления через анализ, обсуждение и решение практических задач.
- Социализация и формирование личностных качеств - ответственности, инициативности, умения работать в группе.

- Индивидуализация обучения - возможность каждому проявить себя и раскрыть свои сильные стороны.
- Снижение учебной тревожности за счёт неформальной атмосферы и поддержки со стороны сверстников [2].

Интерактивные методы обучения - современные подходы, которые вовлекают школьников в учебную деятельность, стимулируют их активность и участие. Ниже рассмотрим более подробно некоторые интерактивные методы в школе.

Проектная деятельность. Обучающиеся объединяются в небольшие группы и решают насущные проблемы или создают конкретные продукты. Такой подход помогает закрепить знания на практике, развить навыки лидерства, творческого мышления, способности к коллективной работе.

Игры и симуляции. Обучающиеся оказываются в интерактивном мире, который способствует экспериментированию, принятию решений и освоению новых концепций. Виртуальное пространство может имитировать реальные ситуации или служить для отработки практических навыков и погружения в знания.

Групповые дискуссии и коллективная работа. Обучающиеся развивают коммуникативные навыки, делясь идеями и анализируя информацию. Этот метод способствует обмену опытом и знаниями между учащимися, а также улучшает способность выражать свои мысли и слушать других.

Виртуальные лаборатории и онлайн-ресурсы. Обучающиеся могут погружаться в исследования и эксперименты прямо из дома, благодаря доступу к интерактивным материалам через онлайн-ресурсы.

Интерактивные методы в образовательном процессе имеют большое значение, так как они помогают достичь лучших результатов в усвоении новых тем и организовать учебный процесс так, чтобы все обучающиеся в равной степени были вовлечены в изучение материала.

Рассмотрим преимущества интерактивных методов обучения:

Формируют самостоятельность. Обучающиеся получают разнообразные знания и осознают, что важно учиться добывать их из различных источников информации.

Помогают социализироваться. Обучающиеся улучшают свои коммуникативные способности, учатся аргументировать свои мысли и поддерживать диалог со сверстниками.

Развивают творческие навыки. Для достижения этой цели важное значение имеет обратная связь с аудиторией, а также стимулирование активного участия каждого обучающегося в учебном процессе со стороны учителя.

Укрепляют психику. Интерактивные методы обучения способствуют снятию напряжения и утомления, предоставляют возможность плавно переходить от одной темы к другой и адаптируются под эмоциональное состояние каждого обучающегося.

Просто в усвоении. Благодаря удобной форме представления учебного материала его можно освоить даже без посторонней помощи.

Подытоживая вышесказанное, можно сказать, что интерактивные методы обучения способствуют углублённому освоению учебного материала и его применению в жизни.

В условиях современного образования, ориентированного на развитие ключевых компетенций обучающихся, особое внимание уделяется интерактивным методам обучения. В соответствии с Федеральными государственными образовательными стандартами (ФГОС), обучение должно быть направлено не только на передачу знаний, но и на формирование умений и навыков, необходимых для успешной социализации и профессиональной деятельности.

Интерактивные методы обучения способствуют активизации познавательной деятельности обучающихся. В отличие от традиционных лекционных форм, где учитель является единственным источником информации, интерактивные методы предполагают активное участие студентов в процессе обучения. Это может быть реализовано через групповые дискуссии, ролевые игры, мозговые штурмы и проектную деятельность. Такой подход соответствует

требованиям ФГОС, которые акцентируют внимание на формировании умений работать в команде и развивать критическое мышление.

Интерактивные методы позволяют учитывать индивидуальные особенности обучающихся. Применение различных форм работы (например, парная работа или работа в малых группах) дает возможность каждому обучающемуся проявить себя и внести вклад в общий процесс. Это создает условия для дифференциации обучения, что является важным аспектом ФГОС, направляющим на создание индивидуальных образовательных маршрутов.

Важным преимуществом интерактивных методов является развитие коммуникативных навыков. Интерактивные методы обучения способствуют формированию навыков устной и письменной речи, умения аргументировать свою точку зрения и вести конструктивный диалог. Эти навыки являются неотъемлемой частью компетентного подхода, который подчеркивается в ФГОС. Обучающиеся учатся не только выражать свои мысли, но и слушать и учитывать мнения других, что способствует созданию атмосферы уважения и сотрудничества.

Интерактивные методы обучения во внеурочной деятельности не только делают процесс обучения более интересным и увлекательным, но и способствуют развитию ключевых компетенций, необходимых современному человеку. Они позволяют выйти за рамки традиционного обучения, создавая условия для личностного роста, творческого самовыражения и успешной социализации обучающихся.

Таким образом, внедрение интерактивных методов во внеурочную деятельность - это эффективный педагогический инструмент, соответствующий требованиям Федерального государственного образовательного стандарта и способствующий формированию активной, ответственной, инициативной личности.

1.1 Внеурочная деятельность: сущность и задачи

Согласно ФГОС под внеурочной деятельностью следует понимать образовательную деятельность, направленную на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы (личностных, метапредметных и предметных), осуществляемую в формах, отличных от урочной [3], [4].

Согласно ФГОС ООО через внеурочную деятельность организацией, осуществляющей образовательную деятельность, реализуется основная образовательная программа (цели, задачи, планируемые результаты, содержание и организация образовательной деятельности при получении среднего общего образования). В соответствии с планом внеурочной деятельности создаются условия для получения образования всеми обучающимися [3], [4].

Во ФГОС внеурочная деятельность рассматривается как неотъемлемая часть образовательного процесса, направленная на развитие личности обучающихся, усвоение ими социального опыта, формирование универсальных учебных действий и компетенций.

Рассмотрим компетенции, формируемые во внеурочной деятельности (по ФГОС ООО № 286):

1. Личностные результаты *(Раздел II, п. 13 ФГОС)*

Внеурочная деятельность способствует формированию:

- ответственного отношения к учению, труду, природе, культуре, обществу и себе;
- гражданской идентичности, чувства патриотизма и уважения к Отечеству;
- мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;
- установок на здоровый и безопасный образ жизни;
- эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- навыков сотрудничества, коммуникации и межкультурного взаимодействия.

2. Метапредметные результаты *(Раздел II, п. 14 ФГОС)*

Внеурочная деятельность помогает формировать:

- регулятивные - умение планировать, контролировать и оценивать свои действия;

- познавательные - умение работать с информацией, анализировать, делать выводы;
- коммуникативные - умение слушать, вести диалог, работать в группе;
- навыки проектной и исследовательской деятельности;
- информационные компетенции - умение искать, анализировать и использовать информацию, в том числе с помощью цифровых технологий;
- навыки смыслового чтения и работы с текстами разных типов.

3. Социальные и гражданские компетенции

(Хоть напрямую не выделены как отдельный блок, они входят в личностные и метапредметные результаты):

- участие в жизни коллектива, школы, общества;
- развитие социальной ответственности;
- готовность к сотрудничеству;
- умение решать конфликты мирным путём.

Л. С. Выготский отмечал, что «человек воспитывает себя сам, а взрослые, воспитатели лишь создают особое воспитательное пространство, в котором у ребёнка формируется нравственное отношение к себе и окружающим» [5].

По мнению Выготского, внеурочная деятельность позволяет раскрыть внутренний потенциал ребёнка, где он делает выбор, свободно проявляет свою волю и раскрывается как личность [5], [6].

Задачи внеурочной деятельности:

- вовлечение школьников в творческую деятельность с учётом индивидуальных и возрастных особенностей;
- закрепление знаний, полученных на уроках по различным предметам;
- выявление и развитие способностей обучающихся;
- создание условий для самостоятельной организации и проведения школьниками различных мероприятий;
- создание пространства для неформального общения;

- оптимизация учебной нагрузки;
- профориентация школьников;
- формирование культуры безопасного и здорового образа жизни;
- создание условий для развития в выбранной сфере и практического применения приобретённых знаний и умений;
- развитие социальной активности обучающихся и вовлечение их в социально значимую деятельность [7].

Также стоит рассмотреть роль внеурочной деятельности в образовательном процессе:

Происходит развитие социальных навыков, это значит, что обучающиеся раскрывают свой потенциал, общаются с одноклассниками и взрослыми, находят общие интересы и учатся работать в команде.

Развитие лидерских качеств. Участие в различных мероприятиях вне учёбы помогает развивать инициативность, ответственность, способность принимать решения [8].

Развитие творческих способностей. Кружки и секции по интересам позволяют учащимся проявить свою творческую натуру, развить воображение, креативное мышление и артистические способности [9].

Улучшение учебной успеваемости. Исследования показывают, что обучающиеся, которые участвуют во внешкольных мероприятиях, имеют более высокую учебную успеваемость [10], [11].

Преодоление страха перед публичными выступлениями. Участие в мероприятиях, где необходимо выступать перед публикой, помогает учащимся преодолевать страх, развивать уверенность в себе, умение аргументировать свою позицию и умение убеждать аудиторию [12], [13].

Формирование ценностных ориентаций. Участие в социальных проектах и волонтерской деятельности помогает учащимся понять ценность помощи другим,

развивает их эмпатию, ответственность за окружающих, формирует у них понимание важности социальной справедливости и солидарности.

Поддержка здорового образа жизни. Спортивные секции и занятия физкультурой во внеурочное время способствуют укреплению здоровья обучающихся, формированию навыков здорового образа жизни, дисциплины, выносливости [7].

Повышение уровня самооценки. Успех в различных проектах и мероприятиях вне учёбы способствует повышению уровня самооценки обучающихся [8].

Обогащение культурного опыта. Участие в культурных мероприятиях, театральных постановках, выставках, концертах позволяет учащимся расширить свой культурный кругозор, познакомиться с разными видами искусства, традициями, обычаями различных народов [7].

Возможность самореализации. Внеурочная деятельность даёт учащимся возможность самореализовываться, найти своё призвание, развить свои таланты и способности, выявить свои интересы и стать более успешными и счастливыми личностями.

Содействие формированию гражданской позиции. Активное участие обучающихся в общественной и политической жизни страны, участие в дискуссиях, конкурсах, форумах помогает им формировать гражданскую позицию, понимание важности участия в жизни общества, защиты прав и свобод [13].

Укрепление дружеских отношений. Совместная деятельность во внеурочное время способствует укреплению дружеских отношений между учащимися, формированию командного духа, взаимовыручки, сотрудничества, что важно для создания благоприятной атмосферы в учебном заведении.

