

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

Валейко Виктория Сергеевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ И ДИСКУССИЯ: АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ
ЭКОНОМИКЕ В 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 Лиценберг Ирина Ивановна

(дата, подпись)

Обучающийся: Валейко Виктория Сергеевна

(дата, подпись)

Дата защиты _____

Оценка _____

(прописью)

Красноярск 2025

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические аспекты ролевых игр и дискуссии как активных методов обучения экономике.....	7
1.1. Активные методы обучения: определения, классификации, возможности применения на уроках экономики.....	7
1.2. Ролевая игра как метод обучения экономике: структура, методика проведения, преимущества и ограничения.....	13
1.3. Дискуссия как форма организации учебной деятельности: принципы, правила, особенности применения на уроках экономики	21
Глава 2. Практика разработки и применения ролевой игры и дискуссии на уроках экономики.....	29
2.1. Разработка и апробация сценария ролевой игры и дискуссии в школьной практике.....	29
2.2. Сравнительный анализ результативности традиционных форм обучения с ролевой игрой и дискуссией на уроках экономики	37
2.3. Разработка методических рекомендаций по применению ролевых игр и дискуссий на уроках экономики.....	47
Заключение	56
Библиографический список	58
Приложения	63

Введение

В современных условиях быстрых перемен экономическая грамотность выступает ключевым элементом для полноценной интеграции учащихся в общество. Осмысление экономических механизмов, рациональное управление финансами и ориентация в многогранной экономической среде определяют становление социально активной личности, готовой к вызовам современности. В связи с этим, система школьного образования призвана развивать как теоретическое понимание экономики, так и конкретные умения применять полученные знания при решении повседневных задач.

Активное вовлечение учащихся в образовательный процесс требует создание практико-ориентированной среды обучения. Активные методы обучения, в свою очередь, формируют динамичную атмосферу, способствующую развитию умений и навыков. Среди них выделяются игровые и дискуссионные форматы, позволяющие учащимся применять полученные знания при моделировании экономических ситуаций, анализе информации и принятии решений, как это происходит в реальной экономической сфере жизни.

Образовательная среда, формируемая посредством ролевых игр и дискуссионных практик, позволяет учащимся максимально раскрыть свой потенциал через активное взаимодействие, обмен мнениями и глубокий анализ различных позиций. Подобный формат обучения развивает у участников образовательного процесса комплекс важнейших навыков: коммуникативные способности, навыки командной работы, аналитическое мышление и умение аргументированно выражать собственную позицию.

Моделирование экономических ситуаций посредством ролевых игр способствует формированию навыков принятия решений в условиях неопределенности и анализу их результатов. Активное участие в дискуссиях формирует умение выстраивать логическую аргументацию и развивает способность к всестороннему анализу проблем. Применение игровых и

дискуссионных методов существенно повышает вовлеченность учащихся в образовательный процесс, делая освоение экономических концепций доступным и результативным.

Все вышеизложенное обуславливает **актуальность темы исследования.**

Проблема исследования заключается в сравнении результативности применения ролевой игры, дискуссии и традиционных методов обучения в формировании знаний по экономике у обучающихся. Исследование призвано определить, какой из методов в большей степени стимулирует познавательную активность, помогает отрабатывать практические умения и формирует навыки анализа различных точек зрения.

Объектом исследования выступают активные методы обучения экономике в общеобразовательных учреждениях.

Предметом исследования являются ролевые игры и дискуссии на уроках экономики.

Целью исследования является теоретическое обоснование, практическая разработка и применение сценария ролевой игры и дискуссии на уроках экономики.

Для достижения цели были поставлены следующие **задачи**:

- проанализировать определения активных методов обучения, изучить их классификации, определить возможности применения активных методов на уроках экономики;
- изучить структуру и этапы проведения ролевой игры как метода обучения экономике, выявить её преимущества и ограничения в контексте уроков экономики;
- изучить дискуссию как форму организации учебной деятельности, определить ее принципы и правила, выявить особенности применения дискуссий на уроках экономики;

- разработать и апробировать сценарий ролевой игры и дискуссии по теме «Безработица» в школьной практике;
- провести сравнительный анализ результативности традиционных форм обучения с ролевой игрой и дискуссией на уроках экономики;
- разработать методические рекомендации по применению ролевых игр и дискуссий на уроках экономики.

Для решения поставленных задач использовались следующие **методы исследования:**

- теоретические: анализ учебной, научно-методической литературы, классификация, описание, обобщение;
- эмпирические: систематизация, наблюдение, педагогический эксперимент, сравнение, анализ, обобщение и синтез.

Теоретическая разработанность темы исследования опирается на труды отечественных и зарубежных ученых в области педагогики, психологии и методики преподавания экономики. Значительный вклад в изучение теоретических основ активных методов обучения внесли такие исследователи как Г.К. Селевко, И.А. Зимняя, М.И. Махмутов, В.В. Давыдов. Они раскрыли сущность, принципы и классификации методов активного обучения.

Вопросы применения ролевых игр рассматривались в работах Г.К.Селевко, М.В. Кларина и Л.С. Выготского. Исследователи изучали влияние игры на развитие личности ребенка, раскрывая ролевые игры как средство эффективной социализации.

Теоретические и методические аспекты дискуссий освещены в трудах М.В. Кларина, Г.М. Коджаспировой и А.В. Стешова. Исследователи внесли значительный вклад в разработку методологии организации и проведения дискуссий в образовательной среде, рассматривая их как эффективный инструмент для развития критического мышления и формирования коммуникативных навыков учащихся.

Данное исследование позволит расширить теоретическое понимание возможностей применения ролевых игр и дискуссий в качестве активных методов обучения экономике, а также предоставят методические рекомендации, адресованные учителям, методистам и другим специалистам в области образования.

Глава 1. Теоретические аспекты ролевых игр и дискуссии как активных методов обучения экономике

1.1. Активные методы обучения: определения, классификации, возможности применения на уроках экономики

В настоящее время наблюдается растущий интерес к инновационным подходам в образовании, так как современные образовательные учреждения предъявляют к учащимся требования не только в плане критического мышления, но и в умении аргументированно представлять и отстаивать свою позицию. В связи с этим, активные методы обучения играют центральную роль в преподавании общеобразовательных дисциплин, в том числе и экономики.

Возникновение активных методов обучения (далее – АМО) – закономерный итог развития педагогической мысли. Их корни уходят в античность, однако более детальное изучение и систематическое применение началось позднее [1]. Среди основоположников идей активизации обучения можно выделить таких мыслителей, как Ж.-Ж. Руссо, И.Г. Песталоцци, Я.А.Коменский, К.Д. Ушинский, Л.С. Выготский и других.

Согласно «Словарю методических терминов и понятий» Э.Г. Азимова и А.Н. Щукина, АМО включают в себя коллективные формы работы, которые способствуют практическому обучению. Авторы пишут: «Эти методы могут принимать различные формы, включая прямое, коммуникативное и интенсивное обучение. Главное их предназначение – вовлечь учащихся в процесс обучения, делая его более интерактивным и интересным» [2].

М.И. Махмутов, советский педагог, подчеркивал: «Активные методы обучения имеют творческий и поисковый характер. Они не просто передают знания, но и стимулируют познавательную самостоятельность учащихся» [3]. Это означает, что при применении АМО в образовательном процессе,

учащиеся становятся не пассивными слушателями, а активно вовлекаются в процесс познания, самостоятельно добывая знания и применяя их на практике.

Профессор Г.К. Селевко акцентировал внимание на том, что АМО значительно повышают уровень познавательной активности учащихся: «Они побуждают школьников к активному участию в процессе поиска, обработки и применения знаний» [4]. Активные методы включают в себя такие формы работы, которые позволяют учащимся не только усваивать информацию, но и применять её в различных контекстах.

И.А. Зимняя выделяет важность не только знаний, но и развития способностей и личностных качеств учащихся: «Активные методы обучения – это методы, которые обеспечивают формирование у обучающихся не только знаний, умений и навыков, но и способствуют развитию их познавательных способностей, критического мышления, коммуникативных умений и других личностных качеств, необходимых для успешной адаптации в современном мире» [5].

Академик А.А. Вербицкий, дал следующее определение термину: «Активное обучение – это способ организации учебного процесса, который ориентирован на усиление мотивации и вовлеченности учащихся, их самостоятельной деятельности и взаимодействия друг с другом, с целью формирования у них необходимых профессиональных и личностных компетенций» [6].

В.Н. Кругликов определяет активные методы обучения как организацию и ведение учебного процесса, которые направлены на активизацию учебно-познавательной деятельности обучающихся посредством комплексного использования педагогических и организационно-управленческих средств [7].

Е.Я. Голант и В.П. Петровский характеризуют АМО как способы организации учебного процесса, при которых учащиеся самостоятельно работают и взаимодействуют с педагогом [8]. Важной особенностью этих методов является необходимость в предоставлении обратной связи.

Обобщив различные определения, предложенные исследователями, можно сформулировать следующее определение активных методов обучения:

Активные методы обучения – это педагогические методы и приемы, ориентированные на максимальное вовлечение обучающихся в активную мыслительную и практическую деятельность. Они способствуют развитию их самостоятельности, познавательной активности, критического мышления, творческих способностей, коммуникативных навыков и других общеобразовательных компетенций. Активные методы обучения нацелены на повышение мотивации и интереса к обучению посредством взаимодействия, сотрудничества и решения проблемных ситуаций.

Проведенный анализ определений термина «Активные методы обучения» различных исследователей позволяет сделать вывод, что их ключевой характеристикой является активная роль обучающегося в процессе познания. Для более глубокого понимания АМО необходимо обратиться к их основополагающим принципам [9; 10], которые обеспечивают их результативность в образовательной практике, к таковым относятся:

1) активность и самостоятельность. Обучающиеся играют активную роль в процессе познания, самостоятельно добывая знания и применяя их на практике. Они не являются пассивными слушателями, а становятся активными участниками учебного процесса;

2) проблемность. Учебный процесс строится на основе проблемных ситуаций, требующих анализа, размышления и самостоятельного поиска ответов, что способствует развитию их познавательной активности;

3) интерактивность и сотрудничество. Совместная деятельность, обсуждения, обмен идеями между учащимися и преподавателем способствуют формированию коммуникативных навыков и взаимному обучению;

4) индивидуализация. Необходимо учитывать индивидуальные особенности, способности, интересы обучающихся для создания комфортных условий для обучения;

5) эмоциональная вовлеченность и мотивация. Важно создавать эмоционально благоприятную атмосферу в учебном процессе, которая способствует повышению интереса к предмету и внутренней мотивации обучающихся;

б) практическая направленность. Обучение необходимо связывать с реальными жизненными ситуациями. Полученные знания должны находить применение на практике, поскольку это делает обучение более значимым и полезным для обучающихся.

Принципы, лежащие в основе активных методов обучения, находят свое отражение в Федеральных государственных образовательных стандартах (ФГОС) [11; 12; 13]. ФГОС реализуют деятельностный подход, направлены на формирование универсальных учебных действий (УУД), ориентируя обучение на активную познавательную деятельность обучающихся: самостоятельное добывание, анализ, применение и оценку знаний. Таким образом, применение активных методов обучения в полной мере соответствует требованиям ФГОС, поскольку направлено на создание учебной среды, в которой ученики выступают не как пассивные слушатели, а как активные участники образовательного процесса.

Теоретическое понимание активных методов обучения невозможно без их систематизации. В научной литературе существует множество классификаций активных методов обучения, основанных на различных критериях, рассмотрим некоторые из них.

Исследователи И.Я. Лернер и М.Н. Скаткин предложили классифицировать активные методы обучения исходя из характера познавательной деятельности. В соответствии с этой классификацией выделяют такие методы, как объяснительно-иллюстративные, репродуктивные, проблемного изложения, частично-поисковые (или эвристические) и исследовательские [14].

В.К. Дьяченко, ученый-дидакт, классифицировал активные методы обучения по способу взаимодействия между участниками образовательного процесса [15]. Согласно его классификации, активные методы обучения подразделяются на индивидуальные, парные, групповые и коллективные.

Ю.Н. Емельянов предложил классификацию активных методов обучения, основанную на основной цели и механизмах воздействия на участников образовательного процесса [16]. Он выделил 3 группы методов: дискуссионные методы, игровые методы и методы развития сенситивности.

Традиционно активные методы обучения классифицируют по характеру учебно-познавательной деятельности учащихся. Согласно данному принципу, А.М. Смолкин и М. Новая выделили имитационные и неимитационные методы [17].

Имитационные методы моделируют деятельность обучаемых и подразделяются на игровые (специально созданные ситуации, моделирующие реальность, из которых обучаемому предлагается найти выход) и неигровые (обычные учебные ситуации). Имитационным методам свойственны наличие имитационной модели изучаемого процесса и активное взаимодействие участников при принятии решений. Неимитационные методы используются для активизации слушателей во время лекции.

По типу деятельности обучающихся, В.В. Четвет выделил следующие активные методы обучения [18]: дискуссионные, игровые, рейтинговые и тренинговые методы. В дискуссионных методах ключевую роль играет живое общение между учащимися, а преподаватель занимает позицию наблюдателя. Игровые методы позволяют приобрести опыт, который невозможно получить иным путем. Рейтинговые методы стимулируют активность учащихся за счет соревновательного компонента. Тренинговые методы активно воздействуют на личность, развивая и корректируя ее качества.

Изучив вышеизложенные классификации активных методов обучения, мы систематически обобщили наиболее распространенные и разработали

таблицу, в которой наглядно отобразили активные методы обучения (приложение 1).

При выборе активных методов обучения для уроков экономики важно опираться на ряд критериев, гарантирующих эффективность и достижение образовательных целей [19]:

1) соответствие задачам, целям и принципам образования. Выбранные методы должны способствовать формированию у учащихся экономических знаний, развитию аналитического мышления, умения принимать решения и понимания экономических процессов;

2) соответствие с содержанием изучаемой темы. Например, для изучения рыночных механизмов целесообразно использовать деловые игры и экономические симуляции, а для анализа бюджетов – проектную деятельность или кейс-метод;

3) учет особенностей учащихся, включая их психологическое развитие, возраст, уровень подготовки, интересы и мотивацию. АМО должны быть адаптированы к уровню знаний и готовности к самостоятельной работе, предоставляя обучающимся возможность выбора и разнообразия;

4) учет возможностей педагога: его опыт, личные качества, уровень профессиональной подготовки, навыки владения различными АМО;

5) учет временных рамок и условий проведения урока. Необходимо правильно распределять время, выделенное на различные этапы урока, и обеспечить необходимые материально-технические средства для реализации АМО [20].

В результате применения активных методов обучения на уроках экономики можно ожидать улучшения в следующих аспектах:

– большее вовлечение учащихся в учебный процесс и активное участие в обсуждении материала;

– развитие критического мышления и аналитических навыков учащихся;

- улучшение коммуникативных и кооперативных навыков;
- способствование осмысленному и глубокому усвоению материала, так как учащиеся применяют его на практике;
- повышение мотивации учащихся к изучению экономики за счет интересных и интерактивных занятий.

Внедрение активных методов обучения на уроках экономике способно значительно повысить качество образовательного процесса, позволяя школьникам глубже осваивать материал и успешно использовать полученные знания в реальных ситуациях.

Таким образом, активные методы обучения выступают эффективным педагогическим инструментом, который усиливает результативность преподавания экономических дисциплин. Разнообразие трактовок и подходов к классификации этих методов подчеркивает их универсальность и адаптивность к разным учебным условиям. Использование таких методов на уроках экономики стимулирует познавательную активность, помогает отрабатывать практические умения и способствует развитию у учащихся аналитического и критического мышления.

1.2. Ролевая игра как метод обучения экономике: структура, методика проведения, преимущества и ограничения

Многочисленные исследования подтверждают фундаментальную значимость игровой активности в развитии человека, преимущественно на ранних этапах становления личности. Погружаясь в игровой процесс, индивид осваивает закономерности окружающего мира, развивает способности к межличностному взаимодействию и коммуникации. Игровая деятельность существенно влияет на формирование индивидуальных характеристик и поведенческих паттернов растущего человека.

Современная педагогическая практика активно внедряет игровые методики, способствующие глубокому усвоению материала и повышению вовлеченности учащихся в образовательный процесс. Ролевые игры занимают ведущую позицию среди педагогических инструментов, позволяя воссоздавать жизненные ситуации в контролируемой среде обучения. Согласно исследованиям М.В. Кларина, данный метод основывается на погружении обучающихся в смоделированные ситуации, где каждый участник действует согласно установленному сценарию и определенной роли [21].

Согласно научным трудам Г.К. Селевко, «Ролевая игра представляет собой специфическую форму организации образовательного процесса, где обучающиеся моделируют жизненные обстоятельства, развивая способности к принятию решений и обогащая свой эмоциональный опыт» [22].

А.П. Панфилова характеризует ролевую игру как образовательный инструмент, позволяющий участникам осуществлять активное взаимодействие согласно установленному сценарию, совершенствуя командные навыки и аналитическое мышление [23].

Л.С. Выготский утверждал: «Игра – это зона ближайшего развития. В игре ребенок всегда ведет себя выше своего среднего возраста, выше своего обычного повседневного поведения» [24]. То есть, ребенок в игре демонстрирует поведение, которое позже станет проявляться в реальной жизни. Соответственно, в контексте урока экономики, ролевая игра позволяет учащимся примерить на себя роли предпринимателей, потребителей, финансистов, в рамках которых им придется принимать обоснованные экономические решения и оценивать их последствия. Это способствует формированию практических навыков и экономического мышления, а также создает условия для проявления самостоятельности и ответственности.