Повышение мотивации к обучению. Участие в интересных мероприятиях и проектах стимулирует обучающихся к обучению, помогает им видеть цель и смысл учебного процесса, развивать интерес к новым знаниям, стремление к самосовершенствованию.

Создание позитивного образа школы. Активные внешкольные мероприятия способствуют созданию позитивного образа образовательного учреждения, привлекают внимание общественности, родителей, потенциальных обучающихся, способствуют формированию репутации успешной и развивающейся школы.

Таким образом, внеурочная деятельность в средней школе является важным компонентом образовательного процесса, способствующим всестороннему развитию обучающихся. Она помогает не только углубить знания и навыки, но и формирует личность, готовую к вызовам современного мира

1.2 Интерактивные методы обучения в экономическом образовании

Интерактивные методы обучения в экономике - это организация учебного процесса, основанная на диалоговых формах взаимодействия участников образовательного процесса [14].

Экономические дисциплины характеризуются наличием теоретической и практической составляющих. Вместо традиционного решения типовых задач возможно применение таких форм проведения занятий, как кейс-метод, деловые игры, проекты, моделирование и другое. Одну комплексную задачу можно разделить на несколько составных частей таким образом, чтобы обучающиеся выполняли их в подгруппах, а для получения конечного решения объединили результаты каждой выполненной части и произвели финальные расчёты. Подобный метод по принципу «собирания пазла» позволяет мотивировать всех участников процесса, поскольку каждый несёт ответственность за получение конечного результата: если одна подгруппа не справляется со своей частью задания, под угрозу ставится успешное завершение всего проекта. Такая ситуация является максимально приближенной к практической трудовой деятельности и позволяет овладевать компетенцией «работа в команде», что является крайне важным для практико-ориентированного образования [15].

В целом, большая часть интерактивных методик ориентирована именно на освоение практических аспектов изучаемой дисциплины. При проведении

практических занятий полезным и эффективным инструментом является также использование специальных пакетов прикладных программ, когда решение комплексного задания или деловая игра реализуется с использованием компьютеров.

Интерактивные методы обучения в экономическом образовании основаны на диалоговых формах взаимодействия участников образовательного процесса. Некоторые примеры интерактивных методов рассмотрим ниже.

Деловые и ролевые игры позволяют обучающимся погружаться в реальную экономическую деятельность. Деловые игры (деловые симуляции) - это форма игровой деятельности, которая моделирует реальные бизнес-ситуации и процессы. В образовании такие игры используют для обучения профессиональным навыкам, управлению и практическому применению теоретических знаний в реальных условиях. Основная цель - создать обучающую среду, где обучающиеся могут испытать реальные ситуации и выступить в роли руководителей, менеджеров или специалистов в конкретной сфере.

Ролевые игры - это форма игровой деятельности, в которой участники принимают на себя определённые роли и взаимодействуют между собой в предполагаемом сценарии или сюжете. В контексте образования такие игры используют для моделирования различных ситуаций, ролевого взаимодействия и применения знаний на практике.

Симуляции. Инструменты позволяют моделировать различные экономические сценарии и наблюдать за последствиями своих решений в безопасной учебной среде. Симуляции по ФГОС - это одна из интерактивных форм обучения, моделирование учебной ситуации и последовательное её проигрывание с целью решения на компьютере. Симуляции помогают сделать обучение более наглядным, конкретным и увлекательным. Они также формируют навыки работы с цифровыми инструментами, развивают алгоритмическое мышление и повышают уровень цифровой грамотности.

Кейсы. Анализ реальных ситуаций, которые помогают применять теоретические знания на практике и учиться на ошибках и успехах других. Кейс-

метод является педагогическим подходом, который погружает обучающихся в реальные или смоделированные ситуации, требующие анализа, принятия решений и обоснования выбранного курса действий. Этот метод основан на идее, что наиболее эффективное обучение происходит не через пассивное восприятие информации, а через активное участие в процессе ее анализа и решения конкретных проблем. Кейс-метод предполагает детальное рассмотрение конкретных деловых, социальных или экономических случаев, зачастую взятых из реальной практики, что позволяет учащимся применять теоретические знания на практике, развивать критическое мышление, навыки коммуникации и командной работы.

Дискуссии и дебаты. Обсуждают экономические проблемы и спорные вопросы, где обучающиеся представляют разные точки зрения и аргументируют свои позиции. Дискуссия - это метод обучения, который направлен на развитие у обучающихся коммуникативных способностей и критического мышления [16]. Предполагает упорядоченный и целенаправленный обмен мнениями, направленный на согласование противоположных точек зрения и приход к общему основанию. Дискуссия представляет собой углублённое и разностороннее обсуждение определённой идеи, проблемы, ситуации или точки зрения. Дебаты - это форма организации устной публичной диалогической речи, в основе которой лежит обсуждение актуальных вопросов. В процессе дебатов сопоставляются различные (в том числе и противоположные) точки зрения, позволяющие раскрыть проблему с разных позиций. Дебаты - это явно формализованное обсуждение, построенное на основе заранее фиксированных выступлений участников-представителей двух противостоящих, соперничающих команд (групп) и опровержений. Суть дебатов - в конфликте идей, концепций, фактов, мнений.

Интерактивные методы обучения в экономике представляют собой эффективный инструмент формирования у обучающихся ключевых компетенций, необходимых в условиях современной образовательной и профессиональной среды. В отличие от традиционных форм преподавания, интерактивные

технологии ориентированы на активное участие обучающихся в образовательном процессе, развитие критического мышления, коммуникативных и аналитических навыков, умения работать в команде и принимать решения в условиях неопределённости.

Онлайн-платформы и цифровые инструменты. Предоставляют доступ к актуальной информации и ресурсам, которые могут включать интерактивные курсы, тесты, симуляции и игровые элементы. Некоторые онлайн-платформы и цифровые инструменты, которые могут использоваться в образовательном процессе в соответствии с требованиями ФГОС:

«1С: Урок». Портал с интерактивными наглядными учебными материалами, предназначенный для подготовки и проведения уроков учителями, а также для самостоятельной работы школьников [16].

«МЭО» («Мобильное электронное образование»). Онлайн-платформа с курсами для школ и колледжей, разработанная авторами ФГОС, обеспечивающая формирование функциональной грамотности и личностное развитие обучающихся [17].

«Фоксфорд». Онлайн-подготовка школьников 3–11 классов к ЕГЭ, ОГЭ и олимпиадам, а также углублённое изучение школьных предметов в группах и индивидуально [18].

«ЯКласс». Ресурс ориентирован на педагогов, обучающихся и родителей. Содержит 1,6 трлн заданий школьной программы и 1500 видеоуроков, все материалы соответствуют ФГОС [19].

«Российская электронная школа». Информационно-образовательная среда, объединяющая ученика, учителя, родителя и открывающая равный доступ к качественному общему образованию независимо от социокультурных условий [20].

К цифровым инструментам относятся:

Online Test Pad. Бесплатный универсальный и простой конструктор, с помощью которого можно создать различные тесты, задания, задачи, кроссворды, сканворды, опросы, логические игры, диалоги [21].

«ВЗНАНИЯ». Конструктор для создания интерактивных материалов к онлайн или офлайн урокам, содержит в себе адаптированный и улучшенный функционал мировых лидеров в образовании [22].

Quizizz. Сервис для создания опросов и викторин [23].

«Квестодел». Бесплатный сайт, который помогает создавать квесты для детей любого возраста и даже для взрослых [24].

«Развитие ребёнка». На этой платформе есть готовые практические задания, шаблоны дипломов и грамот, тематические статьи и рабочие программы [25].

Flippity. Онлайн-сервис, который позволяет создавать игровые упражнения на основе Google-таблиц [26].

Использование таких форм, как деловые и ролевые игры, симуляции, анализ кейсов, дискуссии и дебаты, а также внедрение цифровых инструментов и онлайн-платформ, позволяет не только повысить мотивацию обучающихся, но и обеспечить практико-ориентированный подход к обучению. Подобные методы делают образовательный процесс более гибким, вариативным и приближённым к реальной экономической деятельности.

1.3 Применение игры «Брейн-ринг» во внеурочной деятельности

Опираясь на ФГОС, «Брейн-ринг» может использоваться как форма внеурочной деятельности. Например, игра может проводиться, чтобы выявить знания группы людей на определённую тему, в том числе в области познавательно-исследовательской деятельности детей в свете ФГОС. Брейн-ринг-интеллектуальная игра, в которой команды одновременно отвечают на один и тот же вопрос. Команда, правильно ответившая первой, лишает соперника возможности отвечать на вопрос. Ниже рассмотрим плюсы использования Брейн-ринга [27].

Стимулирует познавательный интерес. Участники формируют стремление к постоянному пополнению багажа знаний.

Позволяет оценить свои возможности. Момент соревновательности даёт возможность участникам оценить свои силы, а в случае победы-утвердиться в глазах сверстников.

Развивает навыки коллективной мыслительной деятельности. Участники учатся совместно искать решение проблемы.

История и сущность игры «Брейн-ринг». Интеллектуальная игра «Брейн-ринг» имеет богатую историю развития, начавшуюся в 1980-х годах на базе популярной телевизионной игры «Что? Где? Когда?». Первоначально формат был разработан в СССР как телевизионная интеллектуальная игра, автором которой считается Владимир Ворошилов [28]. Однако со временем «Брейн-ринг» трансформировался из исключительно телевизионного формата в широко распространённую образовательную технологию, применяемую в различных учебных учреждениях.

Сущность игры «Брейн-ринг» заключается в соревновании двух или более команд, которые должны быстрее соперников дать правильный ответ на поставленный вопрос. Основными элементами игры являются:

- команды участников (обычно по 4–8 человек);
- ведущий, зачитывающий вопросы;
- система сигнализации для определения команды, первой готовой ответить;
- жюри, оценивающее правильность ответов.

Ключевым отличием «Брейн-ринга» от других интеллектуальных игр является соревновательный элемент и фактор времени. В отличие от классической игры «Что? Где? Когда?», где команда соревнуется с телезрителями и имеет фиксированное время на обсуждение, в «Брейн-ринге» команды соревнуются между собой, и преимущество получает та, которая быстрее готова дать ответ. От обычных викторин «Брейн-ринг» отличается командным характером работы и необходимостью быстрого принятия коллективных решений.