Практическое применение игровых методов обучения позволяет эффективно перемещать теоретические аспекты в практические умения посредством моделирования ситуаций. Для успешного применения данного

инструмента важно понимать структуру и этапы проведения ролевой игры, что будет рассмотрено далее.

Согласно научным исследованиям, ролевая игра включает семь базовых структурных элементов [25; 26; 27].

Цель и задачи игры. Данный компонент является основополагающим, так как определяет общую направленность игры. Цель ролевой игры должна быть четко сформулирована и направлена на достижение конкретных образовательных результатов. Задачи призваны детализировать цель, делая ее более ясной и достижимой для школьников.

Сценарий (сюжет) игры закладывает основу учебного процесса, погружая школьников в роль непосредственных участников событий. Сюжет игры должен быть составлен детально, включая необходимые элементы – от формирования игровой среды до распределения ролей и установления базовых правил взаимодействия. Структура сценария требует баланса между полнотой описания, чтобы учащиеся могли достоверно воспроизвести события, и отсутствием избыточной детализации.

Распределение действующих лиц (ролей и персонажей) определяет ключевую составляющую игрового процесса. Преподаватель назначает каждому участнику определенную роль, отражающую реальные экономические субъекты рыночных отношений – от владельцев предприятий до представителей органов власти. Для каждой роли важно предоставить ее подробное описание: развернутую характеристику, доступные ресурсы, модели взаимодействия и рекомендуемые тактики поведения. Глубокое понимание участниками своих функций служит залогом эффективного моделирования процессов в образовательном пространстве.

Игровая среда представляет собой комплексную систему элементов, формирующих основу для реализации игровой деятельности. Она включает в себя материально-техническое оснащение (оборудование, реквизит, необходимые для проведения игры) и организацию пространства (оформление

помещения, создание зон для различных видов деятельности). Благоприятная эмоциональная атмосфера способствует глубокому вовлечению учащихся в процесс, стимулируя их инициативность и творческое самовыражение.

Последовательность взаимодействия участников и рамки допустимых действий регламентируются установленными правилами игры. Их четкие формулировки и доступное изложение позволяют обучающимся оперативно погрузиться в игровой процесс, сохраняя концентрацию на поставленных задачах.

Обсуждение и рефлексия. После завершения игрового процесса участники анализируют полученные результаты, высказывают собственные наблюдения относительно достижений и неудач. Обмен мнениями между учениками способствует лучшему пониманию приобретенного опыта и формированию конструктивной обратной связи.

Структурную организацию ролевых игр завершает комплексный анализ достигнутых результатов, позволяя определить степень достижения поставленных задач и эффективность используемых методик. Система оценивания включает измеримые параметры наряду с качественными характеристиками, среди которых особое внимание уделяется развитию навыков межличностного взаимодействия и способности к эффективной групповой деятельности.

Таким образом, все перечисленные компоненты ролевой игры связаны между собой и оказывают влияние на общий результат. Методически выверенная подготовка каждого компонента игрового процесса позволяет достичь запланированных образовательных результатов и обеспечить качественное усвоение материала.

Для того, чтобы ролевая игра стала действительно эффективным методом обучения, необходимо не только понимать ее структуру, но и владеть методикой ее проведения. Это предполагает знание этапов проведения игры и умение правильно их организовывать.

Многие исследователи выделяют четыре ключевых этапа организации ролевой игры: концептуальную, организационную, игровую и аналитическую [28; 29].

I. Концептуальная стадия. Этот этап является фундаментом для всей ролевой игры. На нем формулируются ее основные параметры: цель и задачи, сюжет, правила и распределение ролей. По сути, это детальный план, который помогает структурировать все компоненты игрового процесса.

Шаг 1 – зачем мы играем? Первым делом необходимо четко определить, для чего проводится игра – какие образовательные результаты она должна обеспечить.

Шаг 2 – во что мы играем? На данном этапе создается игровая среда: прописывается сценарий, ключевые события и правила, которым должны следовать участники.

Шаг 3 – как мы играем? На этом шаге решается, как будет проходить игра – индивидуально или в группах, а также подбираются соответствующие педагогические приемы и технологии.

Шаг 4 – в кого мы играем? Особое внимание уделяется проработке персонажей – каждый участник должен получить четкое понимание своей роли и ее особенностей.

Шаг 5 – кто играет? Завершающий шаг предполагает определение состава игроков с учетом их количества, уровня подготовки и индивидуальных особенностей, что напрямую влияет на динамику игры.

II. Организационная стадия. На данном этапе происходит формирование условий для проведения ролевой игры: создается необходимая атмосфера, обеспечивается техническое сопровождение, координируются действия всех задействованных лиц.

Шаг 1 – разработка необходимого антуража. Данный шаг включает в себя подготовку реквизита, соответствующего сценарию игры, закупку

необходимых материалов, изготовление элементов игры и оформление помещения согласно выбранной тематике.

Шаг 2 – подготовка технического оснащения. Своевременное составление детального перечня техники выступает ключевым элементом организации игрового процесса, где каждый компонент оборудования несет определенную функциональную нагрузку.

Шаг 3 – организация участников игры. Данный шаг характеризуется информированием участников о дате и времени проведения ролевой игры, проведением инструктажа, кратким введением в суть игры с целью заинтересовать учащихся и замотивировать их к активному участию.

III. Игровая стадия. Процесс реализации ролевой игры включает последовательное выполнение четырех основных фаз игрового взаимодействия участников, во время которых происходит непосредственная отработка практических навыков и моделей поведения.

1. Введение в игру предполагает разъяснение участникам основных целей, ознакомление с предстоящим сценарием, детальное изложение правил, а также распределение персональных ролей между игроками.

2. Разыгрывание ролей характеризуется самостоятельными действиями каждого участника согласно полученной роли и сценарию – принятием решений, проведением переговоров, поиском путей преодоления возникающих затруднений. То есть, на данном этапе фокус направлен на самостоятельную работу каждого участника в рамках своей роли. Учитель следит за тем, чтобы поведение участников соответствовало их ролям и предоставляет консультационную поддержку по мере возникновения вопросов.

3. Взаимодействие между участниками реализуется через активный обмен информацией между игроками, ведение переговорного процесса, заключение договоренностей и урегулирование разногласий. Взаимодействие

строится на основе сотрудничества, конкуренции или компромисса, согласно условиям и сценарию игры.

4. Завершение игры. На данном этапе участники и учитель фиксируют полученные результаты. Таким образом, происходит окончание активной фазы ролевой игры.

IV. Аналитическая стадия. После окончания ролевого взаимодействия происходит детальный разбор игрового процесса, где каждый обучающийся озвучивает свое мнение, осмысливает принятые решения и полученные результаты. В рамках глубокого самоанализа школьники осознают приобретенные знания, отмечают развитие собственного понимания изучаемой темы и оценивают прогресс в освоении практических умений. Педагог совместно с учениками путем открытого диалога определяют уровень достигнутых результатов, степень усвоения материала и развития навыков. Завершает данную стадию комплексный анализ эффективности проведенной игры преподавателем, включающий оценку достижений обучающихся, выявление сильных сторон и возможностей совершенствования игрового сценария.

Поэтапное планирование и реализация ролевых игр предполагает основательную предварительную работу преподавателя, включающую методическую и организационную составляющие педагогического процесса.

Применение ролевой игры в преподавании экономики имеет ряд преимуществ. Прежде всего, через моделирование реальных экономических ситуаций на занятиях происходит активное вовлечение учащихся. Школьники, примеряя роли различных участников рыночных отношений, погружаются в практическое освоение экономических механизмов. Подобный формат обучения пробуждает у учащихся глубокий познавательный интерес к экономическим дисциплинам.

Ролевые игры служат эффективным инструментом практического освоения экономических знаний, позволяя учащимся применять полученные

теоретические знания в моделируемых ситуациях, что значительно углубляет понимание взаимозависимости различных экономических процессов и механизмов.

Активное участие в ролевых играх расширяет коммуникативные и социальные навыки обучающихся. Моделирование различных ситуаций способствует развитию навыков ведения конструктивного диалога, выработке аргументированной позиции и эффективному взаимодействию в групповой работе, закладывая фундамент осознанной гражданской позиции.

Также ролевые игры выступают эффективным инструментом формирования аналитических способностей обучающихся, развивая навыки оценки рисков и принятия обоснованных решений в процессе анализа экономических ситуаций, что способствует становлению целостного экономического мировоззрения.

Вместе с тем, применение ролевых игр на уроках экономики имеет ряд ограничений (недостатков), которые могут создавать определенные затруднения. Первое, что хочется отметить – разработка ролевой игры отнимает у учителя немало времени, особенно на этапах написания сценария, подбора и подготовки необходимых ресурсов, обустройства и организации места проведения.

Контролировать ход ролевой игры может быть непросто, особенно в случае большого количества участников и сложного сценария. В связи с этим педагогу необходимо поддерживать постоянную вовлеченность в процесс, демонстрировать организаторские способности и своевременно вносить корректировки в действия учащихся для достижения запланированных образовательных результатов.

Также в проведении ролевой игры существует опасность того, что учащиеся могут чрезмерно увлечься игрой, нарушать дисциплину, создавать конфликтные ситуации. Все это, в свою очередь, отвлекает учащихся от цели

урока, поскольку внимание фокусируется не на детальном изучении экономических процессов и явлений, а на второстепенных аспектах.

Таким образом, успешная реализация ролевых игр в процессе преподавания экономических дисциплин основывается на комплексном подходе педагога к организации учебного процесса, включающем методическую разработку сценариев, материально-техническое обеспечение занятий и профессиональное управление игровой ситуацией для максимально эффективного усвоения знаний учащимися.

В заключение хочется отметить, что несмотря на необходимость тщательной подготовки и возможные сложности в процессе проведения, ролевая игра демонстрирует высокую эффективность в активизации учебного процесса и формировании практических навыков у учащихся. Грамотное использование ролевых игр, с учетом их структуры, методики проведения, преимуществ и ограничений, позволяет учащимся эффективно усваивать экономические концепции и вырабатывать практические умения для решения реальных задач.

1.3. Дискуссия как форма организации учебной деятельности: принципы, правила, особенности применения на уроках экономики

Наряду с ролевыми играми, дискуссия также является ценным методом активного обучения, поскольку предполагает активное вовлечение учащихся в процесс обсуждения, обмен мнениями и поиск решения.

В педагогике существует множество определений понятия «дискуссия», отражающих различные аспекты данного метода обучения, рассмотрим некоторые из них.

Так, в «Педагогике: Большой современной энциклопедии» под редакцией Е.С. Рапацевич, дискуссия рассматривается как «форма

организации учебного процесса, в рамках которой происходит обмен мнениями, идеями и аргументами между участниками с целью выработки общего решения или достижения лучшего понимания рассматриваемого вопроса» [30].

В свою очередь, М.В. Кларин подчеркивал практическую направленность дискуссии, определяя ее как «процесс диалогического общения, в ходе которого происходит формирование практического опыта совместного участия в обсуждении и разрешении теоретических и практических проблем» [31]. Таким образом, согласно исследователю, дискуссия предстает не просто как обмен информацией, а как активная форма взаимодействия, способствующая формированию у учащихся навыков критического мышления, аргументации и коллективного решения задач.

Определение дискуссии, предложенное Г.М. Коджаспировой, звучит следующим образом: «Дискуссия – организация совместной коллективной деятельности, в ходе которой осуществляется интенсивное и продуктивное решение групповой задачи путем обмена мнениями, в котором участники отстаивают личные субъективные точки зрения по изучаемому вопросу» [32].

Наряду с вышерассмотренными определениями стоит отметить позицию А.В. Стешова, который рассматривал дискуссию как «коллективное исследование проблемы, в котором каждая сторона, оппонирова (опровергая) мнение собеседника, аргументирует (отстаивает) свою позицию и претендует на достижение цели (истины)» [33]. В данном определении акцент сделан на противостоянии точек зрения и стремлении к истине через аргументированное отстаивание своей позиции.

Таким образом, дискуссия в процессе обучения предоставляет учащимся возможность выразить свою точку зрения, поделиться мыслями и взаимодействовать друг с другом, способствуя выработке общего решения проблемы, при этом сохраняя и отстаивая индивидуальные позиции участников.

Организация учебной дискуссии предполагает соблюдение ряда принципов, направленных на создание продуктивной и комфортной среды для обмена мнениями и поиска решений, к таковым относятся:

1. Содействие возникновению альтернативных мнений. Данный принцип означает стимулирование участников к высказыванию различных мнений, поскольку их разнообразие позволяет всесторонне рассмотреть проблемы и выявить наиболее оптимальные решения [34].

2. Конструктивность критики. Критика является неотъемлемой частью дискуссии, однако она должна носить конструктивный характер: обоснована и аргументирована, направлена не на личность обучающегося, а на его аргументы и идеи. Конструктивная критика способствует выявлению слабых мест в аргументации, стимулирует участников к более глубокому анализу проблемы [35].

3. Ориентация на поиск путей решения проблемы. Поскольку основная цель дискуссии не просто обсуждение проблемы, а поиск путей ее решения, важно, чтобы обсуждение было направлено на выработку конкретных предложений. Направленность на решение особенно важна, поскольку фокусирует участников на достижение общего результата [36].

4. Обеспечение психологической защищенности участников. Участники дискуссии должны чувствовать себя защищенными от критики и насмешек, что может способствовать стимулированию к активному участию в обсуждении и позволит им высказывать свои мысли более свободно.

Согласно М.В. Кларину [37; 38], для эффективного дискуссионного общения необходимо соблюдение следующих правил:

- организованный порядок выступлений (выступления участников должны быть регламентированы и проходить с разрешения ведущего, исключая спонтанные перепалки и хаотичное обсуждение);

- аргументированность высказываний (каждое мнение, высказанное в ходе дискуссии, должно подкрепляться конкретными фактами);

– равенство возможностей для высказывания (всем участникам дискуссии должна быть предоставлена возможность выразить свою точку зрения);

– уважительное отношение к участникам (в процессе обсуждения недопустимы любые формы личных оскорблений, грубых высказываний и других проявлений неуважения к личности оппонента).

Таким образом, соблюдение принципов организации дискуссии и установленных правил поведения является необходимым условием для создания продуктивной и конструктивной среды общения.

Для того, чтобы эффективно реализовать принципы и правила дискуссии на практике, важно понимать и основные этапы ее проведения. Как правило, различные исследователи и методисты выделяют четыре ключевых этапа технологии организации дискуссии:

1. Организационный (вводный) этап.

На данном этапе учитель выполняет роль координатора, определяя тему и цель дискуссии, отбирая ключевые вопросы, выносимые на обсуждение.

Основная задача организационного этапа – подготовить обучающихся к продуктивной работе и активному участию [39]. Пробудить интерес к рассматриваемой проблеме способствует актуализация имеющихся знаний у учащихся по теме. Важно, чтобы учитель заострил внимание на проблеме, показал ее значимость.

Также на организационном этапе происходит разделение учащихся на малые группы, в которых (при необходимости) распределяются роли: спикер, оппонент, эксперт.

2. Подготовительный этап.

Целью данного этапа является обеспечение групп участников дискуссии необходимой информацией для формирования собственной позиции по обсуждаемому вопросу. Учитель предоставляет учащимся материалы по теме для ознакомления (например, статьи, статистические данные, видеоролики).

По завершении изучения предоставленных материалов, каждая малая группа организует обсуждение, в котором участники высказывают свои индивидуальные мнения и аргументы по теме дискуссии [40]. В результате обсуждения и совместного анализа информации, группа формулирует общую, согласованную позицию, которую будет представлять и отстаивать в ходе дискуссии.

3. Основной этап.

На основном этапе проведения дискуссии происходит непосредственно активное обсуждение проблемы. Группы поочередно выступают, представляют свои позиции и подкрепляют их доводами и аргументами [41]. Участники, придерживающиеся противоположной точки зрения, вправе задать выступающим группам уточняющие вопросы, чтобы лучше понять их позицию или выявить слабые места в аргументации.

Учитель, в свою очередь, направляет дискуссию, следит за соблюдением правил и обеспечивает возможность высказаться всем участникам, стимулируя аргументированное обсуждение и конструктивную критику.

4. Заключительный этап.

Данный этап предназначен для подведения итогов дискуссии и систематизации полученных знаний. Учитель обобщает высказанные позиции, выделяет ключевые моменты и совместно с учащимися формулирует общие выводы по теме дискуссии [42]. Важно, чтобы учащиеся самостоятельно предложили компромисс и пришли к общему решению проблемы, учитывая позиции всех малых групп.

Завершает этап проведение рефлексии, в ходе которой участники делятся своими впечатлениями о дискуссии, оценивают свой вклад в обсуждение и новые полученные знания.

Таким образом, организация дискуссии включает в себя несколько последовательных этапов, что создает основу для достижения образовательной цели. Однако для максимальной результативности дискуссии

необходимо учитывать специфику ее применения. И так, рассмотрим ключевые особенности применения метода дискуссии на уроках экономики, выделенные Р.И. Айзманом и Л.С. Бахмутовой [43; 44]:

- акцент на анализе реальных экономических проблем (уроки экономики с применением дискуссии должны сосредотачиваться на актуальных экономических вопросах и проблемах);

- многообразие решений и отсутствие однозначных ответов (поскольку в экономике зачастую отсутствует единое решение отдельных аспектов, дискуссия должна стимулировать учащихся на поиск различных подходов и позиций);

- развитие навыков аргументации на основе экономического анализа (учащимся необходимо уметь анализировать экономические источники информации и, основываясь на результатах анализа, выстраивать аргументированные позиции, подкрепленными фактами);

- формирование собственного экономического взгляда (дискуссия на уроке экономики должна способствовать развитию у учащихся экономического мышления, позволяя им формировать собственное мнение об экономических явлениях и процессах);

- установление межпредметных связей (необходимо связывать экономические темы с другими дисциплинами (например, история, география), чтобы продемонстрировать учащимся взаимосвязь экономических явлений с разными сферами жизни).