Педагогический потенциал «Брейн-ринга». Образовательные возможности формата «Брейн-ринг» чрезвычайно широки. Данная игра позволяет эффективно закреплять и проверять знания обучающихся по различным предметам школьной программы. Особенно ценным является то, что в рамках игры можно интегрировать вопросы из разных областей знаний, способствуя формированию у школьников целостной картины мира и междисциплинарного мышления [29].

Развивающие аспекты игры проявляются в стимулировании познавательных процессов обучающихся. В ходе «Брейн-ринга» активно развиваются:

- память (необходимость быстрого извлечения информации);
- внимание (концентрация на вопросе и ответах других участников);
- скорость мыслительных процессов;
- логическое мышление (построение причинно-следственных связей);
- ассоциативное мышление (поиск неочевидных связей между понятиями).

Воспитательное значение «Брейн-ринга» заключается в формировании важных личностных качеств обучающихся.

Игра способствует развитию:

- 1) ответственности за результат команды;
- 2) уважения к сопернику;
- 3) умения достойно принимать как победу, так и поражение;
- 4) стремления к самосовершенствованию и расширению кругозора.

Особенности организации игры в школьной среде определяются спецификой образовательного процесса. Во внеурочной деятельности «Брейн-ринг» может проводиться как разовое мероприятие (например, в рамках предметной недели) или как систематические занятия интеллектуального клуба. Оптимальная периодичность проведения игр – один раз в месяц или четверть, что позволяет поддерживать интерес обучающихся и давать достаточно времени на подготовку.

Возрастная адаптация формата предполагает корректировку правил и содержания вопросов в зависимости от возраста участников. Для младших школьников рекомендуется упрощать правила, сокращать время игры, использовать более наглядные формы представления вопросов. Для старшеклассников можно усложнять формат, вводить дополнительные этапы и категории вопросов, требующие более глубоких знаний и аналитических способностей.

Интеграция с учебной программой является важным аспектом применения «Брейн-ринга» во внеурочной деятельности. Вопросы игры должны соответствовать изучаемому материалу, но при этом выходить за рамки стандартных учебных заданий, стимулируя обучающихся к поиску дополнительной информации и более глубокому осмыслению изученного.

Формирование ключевых компетенций через «Брейн-ринг» [30].

Развитие критического мышления происходит благодаря необходимости быстро анализировать информацию, содержащуюся в вопросе, отделять существенное от второстепенного, выявлять логические связи и противоречия. Участники игры учатся не принимать информацию на веру, а подвергать ее критическому осмыслению.

Формирование коммуникативных навыков в процессе игры осуществляется через необходимость четко и лаконично формулировать свои мысли, аргументировать предлагаемые ответы, слушать и понимать других участников команды. Особенно ценным является развитие навыков эффективной коммуникации в условиях ограниченного времени.

Развитие умения работать в команде - одна из ключевых компетенций, формируемых в ходе «Брейн-ринга». Участники учатся распределять роли в команде (генератор идей, критик, координатор), учитывать мнение каждого, приходить к консенсусу и принимать коллективные решения.

Навыки быстрого принятия решений формируются благодаря временным ограничениям игры. Участники «Брейн-ринга» учатся оперативно оценивать

имеющуюся информацию, взвешивать риски и принимать решения даже в условиях неполной информации.

Также важны психологические аспекты игры, про них поговорим более подробно ниже.

Мотивационный потенциал соревновательного формата является одним из главных преимуществ «Брейн-ринга». Соревнование между командами создает дополнительную мотивацию к подготовке и активному участию в игре [31]. При этом важно поддерживать здоровый дух соперничества, не допуская негативных проявлений конкуренции.

Создание ситуации успеха для каждого участника - важный психологический аспект игры. Даже если команда не побеждает в целом, каждый участник должен иметь возможность почувствовать свой вклад в общий результат. Этому способствует разнообразие вопросов, охватывающих различные области знаний и типы мышления.

Преодоление психологических барьеров происходит в процессе участия в игре. Многие обучающиеся испытывают страх публичных выступлений или боязнь ошибки. «Брейн-ринг» помогает постепенно преодолевать эти барьеры, так как ответственность распределяется между всеми членами команды, а игровая форма снижает психологическое напряжение.

Рассмотрим практические рекомендации по организации «Брейн-ринга». Важно, чтобы подготовка вопросов различной сложности требует от организаторов игры тщательного подхода.

Вопросы должны быть:

- корректно сформулированы;
- соответствовать возрасту и уровню подготовки участников;
- различаться по сложности для создания динамики игры.

Рекомендуется распределять вопросы по блокам или раундам, постепенно повышая их сложность от начала к концу игры.

Формирование команд может осуществляться различными способами: по классам, по интересам, случайным образом. Важно обеспечить примерно равный

уровень подготовки команд для создания справедливых условий соревнования. Оптимальный размер команды: 4-8 человек, что позволяет каждому участнику внести вклад в обсуждение, но при этом не создает излишней «многоголосости».

Роль ведущего и жюри в «Брейн-ринге» чрезвычайно важна. Ведущий не только зачитывает вопросы, но и создает атмосферу игры, поддерживает интерес участников, регулирует темп. Жюри должно быть компетентным в оцениваемых областях знаний и беспристрастным. Четкие критерии оценки ответов должны быть заранее определены и доведены до сведения всех участников [32].

Техническое обеспечение игры включает:

- систему сигнализации для определения команды, первой готовой ответить;
- таймер для отсчета времени на обсуждение;
- оборудование для демонстрации визуальных вопросов (проектор, экран);
- систему подсчета и отображения баллов.

Специфика применения «Брейн-ринга» в экономическом образовании. Особенности разработки вопросов по экономике связаны со спецификой данной дисциплины. Вопросы должны охватывать как теоретические аспекты (понятия, законы, модели), так и практические аспекты экономики (расчеты, анализ ситуаций, интерпретация данных). Эффективными являются вопросы, основанные на реальных экономических ситуациях, статистических данных, новостях экономики.

Интеграция теоретических знаний и практических навыков в «Брейн-ринге» по экономике достигается через разнообразие форматов вопросов:

- 1) вопросы на знание экономических терминов и понятий;
- 2) задачи на расчет экономических показателей;
- 3) анализ графиков и диаграмм;
- 4) интерпретация экономических новостей;
- 5) прогнозирование экономических последствий различных событий [33].

Моделирование экономических ситуаций в игровой форме позволяет учащимся лучше понять сложные экономические процессы. В рамках «Брейн-ринга» можно моделировать различные экономические ситуации, требующие от участников применения экономических знаний для принятия решений: рыночные взаимодействия, бюджетное планирование, инвестиционные решения, налоговые расчеты.

Эффективность «Брейн-ринга» как интерактивного метода достигается через критерии оценки результативности применения «Брейн-ринга» во внеурочной деятельности, которые включают в себя:

- повышение интереса обучающихся к изучаемому предмету;
- улучшение показателей успеваемости по соответствующим дисциплинам;
- развитие коммуникативных и командных навыков обучающихся;
- формирование культуры интеллектуального досуга.

Сравнение с другими интерактивными методами показывает, что «Брейн-ринг» имеет ряд преимуществ: высокую вовлеченность всех участников, сочетание образовательных и развлекательных элементов, возможность адаптации к различным предметным областям и возрастным группам. По сравнению с дебатами «Брейн-ринг» требует меньшей подготовки участников, по сравнению с кейс-методом – позволяет охватить более широкий спектр тем за одно занятие.

Отзывы обучающихся и педагогов о применении «Брейн-ринга» во внеурочной деятельности преимущественно положительные. Обучающиеся отмечают увлекательность формата, возможность проявить свои знания в нестандартной обстановке, командный дух. Педагоги подчеркивают высокую мотивационную составляющую игры, возможность выявления и развития интеллектуального потенциала обучающихся, формирование позитивного отношения к интеллектуальной деятельности [34].

Таким образом, «Брейн-ринг» представляет собой эффективный интерактивный метод, однако он недостаточно применяется во внеурочной деятельности для достижения различных образовательных, развивающих и воспитательных целей. Особую ценность данный формат имеет для

экономического образования, позволяя сделать изучение экономики более увлекательным и практико-ориентированным.

Примечание:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт общего образования (ФГОС). URL: <https://fgos.ru>
2. Выготский Л.С. Собрание сочинений: в 6 т. Т. 2. – М., 1982. С. 276.
3. Пономарева Е. В. Использование деятельностного подхода в обучении для реализации ФГОС в школе. URL: <https://nsportal.ru/>.
4. АНО ДПО «Учебный центр СКБ Контур». Универсальные учебные действия по ФГОС: виды, функции, характеристики. URL: <https://school.kontur.ru/publications/2398>.
5. Дьюи Дж. Демократия и образование. - М.: Педагогика, 2000. С. 103.
6. Эльконин Д.Б. Детская психология. - 4-е изд. - М.: Академия, 2007. С. 189.
7. Левин В. А. Внеурочная деятельность школьников: теория и практика. - М.: Просвещение, 2019. С. 33.
8. Громыко Ю.В. Давыдов - основатель деятельностной практики образования // Психологическая наука и образование. - 2020. - Т. 25, № 5. С. 52.
9. Кудрявцева И. В. Игровые технологии как средство формирования познавательной активности обучающихся // Молодой ученый. 2021. № 4. С. 112.
10. Шинкарева О.В., Гусейнова М. И., Смолянова В. С. Финансовая грамотность школьников как фактор устойчивого развития экономики // Экономико-управленческий конгресс. - Белгород: БелГУ, 2022. С 15.
11. Обердербер Д.Я. Финансовая грамотность детей как основа формирования финансовой грамотности // Аллея науки. 2022. № 9. С. 204.
12. Баранов П.А. Формирование критического мышления у школьников средствами командных игр // Современные образовательные технологии. 2023. № 1. С. 36.
13. Кириллова Н.А. Использование интеллектуальных игр в обучении экономике // Преподавание экономики в школе. 2022. № 3. С. 14.
14. Панина Т. С., Вавилова Л.Н. Интерактивные методы обучения // Образование и наука. – 2007. – № 6. С. 57.
15. Бадмаев Б.Ц. – Цитата о психологических механизмах интерактивного взаимодействия (соревнование, заражение). 2022. № 3. С. 39.
16. 1С: Урок. Современные образовательные решения. URL: <https://urok.1c.ru>.
17. МЭО — Московская электронная школа. Цифровая платформа для школьников и учителей. URL: <https://mes.mos.ru>.
18. Фоксфорд. Онлайн-школа и курсы для школьников. URL: <https://foxford.ru>.
19. ЯКласс. Электронная образовательная платформа для школ. URL: <https://www.yaklass.ru>.
20. Российская электронная школа. Цифровые ресурсы по всем предметам. URL: <https://resh.edu.ru>.
21. Online Test Pad. Сервис для создания тестов, анкет и упражнений. URL: <https://onlinetestpad.com>.
22. ВЗНАНИЯ. Образовательная платформа для школьников и педагогов. URL: <https://vznaniya.ru>.
23. Quizizz. Интерактивная платформа для проведения викторин и тестов. URL: <https://quizizz.com>.
24. Квестодел. Сервис по созданию образовательных квестов. URL: <https://kvestodel.ru>.
25. Развитие ребёнка. Ресурсы для дошкольного и школьного образования. URL: <https://razvivashka.online>.
26. Flippity. Онлайн-сервис для создания интерактивных учебных материалов. URL: <https://flippity.net>.

27. Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС). URL: <https://fgos.ru>.
28. Ворошилов В.Я. Что? Где? Когда? История легендарной игры. - М.: Эксмо, 2020. С. 49.
29. Крылова Н. Б. Игровые технологии в образовательном процессе: Методическое пособие. - М.: Академия, 2020. С. 23.
30. Полат Е.С., Бухаркина М. Ю. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. - М.: Академия, 2020. С. 78.
31. Библик Н.Д. Интерактивные методы обучения в школе. - СПб.: Питер, 2020. С. 33.
32. Егорова Н.А. Использование интеллектуальных игр во внеурочной деятельности // Педагогика сегодня: теория и практика 2021. №3. С. 77.
33. Соловьёва И.В. Методика преподавания экономики в школе. - М.: Просвещение, 2020. С. 92.
34. Лебедев О.Е. Образовательные технологии нового века. - М.: Смысл, 2021. С. 114.

Глава 2. Практическая работа по применению игры «Брейн-ринг» в средней школе

В данном исследовании рассматривается процесс разработки и использования образовательной игры «Брейн-ринг» по экономике, с тематикой «Налоги» во внеурочной деятельности в средней школе. Особое внимание уделяется тому, как внедрение игровых форм обучения способствует повышению интереса обучающихся к экономическим знаниям, развитию их критического мышления, коммуникативных и практических навыков, а также созданию мотивационной учебной среды, соответствующей современным образовательным стандартам.

2.1 Разработка игры Брейн-ринг по разделу «Налоги»

Экспериментальной базой по применению игры Брейн ринг стала школа Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя школа №155 имени Героя Советского Союза Мартынова Д. Д.».

При выборе тематики и содержания игры было важно охватить ключевые разделы экономики, изучаемые в средней школе в курсе обществознания, с особым акцентом на тему «Налоги». Данный выбор обусловлен следующими факторами:

- Игра Брейн-ринг «Налоги» может быть как общий итог по теме итог по теме «Налоги».
- Налоговая грамотность является важнейшим компонентом финансовой культуры современного человека.
- Тема налогообложения имеет междисциплинарный характер, соединяя экономические, правовые и гражданские аспекты.
- Знание основ налогообложения имеет высокую практическую ценность для обучающихся.

- Суть игры: команды по очереди отвечают на вопросы, за правильный ответ начисляются баллы (от 1 до 6), за неправильный ответ или отсутствия ответа команда теряет столько баллов, сколько могли бы получить если бы ответили правильно. Побеждает та команда, что наберет больше всего очков

Планирование этапов подготовки и проведения игры осуществлялось в соответствии с логикой педагогического проектирования и включало следующие этапы:

I. Подготовительный этап:

1. Разработка концепции игры, определение формата и правил
2. Составление положения о проведении игры
3. Формирование банка вопросов и заданий
4. Подготовка методических и дидактических материалов
5. Информирование потенциальных участников

II. Организационный этап:

1. Формирование команд участников
2. Подготовка технического обеспечения
3. Разработка детального сценария мероприятия
4. Подготовка наградных материалов

III. Этап реализации (день проведения):

1. Техническая подготовка помещения
2. Проведение игры согласно сценарию
3. Подведение итогов и награждение победителей

IV. Аналитический этап:

1. Анализ результатов проведенного мероприятия
2. Сбор обратной связи от участников
3. Формулирование выводов и рекомендаций

Такой подход к планированию позволил структурировать процесс подготовки и проведения игры, распределить ресурсы и обеспечить достижение поставленных целей.

План проведения мероприятия:

1. Подготовительный этап

Подготовительный этап является ключевым в организации и успешном проведении внеурочного мероприятия [1]. Он включает в себя целый комплекс организационных, методических и содержательных шагов, направленных на создание качественного, познавательного и интересного образовательного события.

Ниже подробно расписаны все шаги подготовительного этапа:

1. Разработка концепции игры, определение формата и правил

На этом этапе необходимо определить общую структуру, логику и формат проведения игры, чтобы она соответствовала возрастным особенностям обучающихся 8 класса, образовательным целям и теме «Налоги».

Основные решения:

- Формат игры: командное соревнование в формате «Брейн-ринга», где команды соревнуются на скорость и точность ответов.
- Количество команд: 3 команды по 8 человек (24 участника всего).
- Продолжительность: 90 минут
- Система оценивания: за правильный ответ – от 1 до 6 баллов, за неверный: от -1 до -6 баллов. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.
- Правила: ответы даются после сигнала, команда имеет ограниченное время на обсуждение (60 секунд). В случае спорных моментов решение принимает жюри.

2. Составление положения о проведении игры

Важно оформить официальный документ, регламентирующий порядок проведения мероприятия.

Структура положения:

- Название мероприятия: Интеллектуальная игра «Брейн-ринг» на тему «Налоги».

Цель: формирование налоговой грамотности, развитие познавательной активности и командной работы.

Участники: обучающиеся 8 «Б» класса.

Порядок проведения: дата, место, продолжительность, количество туров.

Организаторы: учитель экономики/обществознания, классный руководитель, методист.

Критерии оценки: правильный ответ от команды оценивается в один бал.

Награждение: грамоты, дипломы, символические призы.

Положение направляется на утверждение администрации школы и информирование участников.

3. Формирование банка вопросов и заданий:

Необходимо подготовить содержательное наполнение игры, соответствующее возрасту обучающихся, образовательным стандартам и теме мероприятия.

Структура вопросов: игра состоит из 5 тематических блоков по 6 вопросов в каждом, данные вопросы распределены по разному уровню сложности: от простого к сложному [2].

Категории и вопросы:

Категория 1: "Налоги вокруг нас"

Данный блок вопрос посвящен основам налоговой системы и значению налогов в жизни общества. Сами вопросы написаны ниже:

1. Что такое налог?

Ответ: обязательный безвозмездный платёж, взимаемый государством с граждан и организаций.

2. Какой налог платят люди при покупке товаров в магазине?

Ответ: налог на добавленную стоимость (НДС).

3. Почему важно платить налоги?

Ответ: налоги обеспечивают финансирование государственных расходов (образование, медицина, дороги и т. д.).

4. Что такое транспортный налог и кто его платит?

Ответ: транспортный налог - взнос в бюджет, который обязаны ежегодно платить все владельцы автомобилей, мотоциклов, прицепов и других видов транспорта; платят владельцы транспортных средств

5. Кто контролирует уплату налогов в России?

Ответ: кто контролирует уплату налогов в России?

6. Что такое прогрессивная шкала налогообложения?

Ответ: это система, при которой процент налога увеличивается с ростом дохода.

Категория 2: "Налоговая система России"

В данном блоке вопросы посвящены структуре налоговой системы РФ. Вопросы были подобраны следующие.

1. Сколько уровней налогообложения существует в России?

Ответ: три - федеральный, региональный, местный.

2. Какой налог считается основным для граждан – работающих людей?

Ответ: налог на доходы физических лиц (НДФЛ).

3. Кто устанавливает федеральные налоги?

Ответ: государственная Дума РФ.

4. Какие штрафы могут быть наложены за неуплату налогов?

Ответ: штрафы за неуплату налогов могут включать пени, штрафы и даже уголовную ответственность

5. Какое ведомство в России отвечает за сбор налогов?

Ответ: налоговая служба России

6. Какие основные принципы налоговой системы России?

Ответ: Законность, справедливость, равенство, определенность, удобство.

Категория 3: "Налоги физических лиц"

Блок посвящен налоговым обязательствам граждан, вопросы написаны ниже.

1. Что такое НДФЛ и какова его основная ставка в России?

Ответ: налог на доходы физических лиц; ставка - 13%.

2. Какие доходы физических лиц облагаются НДФЛ?

Ответ: заработная плата, премии, доходы от аренды, продажи имущества и др.

3. Приведите два примера доходов, с которых обычно взимается НДФЛ

Ответ: например, с заработной платы и с дохода от сдачи квартиры или дома в аренду

Ответ: налог на имущество, транспортный налог, земельный налог.

4. Помимо НДФЛ, назовите ещё два налога, которые могут быть уплачены физическими лицами

Ответ: физические лица могут платить, например, налог на имущество (например, на квартиру) и транспортный налог (за владение автомобилем)

5. Что такое налоговый вычет в системе налогообложения физических лиц?

Ответ: налоговый вычет - это сумма, которую можно вычесть из общего дохода при расчёте налога, что позволяет уменьшить сумму налога к уплате. Существует, например, вычет на образование, лечение или покупку недвижимости

6. От чего зависит размер земельного налога?

Ответ: от стоимости земельного участка

Категория 4: "Налоги с организаций"

Рассматривается роль предприятий в налоговой системе.

1. Обязаны ли предприятия платить налоги?

Ответ: да, это их обязанность по закону.

2. Какой налог платит работодатель за своих работников?

Ответ: страховые взносы, НДФЛ (удерживается с зарплаты сотрудников).

3. Кто несёт ответственность за своевременную уплату налогов на предприятии?

Ответ: руководитель и главный бухгалтер.

4. Какова основная ставка НДС в России?

Ответ: 20%.

5. Какие льготы могут быть предоставлены организациям по налогам?

Ответ: льготы по налогам могут включать снижение налоговой ставки, освобождение от налога на определённые виды доходов или имущества.

6. Какие налоги платят организации при найме сотрудников?

Ответ: налоги на зарплату сотрудников включают НДФЛ и страховые взносы.

Категория 5: "Налоги в современном мире"

В данном блоке вопросы о глобальных аспектах налогообложения.