Подводя итог, можно утверждать, что дискуссия, как активный метод обучения, является важным инструментом для педагога. Грамотное применение дискуссии на уроках экономики, основанное на соблюдении методических принципов и правил, способствует не только усвоению знаний, но и развитию общеобразовательных компетенций у обучающихся. Активное вовлечение в диалог и групповую работу стимулирует познавательную

деятельность, развивает аналитические и коммуникативные навыки, тем самым, способствуя формированию активной личности учащегося.

Примечания:

1. Кругликов В.Н., Оленникова М.В. Интерактивные образовательные технологии: учебник и практикум для вузов. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2025. – С. 46.
2. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). – М.: Издательство ИКАР, 2009. – С. 12.
3. Махмутов М.И. Проблемное обучение: основные вопросы теории. – М.: Педагогика, 1975. – С. 279.
4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М.: Народное образование, 2005. – С. 202.
5. Зимняя И.А. Педагогическая психология: учебник для вузов. – 2-е изд., доп., испр. и перераб. – М.: Издательская корпорация «Логос», 2000. – С. 3.
6. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. – М.: Высшая школа, 1991. – С. 59.
7. Ковалев В.Н. Прикладные основы дидактики высшей школы: для студентов, проходящих педагогическую практику. – Севастополь: СФ МГУ, 2013. – С. 6.
8. Голант Е.Я. Методы обучения в советской школе. – М.: Учпедгиз, 1957. – С. 5.
9. Махмутов М.И. Принцип проблемности в обучении // Вопросы психологии. – 1984. № 5. – С. 30-36.
10. Зельдович Б.З., Сперанская Н.М. Активные методы обучения: учебник для вузов. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2025. – С. 12-15.
11. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ // Официальный интернет-портал правовой информации. – 2012 г. – с изм. и допол. в ред. от 28.12.2024 N 544-ФЗ.
12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» от 31.05.2021 г. № 287 // Официальный интернет-портал правовой информации. – с изм. и допол. в ред. от 22.01.2024 N 31.
13. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» от 17.05.2012 № 413 // Официальный интернет-портал правовой информации. – с изм. и допол. в ред. от 27.12.2023 N 1028.
14. Активные методы обучения в педагогическом образовании: учеб.-метод. пособие / В.В. Четет, С.Н.Захарова. – Минск: БГУ, 2015. – С. 15.
15. Лебединцев В.Б. Новая дидактика В.К.Дьяченко (к 100-летию ученого) // Педагогика. – 2023. № 12. – С. 98-110.
16. Емельянов Ю.Н. Активное социально-психологическое обучение. – Л.: Изд-во ЛГУ, 1985. – С. 14-41.
17. Смолкин А.М. Методы активного обучения: науч.-метод. пособие. – М.: Высш. шк., 1991. – С. 30-31.
18. Активные методы обучения в педагогическом образовании: учеб.-метод. пособие / В.В. Четет, С.Н.Захарова. – Минск: БГУ, 2015. – С. 18-19.
19. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра: введение в активные методы обучения: учебное пособие для учителей. – М.: Моск. психолого-соц. ин-т: Флинта, 1998. – С. 78-82.
20. Выбор вида активного метода обучения // Paidagogos : – URL: <https://paidagogos.com/vyibor-vida-aktivnogo-metoda-obucheniya.html>
21. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе (анализ зарубежного опыта). – М.: Знание, 1989. – С. 71.
22. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М.: Народное образование, 2005. – С. 234.
23. Игровое моделирование в деятельности педагога: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по педагогическим специальностям / А.П. Панфилова; под общ. ред. В.А.Сластенина, И.А.Колесниковой. – 2-е изд., стер. – М.: Академия, 2007. – С. 22-24.
24. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. № 6. – С. 62-76.
25. Ролевые игры живого действия, как механизм изучения прикладных аспектов гуманитарных дисциплин: учебно-методическое пособие / сост. А.А.Горин. – Казань: КФУ, 2017. – С. 8-10.
26. Шнейдер Е.М., Сильченко Н.А., Овчинникова С.В. Ролевая игра как технология и прогрессивный метод обучения в вузе // Современные наукоемкие технологии. – 2022. № 12-1. – С. 176-179.
27. Емельянова Т.В., Медяник Г.А. Игровые технологии в образовании: учебно-методическое пособие. – Тольятти: Издательство ТГУ, 2015. – С. 13-17.
28. Ролевые игры живого действия, как механизм изучения прикладных аспектов гуманитарных дисциплин: учебно-методическое пособие / сост. А.А.Горин. – Казань: КФУ, 2017. – С. 17-20.

-
29. Байкова О.А. Ролевые игры как метод активизации учебной деятельности студентов // Русистика. – 2011. №2. – С. 88-95.
 30. Педагогика: большая современная энциклопедия / [автор-составитель Рапацевич Е.С.]. – Минск: Современное слово, 2005. – С. 178.
 31. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии (анализ зарубежного опыта). – Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995. – С. 117-118.
 32. Коджаспирова Г.М. Педагогика: учебник для среднего профессионального образования. – 4-е изд., перераб. и доп. – М.: Юрайт, 2025. – С. 397-398.
 33. Дискуссия в образовательном процессе: учебно-методическое пособие / А.В.Стешов. – СПб.: ВКА имени А.Ф.Можайского, 2008. – С. 10-12.
 34. Муллер О.Ю., Лобанова Т.В. Технология дискуссии в образовательном процессе // ДМ. – 2024. №62. – С. 20-24.
 35. Ахроров Х.Х., Аскарьянц В.П., Хайтматова Н.А. Дискуссия как метод современного обучения // Теория и практика современной науки. – 2018. №2 (32). – С. 42-45.
 36. Коджаспирова Г.М. Педагогика: учебник для среднего профессионального образования. – 4-е изд., перераб. и доп. – М.: Юрайт, 2025. – С. 397-398.
 37. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии (анализ зарубежного опыта). – Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995. – С. 120-128.
 38. Анпилогова Л.В. Подготовка к дискуссии по дисциплине «Основы теории коммуникации»: методические указания. – Оренбург: ОГУ, 2019. – С. 10.
 39. Активное социально-психологическое обучение. Часть I: Дискуссии: учебное пособие / сост. О.В.Барканова. – Красноярск: КГПУ им. В.П. Астафьева, 2015. – С. 49-65.
 40. Ермолова О.В. Организация дискуссионного обучения студентов высшей школы // Инновационная наука. – 2023. №2-1. – С. 76-78.
 41. Там же.
 42. Активные методы в педагогической и воспитательной деятельности в условиях реализации ФГОС (для слушателей Pedcampus). Ч. 3, Дискуссия как метод интерактивного обучения и воспитания. Активные методы знакомства / Консалтинговая группа «Финиум». – М., 2014. – С. 5-9.
 43. Айзман Р.И., Новикова Н.О., Богданчикова Е.Н. Методика обучения экономике: финансовая грамотность и безопасность: учебник для вузов. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2025. – С. 99.
 44. Бахмутова Л.С., Калуцкая Е.К. Методика преподавания обществознания: учебник и практикум для вузов. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2025. – С. 100-102.

Глава 2. Практика разработки и применения ролевой игры и дискуссии на уроках экономики

2.1. Разработка и апробация сценария ролевой игры и дискуссии в школьной практике

В теоретической части исследования было обосновано, что регулярное применение активных методов обучения, таких как ролевых игр и дискуссий, может положительно сказаться на качестве учебного процесса на уроках экономики. Была подчеркнута их значимость в развитии коммуникативных навыков, критического и аналитического мышления, углублении понимания экономических теорий и явлений.

Однако, для подтверждения результативности данных методов и выявления их влияния на обучение в реальных условиях школьной практики, необходимо провести практическое исследование. В связи с этим, задачей настоящего пункта является разработка и апробация сценария ролевой игры и дискуссии по теме «Безработица» для учащихся 8 класса, а также последующее сравнение результатов их применения с результатами традиционного урока.

В соответствии с поставленной задачей была разработана ролевая игра «Горизонты труда: Найди себя!». В рамках игры моделируется ярмарка вакансий, где участники взаимодействуют друг с другом в ролях безработных, работодателей, сотрудников службы занятости и предпринимателей.

Основная идея игры заключается в том, что каждый учащийся получает роль и соответствующие материалы: безработные – резюме и информацию о себе, работодатели – описание своей компании и доступных вакансий, сотрудники службы занятости – информационные буклеты и бланки для консультаций, предприниматель – описание своего бизнеса и потребности в персонале. Безработные посещают стенды работодателей и службы занятости, проходят собеседования и получают консультации. Работодатели и

предприниматель проводят собеседования, оценивают кандидатов и предлагают вакансии. Служба занятости оказывает помощь в составлении резюме, предоставляет информацию об актуальных вакансиях и о курсах переквалификации.

Тип урока: урок изучения нового материала.

Цель: сформировать у учащихся представление о проблеме безработицы, ее причинах и последствиях, а также развить навыки анализа ситуаций, связанных с безработицей, и принятия обоснованных решений.

Задачи:

- 1) образовательные:
 - формирование знаний о рынке труда, занятости, безработице, ее причинах и последствиях;
 - формирование знаний о роли государства в регулировании рынка труда и поддержке безработных граждан.
- 2) развивающие:
 - развитие коммуникативных навыков, умения оформлять и аргументировать мысли в устной форме;
 - развитие критического мышления, навыков анализа информации о рынке труда.
- 3) воспитательные:
 - формирование навыков групповой работы, умения слушать других членов группы;
 - формирование уважительного отношения к труду.

План проведения игры

I. Организационный этап (10 минут):

- подготовка учебного класса: парты расставляются так, чтобы создать отдельные зоны для работодателей и представителей службы занятости. Это позволит учащимся свободно перемещаться и взаимодействовать с различными организациями;

- выдача раздаточных материалов (Приложение 2): описание ролей, бланки резюме, списки вакансий, предлагаемых «работодателями», информационные материалы об актуальных вакансиях и курсах переквалификации;

- актуализация знаний о рынке труда и безработице через фронтальный опрос и обсуждение. Педагог систематизирует и дополняет знания учащихся о безработице, кратко раскрывая её причины и последствия. Это необходимо для осознанного участия в игре и последующего обсуждения экономических и социальных аспектов безработицы;

- объяснение сценария и правил игры, распределение ролей между учащимися, краткий инструктаж (разъяснение цели и задач) для каждой роли.

II. Игровой этап (20 минут).

Игра начинается с напутственного слова учителя, приветствующего участников на «Ярмарке вакансий». Затем учащиеся приступают к активному взаимодействию и разыгрыванию ролей:

- безработные заполняют резюме, посещают стенды работодателей и служб занятости, проходят собеседования;

- работодатели и предприниматель представляют свои компании и вакансии, оценивая кандидатов;

- сотрудники служб занятости консультируют безработных по вопросу актуальных вакансий, ориентируют их по проводимым курсам повышения квалификации/переквалификации.

Учитель наблюдает за ходом игры, помогая при необходимости, но не вмешиваясь в процесс принятия решений. По окончании игрового времени учитель объявляет о завершении «Ярмарки вакансий» и предлагает участникам подвести итоги игры, спрашивая, кто из безработных нашел работу, или, получив консультацию у сотрудников службы занятости, решил пойти на курсы переквалификации, кто из работодателей и предпринимателей нанял сотрудников.

III. Аналитический этап (10 минут).

После игры проводится обсуждение, в котором участники делятся впечатлениями, рассказывают о трудностях, с которыми столкнулись, и анализируют принятые решения. Учитель направляет диалог, обсуждая причины и последствия безработицы, роль государства в поддержке безработных.

В результате проведенной работы был создан сценарий ролевой игры, имитирующей процессы трудоустройства и взаимодействия между участниками рынка труда. Данная разработка позволит учащимся на практике изучить механизмы функционирования трудовой сферы.

Параллельно был подготовлен план учебной дискуссии «Безработица: взгляд изнутри», посвященной актуальным вопросам безработицы. Ее основная цель – организовать живой обмен мнениями среди учащихся о факторах, порождающих безработицу, и ее влиянии на современное общество. Участники делятся на три группы, каждая из которых рассматривает определенный аспект проблемы:

- первая группа фокусируется на анализе экономических и социальных последствий безработицы, выделяя наиболее значимые из них;
- вторая группа изучает актуальные тенденции на рынке труда, определяя перспективные профессии и факторы, обуславливающие их востребованность;
- третья группа оценивает эффективность государственных программ по снижению уровня безработицы и разрабатывает дополнительные рекомендации.

Такой подход позволяет всесторонне изучить проблему и сформировать у учащихся целостное представление о сложностях современного рынка труда.

Тип урока: урок изучения нового материала.

Цель: сформировать у учащихся представление о проблеме безработицы, ее причинах, последствиях и возможных путях решения.

Задачи:

- 1) образовательные:
 - формирование знаний о рынке труда, занятости, безработице, ее причинах и последствиях;
 - формирование знаний о путях решения проблемы безработицы.
- 2) развивающие:
 - развитие коммуникативных навыков, умения оформлять и аргументировать мысли в устной форме;
 - развитие навыков анализа, сравнения и обобщения информации, умения формировать выводы по результатам анализа.
- 3) воспитательные:
 - формирование навыков групповой работы, умения слушать других членов группы;
 - формирование уважительного отношения к труду.

План проведения дискуссии

I. Организационный (вводный) этап (7 минут):

- подготовка пространства: парты расставляются для работы в группах (например, кругом или полукругом);
- актуализация знаний посредством обсуждения. Учитель спрашивает учащихся о том, что они знают о безработице, затем систематизирует ответы и кратко рассказывает о данном явлении, давая определение и описывая основные характеристики;
- проведение инструктажа, объяснение правил участия в дискуссии, разделение учащихся на 3 малые группы.

II. Подготовительный этап (10 минут).

Каждая группа получает карточку с вопросом, на который они должны будут предоставить ответ в ходе дискуссии, а также раздаточные материалы с

информацией из различных источников, соответствующей этому вопросу (Приложение 3).

Затем учащиеся в малых группах внимательно изучают и анализируют предоставленные раздаточные материалы (статьи, статистические данные). После изучения материалов каждая группа обсуждает полученную информацию, выделяет ключевые факты, строит аргументы и формирует общее мнение по вопросу.

III. Основной этап (15 минут).

Представители каждой группы по очереди представляют результаты своей работы, отвечая на поставленные вопросы о проблеме безработицы и аргументируя свои позиции, опираясь на изученные материалы. Остальные участники дискуссии внимательно слушают выступления групп, задают вопросы, чтобы получить более полное представление или выявить противоречия, высказывают свои точки зрения, если они противоречат позиции выступающих.

Учитель выполняет роль модератора, следя за соблюдением регламента выступлений и поддерживая конструктивный характер обсуждения. При необходимости учитель задает наводящие вопросы, стимулируя учащихся к более глубокому анализу проблемы и поиску обоснованных решений, а также дополняет их ответы.

IV. Заключительный этап (8 минут).

После дискуссии проводится итоговое обсуждение. Учитель кратко обобщает основные позиции, высказанные группами, выделяя ключевые моменты обсуждения. Затем, совместно с учащимися, формулируется общий вывод о проблеме безработицы: её причинах, последствиях и возможных путях решения. В завершение учитель предлагает учащимся поделиться своими впечатлениями от дискуссии, рассказать о трудностях, возникающих в процессе подготовки и обсуждения.

Таким образом, разработанные сценарии ролевой игры «Горизонты труда: Найди себя!» и дискуссии «Безработица: взгляд изнутри» были подготовлены для апробации в школьной практике.

Также, в соответствии с проблемой исследования, был разработан традиционный урок по теме «Безработица: ее причины и последствия». В ходе урока были использованы такие методы, как лекция, работа с учебником и ответы на вопросы.

Апробация разработанных материалов была проведена на базе Муниципального автономного общеобразовательного учреждения «Средняя школа №46» г. Красноярска. В эксперименте участвовали два восьмых класса: 8 «А» (24 учащихся, группа для апробации ролевой игры), 8 «Б» (25 учащихся, группа для апробации традиционного урока) и 8 «Г» (24 учащихся, группа для апробации дискуссии).

Апробация разработанных материалов (ролевая игра, дискуссия, традиционный урок) проходила в три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный.

Для оценки результативности применения ролевой игры и дискуссии на уроках экономики были определены следующие критерии:

- когнитивный критерий: оценивает уровень теоретических знаний по теме «Безработица»;
- мотивационно-познавательный критерий: характеризует степень вовлеченности учащихся в учебный процесс, их познавательную активность и эмоциональный отклик на применяемые методы.

В качестве диагностических инструментов были разработаны:

- тесты по теме «Безработица» (приложения 4, 5), предназначенные для оценки когнитивного критерия;
- анкета (приложение 6), предназначенная для оценки мотивационно-познавательного критерия.

Оба инструмента (тесты и анкета) были применены на констатирующем и контрольном этапах исследования, для измерения текущих (исходных) и итоговых показателей.

Для оценки когнитивного критерия использовались два варианта тестов по теме «Безработица»: входной и контрольный. Оба теста имеют идентичную структуру и сложность, при этом отличаются формулировками заданий, что позволяет исключить эффект запоминания и обеспечить получение достоверных результатов.

Тестирование по теме «Безработица» включает в себя 8 заданий, оценивающих понимание ключевых теоретических аспектов безработицы (определения, причины, последствия, государственная политика). Задания с 1 по 7 имеют один правильный ответ и оцениваются в 1 балл каждое, задание 8 требует дать развернутый ответ (привести минимум 3 положения) и оценивается в 3 балла. Общая сумма баллов за тест составляет 10.

Критерии оценивания:

- 0-2 балла – неудовлетворительно (оценка «2»);
- 3-5 балла – удовлетворительно (оценка «3»);
- 6-8 баллов – хорошо (оценка «4»);
- 9-10 баллов – отлично (оценка «5»).

Анкета для оценки мотивационно-познавательного критерия содержит 10 утверждений, направленных на выявление степени вовлеченности учащихся в учебный процесс, их познавательной активности и эмоционального отклика на применяемые методы обучения. В основу анкеты положена методика Т.Д. Дубовицкой, адаптированная для оценки влияния ролевой игры, дискуссии и традиционного урока на мотивационно-познавательную сферу обучающихся [1]. Учащимся предлагается оценить степень своего согласия с каждым утверждением, используя шкалу Лайкерта [2; 3]:

- 1 – совершенно не согласен;

- 2 – скорее не согласен;
- 3 – затрудняюсь ответить;
- 4 – скорее согласен;
- 5 – полностью согласен.

Итоговая оценка мотивационно-познавательного критерия рассчитывается путем суммирования баллов по всем утверждениям анкеты. Чем выше итоговая сумма, тем выше уровень вовлеченности, познавательной активности и положительного эмоционального отклика учащихся на применяемые методы обучения.

Результаты, полученные в процессе апробации с использованием разработанных диагностических инструментов, будут представлены в следующем параграфе.

2.2. Сравнительный анализ результативности традиционных форм обучения с ролевой игрой и дискуссией на уроках экономики

На констатирующем этапе апробации учащимся 8 «А», 8 «Б» и 8 «Г» классов было предложено пройти входное тестирование по теме «Безработица», чтобы оценить исходный уровень знаний до апробации разработанных материалов.

Согласно результатам, обучающиеся 8 «А» (ролевая игра), 8 «Б» (традиционный урок) и 8 «Г» (дискуссия) продемонстрировали схожий исходный уровень знаний по теме (приложение 7, таблица 2). Средний балл в группе 8 «А» составил 3.1 из 10, в группе 8 «Б» – 3.1 из 10, в группе 8 «Г» – 3.3 из 10. Распределение баллов показывает, что большая часть учащихся (около 60%) набрала от 3 до 5 баллов, получив оценку «удовлетворительно».

Основные трудности вызвали вопросы, требующие анализа экономических взаимосвязей и понимания причинно-следственных связей в

явлении безработицы. Например, у большинства учащихся вызвали затруднения 4 вопрос (определить фактор, приводящий к росту безработицы) и 5 вопрос (определить факторы, влияющие на уровень безработицы). Особенно сложным оказалось 8 задание, где нужно было привести 3 негативных последствия безработицы.

В то же время, с вопросами 1 и 2, требующими простого воспроизведения определений (что такое безработица и кто считается безработным), некоторые учащиеся справились лучше.

Таким образом, исходный уровень знаний в группах оказался низким, с преобладанием учащихся, слабо понимающих ключевые понятия и не умеющих анализировать социально-экономические последствия. Учащиеся опираются на бытовые представления и не имеют достаточных теоретических знаний.

В ходе диагностики учащиеся 8 «А», 8 «Б» и 8 «Г» классов прошли анкетирование, направленное на выявление уровня мотивации и познавательной активности. Полученные данные анализировались по трем ключевым направлениям, отражающим структуру мотивационно-познавательного компонента (приложение 8, рисунок 17).

1. Степень вовлеченности учащихся в учебный процесс (утверждения 1, 2, 9):

Результаты показали средние значения: 3.2 балла в 8 «А», 2.9 в 8 «Б» и 3.0 в 8 «Г» классе. Такие показатели говорят о средней степени включенности учащихся в образовательный процесс. Наблюдается определенная пассивность при обсуждении тем, некоторая скованность в выражении собственной позиции. При этом учащиеся демонстрируют ответственное отношение к выполнению заданий независимо от их сложности. Возможными причинами могут выступать недостаточная увлеченность предметом и ограниченный опыт участия в публичных дискуссиях.

2. Познавательная активность (утверждения 3, 4, 5, 6):

Средние значения составили 2.9 (8 «А»), 2.8 (8 «Б») и 3.1 (8 «Г») балла, что свидетельствует о слабой познавательной инициативе. Большинство учащихся занимают нейтральную позицию по отношению к экономической тематике, не проявляют особого желания углублять знания самостоятельно и не всегда осознают практическую значимость изучаемого материала. Отмечается также, что трудности с усвоением базовых экономических понятий могут негативно влиять на формирование интереса к предмету.

3. Эмоциональный отклик на применяемые методы (утверждения 7, 8, 10):

По этому параметру зафиксированы наиболее высокие результаты: 3.8 (8 «А»), 3.5 (8 «Б») и 3.7 (8 «Г») балла. Учащиеся положительно оценивают использование активных форматов занятий, отмечая, что игры, дискуссионные формы работы и интерактивные задания действительно помогают в освоении материала. Однако общее отношение к экономике как учебной дисциплине остается преимущественно нейтральным.

Результаты анкетирования на данном этапе позволяют сделать вывод о среднем уровне вовлеченности и познавательной активности учащихся 8 классов. Однако, отмечается позитивный эмоциональный отклик на возможность применения активных методов обучения, что создает благоприятные предпосылки для повышения мотивации и развития познавательного интереса к предмету с помощью ролевой игры и дискуссии.

Подводя итог констатирующего этапа, можно заключить, что во всех группах (8 «А», 8 «Б» и 8 «Г») наблюдается примерно одинаковый, средний уровень сформированности как когнитивного, так и мотивационно-познавательного компонента. Учащиеся демонстрируют низкий уровень знаний по теме «Безработица», умеренную вовлеченность в учебный процесс и невысокую познавательную активность. Вместе с тем, отмечается положительное отношение к использованию активных методов обучения.

Следующим этапом эксперимента выступает формирующий. Он был посвящен реализации ранее разработанных материалов: сценария ролевой игры в группе 8 «А», дискуссии в группе 8 «Г» и традиционного урока в группе 8 «Б» классов.

Учащиеся 8 «А» класса активно включились в ролевую игру «Горизонты труда: Найди себя!», примерив на себя различные роли и проявив творческий подход к решению поставленных задач. С точки зрения педагога, игра вызвала интерес у обучающихся, они стремились к выполнению задач, соответствующих их ролям, активно взаимодействуя друг с другом. Тем не менее, несколько учащихся держались обособленно, не проявляя особого желания взаимодействовать. Кроме того, временами наблюдались нарушения дисциплины, требовавшие вмешательства учителя для корректировки хода игры.

В 8 «Г» дискуссия по теме «Безработица: взгляд изнутри» вызвала оживленную полемику: учащиеся аргументированно высказывали свою точку зрения и заинтересованно обсуждали различные аспекты проблемы. Однако, на этапе изучения раздаточного материала, некоторые учащиеся оставались «в стороне», не участвуя в обсуждении вопросов. Чтобы вовлечь этих ребят, на этапе представления позиций учитель адресовал им вопросы, чтобы услышать их мнение. Следует отметить, что и в этой группе возникали проблемы с дисциплиной: иногда учащиеся переходили на личные оскорбления, нарушая принципы конструктивного диалога и критики.

Несмотря на отдельные сложности, можно отметить, в обеих группах наблюдался высокий уровень заинтересованности, вовлеченности и взаимодействия друг с другом.

В 8 «Б» классе был проведен традиционный урок по теме «Безработица: причины и последствия». В ходе урока наблюдалась низкая вовлеченность учащихся в обсуждение материала, большинство учащихся проявили невнимательность, отвлеченность на посторонние вещи, не

заинтересованность в теме и пассивность при выполнении заданий из учебника. В целом, наблюдался низкий уровень активности на уроке, что потребовало от учителя дополнительных усилий для поддержания дисциплины и концентрации внимания.

В завершение формирующего этапа в трех группах была проведена рефлексия, в ходе которой учащиеся обобщили полученные знания и обсудили ключевые аспекты темы «Безработица: причины, последствия, возможные пути решения».

Заключительным шагом эксперимента стал контрольный этап. На нем учащимся было предложено пройти контрольное тестирование по теме «Безработица».

Результаты контрольного тестирования показали положительную динамику в группах (приложение 7, таблица 3). Средний балл в группе 8 «А» (ролевая игра) составил 7.4\5 из 10, в группе 8 «Б» (традиционный урок) – 5.3 из 10, в группе 8 «Г» (дискуссия) – 7.3 из 10. При этом, распределение баллов изменилось: значительно сократилось количество учащихся, набравших от 3 до 5 баллов, и увеличилось количество учащихся, набравших от 5 до 8 баллов.

Мы провели сравнение с результатами констатирующего этапа (приложение 7, рисунок 16):

- в группе 8 «А» (ролевая игра) средний балл увеличился на 4.4 балла (с 3.1 до 7.5);
- в группе 8 «Б» (традиционный урок) средний балл увеличился на 2.2 балла (с 3.1 до 5.3);
- в группе 8 «Г» (дискуссия) средний балл увеличился на 4 балла (с 3.3 до 7.3).

Заметно улучшились результаты по вопросу 3 (характеристика рынка труда). Учащиеся стали лучше понимать специфику рынка труда и различать его особенности. Это может быть связано с активным участием в

моделировании ситуаций на рынке труда в ходе ролевой игры (8 «А») и обсуждением реальных примеров на дискуссии (8 «Г»).

Наибольший прогресс наблюдался в вопросе 8 (последствия безработицы). Учащиеся смогли привести более полный перечень негативных последствий безработицы. Однако, часть учащихся по-прежнему испытывала затруднения в их выявлении.

Практически все учащиеся 8 «А» и 8 «Г» классов успешно справились с вопросами 1 и 2, демонстрируя четкое понимание основных определений (безработица, безработный). Тем не менее, в 8 «Б» классе некоторые учащиеся все еще испытывали небольшие затруднения с определением понятий, что может указывать на менее глубокое усвоение базовых понятий.

Несмотря на общий прогресс, наибольшие затруднения по-прежнему вызывал вопрос 7 (меры, которые государство может предпринять для снижения уровня безработицы). Это может быть связано с недостаточным пониманием экономических механизмов и политики государства.

Таким образом, полученные результаты контрольного тестирования свидетельствуют о результативности примененных методов обучения (ролевая игра и дискуссия) в 8 «А» и 8 «Г» классах для повышения уровня знаний учащихся по теме «Безработица». В обеих группах наблюдается заметный прогресс в понимании ключевых понятий, анализе причин и последствий безработицы, а также в осознании специфики рынка труда и социальных факторов, влияющих на трудоустройство.

Группа 8 «Б» класса, в которой проходил традиционный урок, также показала прогресс по когнитивному критерию, однако результаты оказались значительно ниже, чем в группах, где применялись активные методы обучения. Этот менее выраженный прогресс может быть обусловлен недостаточной вовлеченностью учащихся в активную познавательную деятельность и меньшей степенью практической применимости полученных знаний в рамках традиционного урока.

На основании полученных данных можно заключить, что применение ролевой игры и дискуссии на уроках экономики способствует более глубокому усвоению знаний учащимися по сравнению с традиционными методами обучения. Ролевая игра продемонстрировала наибольшую эффективность, что может быть связано с возможностью активного применения знаний на практике и более высокой степенью вовлеченности учащихся в учебный процесс. Дискуссия также оказала положительное влияние на усвоение учебного материала, хотя и в несколько меньшей степени, чем ролевая игра. Результаты исследования позволяют заключить, что активные методы обучения, такие как ролевая игра и дискуссия, оказывают более существенное воздействие на когнитивный критерий, чем при использовании традиционного подхода к обучению.

Для оценки изменений в мотивационно-познавательном компоненте, произошедших в результате применения ролевой игры и дискуссии, после формирующего этапа учащимся было предложено повторно заполнить «Анкету оценки мотивационно-познавательного компонента». Полученные данные также анализировались по трем аспектам (приложение 8, рисунок 18):

1) Степень вовлеченности учащихся в учебный процесс (утверждения 1, 2, 9):

На контрольном этапе средний балл по данному аспекту в группах 8 «А» (ролевая игра) и 8 «Г» (дискуссия) составил 4.0 и 3.8 соответственно. По сравнению с констатирующим этапом, наблюдается рост показателей вовлеченности в обеих группах (в 8 «А» – на 0.8 балла, в 8 «Г» – на 0.8 балла).

Это свидетельствует о том, что ролевая игра и дискуссия способствовали повышению интереса учащихся к учебному процессу и активизации их участия в заданиях и обсуждениях на уроке. Стоит отметить, что учащиеся стали чувствовать себя увереннее при высказывании своего мнения, что может быть связано с успешным опытом участия в игре и дискуссии, где они смогли проявить себя и получить положительную обратную связь. Особенно

заметным оказалось влияние ролевой игры, что может объясняться более высокой степенью вовлеченности учащихся в игровой процесс.

В свою очередь, в группе 8 «Б» (традиционный урок) средний балл составил 3.0. При сравнении с констатирующим этапом исследования было выявлено увеличение среднего балла на 0.1. В отличие от групп, где были применены активные методы обучения, данное изменение не является значимым и свидетельствует о низкой степени вовлеченности обучающихся в решение заданий и обсуждение учебного материала.

2) Познавательная активность (утверждения 3, 4, 5, 6):

На контрольном этапе средний балл по данному аспекту составил 3.6 в группе 8 «А» (ролевая игра) и 3.7 в группе 8 «Г» (дискуссия). По сравнению с констатирующим этапом, наблюдается незначительный рост показателей познавательной активности в обеих группах (в 8 «А» – на 0.7 балла, в 8 «Г» – на 0.6 балла). В то же время, в группе 8 «Б» средний балл остался неизменным и составил 2.8, что свидетельствует об отсутствии положительной динамики в развитии познавательной активности при использовании традиционных методов обучения.

В отличие от группы 8 «Б», ролевая игра и дискуссия способствовали повышению интереса учащихся к экономике и экономическим явлениям, а также стимулировали их к самостоятельному поиску информации и анализу примеров из реальной жизни. Несмотря на положительную динамику, итоговые баллы по данному аспекту остаются умеренными. Это может быть связано с тем, что изучение экономических процессов и явлений представляет сложность для учащихся, либо желание углубляться в данную область знаний отсутствует.

3) Эмоциональный отклик на применяемые методы (утверждения 7, 8, 10):

На контрольном этапе средние баллы в группах 8 «А» и 8 «Г» по данному аспекту сравнялись и составили 4.2. По сравнению с

констатирующим этапом, наблюдается небольшой рост показателей эмоционального отклика в обеих группах: в 8 «А» – на 0.4 балла, в 8 «Г» – на 0.5 балла. В группе 8 «Б», в свою очередь, средний балл увеличился незначительно и составил 3.7 балла.

Это подтверждает, что учащимся в целом нравятся нестандартные формы проведения уроков, применение активных методов обучения, они считают их более интересными, чем традиционное изложение материала. Тот факт, что показатели эмоционального отклика в группе 8 «Б» увеличились незначительно, говорит о том, что учащиеся предпочитают интерактивные и увлекательные формы обучения, нежели традиционные. Повышение показателей эмоционального отклика в 8 «А» и 8 «Г» может быть связано с тем, что в ходе формирующего этапа учащиеся смогли оценить преимущества ролевой игры и дискуссии для лучшего понимания учебного материала и развития практических навыков. Более того, успешное участие в ролевой игре и дискуссии могло укрепить их позитивное отношение к экономике как к предмету. В целом, эмоциональный отклик учащихся остается положительным, что создает благоприятные условия для использования активных методов обучения на уроках экономики.

Сравнение результатов входного и контрольного анкетирования в группах 8 «А» и 8 «Г» (приложение 8, рисунки 19, 21) свидетельствуют о положительном влиянии примененных методов обучения (ролевая игра и дискуссия) на мотивационно-познавательный компонент учащихся. В целом наблюдается повышение показателей, что говорит об активизации интереса учащихся к предмету, стимулировании их самостоятельности и повышении уверенности в своих силах. В группе 8 «Б» (приложение 8, рисунок 20), в свою очередь, не наблюдается выраженной динамики, что говорит о том, что традиционные формы обучения оказали существенно меньшее влияние на мотивационно-познавательную сферу.

Проведенный анализ показал, что применение активных методов обучения (ролевая игра и дискуссия) оказывает более значительное влияние на когнитивный и мотивационно-познавательный критерии, в отличие от традиционных методов.

Результаты тестирования и анкетирования свидетельствуют о том, что обе группы, в которых применялись ролевая игра и дискуссия, продемонстрировали существенный прогресс в усвоении знаний, повышении интереса к предмету и развитии познавательной активности, в то время как группа, обучавшаяся традиционным методом, показала незначительную динамику. При этом следует отметить, что ролевая игра и дискуссия продемонстрировали сопоставимую эффективность. Однако, отмечается незначительное превосходство ролевой игры в рамках когнитивного критерия, в то время как по мотивационно-эмоциональному критерию результаты обеих методик оказались схожими.