1. Что такое прогрессивная шкала налогообложения и где она применяется?

Ответ: чем выше доход, тем выше ставка налога; применяется, например, в Германии, Франции, США.

2. Как государство может поощрять людей платить налоги добровольно?

Ответ: налоговые вычеты, льготы, прозрачность расходования средств.

3. Какие проблемы могут возникнуть, если граждане не будут платить налоги?

Ответ: дефицит бюджета, снижение качества госуслуг, рост теневой экономики.

4. В какой стране возник современный подоходный налог?

Ответ: В Великобритании

5. Почему страны мира обмениваются информацией о налогах?

Ответ: для борьбы с налоговыми преступлениями и уклонением от налогов

6. В каком документе ФНС публикует все актуальные разъяснения: письмо, приказ или письмо-разъяснение?

Ответ: письмо

4. Подготовка методических и дидактических материалов

Данный этап важен тем, что он помогает создать все необходимые материалы для проведения игры, чтобы мероприятие прошло организованно, ярко и познавательно.

Подготовленные материалы:

- Сценарий мероприятия: с чётким описанием этапов, ролей ведущего, таймингом и переходами между раундами.
- Презентация: с иллюстрациями, вопросами, визуальным оформлением категорий, таблицей счёта.
- Карточки с вопросами: для ведущего и жюри.
- Бланки для ответов: для команд.

- Таблицы баллов: для фиксации результатов.
- Грамоты и сертификаты: для участников и победителей.

5. Информирование потенциальных участников

Здесь фокус направлен на привлечение внимания обучающихся, заинтересовать их темой, объяснить формат и правила участия.

Деятельность:

- объявление в классе и на школьном стенде: яркое приглашение с датой, местом, кратким описанием игры;
- формирование команд: путём жеребьёвки или добровольной записи. Назначение капитанов;
- беседа с участниками: объяснение правил, целей, формата, значимости темы «Налоги» в жизни каждого человека;
- репетиция (при необходимости): пробный тур или разбор примеров, чтобы снять волнение и повысить уверенность участников.

Вывод по подготовительному этапу

Подготовительный этап стал основой успешного проведения «Брейн-ринга» по теме «Налоги». Он позволил создать логичную структуру мероприятия, соответствующую возрастным и образовательным запросам обучающихся, обеспечить методическую и организационную готовность, а также сформировать у участников положительную мотивацию к изучению экономики и налоговой грамотности [3].

2.2 Методика проведения игры Брейн-ринг во внеурочном мероприятии

Сценарий внеурочного мероприятия по теме «Налоги»

Тип урока: внеурочное мероприятие

Предмет: обществознание/экономика

Тема: Налоги

Формат: Брейн-ринг

Класс: 8 «Б»

Цель: систематизация и закрепление знаний у восьмиклассников о налогах через командную интеллектуальную игру «Брейн-ринг»

Задачи:

Образовательные:

- обобщить ключевые понятия: «налог», «налогоплательщик», «ставка», виды налогов;
- закрепить умение классифицировать налоги по уровням бюджета и способу взимания.

Развивающие:

- развивать критическое мышление, быстроту реакции, умение работать с информацией;
- формировать регулятивные и коммуникативные УУД в командной деятельности.

Воспитательные:

- формировать навыки корректного командного взаимодействия, уважения к мнению других.

Роли и распределение участников

Ведущий: педагог-организатор

Секундометрист/судья (любой педагог).

3 команды по 8 человека = 24 участника (каждая выбирает капитана).

Оборудование и материалы:

1. Проектор/экран + презентация.
2. Телефон с приложением «buzzer».
3. Маркеры, доска для счёта.
4. Призы: наклейки, грамоты.

Вступление

Приветствие «Добрый день, юные исследователи финансов! Меня зовут Сергей Дмитриевич и сегодня мы вместе с вами сыграем в Брейн-ринг “Налоги”.

Краткое введение в тему

Что такое налоги, зачем они нужны (налоги - это обязательные платежи, взимаемые государством на основе специального законодательства. Они нужны для пополнение государственного бюджета, обеспечение социальной сферы, содержание служащих государственного аппарата, силовых и социальных структур.

Шутка-крючок: «Если бы налогов не было, как бы мы оплатили Wi-Fi в школе?»

Правила игры: 3 команды по 8 человек, 60сек на обсуждение, ответ по сигналу. За правильный ответ вы можете получить от 1 до 6 баллов, в зависимости какой сложности будет ваш вопрос, но и потерять вы можете от 1 до 6 баллов, в случае, если вы не ответили на вопрос или ответили, но неправильно.

Деление на команды (жеребьёвка) - 2мин.

Основная часть

Ведущий:

Это уникальная возможность не только проверить, насколько хорошо вы усвоили тему "Налоги", но и узнать много нового и интересного о том, как устроена налоговая система, зачем мы платим налоги, какие они бывают и как влияют на жизнь каждого гражданина.

Готовы ли вы показать свои знания, посоревноваться с друзьями и зарядиться положительными эмоциями? Тогда начинаем! Желаю всем удачи, честной борьбы и, конечно, отличного настроения!

Если все понятно, то предлагаю начинать!

Итоговое оформление и рефлексия

Ведущий: - Поздравляем всех участников! Мы подводим итоги.

-Команда А: объявляется количество баллов

-Команда Б: объявляется количество баллов

-Команда В: объявляется количество баллов

-Победителем становится команда с наибольшим количеством баллов. Всем участникам - наши поздравления и благодарность за интересную игру!

-На этом наше мероприятие заканчивается. Спасибо за внимание и активное участие!

Завершение

Мероприятие даст восьмиклассникам практический взгляд на налоги, разовьёт командное мышление и покажет: от ответственности каждого зависит общее благо. Желаем участникам успехов в будущих финансовых победах!

Для обучающихся 8 класса был выбран метод проведения интерактивной игры "Брейн-ринг". Данный метод, основанный на командной работе и интеллектуальном соревновании, позволяет не только систематизировать и закрепить теоретические знания, но и развить важные личностные качества обучающихся. Выбор темы "Налоги" обусловлен актуальностью данного вопроса в современном обществе, его влиянием на жизнь каждого гражданина и необходимостью формирования у обучающихся осознанного отношения к налоговой системе, а также как закрепление пройденного материала по теме «Налоги» [4] (см. Приложение 4 «Тех. карта урока»).

В соответствии с планом, игра "Брейн-ринг" была организована в форме командной интеллектуальной игры. Обучающиеся были разделены на три команды, каждая из которых получила задание – ответить на вопросы по теме "Налоги". В начале игры была проведена краткая инструктаж, в ходе которого объяснены правила игры, критерии оценки и формат заданий.

В ходе проведения игры была налажена эффективная коммуникация в микрогруппах, обучающиеся самостоятельно распределяли роли, что способствовало более быстрому и качественному решению задач. Организация игры позволила создать атмосферу соревновательности и заинтересованности, что, как было отмечено, способствовало удержанию внимания обучающихся. Обучающиеся с энтузиазмом включались в обсуждение вопросов, демонстрировали стремление проявить свои знания на практике и активно поддерживали друг друга.

Игра развивает такие важные навыки, как критическое мышление, умение работать в коллективе, анализировать информацию, аргументировано излагать свою точку зрения и принимать коллективные решения в условиях ограниченного времени. Проведённый "Брейн-ринг" показал, что даже сложные теоретические темы могут быть усвоены эффективно и с интересом при условии правильно подобранной формы подачи материала.

Несмотря на успешное проведение игры и достижение поставленной цели в целом, в ходе мероприятия были выявлены определенные недостатки. В частности, сложность заранее разработанных заданий оказалась достаточно высокой, что привело к тому, что командам не всегда хватало времени для качественного выполнения всех заданий. Это, вероятно, связано с тем, что вопросы были сформулированы достаточно сложными и требовали глубокого понимания материала [5].

В целом, мероприятие "Брейн-ринг" было проведено успешно и достигло поставленных целей. Командная работа, активное участие обучающихся и создание интересной игровой атмосферы способствовали систематизации и закреплению знаний о налогах. Успешное разделение на команды, налаженная коммуникация и самоорганизация обучающихся позволили мероприятию пройти по плану. Также были отмечены отдельные организационные моменты, требующие доработки - например, рациональное распределение времени между этапами игры и более чёткая регламентация ответов. Однако все эти трудности не повлияли существенно на общий ход мероприятия и могут быть успешно устранены при последующих проведениях. Учитывая выявленные недочёты и применяя предложенные рекомендации, в будущем можно сделать игру ещё более продуктивной, доступной и интересной для всех участников [6].

Исходя из опыта апробации игры Брейн-ринг «Налоги» были учтены все нюансы и созданы некоторые рекомендации по дальнейшей ее эксплуатации, рассмотрим их ниже.

Адаптация сложности заданий. В дальнейшем необходимо более тщательно подходить к разработке заданий, учитывая уровень подготовки обучающихся и

время, отведенное на их выполнение. Рекомендуется использовать более разнообразные типы заданий (например, вопросы с несколькими вариантами ответов, задачи на логику, кейсы) и предусмотреть возможность корректировки сложности заданий в процессе игры.

Увеличение времени на выполнение заданий: следует предусмотреть больше времени на выполнение заданий, чтобы команды могли более тщательно проанализировать вопросы и сформулировать ответы.

Использование дополнительных ресурсов: для повышения эффективности игры можно использовать дополнительные ресурсы, такие как мультимедийные презентации, видеоматериалы, интерактивные онлайн-тесты.

Разнообразие форматов заданий: включить в игру элементы, стимулирующие командную работу, например задания, требующие совместного поиска информации или разработки стратегии.

Использование цифровых технологий, применение интерактивных платформ (например, Kahoot, Quizizz, Mentimeter) позволит сделать игру более современной, динамичной и визуально привлекательной. Это особенно актуально для цифрового поколения школьников.

Все использованные в игре задания можно сохранить в виде базы данных, которая будет пополняться и использоваться для последующих мероприятий. Это облегчит подготовку учителя и позволит отслеживать прогресс обучающихся [7].

На основании проведенного анализа и полученных данных можно сделать вывод о том, что игра "Брейн-ринг" является эффективным инструментом для систематизации и закрепления знаний о налогах у обучающихся 8 класса. При условии учета выявленных недостатков и реализации предложенных рекомендаций, данный метод может быть успешно использован в дальнейшем для повышения эффективности обучения темы «Налоги». Данный формат способствует не только активному вовлечению школьников в образовательный процесс, но и формированию у них устойчивого интереса к изучаемому материалу.