Данные результаты подтверждают, что как ролевая игра, так и дискуссия являются результативными методами, способствующими активизации учебного процесса. В частности, ролевые игры обеспечивают возможность практического применения полученных знаний, а дискуссии стимулируют развитие критического мышления и коммуникативных навыков.

Таким образом, исследование подтверждает целесообразность применения активных методов обучения на уроках экономики, а именно – ролевых игр и дискуссий, поскольку они позволяют активизировать познавательную деятельность учащихся, способствуют развитию коммуникативных навыков и обеспечивают возможность практического применения полученных знаний. В результате, внедрение данных методов не только повышает интерес к предмету, но и формирует важные навыки и умения, необходимые для успешной адаптации в современном обществе.

2.3. Разработка методических рекомендаций по применению ролевых игр и дискуссий на уроках экономики

Результаты педагогического эксперимента подтвердили результативность применения активных методов обучения, в частности ролевых игр и дискуссионных форм работы. Как показала практика, моделирование экономических ситуаций в игровом формате позволяет учащимся не только закрепить теоретические знания, но и развить практические навыки их применения, что существенно активизирует учебно-познавательную деятельность.

Дискуссионные методы преподавания, в свою очередь, обеспечивают комплексный подход к изучению экономических вопросов. Совместный поиск решений и многостороннее обсуждение проблем способствуют формированию у учащихся устойчивого интереса к предмету и более глубокому пониманию учебного материала. Обобщив полученные данные и практический опыт, мы разработали ряд методических рекомендаций по организации ролевых игр и дискуссий на уроках экономики.

При подготовке урока с применением ролевой игры, педагогу важно учитывать как возрастные характеристики учащихся, так и соответствие выбранных методов поставленным образовательным задачам. Только при таком подходе игровые формы обучения дадут максимальный педагогический эффект.

Определение целей и выбор тематики

Применение ролевых игр на уроках экономики требует четкой направленности на достижение конкретных учебных целей. Такие занятия могут способствовать освоению рыночных принципов, совершенствованию финансовой грамотности или пониманию государственного регулирования экономики. Ключевое значение имеет подбор тематики, которая должна быть не только актуальной, но и полностью соответствовать учебной программе.

Для учащихся средних классов (8-9 классы) наиболее подходящими будут игры, воспроизводящие жизненные ситуации: планирование семейных расходов, профессиональное самоопределение или взаимодействие на потребительском рынке. Старшеклассникам можно предлагать более сложные модели: руководство компанией, прохождение налоговых проверок, разработку и продвижение бизнес-проектов, оценку инвестиционных возможностей.

Особое внимание следует уделять практической составляющей. Слишком абстрактные темы (например, денежно-кредитная политика или международные финансовые операции) могут оказаться малоэффективными без должной теоретической подготовки. Игровые сценарии должны максимально отражать реальные экономические процессы, позволяя учащимся наглядно увидеть, как работают изучаемые экономические законы и принципы.

Подготовка материалов и организация игрового пространства

Качественная организация игрового процесса требует от педагога серьезной предварительной работы. Ключевыми элементами подготовки являются:

1. Детализированный сценарий, который должен содержать:
 - описание игровой ситуации и условий;
 - перечень ролей с конкретными задачами (например, в игре «Карьера старт» участники могут быть соискателями, HR-специалистами или карьерными консультантами);
 - четкие правила взаимодействия между участниками.
2. Вспомогательные материалы:
 - документы, имитирующие реальные (анкеты, трудовые договоры, описания вакансий и т.д.);
 - информационные карточки и брошюры о предприятиях и должностях;

- формы для заполнения в процессе игры.

3. Техническое обеспечение: наглядные пособия (презентации, схемы, диаграммы), мультимедийные элементы при необходимости, специальное оформление игрового пространства.

Особое внимание стоит уделить организации учебного помещения. Для разных сценариев требуется соответствующее зонирование:

- при моделировании рынка труда – отдельные секторы для работодателей и кандидатов;
- для бизнес-симуляций – оборудованные рабочие места компаний;
- в финансовых играх – «банковские» и «торговые» зоны;

Такая подготовка создает необходимую атмосферу и способствует эффективному усвоению материала.

Проведение игры: этапы и роль педагога

Игровой процесс, как правило, разделяется на три основных этапа.

Первый этап – вводный. Учитель объясняет цели, правила и распределяет роли. Важно убедиться, что все участники понимают свои задачи. Для этого можно провести краткий инструктаж или показать примеры выполнения ролей.

Второй этап – игровой. Учащиеся взаимодействуют друг с другом в соответствии с сценарием. Педагог выступает в роли наблюдателя, вмешиваясь только в случае необходимости – например, чтобы скорректировать действия участников или направить дискуссию.

Третий этап – аналитический. После завершения игры проводится обсуждение, в ходе которого участники анализируют свои решения, выделяют ключевые выводы и соотносят их с теоретическим материалом.

Особое внимание следует уделить вовлечению всех учащихся, особенно тех, кто склонен оставаться пассивным. Для этого можно назначать роли с постепенным усложнением задач или использовать групповые форматы работы, где каждый участник вносит вклад в общий результат.

Адаптация к уровню подготовки учащихся

Сложность игры должна соответствовать возрасту и знаниям учащихся. Для младших классов подойдут короткие сценарии с минимальным количеством ролей, например, «Покупка в магазине» или «Планирование расходов». Для старшеклассников можно разрабатывать многоэтапные игры, такие как «Создание бизнес-плана» или «Переговоры между работодателями и профсоюзами».

Если некоторые ученики испытывают трудности, педагог может упростить их роли или предоставить дополнительные подсказки. Например, в игре на тему безработицы менее уверенным учащимся можно поручить роли с заранее подготовленными репликами, чтобы снизить стресс и помочь им включиться в процесс.

Оценка результатов и обратная связь

Завершающий этап игры – рефлексия – играет ключевую роль в закреплении знаний. Учителю необходимо:

- обобщить ключевые моменты, связав их с темой урока. Так, например, после игры «Ярмарка вакансий» с учащимися можно обсудить, какие факторы влияют на трудоустройство, почему некоторым «безработным» не удалось найти работу и с чем это связано, как государство регулирует рынок труда;

- дать обратную связь каждой группе участников, отметить их сильные стороны, либо дать рекомендации для дальнейшего улучшения;

- предложить учащимся оценить свой опыт: что было наиболее полезным и интересным для них, какие трудности возникли.

Также можно использовать анкеты или небольшие эссе, в которых учащиеся могут описать свои впечатления и сделать выводы. Это помогает педагогу скорректировать будущие игры и повысить их эффективность.

Нами было выяснено, что ролевые игры являются эффективным методом для активизации учебного процесса, но их успешное применение

требует методической грамотности и творческого подхода от педагога. Выделим ключевые рекомендации:

- четко формулировать цели и выбирать темы, соответствующие возрасту учащихся;
- тщательно готовить материалы и организовывать игровое пространство;
- обеспечивать вовлеченность всех участников и адаптировать сложность игры;
- проводить детальный разбор результатов, связывая их с теоретической базой.

Соблюдение этих принципов позволит максимально раскрыть потенциал ролевых игр в преподавании экономики, сделав обучение не только эффективным, но и увлекательным.

Поскольку дискуссии также являются эффективным методом развития критического мышления и коммуникативных навыков у учащихся, для достижения максимальной результативности учителю необходимо учитывать специфику организации дискуссионных занятий, тщательно готовить материалы и создавать условия для продуктивного обмена мнениями.

1. Успех дискуссии во многом зависит от актуальности и сложности выбранной темы. Она должна:

- соответствовать программе и уровню подготовки учащихся. Например, для 8–9 классов подойдут вопросы, связанные с личными финансами («Нужно ли подросткам иметь кредитную карту?») или основами потребительского поведения («Как избежать финансовых ловушек?»). Для старшеклассников можно выбирать более сложные темы, такие как «Эффективность прогрессивной налоговой системы» или «Влияние искусственного интеллекта на рынок труда»;
- вызывать неоднозначные мнения. Чем больше противоречий содержит тема, тем активнее будет дискуссия. Например, вопрос «Должно ли

государство регулировать цены на продукты первой необходимости?» разделит участников на сторонников рыночной свободы и защитников социальной политики;

– быть сформулирована четко и конкретно. Избегайте абстрактных или слишком широких формулировок. Вместо «Глобализация и её последствия» лучше предложить: «Как глобализация влияет на малый бизнес в нашей стране?».

Перед началом обсуждения учителю следует провести мини-лекцию или раздать материалы, чтобы обеспечить участников необходимой информацией. Например, перед дискуссией о безработице можно предоставить статистические данные, статьи о мерах государственной поддержки и примеры из регионального рынка труда.

2. Организация и распределение ролей.

Для эффективного проведения дискуссии важно:

– разделить класс на группы (5-6 человек), каждая из которых будет представлять определенную точку зрения. Например, при обсуждении темы «Электронные деньги vs наличные» группы могут выступать за безопасность цифровых платежей, преимущества cash или необходимость регулирования;

– назначить роли: спикер, оппонент, эксперт, секретарь. Это помогает структурировать обсуждение и вовлечь всех участников;

– подготовить раздаточные материалы: карточки с вопросами, статистику, кейсы или цитаты экспертов. Например, для дискуссии о налогах можно использовать фрагменты интервью с предпринимателями или сравнительные таблицы налоговых систем разных стран.

Пространство класса должно быть организовано так, чтобы участники видели друг друга – например, парты можно расставить в круг или полукруг. Это создает атмосферу равноправного диалога.

3. Проведение дискуссии: этапы и регулирование.

На этапе введения в тему учитель кратко представляет проблему, объясняет правила (время выступлений, очередность, допустимые формы критики) и мотивирует учащихся на активное участие. Важно подчеркнуть, что цель – не «победить» оппонентов, а глубже понять тему.

На этапе представление позиций каждая группа по очереди излагает свою точку зрения, подкрепляя её аргументами. Учитель следит за регламентом и записывает ключевые тезисы на доске.

На этапе обсуждения участники задают друг другу вопросы, выявляют слабые места в аргументации, предлагают контраргументы. На этом этапе педагог выполняет роль модератора:

- направляет обсуждение в конструктивное русло, если оно уходит от темы;
- задает уточняющие вопросы («Как бы вы ответили на возражение о инфляции?»);
- вовлекает молчаливых учащихся («Иван, как ты думаешь, можно ли решить эту проблему иначе?»).

На этапе подведения итогов учитель обобщает высказанные идеи, выделяет наиболее убедительные аргументы и связывает их с теорией. Например, после дискуссии о конкуренции можно вспомнить типы рыночных структур или закон спроса и предложения.

Важно пресекать нарушения правил: перебивание, переход на личности, использование ненадежных источников. Для этого можно ввести систему баллов за корректность.

4. Адаптация к уровню учащихся.

Для младших классов:

- используйте короткие (15-20 минут) дискуссии на темы, близкие к их опыту: «Карманные деньги: давать ли их младшим школьникам?», «Почему люди копят?».

- упрощайте задания: вместо анализа статистики предложите сравнить две готовые точки зрения;

- давайте четкие инструкции: «Придумайте 2 аргумента за и 2 против».

Для старшеклассников:

- усложняйте вопросы: «Каковы экономические риски безусловного базового дохода?», «Как цифровизация меняет трудовые права?».

- требуйте подкрепления аргументов данными: «Приведите пример из истории или современной практики».

- вводите элементы дебатов с жестким регламентом и оценкой качества аргументации.

5. Оценка и рефлексия.

Для закрепления результатов важно оценивать не только знания, но и навыки: умение слушать, строить логичные аргументы, задавать вопросы.

Также важно проводить рефлексию. Приведем примерный перечень вопросов для обсуждения:

- Что нового вы узнали?

- Чьи аргументы были наиболее убедительными и почему?

- Что бы вы изменили в своем выступлении?

Дискуссии на уроках экономики – это не просто обмен мнениями, а инструмент формирования аналитического мышления и коммуникативных навыков. Выделим ключевые рекомендации по их применению:

- выбирать темы, которые вызывают живой интерес и соответствуют возрасту;

- тщательно готовить материалы и распределять роли для равного участия;

- контролировать ход обсуждения, направляя его в продуктивное русло;

- адаптировать сложность к уровню класса;

- анализировать результаты, связывая их с учебными целями.

В сочетании с ролевыми играми дискуссии создают динамичную образовательную среду, где теория становится основой для практического осмысления. Например, после ролевой игры «Ярмарка вакансий» можно провести дискуссию о причинах безработицы, используя опыт, полученный в ролях.

Грамотное применение данных методов позволит сделать уроки экономики не только информативными, но и по-настоящему увлекательными, готовя учащихся к осознанному участию в экономической жизни общества.

Таким образом, реализация предложенных рекомендаций позволит учителям создавать интерактивные образовательные ситуации, стимулирующие познавательную активность учащихся, способствующие более глубокому усвоению знаний и развитию практических навыков. Представленные рекомендации по проведению ролевых игр и дискуссий позволят учителям достигать максимальной результативности при обучении экономике.

Примечания:

1. Дубовицкая Т.Д. Методика диагностики направленности учебной мотивации // Психологическая наука и образование. – 2002. Том 7. № 2. – С. 42–45.
2. Квон Г.М. Использование шкалы Лайкерта при исследовании мотивационных факторов обучающихся / Г.М. Квон, В.Б. Вакс, О.Г. Поздеева // Концепт. – 2018. № 11. – С. 84-96.
3. Майер Р.В. Об использовании шкалы Лайкерта для оценки дидактической сложности учебных понятий / Р.В. Майер // Стандарты и мониторинг в образовании. – 2021. № 2. – С. 15-20.

Заключение

Подводя итоги выпускной квалификационной работы, можно сделать следующие выводы.

В современном мире экономические знания и навыки играют все более важную роль, определяя успешность человека в различных сферах жизни. В связи с этим, актуальной задачей образования становится не только передача теоретических знаний, но и формирование у школьников умения применять их на практике, анализировать экономические ситуации и принимать обоснованные решения. Для решения этой задачи особое значение приобретают активные методы обучения, позволяющие повысить интерес к обучению, развить критическое мышление и подготовить учащихся к решению реальных экономических задач.

В рамках данного исследования особое внимание было уделено ролевым играм и дискуссиям, представляющим собой эффективные инструменты активизации познавательной деятельности. Ролевая игра – это метод, предполагающий активное участие учеников в моделировании реальных экономических ситуаций, что способствует закреплению практических навыков и более глубокому пониманию мотивов экономических субъектов в рамках определенной роли и сценария. Дискуссия, в свою очередь, способствует развитию умения аргументировать свою точку зрения, анализировать различные подходы к решению проблем и формировать собственное мнение благодаря обмену идеями и активному обсуждению.

Данное исследование было направлено на выявление наиболее эффективного способа активизации познавательной деятельности учащихся на уроках экономики путем сравнения результативности активных методов (ролевых игр и дискуссий) и традиционных форм обучения.

Практическая часть исследования была реализована на базе МАОУ «Средняя школа №46» г. Красноярска, где была проведена апробация ролевой игры и дискуссии на уроках экономики по теме «Безработица».

Проведённое исследование наглядно продемонстрировало преимущество активных методов обучения перед традиционными формами преподавания. Как ролевые игры, так и учебные дискуссии показали существенно более высокие результаты в усвоении материала и формировании устойчивого познавательного интереса у школьников. Данные контрольного тестирования и анкетирования выявили заметный прогресс по когнитивным и мотивационно-познавательным показателям в экспериментальных группах, тогда как в контрольной группе, занимавшейся по традиционной методике, значимых изменений зафиксировано не было.

Оба активных метода продемонстрировали сопоставимую эффективность, хотя каждый из них обладает определённой спецификой. Ролевые игры, создавая условия для моделирования реальных экономических процессов, особенно хорошо развивают практические навыки учащихся. Дискуссионные формы работы, в свою очередь, в большей степени способствуют формированию критического мышления и совершенствованию навыков ведения аргументированных диалогов, что проявляется в умении анализировать разные позиции и формулировать собственную точку зрения.

Таким образом, полученные результаты подтверждают целесообразность и результативность применения ролевых игр и дискуссий в учебном процессе. На основе проведённого исследования были подготовлены методические рекомендации для учителей экономики, содержащие советы по подготовке и проведению уроков с применением данных методик. Эти разработки помогут педагогам сделать обучение более увлекательным и продуктивным, что в перспективе будет способствовать улучшению качества школьного экономического образования.

Библиографический список

I. Нормативно-правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ // Официальный интернет-портал правовой информации. – 2012 г. – с изм. и допол. в ред. от 28.12.2024 N 544-ФЗ.
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования» от 17.05.2012 № 413 // Официальный интернет-портал правовой информации. – с изм. и допол. в ред. от 27.12.2023 N 1028.
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования» от 31.05.2021 г. № 287 // Официальный интернет-портал правовой информации. – с изм. и допол. в ред. от 22.01.2024 N 31.

II. Литература

1. Айзман Р.И., Новикова Н.О., Богданчикова Е.Н. Методика обучения экономике: финансовая грамотность и безопасность: учебник для вузов. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2025. – 223 с.
2. Активные методы обучения в педагогическом образовании: учеб.-метод. пособие / В.В. Чечет, С.Н. Захарова. – Минск: БГУ, 2015. – 127 с.
3. Активные методы в педагогической и воспитательной деятельности в условиях реализации ФГОС (для слушателей Redcampus). Ч. 3, Дискуссия как метод интерактивного обучения и воспитания. Активные методы знакомства / Консалтинговая группа «Финиум». – М., 2014. – 32 с.
4. Анпилогова Л.В. Подготовка к дискуссии по дисциплине «Основы теории коммуникации»: методические указания. – Оренбург: ОГУ, 2019. – 50 с.

5. Барканова О.В. Активное социально-психологическое обучение. Часть I: Дискуссии: учебное пособие / сост. О.В. Барканова. – Красноярск: КГПУ им. В.П. Астафьева, 2015. – 235 с.
6. Бахмутова Л.С., Калуцкая Е.К. Методика преподавания обществознания: учебник и практикум для вузов. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2025. – 303 с.
7. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. – М.: Высшая школа, 1991. – 207 с.
8. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. № 6.
9. Голант Е.Я. Методы обучения в советской школе. – М.: Учпедгиз, 1957. – 152 с.
10. Дискуссия в образовательном процессе: учебно-методическое пособие / А.В. Стешов. – СПб.: ВКА имени А.Ф. Можайского, 2008. – 179 с.
11. Дубовицкая Т.Д. Методика диагностики направленности учебной мотивации // Психологическая наука и образование. – 2002. Том 7. № 2.
12. Емельянов Ю.Н. Активное социально-психологическое обучение. – Л.: Изд-во ЛГУ, 1985. – 167 с.
13. Емельянова Т.В., Медяник Г.А. Игровые технологии в образовании: учебно-методическое пособие. – Тольятти: Издательство ТГУ, 2015. – 85 с.
14. Зельдович Б.З., Сперанская Н.М. Активные методы обучения: учебник для вузов. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2025. – 201 с.
15. Зимняя И.А. Педагогическая психология: учебник для вузов. – 2-е изд., доп., испр. и перераб. – М.: Издательская корпорация «Логос», 2000. – 384 с.
16. Игровое моделирование в деятельности педагога: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по педагогическим

специальностям / А.П. Панфилова; под общ. ред. В.А. Сластенина, И.А. Колесниковой. – 2-е изд., стер. – М.: Академия, 2007. – 362 с.

17. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра: введение в активные методы обучения: учебное пособие для учителей. – М.: Моск. психолого-соц. ин-т: Флинта, 1998. – 191 с.

18. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии (анализ зарубежного опыта). – Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995. – 176 с.

19. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе (анализ зарубежного опыта). – М.: Знание, 1989. – 80 с.

20. Ковалев В.Н. Прикладные основы дидактики высшей школы: для студентов, проходящих педагогическую практику. – Севастополь: СФ МГУ, 2013. – 78 с.

21. Коджаспирова Г.М. Педагогика: учебник для среднего профессионального образования. – 4-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2025. – 711 с.

22. Кругликов В.Н., Оленникова М.В. Интерактивные образовательные технологии: учебник и практикум для вузов. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2025. – 355 с.

23. Лебединцев В.Б. Новая дидактика В.К.Дьяченко (к 100-летию ученого) // Педагогика. – 2023. № 12.

24. Махмутов М.И. Проблемное обучение: основные вопросы теории. – М.: Педагогика, 1975. – 367 с.

25. Махмутов М.И. Принцип проблемности в обучении // Вопросы психологии. – 1984. № 5.

26. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). – М.: Издательство ИКАР, 2009. – 448 с.

27. Педагогика: большая современная энциклопедия / [автор-составитель Рапацевич Е.С.]. – Минск: Современное слово, 2005. – 719 с.

28. Ролевые игры живого действия, как механизм изучения прикладных аспектов гуманитарных дисциплин: учебно-методическое пособие / сост. А.А.Горин. – Казань: КФУ, 2017. – 64 с.

29. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. –М.: Народное образование, 2005. – 256 с.

30. Смолкин А.М. Методы активного обучения: науч.-метод. пособие. – М.: Высш. шк., 1991. – 176 с.

III. Интернет-ресурсы

1. Ахроров Х.Х., Аскарьянц В.П., Хайтматова Н.А. Дискуссия как метод современного обучения // Теория и практика современной науки. – 2018. №2 (32). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/diskussiya-kak-metod-sovremennogo-obucheniya>.

2. Байкова О.А. Ролевые игры как метод активизации учебной деятельности студентов // Русистика. – 2011. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rolevye-igry-kak-metod-aktivizatsii-uchebnoy-deyatelnosti-studentov>.

3. Выбор вида активного метода обучения // Paidagogos : – URL: <https://paidagogos.com/vyibor-vida-aktivnogo-metoda-obucheniya.html>.

4. Ермолова О.В. Организация дискуссионного обучения студентов высшей школы // Инновационная наука. – 2023. №2-1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/organizatsiya-diskussionnogo-obucheniya-studentov-vysshey-shkoly>.

5. Квон Г.М. Использование шкалы Лайкерта при исследовании мотивационных факторов обучающихся / Г.М. Квон, В.Б. Вакс, О.Г. Поздеева // Концепт. – 2018. № 11. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-shkaly-laykerta-pri-issledovanii-motivatsionnyh-faktorov-obuchayuschih-sya>.

6. Майер Р.В. Об использовании шкалы Лайкерта для оценки дидактической сложности учебных понятий // Стандарты и мониторинг в

образовании. – 2021. № 2. URL: <https://doi.org/10.12737/1998-1740-2021-9-2-15-20>.

7. Муллер О.Ю., Лобанова Т.В. Технология дискуссии в образовательном процессе // ДМ. – 2024. №62. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnologiya-diskussii-v-obrazovatelnom-protsesse-1>.

8. Шнейдер Е.М., Сильченко Н.А., Овчинникова С.В. Ролевая игра как технология и прогрессивный метод обучения в вузе // Современные наукоемкие технологии. – 2022. № 12-1. URL: <https://top-technologies.ru/ru/article/view?id=39457>.

Приложения

Приложение 1

Таблица 1

Классификация активных методов обучения

Неимитационные методы	Имитационные методы	
	Неигровые	Игровые
<ul style="list-style-type: none"> – проблемное обучение – семинар – дискуссия – дебаты – практические занятия – лабораторные работы – лекция-визуализация – лекция-беседа – лекция-консультация – лекция с разбором конкретных ситуаций – круглый стол – групповая консультация 	<ul style="list-style-type: none"> – метод решения учебных задач – имитационные упражнения – анализ конкретных ситуаций – кейс-метод – выполнение практических сквозных задач – «мозговой штурм» – интерактивный тренажер 	<ul style="list-style-type: none"> – тренинги (тренинг командообразования, экстрим-тренинг, нейролингвистический тренинг) – игровое проектирование – ролевая игра – деловая игра – инновационная игра – организационно-деятельностная игра – организационно-мыслительная игра

Раздаточные материалы для ролевой игры «Горизонты труда: Найди себя!»

Карточки с описанием ролей «безработных»

Роль №1

Вы – человек, столкнувшийся с временной безработицей. Тщательно изучите свою роль и подготовьтесь к собеседованиям. Ваша цель – найти подходящую работу и убедить работодателя в том, что вы – лучший кандидат!

Выпускник техникума без опыта работы

Вы – молодой выпускник монтажного колледжа по специальности сварщик. У вас нет опыта работы, но вы готовы учиться новому. Ваша сильная сторона – теоретические знания и желание применить их на практике. Ищите работу, которая позволит вам приобрести первый опыт и раскрыть свой потенциал. Подготовьтесь рассказать о своих полученных навыках и желании развиваться в выбранной сфере. Важно показать свою мотивацию и готовность работать.

Рисунок 1. Описание ролей для игры

Роль №2

Вы – человек, столкнувшийся с временной безработицей. Тщательно изучите свою роль и подготовьтесь к собеседованиям. Ваша цель – найти подходящую работу и убедить работодателя в том, что вы – лучший кандидат!

Опытный продавец, потерявший работу из-за закрытия магазина

Вы – опытный продавец с 12-летним стажем работы в магазине обуви. К сожалению, магазин, в котором вы работали, закрылся из-за финансовых трудностей, и вы потеряли работу. Ваша сильная сторона – умение общаться с людьми, убеждать и находить подход к каждому клиенту. Ищите работу в сфере торговли, где сможете применить свой опыт и навыки. Подготовьтесь рассказать о своих достижениях на предыдущем месте работы, о том, как вы увеличивали продажи и привлекали новых клиентов. Важно подчеркнуть свою стрессоустойчивость и умение работать в команде.

Рисунок 2. Описание ролей для игры

Роль №3

Вы – человек, столкнувшийся с временной безработицей. Тщательно изучите свою роль и подготовьтесь к собеседованиям. Ваша цель – найти подходящую работу и убедить работодателя в том, что вы – лучший кандидат!

Мать с маленьким ребенком, желающая вернуться к работе

Вы находитесь в декретном отпуске по уходу за ребенком 3 лет, но хотите вернуться к работе и совмещать материнство с профессиональной деятельностью. Ваша сильная сторона – ответственность, организованность и умение планировать свое время. Ищите работу с гибким графиком или возможностью удаленной работы, чтобы иметь возможность уделять время ребенку. Подготовьтесь рассказать о том, как вы планируете совмещать работу и воспитание ребенка, что вы готовы к трудностям и способны их преодолевать. Важно показать свою целеустремленность и желание развиваться профессионально.

Рисунок 3. Описание ролей для игры

Роль №4

Вы – человек, столкнувшийся с временной безработицей. Тщательно изучите свою роль и подготовьтесь к собеседованиям. Ваша цель – найти подходящую работу и убедить работодателя в том, что вы – лучший кандидат!

Человек предпенсионного возраста, ищущий работу после сокращения

Вам 56 лет, и вы имеете большой опыт работы в сфере бухгалтерии. К сожалению, вы попали под сокращение штата и потеряли работу. Ваша сильная сторона – профессиональные знания, навыки и опыт, накопленные за долгие годы работы. Ищите работу, где сможете применить свой опыт и передать знания молодым специалистам. Подготовьтесь рассказать о своих достижениях, о том, как вы решали сложные задачи и достигали поставленных целей. Важно подчеркнуть свою лояльность, ответственность и готовность работать на результат.

Рисунок 4. Описание ролей для игры

Роль №5

Вы – человек, столкнувшийся с временной безработицей. Тщательно изучите свою роль и подготовьтесь к собеседованиям. Ваша цель – найти подходящую работу и убедить работодателя в том, что вы – лучший кандидат!

Фрилансер, ищущий постоянную работу

Вы долгое время работали фрилансером, но сейчас хотите найти стабильную работу в офисе. Ваша сильная сторона – опыт работы в различных проектах, умение работать самостоятельно и организованность. Ищите работу, которая позволит вам применить свой опыт и развиваться в команде. Подготовьтесь рассказать о своих достижениях на фрилансе и объяснить, почему вы хотите перейти на постоянную работу.

Рисунок 5. Описание ролей для игры

Карточки с описанием ролей «работодателей»

Роль №1

Вы – представитель компании, заинтересованной в поиске талантливых и мотивированных сотрудников. Ваша задача – провести собеседования с соискателями, оценить их навыки и опыт, и выбрать тех, кто лучше всего подходит для ваших вакансий.

Центр современного искусства «Авангард»

Описание компании: Центр «Авангард» представляет собой площадку для творческих экспериментов, выставок, перформансов и образовательных программ.

Список вакансий

1. Специалист по техническому обеспечению (1 человек). Ищем сотрудника, который будет отвечать за техническое состояние площадки, обеспечивать работу оборудования и помогать в реализации творческих проектов. Важны навыки работы руками, умение быстро решать проблемы и готовность к физической работе.
2. Административный ассистент (1 человек). Требуется организованный и ответственный человек, который будет помогать в ведении документации, организации мероприятий и обеспечении работы офиса. Важны навыки работы с компьютером, умение общаться с людьми и внимательность к деталям.
3. Специалист по связям с общественностью (PR) (1 человек). Требуется креативный и коммуникабельный человек, который будет заниматься продвижением наших проектов в социальных сетях, организовывать мероприятия и привлекать новых посетителей. Важны навыки работы с социальными сетями, умение писать интересные тексты и находить общий язык с людьми.

Рисунок 6. Описание ролей для игры

Роль №2

Вы – представитель компании, заинтересованной в поиске талантливых и мотивированных сотрудников. Ваша задача – провести собеседования с соискателями, оценить их навыки и опыт, и выбрать тех, кто лучше всего подходит для ваших вакансий.

Компания по производству экологически чистой косметики «GreenLife»

Описание компании: Компания «GreenLife» занимается разработкой и производством натуральной косметики на основе растительных ингредиентов

Список вакансий

1. Оператор производственной линии (1 человек). Требуется внимательный и ответственный человек, который будет работать на производственной линии, следить за качеством продукции и соблюдать технологические процессы. Важны навыки работы руками, умение быстро обучаться и готовность к монотонной работе.
2. Менеджер по продажам (1 человек). Мы ищем энергичного и целеустремленного человека, который будет заниматься поиском клиентов, ведением переговоров и заключением договоров. Важны навыки общения, умение убеждать и настойчивость.
3. Упаковщик-комплектовщик (1 человек). Требуется человек для работы на складе. Рабочая задача – упаковка и комплектация товара.

Рисунок 7. Описание ролей для игры

Роль №3

Вы – представитель компании, заинтересованной в поиске талантливых и мотивированных сотрудников. Ваша задача – провести собеседования с соискателями, оценить их навыки и опыт, и выбрать тех, кто лучше всего подходит для ваших вакансий.

Туристическое агентство «GlobalTravel»

Описание компании: агентство «GlobalTravel» предлагает широкий спектр туристических услуг: от организации индивидуальных туров до групповых поездок и деловых мероприятий.

Список вакансий

1. Менеджер по работе с клиентами (2 человека). Мы ищем общительных и доброжелательных людей, которые будут консультировать клиентов по вопросам выбора туров, помогать в оформлении документов и обеспечивать высокий уровень сервиса. Важны навыки общения, умение слушать и находить индивидуальный подход к каждому клиенту.
2. Координатор проектов (1 человек). Требуется организованный и ответственный человек, который будет заниматься организацией мероприятий, работой с партнерами и обеспечением логистики. Важны навыки планирования, умение работать в команде и готовность к решению сложных задач.

Рисунок 8. Описание ролей для игры

Роль №4

Вы – представитель компании, заинтересованной в поиске талантливых и мотивированных сотрудников. Ваша задача – провести собеседования с соискателями, оценить их навыки и опыт, и выбрать тех, кто лучше всего подходит для ваших вакансий.

Ресторан авторской кухни «Вкус Жизни»

Описание компании: ресторан «Вкус Жизни» предлагает своим гостям изысканные блюда авторской кухни, приготовленные из свежих и качественных продуктов

Список вакансий

1. Помощник повара (1 человек). Нам нужен трудолюбивый и аккуратный сотрудник, который будет помогать повару в приготовлении блюд, подготовке ингредиентов и соблюдении чистоты на кухне. Важны навыки ручного труда, умение быстро обучаться и готовность к физической работе. Опыт работы не требуется.
2. Администратор зала (1 человек). Мы ищем опытного и ответственного человека, который будет организовывать работу зала, контролировать качество обслуживания и обеспечивать высокий уровень сервиса. Важны навыки управления, умение решать конфликты и знание этикета.
3. Хостес (1 человек). Требуется приветливая и обаятельная девушка, которая будет встречать гостей, создавать приятную атмосферу и следить за порядком в зале. Важны навыки общения, умение располагать к себе и знание этикета.

Рисунок 9. Описание ролей для игры

Карточки с описанием ролей «предпринимателей»

Роль №1

Вы – владелец небольшого бизнеса, который нуждается в новых сотрудниках для расширения и развития. Ваша задача – найти инициативных и ответственных людей, которые будут разделять ваши ценности и помогать вам реализовать ваши бизнес-идеи.

Владелец креативного digital-агентства «NewMedia»

Описание агентства: Digital-агентство «NewMedia» предлагает услуги по созданию и продвижению сайтов, разработке мобильных приложений, ведению социальных сетей и интернет-маркетингу.

Список вакансий:

1. Креативный специалист (1 человек). Мы ищем творческого и талантливого сотрудника, который будет разрабатывать концепции, создавать контент и придумывать новые идеи для наших клиентов. Важны навыки работы с графическими редакторами, умение писать интересные тексты и креативное мышление.
2. Менеджер по продажам (1 человек). Мы ищем энергичного и коммуникабельного человека, который будет привлекать новых клиентов, вести переговоры и заключать договоры. Важны навыки общения, умение убеждать и настойчивость.

Рисунок 10. Описание ролей для игры

Роль №2

Вы – владелец небольшого бизнеса, который нуждается в новых сотрудниках для расширения и развития. Ваша задача – найти инициативных и ответственных людей, которые будут разделять ваши ценности и помогать вам реализовать ваши бизнес-идеи.

Владелец сети небольших пунктов проката спортивного инвентаря «SportRent»

Описание сети: Сеть пунктов проката «SportRent» предлагает широкий выбор спортивного инвентаря для активного отдыха: велосипеды, ролики, лыжи, сноуборды и многое другое.

Список вакансий:

1. Механик по ремонту спортивного инвентаря (1 человек). Требуется опытный и ответственный человек, который будет заниматься ремонтом и техническим обслуживанием спортивного инвентаря. Важны навыки работы с инструментами, умение быстро диагностировать поломки и знание устройства спортивного оборудования.
2. Администратор пункта проката (1 человек). Мы ищем общительного и ответственного человека, который будет принимать и выдавать инвентарь, консультировать клиентов и обеспечивать порядок в пункте проката. Важны навыки общения, умение решать конфликты и знание ассортимента спортивного инвентаря.