Использование элементов соревновательности, командной работы и моментальной обратной связи позволяет повысить мотивацию обучающихся, создать эмоционально насыщенную и познавательно значимую учебную среду. Игра развивает такие важные навыки, как критическое мышление, умение работать в коллективе, анализировать информацию, аргументировано излагать свою точку зрения и принимать коллективные решения в условиях ограниченного времени.

2.3 Анализ результатов проведенного внеурочного мероприятия

Цель анализа: оценка эффективности проведённого внеурочного мероприятия в формате Брейн-ринга по теме «Налоги», где основное внимание было уделено следующим аспектам:

Повышение уровня осведомлённости обучающихся в области налогообложения, формирование базовых экономических знаний, необходимых для осознанного гражданского поведения;

Развитие познавательной активности, интереса к теме налоговой и финансовой грамотности;

Формирование и укрепление навыков командной работы, умения взаимодействовать, договариваться, распределять роли и принимать коллективные решения;

Создание условий для формирования критического мышления и практической ориентации знаний, необходимых в повседневной жизни.

Участники мероприятия

- Общее количество участников: 24 человека (обучающиеся 8 «Б» класса).
- Все участники были разделены на 3 команды по 8 человек.
- Возраст участников: 14–15 лет.

Для оценки эффективности мероприятия была проведена диагностика в два этапа:

1. Входная диагностика - до начала мероприятия (см. Приложение 1)
2. Выходная диагностика - после завершения Брейн-ринга (см. Приложение 2).

Обе диагностики содержали одинаковый набор из 10 вопросов, охватывающих ключевые аспекты налоговой грамотности: определение налогов, функции, виды налогов, налоговые органы, практическое применение знаний и личностное осмысление темы.

Благодаря входной диагностики, удалось определить исходный уровень знаний участников по теме «Налоги».

Основные показатели:

Высокий уровень знаний - 2 участника (8,3%)

Средний уровень знаний - 10 участников (41,7%)

Низкий уровень знаний - 12 участников (50%)

Вывод: большинство участников имели недостаточные знания в области налогообложения. Это подтвердило значимость и своевременность проведения мероприятия в интерактивной форме, ориентированной на вовлечение, интерес и практическое применение знаний.

С помощью выходной диагностики уже удалось оценить прирост знаний и осознанности после участия в мероприятии.

Основные показатели:

Высокий уровень знаний - 9 участников (37,5%)

Средний уровень знаний - 12 участников (50%)

Низкий уровень знаний - 3 участника (12,5%)

Вывод: наблюдается значительное улучшение результатов. Количество участников с высоким уровнем знаний увеличилось почти в 5 раз, а доля с низким уровнем снизилась более чем в 4 раза.

Анализ тестовых вопросов

- Участники успешно справились с заданиями, требовавшими:
- Понимания сущности налога как обязательного платежа;

- Различения налогов и сборов от других форм денежных обязательств;
- Знания основных функций налогов - фискальной, распределительной, стимулирующей, контролирующей;
- Определения полномочий Федеральной налоговой службы (ФНС);
- Применения знаний на практике - например, понимания удержания НДФЛ из заработной платы.

Наиболее трудными оказались:

- Вопросы с множественным выбором (вопросы 4, 5, 6), требующие внимательности и системного мышления;
- Вопрос с открытым ответом (вопрос 7), нацеленный на формулирование самостоятельного суждения.

Вывод: уровень понимания базовых понятий значительно повысился, однако вопросы, требующие глубокого анализа и комплексного мышления, вызвали определённые затруднения. Это может быть учтено при планировании последующих мероприятий

Анализ анкетирования (рефлексия участников)

Анкета содержала 10 вопросов (см. Приложение 3), направленных на выявление субъективной оценки мероприятия, уровня вовлечённости, командного взаимодействия и интереса к теме.

Положительные результаты:

92% участников ответили, что им было интересно участвовать в Брейн-ринге.

83% отметили, что поняли, что такое налоги и зачем они нужны.

75% подчеркнули, что важна командная работа и совместное решение задач.

54,2% участников после мероприятия заявили о высоком интересе к теме (по сравнению с 12,5% до мероприятия).

87% участников оценили свою работу на 4 или 5 баллов по пятибалльной шкале.

Трудности:

- 17% участников отметили, что некоторые вопросы были слишком сложными.

- 8% выразили пожелание уделить больше времени на обсуждение.

Самооценка командной работы:

- Большинство (около 90%) отметили, что работать в команде было комфортно.
- Участники положительно оценили взаимодействие внутри команды, распределение ролей и коллективное принятие решений.

Ответы на открытые вопросы:

- Обучающиеся указали, что узнали о видах налогов, кто и зачем их платит, какие функции они выполняют.
- В качестве предложений по улучшению участники упомянули: добавить викторины с призами, интерактивные карточки, обсуждение реальных жизненных ситуаций.

Рассмотрим итоговые показатели эффективности мероприятия (См приложение 5)

Таблица и график демонстрирует изменения в показателях знаний, интереса и удовлетворённости участников до и после проведения мероприятия. Ниже представлено описание каждого показателя:

Уровень знаний участников:

До мероприятия только 8,3% участников (2 из 24) имели высокий уровень знаний.

После мероприятия этот показатель увеличился до 37,5% (9 из 24), что составляет прирост на 29,2%.

При этом доля участников с низким уровнем знаний снизилась с 50% (12 из 24) до 12,5% (3 из 24), что составляет снижение на 37,5%.

Интерес участников:

До мероприятия высокий интерес проявляли 12,5% участников (3 из 24).

После мероприятия этот показатель вырос до 54,2% (13 из 24), что означает прирост на 41,7%.

Удовлетворённость мероприятием:

После мероприятия 100% участников дали положительную оценку («понравилось» и выше).

Комфорт работы в команде:

По итогам мероприятия 90% участников отметили, что им было комфортно работать в команде.

Выводы:

Проведённое внеурочное мероприятие в формате «Брейн-ринга» показало свою высокую эффективность как образовательный и воспитательный инструмент. Были достигнуты следующие результаты: существенное повышение уровня знаний по теме «Налоги»; рост интереса к экономике и налоговой грамотности; формирование практических умений применять знания в реальных ситуациях; развитие навыков командной работы и взаимодействия; позитивная эмоциональная атмосфера, положительная рефлексия участников.

Мероприятие также способствовало развитию критического мышления, ответственности, активной позиции в обучении и практической ориентации школьников на финансовую грамотность.

Отзыв участника (как один из):

«Мне очень понравилось участвовать в Брейн-ринге. Было интересно работать в команде, обсуждать вопросы и находить ответы. Я узнал, что налоги платят не только предприниматели, а все, кто получает доход. Теперь я понимаю, зачем они нужны. Хотелось бы, чтобы такие мероприятия проводились чаще!»

Обобщающий вывод по результатам анализа мероприятия

Проведённое внеурочное мероприятие в формате «Брейн-ринга» по теме «Налоги» подтвердило свою высокую педагогическую и воспитательную ценность. Целевые ориентиры были достигнуты в полной мере, что подтверждается как объективными результатами диагностики, так и субъективной оценкой участников.

Ключевые достижения:

- Значительное повышение уровня знаний: количество обучающихся с высоким уровнем налоговой грамотности увеличилось на 29,2%, а доля с низким уровнем снизилась на 37,5%. Это указывает на успешную реализацию образовательных задач мероприятия.
- Рост интереса к теме: прирост заинтересованных участников составил 41,7%, что свидетельствует о мотивационном потенциале игрового формата.
- Развитие командных и коммуникативных навыков: 90% обучающихся отметили комфорт в работе в команде, что говорит о сформированной культуре взаимодействия и распределения ролей.
- Формирование практических умений: участники научились применять знания в реальных и приближённых к жизни ситуациях, что особенно важно в контексте формирования функциональной грамотности.
- Эмоциональная вовлеченность и удовлетворённость: 100% положительных отзывов подтверждают создание благоприятной образовательной среды.

Рекомендации на будущее:

- Усилить внимание к заданиям, предполагающим аналитическое мышление (вопросы с множественным выбором, открытые ответы);
- Внедрить элементы геймификации (призы, карточки, кейсы), как предлагали сами участники;
- Расширить время на обсуждение вопросов - для углубления понимания сложных тем;
- Продолжить практику проведения подобных мероприятий на регулярной основе с охватом других аспектов финансовой грамотности (бюджет, кредиты, страхование и пр.).

Примечание

1. Методические рекомендации по проведению внеклассных мероприятий по финансовой грамотности. - М.: Центр финансовой грамотности РАНХиГС, 2021. С. 39.

2. Киселёва О.В. Формирование финансовой грамотности у школьников: Методическое пособие. - СПб.: Питер, 2020. С. 50.
3. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (ФГОС ООО). - М.: Просвещение, 2021.
4. Проект Министерства финансов РФ и Всемирного банка «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» (2021–2023 гг.): информационно-аналитические материалы проекта. М.: Минфин России, 2023. URL: https://www.minfin.ru/ru/document/?id_4=137999.
5. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения. – М.: Интеграл, 2000. С.72.
6. Министерство финансов Российской Федерации. Стратегия повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017–2023 годы: утверждена распоряжением Правительства РФ от 25.09.2017 № 2039-р. М.: Минфин России, 2017. URL: https://www.minfin.ru/ru/document/?id_4=11781812.
7. Лернер И.Я. Дидактические основы методов обучения. – М.: Педагогика, 1981. С. 56.

Заключение

Таким образом мы можем сказать, что Брейн-ринг, как форма внеурочной деятельности, представляет собой мощный инструмент для развития критического мышления у обучающихся. Брейн-ринг «Налоги» не только способствует углублению знаний в области экономики, но и формирует навыки анализа, командной работы и креативности. В условиях современного образования важно внедрять такие методы, которые подготовят к вызовам будущего, сделают их более уверенными в своих силах и способными принимать обоснованные решения в различных жизненных ситуациях.

В результате проведенного исследования была достигнута основная цель работы - теоретически обоснованы и практически реализованы возможности применения интерактивных методов обучения во внеурочной деятельности по экономике в средней школе на примере игры Брейн-ринг «Налоги».

Теоретический анализ проблемы показал, что внеурочная деятельность является важным компонентом образовательного процесса, направленным на всестороннее развитие личности обучающихся и формирование их ключевых компетенций. Особую актуальность в современных условиях приобретают интерактивные методы обучения, которые позволяют активизировать познавательную деятельность школьников, повысить их мотивацию к обучению и создать условия для практического применения полученных знаний.