Рисунок 11. Описание ролей для игры

Карточки с описанием ролей «сотрудников службы занятости»

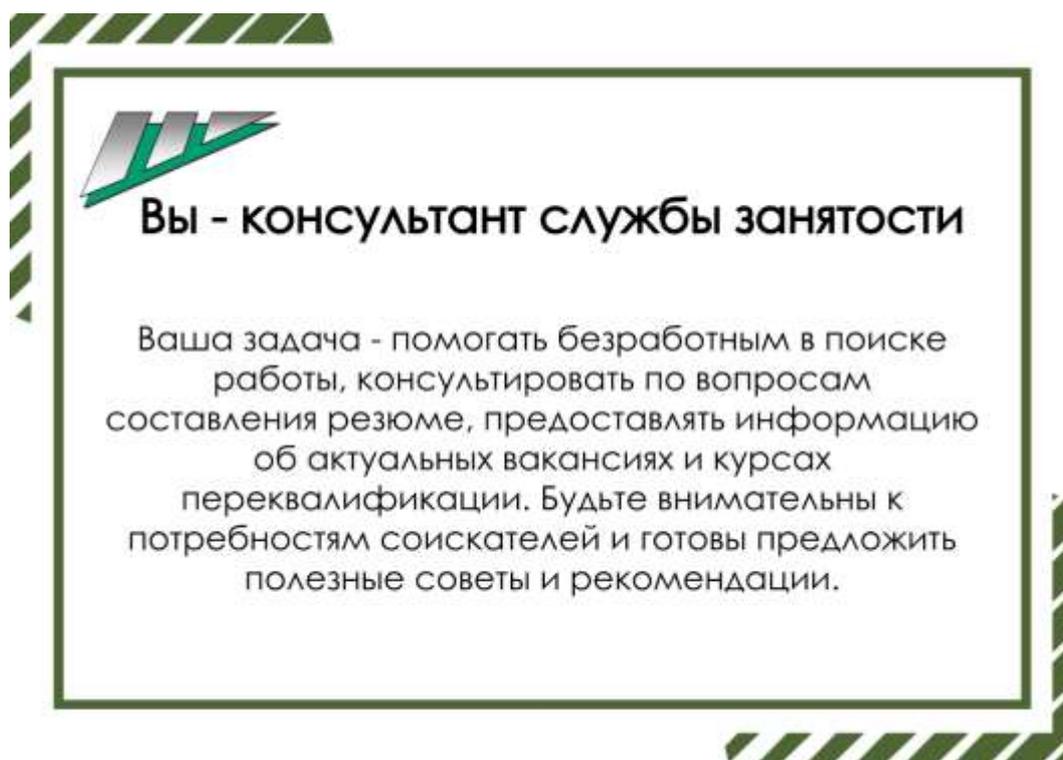


Рисунок 12. Описание ролей для игры



Актуальные вакансии и возможности трудоустройства

1. Центр современного искусства «Авангард»:

- Специалист по техническому обеспечению: обеспечение работы оборудования.
- Административный ассистент: ведение документации.
- Специалист по связям с общественностью (PR): продвижение проектов.

2. Компания по производству экологически чистой косметики «GreenLife»:

- Оператор производственной линии: работа на производстве.
- Менеджер по продажам: поиск клиентов.
- Упаковщик-комплектовщик: работа на складе.

3. Туристическое агентство «GlobalTravel»:

- Менеджер по работе с клиентами: консультации клиентов.
- Координатор проектов: организация мероприятий.

4. Ресторан авторской кухни «Вкус Жизни»:

- Помощник повара: работа на кухне.
- Администратор зала: организация работы зала.
- Хостес: встреча гостей.

5. Креативное digital-агентство «NewMedia»:

- Креативный специалист: разработка контента.
- Менеджер по продажам: привлечение клиентов.

6. Сеть небольших пунктов проката спортивного инвентаря «SportRent»:

- Механик по ремонту спортивного инвентаря: ремонт оборудования.
- Администратор пункта проката: прием и выдача инвентаря.

Курсы переквалификации



1. Курсы сварщиков

Описание: повышение квалификации, обучение новым видам сварки (аргоновая, полуавтоматическая), чтению чертежей, технике безопасности.

2. Курсы продавцов-консультантов

Описание: изучение техник продаж, работа с клиентами, знание ассортимента товаров, работа с кассовым аппаратом, основы мерчендайзинга.

3. Курсы компьютерной грамотности

Описание: обучение работе с операционной системой Windows, офисными программами (Word, Excel, PowerPoint), интернетом, электронной почтой.

4. Курсы поваров

Описание: обучение приготовлению различных блюд, знание санитарных норм, работа с кухонным оборудованием.

5. Курсы интернет-маркетинга

Описание: обучение продвижению в социальных сетях, сео-оптимизации и другим онлайн-маркетинговым инструментам.

6. Курсы администраторов

Описание: обучение делопроизводству, основам документооборота, работе с оргтехникой, телефонному этикету, навыкам общения с клиентами.

Рисунок 14. Информационные буклеты для ролевой игры

РЕЗЮМЕ

ФИО

ОБО МНЕ

КОНТАКТЫ

образование

желаемая должность

опыт работы

ключевые навыки

-
-
-
-
-

Рисунок 15. Информационные буклеты для ролевой игры

Раздаточные материалы для дискуссии «Безработица: взгляд изнутри»

1 группа

Как безработица влияет на экономику и жизнь людей в стране?**Какие последствия самые серьезные?**

Вам необходимо исследовать влияние безработицы на экономику и жизнь людей, выявляя наиболее серьезные последствия. Изучите и проанализируйте предложенные материалы, они помогут вам увидеть различные аспекты проблемы и сделать аргументированные выводы.

1. «По данным Росстата, уровень безработицы в России в апреле 2024 года вырос до 4,7%, что является самым высоким показателем за последние 12 месяцев. Основными причинами роста безработицы эксперты называют сокращение производства в отдельных отраслях, уход иностранных компаний с рынка и снижение потребительского спроса. Наибольшему риску подвержены работники сферы услуг, торговли и строительства...».

(Выдержка из статьи «Рост безработицы в России: причины и последствия», РБК, 2024)

2. «Исследования показывают, что существует прямая связь между уровнем безработицы и ростом преступности. По данным МВД, в регионах с высоким уровнем безработицы число краж, грабежей и других имущественных преступлений возрастает на 15-20%. Эксперты отмечают, что потеря работы толкает людей на совершение преступлений из-за отчаяния и финансовых трудностей...».

(Выдержка из статьи «Безработица и преступность: есть ли связь?» Газета.ру, 2023)

3. «Потеря работы оказывает негативное влияние на психическое и физическое здоровье человека. Безработные люди чаще страдают от депрессии, тревожных расстройств, сердечно-сосудистых заболеваний и других проблем со здоровьем. Исследования показывают, что риск самоубийства среди безработных в 2-3 раза выше, чем среди занятых...»

(Выдержка из статьи «Безработица и здоровье: как потеря работы влияет на самочувствие», Medportal.ru, 2022)

4. В городе N закрылся крупнейший завод по производству автомобилей. В результате чего без работы остались более 5000 человек. Местные власти обещают оказать помощь в трудоустройстве, однако эксперты опасаются, что найти работу всем будет непросто, учитывая ограниченное число вакансий в городе и регионе. Закрытие завода также негативно скажется на экономике города, поскольку снизятся налоговые поступления в бюджет и упадет спрос на товары и услуги со стороны населения...

2 группа

Какие навыки и профессии сейчас наиболее востребованы, и почему? Как меняется рынок труда?

Вам необходимо исследовать текущие тенденции рынка труда, определяя наиболее востребованные профессии, а также причины их популярности. Изучите и проанализируйте предложенные материалы, они помогут вам увидеть различные аспекты проблемы и сделать аргументированные выводы.

1. «Согласно исследованию HeadHunter, в 2024 году наиболее востребованными профессиями в России являются IT-специалисты (программисты, разработчики, аналитики данных), инженеры, врачи, специалисты по продажам и маркетологи. Эксперты отмечают, что спрос на IT-специалистов обусловлен цифровизацией экономики, потребность в инженерах связана с развитием промышленности, а врачи всегда востребованы в связи с потребностями населения в медицинской помощи...»

(Выдержка из статьи «Топ-10 самых востребованных профессий в России в 2024 году», HeadHunter, 2024)

2. «В условиях автоматизации и роботизации экономики работодатели все больше ценят не только профессиональные навыки, но и так называемые «мягкие навыки» (soft skills): умение работать в команде, коммуникабельность, креативность, критическое мышление и адаптивность. Эксперты советуют развивать эти навыки, чтобы быть конкурентоспособными на рынке труда...»

(Выдержка из статьи «Рынок труда меняется: какие навыки будут востребованы в будущем», Forbes, 2023)

3. «Развитие онлайн-образования открывает новые возможности для переквалификации и повышения квалификации. Онлайн-курсы позволяют получить новые знания и навыки в удобное время и месте, не отрываясь от работы или учебы. Наиболее популярны онлайн-курсы по IT, маркетингу, дизайну и менеджменту...»

(Выдержка из статьи «Онлайн-образование: новые возможности для переквалификации и повышения квалификации», Skillbox, 2024)

4. «В России наблюдается острый дефицит квалифицированных рабочих кадров. Предприятия испытывают нехватку токарей, фрезеровщиков, сварщиков и других специалистов. Эксперты связывают дефицит с низким престижем рабочих профессий и недостаточным уровнем подготовки кадров в системе профессионального образования...»

(Выдержка из новости «В России наблюдается дефицит квалифицированных рабочих кадров», РИА Новости, 2024)

3 группа

Какие меры предпринимаются государством для борьбы с безработицей?

Что еще можно сделать?

Вам необходимо исследовать меры, предпринимаемые государством для борьбы с безработицей, и предложить дополнительные решения. Изучите и проанализируйте предложенные материалы, они помогут вам увидеть различные аспекты проблемы и сделать аргументированные выводы.

1. «В рамках государственной программы поддержки малого и среднего бизнеса предпринимателям предоставляются льготные кредиты, гранты и субсидии на развитие своего дела. Программа направлена на создание новых рабочих мест и стимулирование экономической активности в регионах...»

(Выдержка из статьи «Государственная программа поддержки малого и среднего бизнеса: новые возможности для предпринимателей», Минэкономразвития, 2024)

2. «Служба занятости предлагает безработным гражданам бесплатные курсы переквалификации по востребованным на рынке труда профессиям. После окончания курсов выпускникам оказывается содействие в трудоустройстве...»

(Выдержка из статьи «Служба занятости предлагает бесплатные курсы переквалификации для безработных», Роструд, 2024)

3. «Правительство РФ приняло решение о выделении дополнительных средств на создание новых рабочих мест в моногородах, где ситуация с занятостью населения наиболее сложная. Средства будут направлены на поддержку предприятий, создание промышленных парков и развитие инфраструктуры...»

(Выдержка из статьи «Государство выделяет средства на создание новых рабочих мест в моногородах», Правительство РФ, 2023)

4. «Для снижения безработицы необходимо стимулировать развитие экономики и создание новых предприятий. Важно снизить административные барьеры для бизнеса, улучшить инвестиционный климат и развивать инновационные отрасли. Также необходимо уделять внимание развитию профессионального образования и подготовке кадров, отвечающих требованиям рынка труда...»

(Экономист-эксперт РА, 2024)

Входное тестирование по теме «Безработица, ее причины и последствия»

1. Какое из утверждений лучше всего описывает ситуацию, когда говорят о безработице?

- а) все люди работают, но получают мало денег;
- б) некоторые люди хотят работать, но не могут найти подходящую работу;
- в) никто не хочет работать и все живут на пособия;
- г) работа есть, но на нее никто не соглашается.

Ответ: б

2. Кого из перечисленных можно считать безработным?

- а) человека, который работает неполный рабочий день и ищет дополнительную работу;
- б) человека, который активно ищет работу последние несколько недель и готов приступить к ней немедленно;
- в) человека, который добровольно ушел с работы, чтобы путешествовать;
- г) человека, который является владельцем собственного бизнеса и получает доход.

Ответ: б

3. Что означает «рынок труда»?

- а) место, где продают овощи и фрукты;
- б) система, где люди ищут работу, а компании ищут работников, и они договариваются об условиях;
- в) организация, которая устанавливает зарплаты для всех профессий;
- г) ситуация, когда работники не конкурируют друг с другом за рабочие места.

Ответ: б

4. Что может привести к росту числа безработных в стране?

- а) появление новых курсов, где люди могут получить новые знания и навыки;
- б) государственная поддержка малого и среднего бизнеса;
- в) спад в экономике, когда предприятия вынуждены сокращать работников;
- г) увеличение количества людей, которые хотят работать на государство.

Ответ: в

5. Какие факторы больше всего влияют на уровень безработицы?

- а) только количество спортивных площадок в городе;
- б) мода на определенные профессии;
- в) состояние экономики, уровень образования людей и действия правительства в сфере занятости;
- г) демографическая ситуация в стране и уровень развития технологий.

Ответ: в

6. Кто чаще всего испытывает трудности при устройстве на работу?
- а) люди, имеющие несколько высших образований;
 - б) люди, владеющие редкими профессиями;
 - в) люди старшего возраста, которым сложно осваивать новые технологии, и молодые люди без опыта;
 - г) люди, которые согласны на любую работу, даже низкооплачиваемую.

Ответ: в

7. Какие меры может предпринять государство для снижения безработицы?
- а) повысить налоги и сократить выплаты людям;
 - б) выплачивать повышенные пособия по безработице;
 - в) переобучать людей, создавать новые рабочие места и поддерживать малый бизнес;
 - г) запретить предприятиям увольнять работников.

Ответ: в

8. Представьте, что в городе N многие предприятия закрылись, и большое количество людей потеряли работу. Какие социальные и экономические проблемы это может создать для города и его жителей? (укажите не менее трех проблем)

Ответ: уменьшение доходов в городской бюджет (из-за снижения налогов); увеличение числа бедных семей, которым нужна материальная помощь; снижение спроса на товары и услуги, что может привести к закрытию других предприятий; рост преступности и т.д.

Контрольное тестирование по теме «Безработица, ее причины и последствия»

1. Какое из утверждений наиболее полно характеризует понятие «безработица»?
- временное отсутствие работы у трудоспособного населения;
 - ситуация, когда трудоспособное население не имеет работы, но не предпринимает активных действий по её поиску;
 - ситуация на рынке труда, при которой часть трудоспособного населения, желающая и способная трудиться, не может найти работу по своей специальности или любой другой;
 - ситуация, когда предложение труда превышает спрос на него.

Ответ: в

2. Кто, с точки зрения статистики занятости, будет классифицирован как «безработный»?
- человек, активно ищущий работу в течение последних нескольких недель, готовый приступить к ней немедленно;
 - студент дневного отделения, не работающий и не ищущий работу;
 - домохозяйка, ухаживающая за детьми и не стремящаяся к трудоустройству;
 - человек, отбывающий наказание в исправительном учреждении.

Ответ: а

3. Чем характеризуется рынок труда?
- гарантированным трудоустройством всех выпускников школ и вузов;
 - свободным взаимодействием между теми, кто предлагает свою работу, и теми, кто ищет работников;
 - тем, что государство устанавливает размер заработной платы для всех профессий;
 - полным отсутствием конкуренции между работниками за рабочие места.

Ответ: б

4. Выберите фактор, который может привести к росту безработицы:
- введение новых образовательных программ, повышающих квалификацию работников;
 - увеличение государственных расходов на поддержку малого и среднего бизнеса;
 - экономический спад, вызванный финансовым кризисом;
 - увеличение числа граждан, желающих работать в государственном секторе.

Ответ: в

5. Укажите, какие факторы оказывают наибольшее влияние на уровень безработицы в стране:
- только размер пособия по безработице;
 - развитие сферы развлечений и туризма, уровень преступности;
 - наличие или отсутствие вредных привычек у населения и климатические условия;

г) состояние экономики, уровень образования населения, государственная политика в сфере занятости.

Ответ: г

6. Определите, какие группы населения чаще всего сталкиваются с трудностями при трудоустройстве:

- а) пенсионеры и лица предпенсионного возраста, которым сложно адаптироваться к новым технологиям;
- б) молодежь без опыта работы, граждане с инвалидностью, женщины с маленькими детьми;
- в) только мужчины;
- г) граждане с высшим образованием, но не имеющие практического опыта

Ответ: б

7. Выберите меры, которые государство может предпринять для снижения уровня безработицы:

- а) переобучение и переквалификация работников, создание новых рабочих мест, поддержка малого бизнеса;
- б) выплата пособий по безработице и разовая финансовая помощь малоимущим семьям;
- в) повышение налогов и сокращение социальных выплат;
- г) запрет на увольнение работников.

Ответ: а

8. В стране X в течение последнего года значительно вырос уровень безработицы. Укажите, какие негативные последствия это может повлечь для экономики и социальной жизни страны? (не менее трех вариантов)

Ответ: уменьшение производства товаров и услуг, рост бедности населения, падение уровня жизни, рост социальной напряженности, снижение покупательной способности населения и т.д.

**Анкета для оценки мотивационно-познавательного компонента
(по шкале Лайкерта)**

Инструкция: Вам предлагается принять участие в анонимном исследовании. Пожалуйста, внимательно прочитайте каждое утверждение, проставив напротив номера утверждения соответствующую цифру, используя следующие обозначения (шкалу Лайкерта):

- 1 – совершенно не согласен;
- 2 – скорее не согласен;
- 3 – затрудняюсь ответить;
- 4 – скорее согласен;
- 5 – полностью согласен.

*Пожалуйста, будьте честны в своих ответах. Ваше мнение очень важно!
Благодарим за участие!*

	Утверждение	Ваша оценка
1	Я активно участвую в выполнении заданий и обсуждениях на уроке (задаю вопросы, высказываю идеи).	
2	Я стараюсь выполнять все задания, даже если они кажутся сложными.	
3	Мне интересно узнавать больше об экономике и экономических явлениях.	
4	По необходимости я самостоятельно ищу дополнительную информацию по теме урока (в интернете, учебнике).	
5	Мне нравится анализировать примеры из реальной жизни, связанные с экономикой.	
6	Я понимаю основные понятия и идеи, которые изучаются на уроках экономики.	
7	Мне нравится, когда урок проходит в необычном формате.	
8	Я считаю экономику интересным и важным предметом.	
9	Я чувствую себя уверенно, когда высказываю своё мнение на уроке.	
10	Я считаю, что различные игры, обсуждения, интерактивные задания помогают лучше понять учебный материал.	

Результаты входного тестирования по теме «Безработица», полученные на констатирующем этапе

Таблица 2

Группа	8 «А» (ролевая игра)	8 «Б» (традиционный урок)	8 «Г» (дискуссия)
Средний балл	3.1	3.1	3.3
0-2 балла (неудовлетворительно)	33% (8 учащихся)	36% (9 учащихся)	29% (7 учащихся)
3-5 баллов (удовлетворительно)	63% (15 учащихся)	56% (14 учащихся)	63% (15 учащихся)
6-8 баллов (хорошо)	4% (1 учащийся)	8% (2 учащихся)	8% (2 учащихся)
9-10 баллов (отлично)	0%	0%	0%

Результаты контрольного тестирования по теме «Безработица», полученные на контрольном этапе

Таблица 3

Группа	8 «А» (ролевая игра)	8 «Б» (традиционный урок)	8 «Г» (дискуссия)
Средний балл	7.5	5.3	7.3
0-2 балла (неудовлетворительно)	0%	12% (3 учащихся)	0%
3-5 баллов (удовлетворительно)	4% (1 учащийся)	40% (10 учащихся)	13% (3 учащихся)
6-8 баллов (хорошо)	71% (17 учащихся)	44% (11 учащихся)	58% (14 учащихся)
9-10 баллов (отлично)	25% (6 учащихся)	4% (1 учащийся)	29% (7 учащихся)

Динамика результатов входного и контрольного тестирований по теме
«Безработица»

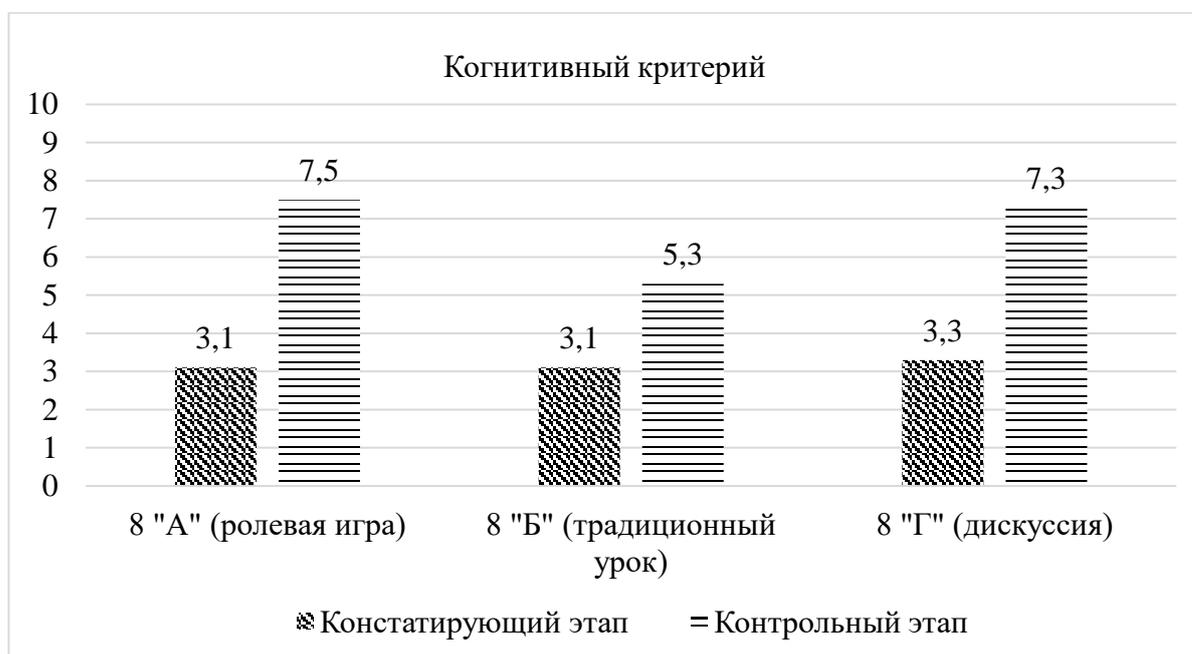


Рисунок 16. Изменение показателей результатов тестирования

Результаты анкетирования для оценки мотивационно-познавательного критерия (по шкале Лайкерта), полученные на констатирующем этапе

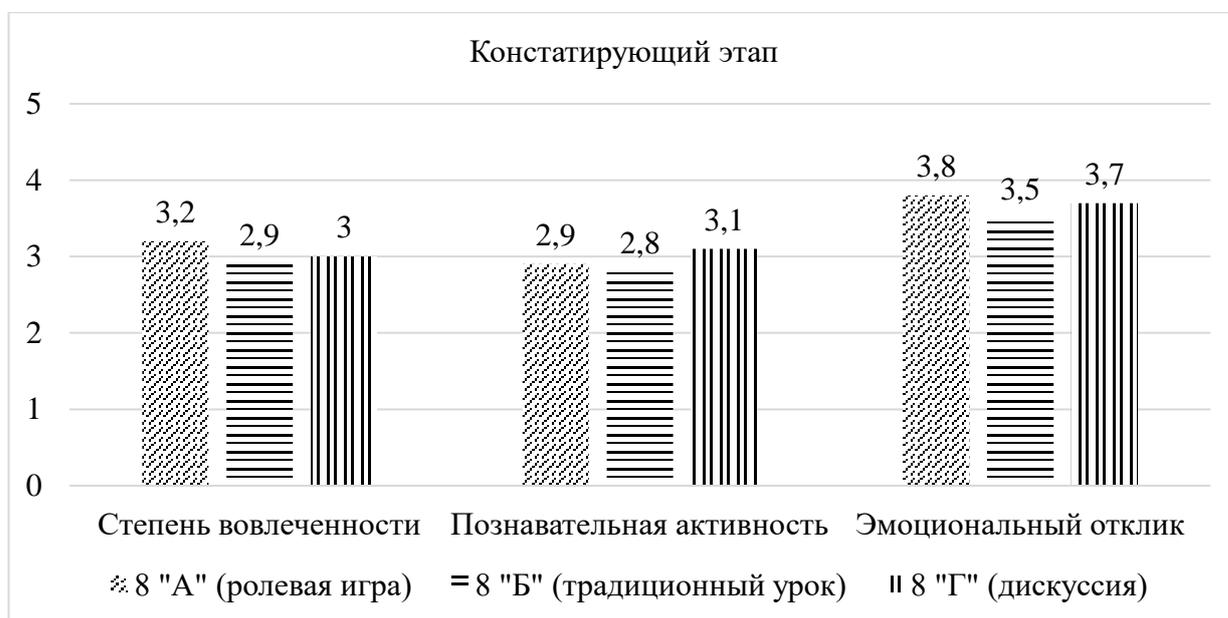


Рисунок 17. Результаты анкетирования на констатирующем этапе

Результаты анкетирования для оценки мотивационно-познавательного критерия (по шкале Лайкерта), полученные на контрольном этапе

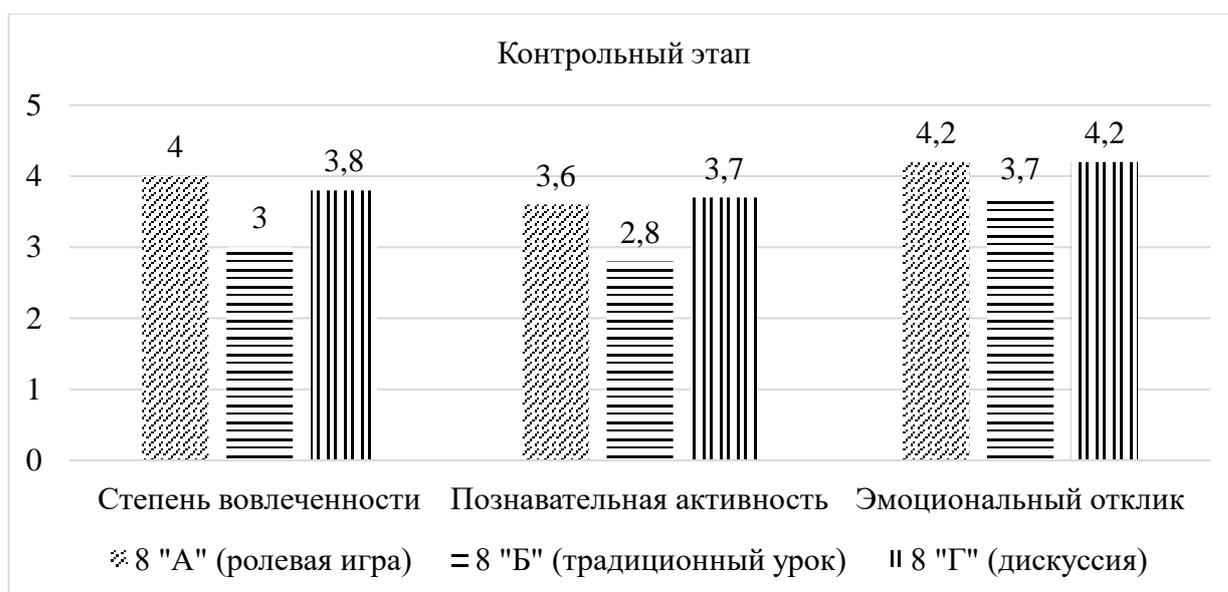


Рисунок 18. Результаты анкетирования на контрольном этапе

Динамика результатов анкетирования для оценки мотивационно-познавательного критерия (по шкале Лайкерта) в группе 8 «А» (ролевая игра)

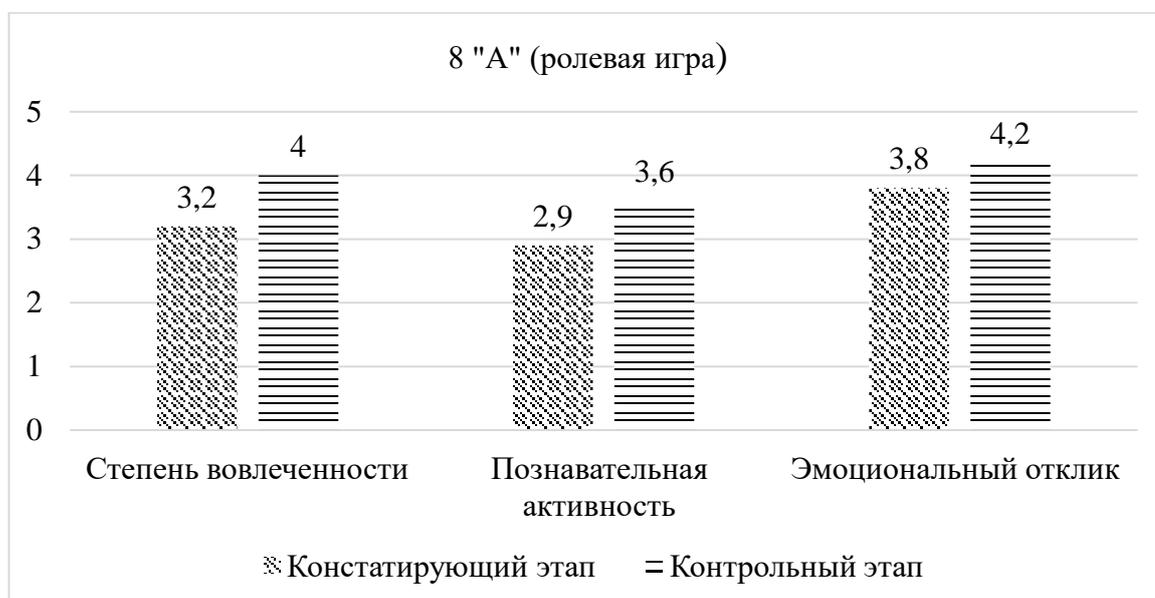


Рисунок 19. Изменение показателей результатов анкетирования в группе 8 «А»

Динамика результатов анкетирования для оценки мотивационно-познавательного критерия (по шкале Лайкерта) в группе 8 «Б» (традиционный урок)

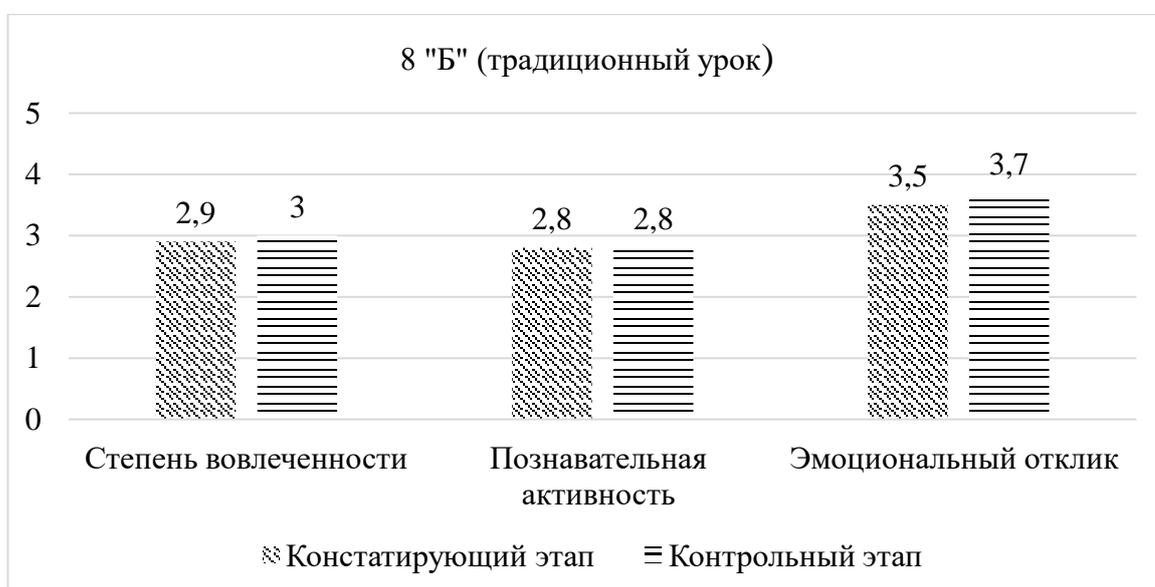


Рисунок 20. Изменение показателей результатов анкетирования в группе 8 «Б»

Динамика результатов анкетирования для оценки мотивационно-познавательного критерия (по шкале Лайкерта) в группе 8 «Г» (дискуссия)

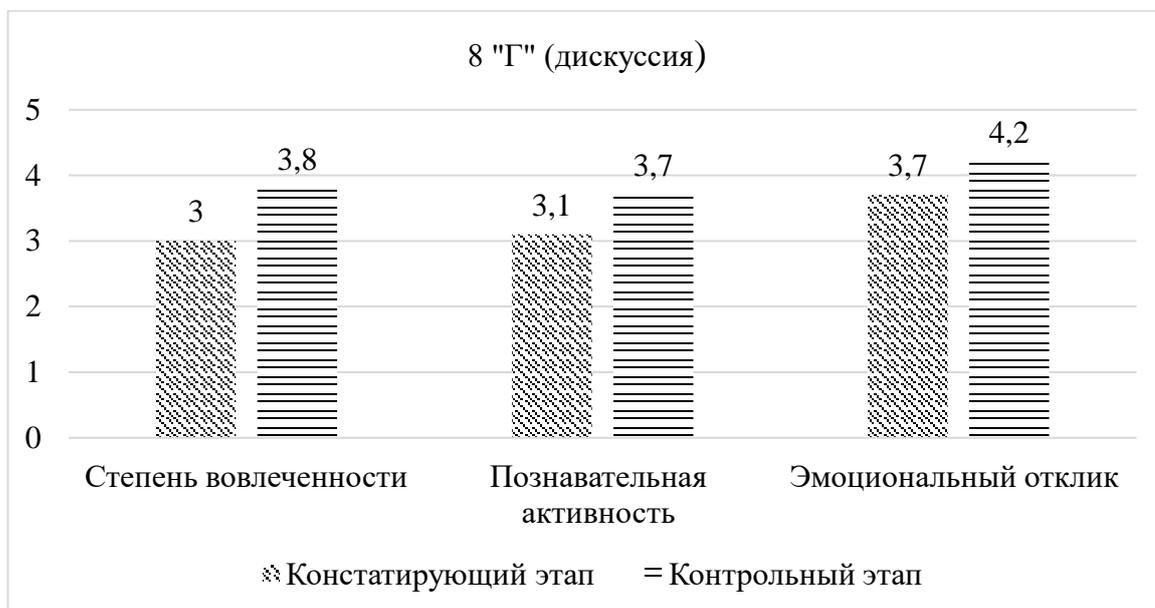


Рисунок 21. Изменение показателей результатов анкетирования в группе 8 «Г»