Изучение сущности и задач внеурочной деятельности позволило определить ее специфические особенности по сравнению с урочной формой работы: добровольность участия, свобода выбора, вариативность содержания и форм, ориентация на интересы обучающихся, меньшая регламентированность. Эти особенности создают благоприятные условия для применения интерактивных методов обучения, которые предполагают активное взаимодействие всех участников образовательного процесса, обмен знаниями и опытом, совместное решение проблем.

Анализ интерактивных методов обучения в экономическом образовании показал их высокий образовательный потенциал для формирования экономического мышления, финансовой грамотности и практических навыков принятия экономических решений. Среди разнообразных интерактивных методов особое место занимают интеллектуальные игры, в частности, «Брейн-ринг», который сочетает образовательную направленность с соревновательным характером, что особенно привлекательно для обучающихся подросткового и юношеского возраста.

Теоретическое исследование применения игры «Брейн-ринг» во внеурочной деятельности выявило ее многофункциональность: она способствует закреплению и систематизации знаний, развитию критического мышления, формированию коммуникативных навыков и умения работать в команде, созданию ситуации успеха, повышению мотивации к изучению предмета.

Практическая часть исследования была посвящена разработке и проведению игры Брейн-ринг по теме «Налоги» для обучающихся 8 класса. В ходе подготовки игры были определены образовательные цели и задачи, разработаны положение о проведении игры, сценарий мероприятия, система разноуровневых вопросов, критерии оценивания, продуманы организационные аспекты.

Проведенная игра показала высокую эффективность данной формы внеурочной деятельности. Количественный и качественный анализ результатов мероприятия выявил достижение большинства поставленных образовательных целей: обучающиеся продемонстрировали хорошее знание теоретических основ налогообложения, способность применять знания в практических ситуациях, навыки командной работы и принятия решений в условиях ограниченного времени.

Обратная связь от участников, положительное восприятие игры всеми субъектами образовательного процесса. Особенно высоко была оценена практическая направленность содержания, разнообразие типов заданий, соревновательный характер и эмоциональная вовлеченность участников.

Таким образом, проведенное исследование подтвердило гипотезу о том, что применение интерактивных методов обучения, в частности игры «Брейн-ринг», во внеурочной деятельности по экономике способствует повышению эффективности образовательного процесса, формированию ключевых компетенций обучающихся и развитию их познавательного интереса к экономическим знаниям.

Практическая значимость исследования заключается в разработке и апробации методики проведения интеллектуальной игры «Брейн-ринг» по экономической тематике, которая может быть использована педагогами для организации внеурочной деятельности в средней школе. Материалы исследования могут быть полезны учителям экономики, педагогам дополнительного образования, организаторам внеурочной деятельности и студентам педагогических вузов.

В перспективе исследование может быть продолжено в направлении разработки системы интерактивных методов обучения для различных разделов экономики, создания комплексной программы внеурочной деятельности по формированию экономической культуры школьников, изучения долгосрочного влияния интерактивных форм работы на образовательные результаты обучающихся.

Библиографический список:

Нормативно-правовые акты

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Письмо Минобрнауки РФ от 12.05.2011 № 03–296 «О направлении методических рекомендаций по организации внеурочной деятельности»
3. Концепция развития математического и естественно-научного образования в Российской Федерации до 2025 года, утв. распоряжением Правительства РФ от 09.03.2016 № 362-р
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 12.08.2022 № 732 "О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413".

Литература:

1. Андриенко О.А. О необходимости применения игровых технологий обучения // Балканско научно обозрение. 2021. Т. 3. № 2 (4).
2. Артемьева Е.Н. Развитие критического мышления школьников в процессе внеурочной деятельности // Педагогика и психология образования. 2022. № 3.
3. Атрашкевич Г.В. Своя игра, или играем в экономику // Пралеска. 2021. № 7.
4. Бабичева И.В. Методические аспекты организации математического КВН для студентов экономических специальностей // Вестник Сибирского института бизнеса и информационных технологий. 2021. Т. 10. № 1.
5. Бадмаев Б.Ц. Интерактивные методы в образовании: психологический аспект // Педагогика. 2021. № 6.
6. Баранов П.А. Формирование критического мышления у школьников средствами командных игр // Современные образовательные технологии. 2023. №
7. Бахарева И.В. Игровые технологии в образовательном процессе: классификация, особенности применения, эффективность // Педагогическое образование в России. 2020. № 5.

8. Вахорина М.В. Практический опыт преподавания экономических дисциплин через игровые методы // Научные исследования и разработки. Экономика. 2021. Т. 9. № 3.

9. Василина Д.С., Хабибова Н. Е., Карунас К. М. Финансовая грамотность в вузе: вопросы преподавания // Вестник Башкирского государственного педагогического университета им. М. Акмуллы. 2023. Т. 2. № S1 (67).

10. Власов Д.А. Элективный курс "Теория игр" в контексте профессионального самоопределения обучающихся // Профессиональная ориентация. 2022. № 2.

11. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Под ред. В. В. Давыдова. – М.: Педагогика-пресс, 1999.

12. Гальперин П.Я., Олешкевич В. И. Психология П. Я. Гальперина и её культурно-исторический анализ. – М.: Неолит, 2023.

13. Гребенюк М.В., Савочкин М. П. Активные методы обучения как современный метод повышения качества образования // Система менеджмента качества: опыт и перспективы. 2020. № 9.

14. Гулакова М.В., Харченко Г. И. Брейн-ринг как метод группового взаимодействия // Альманах мировой науки. 2019. № 6(32).

15. Гусева Т.И. Интеллектуальная игра брейн-ринг как альтернативный механизм контроля знаний // Пенитенциарная система и общество: опыт взаимодействия. 2023.

16. Девдариани Н.В. Изменение роли обучающегося на основных этапах развития активных методов обучения // Карельский научный журнал. 2020. Т. 9. № 2(31).

17. Дегтярева Ю.В. Брейн-ринг // Российская наука в современном мире: сб. статей XXI международной научно-практической конференции, Москва, 15 апреля 2019 года. Ч. 1. – М.: ООО "Актуальность.РФ", 2019.

18. Иващенко Е.В., Стручаева Т. М. Внеурочная деятельность и дополнительное образование в современной школе (региональный аспект). – 2021.

19. Капитонов Д.Д. Брейн-ринг как индивидуальный метод извлечения знаний // Политехнический молодежный журнал. 2022. № 6.
20. Киселёва О.В. Формирование финансовой грамотности у школьников: методическое пособие. – СПб.: Питер, 2020.
21. Козлова Н.А. Внеурочная деятельность как средство развития ключевых компетенций школьников // Образование и воспитание. 2022. № 8.
22. Колдина М.И., Воронина И.Р. Использование метода брейн-ринга в вузе // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. 2020. № 2(44).
23. Кузнецова С.А. Организация внеурочной деятельности в условиях реализации ФГОС: подходы, проблемы, решения // Вопросы современного образования. 2020. № 4.
24. Лабскер Л.Г., Яценко Н.А. Теория игр в экономике, финансах и бизнесе. 2020.
25. Лингевич О.В. К вопросу о становлении понятия "внеурочная деятельность" в России // Научно-педагогическое обозрение. 2021. № 1 (35).
26. Литовченко М.В. Особенности применения интерактивного метода «брейн-ринг» в условиях цифровизации образовательной среды в вузах // Образование Луганщины: теория и практика. 2023. № 4(35).
27. Мельникова И.А. Игровые методы как эффективный инструмент вовлечения обучающихся в изучение экономических дисциплин // Инновации в образовании. 2023. № 1.
28. Мирошниченко О.А., Головки О.Н. Брейн-ринг и его модификации в подготовке будущих психологов // Modern Science. 2020. № 11-2.
29. Павлова И.П. Использование игровых технологий во внеурочной деятельности по экономике в старших классах (на примере элективного курса «Управление персоналом») – Сибирский федеральный университет; Лесосибирский педагогический институт - филиал СФУ, 2023.
30. Полат Е. С., Бухаркина М. Ю. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. - М.: Академия, 2020.

31. Петрова М.Н. Развитие экономической грамотности обучающихся по средствам организации внеурочной деятельности по экономике // Наука, образование, инновации: актуальные вопросы и современные аспекты. 2021.

32. Протасова Е.С. Формирование экологической культуры обучающихся в рамках реализации программы внеурочной деятельности по ФГОС // Наука и образование. 2021. Т. 4. № 2.

33. Прохорова Т.С. Особенности игровых методов обучения при изучении экономических дисциплин // Экономика и социум. 2020. № 6 (49).

34. Резникова Т.В. Рабочая программа по внеурочной деятельности ФГОС.

35. Смирнова А.С. и др. Роль инновационных технологий во внеурочной деятельности по экономике // Интеграция информационных технологий в систему профессионального и дополнительного образования. 2021.

36. Соколова А.Ю. Использование игровых форм в процессе формирования финансовой грамотности у школьников // Финансовое образование. 2022. № 2.

37. Тарасова Л.Д. Метод проектов во внеурочной деятельности по экономике // Экономика и образование. 2021. № 1 (36).

38. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (ФГОС ООО). – М.: Просвещение, 2021.

Электронные ресурсы:

39. Бочарова Т.И. Повышение уровня экономической грамотности школьников через проектную деятельность // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2021. № 11. URL: <https://e-koncept.ru/2021/215037.htm>.

40. Власов Д.А. Элективный курс "Теория игр" в контексте профессионального самоопределения обучающихся // Профессиональная ориентация. 2022. № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/elektivnyy-kurs-teoriya-igr-v-kontekste-professionalnogo-samoopredeleniya-uchaschihsya>.

41. Лытнева Н.А., Солодкин В. В. Анализ геймификации как инструмента повышения эффективности управления персоналом крупной корпорации // ЕГИ. 2022. № 44 (6). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-geymifikatsii-kak-instrumenta-povysheniya-effektivnosti-upravleniya-personalom-krupnoy-korporatsii>.

43. Министерство финансов Российской Федерации. Методические материалы по финансовой грамотности для общеобразовательных организаций: учебно-методический комплекс. М.: Минфин России, 2021 URL: <https://budget.gov.ru>.

44. Министерство финансов Российской Федерации. Официальный портал по финансовой грамотности. – М.: Минфин России, 2023. URL: <https://www.minfin.ru/>.

45. Министерство финансов Российской Федерации. Федеральная программа «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения». – М.: Минфин России, 2023. URL: <https://www.finfin.ru/program>.

46. Прохорова Т. С. Особенности игровых методов обучения при изучении экономических дисциплин // Экономика и социум. 2020. № 6 (49). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-igrovyyh-metodov-obucheniya-pri-izuchenii-ekonomicheskikh-distiplin>.

47. Токарева А. С., Лавров М. Н. Геймификация как элемент повышения эффективности обучения экономике // Современное педагогическое образование. 2020. № 12. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-element-povysheniya-effektivnosti-obucheniya-ekonomike-v-obsheobrazovatelnyh-organizatsiyah>.

48. Федеральная налоговая служба Российской Федерации. Официальный сайт. - URL: <https://www.nalog.gov.ru/>.

49. Чернышева Н. В. Геймификация как средство повышения мотивации обучающихся // Современные проблемы науки и образования. 2021. № 6. URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=30552>.



Знания до Брейн-ринга

Что такое налог?

- ☐ Добровольный взнос в благотворительный фонд
- ☐ Обязательный платеж государству
- ☐ Плата за услуги частной компании
- ☐ Деньги, которые дают школьники за питание

Налоги платят только предприниматели?

- ☐ верно
- ☐ неверно

Кто обязан платить налоги?

- ☐ а) Только взрослые
- ☐ б) Только богатые
- ☐ в) Все граждане получающие доход
- ☐ г) Никто

Какие из следующих платежей можно отнести к налогам?

- ☐ Пенсионные взносы работодателя
- ☐ Налог на имущество физических лиц
- ☐ Штрафы за нарушение ПДД
- ☐ Налог на доходы физических лиц
- ☐ Плата за школьное питание
- ☐ Акциз на табачное изделие

Какие из перечисленных налогов относятся к местным?

- ☐ Земельный налог
- ☐ НДФЛ
- ☐ Налог на имущество физических лиц
- ☐ Акцизы

Какие из перечисленных функций выполняют налоги?

☐ Контролирующая

☐ Развлекательная

☐ Фискальная

☐ Распределительная

☐ Торговая

☐ Стимулирующая

Как называется организация, которая собирает налоги в России?

Заполните пропуски (ответ запишите таким образом: "22, слово"):
Налог на доходы физических лиц (НДФЛ) в России составляет __%.
Этот налог уплачивается с _____ граждан.

Почему важно платить налоги? Приведите 2-3 аргумента.

Ситуация:

Андрей устроился на работу и начал получать зарплату. Он заметил, что получает меньше, чем указано в договоре. Он удивился и пошёл к бухгалтеру.

Вопрос:

Объясните, почему Андрей получил меньше и какие налоги могли быть удержаны из его зарплаты?

Отправить



Знания после Брейн-ринга

Что такое налог?

- ☐ Добровольный взнос в благотворительный фонд
- ☐ Обязательный платеж государству
- ☐ Плата за услуги частной компании
- ☐ Деньги, которые дают школьники за питание

Налоги платят только предприниматели?

- ☐ верно
- ☐ неверно

Кто обязан платить налоги?

- ☐ а) Только взрослые
- ☐ б) Только богатые
- ☐ в) Все граждане получающие доход
- ☐ г) Никто

Какие из следующих платежей можно отнести к налогам?

- ☐ Пенсионные взносы работодателя
- ☐ Налог на имущество физических лиц
- ☐ Штрафы за нарушение ПДД
- ☐ Налог на доходы физических лиц
- ☐ Плата за школьное питание
- ☐ Акциз на табачное изделие

Какие из перечисленных налогов относятся к местным?

- ☐ Земельный налог
- ☐ НДФЛ
- ☐ Налог на имущество физических лиц
- ☐ Акцизы

Какие из перечисленных функций выполняют налоги?

☐ Контролирующая

☐ Развлекательная

☐ Фискальная

☐ Распределительная

☐ Торговая

☐ Стимулирующая

Как называется организация, которая собирает налоги в России?

Заполните пропуски (ответ запишите таким образом: "22, слово"):
Налог на доходы физических лиц (НДФЛ) в России составляет __%.
Этот налог уплачивается с _____ граждан.

Почему важно платить налоги? Приведите 2-3 аргумента.

Ситуация:

Андрей устроился на работу и начал получать зарплату. Он заметил, что получает меньше, чем указано в договоре. Он удивился и пошёл к бухгалтеру.

Вопрос:

Объясните, почему Андрей получил меньше и какие налоги могли быть удержаны из его зарплаты?

Отправить



Рефлексия после Брейн-ринга

1. Было ли вам интересно участвовать в игре «Брейн-ринг»?

☐ Очень интересно

☐ Скорее интересно

☐ Не очень интересно

☐ Совсем не интересно

2. Понравилось ли вам данное мероприятие?

☐ Да, очень понравилось

☐ Понравилось

☐ Вроде, понравилось

☐ Не понравилось

3. Какие новые знания вы получили о налогах?

4. Как вы оцениваете работу вашей команды?

☐ отлично

☐ хорошо

☐ удовлетворительно

☐ неудовлетворительно

5. Какие задания или вопросы показались вам наиболее сложными?

6. Появился ли у вас интерес к изучению экономики после мероприятия?

☐ да, очень

☐ в какой то степени

☐ нет

7. Насколько комфортно вам было работать в команде?

☐ очень комфортно

☐ вроде, комфортно

☐ были трудности

☐ не комфортно

8. Что бы вы изменили или добавили в таком мероприятии в будущем?

9. Оцените, пожалуйста, своё участие по пятибалльной шкале:

☐ 1

☐ 2

☐ 3

☐ 4

☐ 5

10. Понравилось ли вам данное мероприятие и чем оно было полезным?
напишите, пожалуйста, небольшой отзыв

Отправить

Технологическая карта урока

Ф.И.О.	Челноков Сергей Дмитриевич	
Класс	8 «Б»	
УМК	Учебник: «Обществознание» для 8 класса под редакцией Л. Н. Боголюбова, А. Ю. Лазебниковой, В. А. Литвинова и др.	
Тема урока	Налоги	
Тип урока	Итогово-обобщающий (закрепление всего раздела)	
Цель и задачи урока	Цель: систематизация и закрепление знаний у восьмиклассников о налогах через командную интеллектуальную игру «Брейн-ринг». Задачи: Образовательные • обобщить ключевые понятия: «налог», «налогоплательщик», «ставка», виды налогов; • закрепить умение классифицировать налоги по уровням бюджета и способу взимания. Развивающие • развивать критическое мышление, быстроту реакции, умение работать с информацией; • формировать регулятивные и коммуникативные УУД в командной деятельности. Воспитательные •формировать навыки корректного командного взаимодействия, уважения к мнению других.	
Образовательные ресурсы	• ПК, мультимедийный проектор, экран; • презентация с таймерами и вопросами; •флипчарт/доска для счёта; • грамоты, небольшие призы.	
Планируемые результаты		
Предметные	Метапредметные УУД	Личностные УУД
•знание назначения налогов; •умение классифицировать налоги на: федеральные, региональные, местные; прямые/косвенные;	•Регулятивные - планируют работу команды, распределяют роли, • Познавательные - извлекают информацию из	•осознание значимости уплаты налогов для общества;

•объяснение понятий «ставка», «налоговая база», «льгота»; •примеры НДС, акциза, НДСЛ и др.	вопросов, делают выводы; • Коммуникативные - аргументируют позицию, слушают партнёров, приходят к консенсусу.	• проявление уважения к нормам права и результатам чужого труда; •развитие чувства ответственности за коллективный результат.
---	--	--

Ход урока

Этапы урока	Время	Задача, которая должна быть решена на этапе урока	Действия учителя по организации деятельности обучающихся	Действия обучающихся (регулятивные, коммуникативные, предметные, познавательные, личностные)	Анализ результата взаимодействия учителя и обучающихся
I. Мотивационно-организационный	10 минут	Создать позитивный настрой, организовать пространство	Приветствует, объявляет тему, проверяет готовность оборудования, делит класс на 3 команд по 8 чел.	Регулятивные: собираются в команды, занимают места. Коммуникативные: договариваются о капитане.	Готовность к работе, высокая мотивация.
II. Целеполагания	5 минут	Сформировать совместные цели и критерии успеха	Формулирует цель урока, выводит её на экран; предлагает сформулировать ожидаемый результат игры	Соотносят личные цели с целями урока. Коммуникативные: озвучивают ожидания	Осознанное принятие целей, критерии понятны.
III. Проведение игры «Брейн-ринг»	45 минут	Закрепить и расширить знания о налогах в игровой форме	Перед началом проводит тестирование на выявление остаточных знаний. Ведёт игру,	Проходят тестирование. Отвечают, обсуждают в группе, сигнализируют готовность,	Усвоение материала, развитие логики, реакций, командной работы

			зачитывает вопросы по категориям, фиксирует баллы, сопровождает комментариями	участвуют активно	
IV. Подведение итогов игры	10 минут	Уточнить и закрепить знания, разобрать сложные вопросы	Комментирует ошибки и правильные ответы, делает небольшой разбор	Вносят в записи ключевые моменты, слушают объяснение	Корректировка знаний,
V. Итоги урока. Рефлексия	20 минут	Подвести итог, оценить достижения, стимулирова ть дальнейшую активность	1) Подсчитывает финальные баллы, награждает победителей. 2) Проводит рефлексию, разработанную через Яндекс- форму и повторное анкетирование. 3) Благодарит за участие.	Личностные: оценивают себя («Что удалось? Что взять в следующий раз?»); Коммуникативные: делятся впечатлениями; Регулятивные: фиксируют домашнее задание.	Самооценка обучающегося, выявлены трудности, намечены пути их устранения; эмоциональны й подъем.

Сравнительная таблица «ДО/ПОСЛЕ» Брейн-ринга

Показатель	До мероприятия	После мероприятия	Прирост
Участников с высоким уровнем знаний	8,3% (2 из 24)	37,5% (9 из 24)	+29,2%
Участников с низким уровнем знаний	50% (12 из 24)	12,5% (3 из 24)	-37,5%
Участников с высоким интересом	12,5% (3 из 24)	54,2% (13 из 24)	+41,7%
Удовлетворённость мероприятием (оценка «понравилось» и выше)	-	100%	-
Комфорт работы в команде	-	90%	-

