

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Исторический факультет
Кафедра философии, экономики и права

ШАЛИМОВА ДАРЬЯ ВЛАДИМИРОВНА

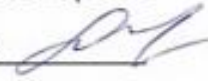
ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

ОРГАНИЗАЦИОННО-ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ КАК ТЕХНОЛОГИЯ
ИЗУЧЕНИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН В СТАРШЕЙ
ШКОЛЕ

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы
Экономическое образование

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

и.о. зав. кафедрой Лисина Л.Г. 

к.ф.н., доцент

« 1 » 06 2023 г. _____

(подпись)

Руководитель Рудзитис Т.А. 

к.э.н., доцент

Дата защиты «13» июня 2023 г.

Обучающийся Шалимова Д.В.

« 5 » июня 2023 г. 

Оценка 5 (отлично)

Содержание

Введение.....	3-5
ГЛАВА 1. Теоретический аспект организационно-деловой игры как педагогической технологии	6
1.1. Педагогические технологии, используемые при обучении школьников экономическим дисциплинам	6-15
1.2. Организационно-деловая игра как педагогическая технология, используемая в процессе изучения экономических дисциплин	16-22
1.3. Алгоритм разработки методических рекомендаций к организационно-деловой игре.....	22-25
Выводы по главе 1.....	26
ГЛАВА 2. Применение организационно-деловых игр на уроках экономических дисциплин в старшей школе: экспериментальная работа	28
2.1. Методические рекомендации для проведения организационно-деловых игр на экономических дисциплинах	28-37
2.2. Проведение организационно-деловых игр на уроках экономических дисциплин в старшей школе	37-44
2.3. Апробация методических рекомендаций к организационно-деловым играм и сравнительный анализ результатов эксперимента	44-50
Выводы по главе 2.....	51
Заключение	52-54
Библиографический список	55-60
Приложение	61-81

Введение

Актуальность данной работы обосновывается тем, что на сегодняшний день экономическая подготовка стала необходимым условием любой целесообразной деятельности. Современные социально-экономические условия диктуют необходимость эффективной практической деятельности подрастающего поколения. Для этого уже на школьном этапе необходимо формировать у детей инициативность, самостоятельность, готовность к действию, ответственность, решительность, умение достигать поставленных целей. Формирование этих качеств является невозможным с использованием исключительно традиционных технологий обучения, поэтому становится актуальным использование современных технологий обучения.

Особую роль среди них играет интерактивное обучение, которое способствует наряду с получением знаний развитию необходимых сегодня способностей и качеств. Одним из приемов интерактивных методов обучения служит работа в группе. Работа в группе позиционирует ученика как активного участника учебного процесса. Такой метод строится на исследовательской деятельности, которая включает поиск информации и активное обсуждение между всеми участниками группы. Таким образом происходит обмен мнениями и развивается интерес к изучаемому предмету. Кроме того, возможны дискуссии, которые способствуют более глубокому пониманию темы. Групповая работа подразумевает самостоятельную деятельность обучающихся, которая облегчает процесс усвоения материала. Такую работу в полной мере возможно осуществить при помощи технологии организационно-деловых игр.

Степень научной разработанности проблемы.

Общепедагогическая, содержательная и процессуальные стороны экономического образования в школе раскрываются в трудах Н.П. Рябиной¹, О.В. Малыгиной², Е.П. Алексеевой³, В.И. Хунафиной⁴.

В своих работах исследователи уделяют внимание педагогическим методикам как важному элементу экономической подготовки школьников,

которая помогает им лучше ориентироваться в социальной и экономической сфере общественной жизни, а также способствует мотивации и социализации школьников.

В отечественной практике обучения первая попытка использовать игровой метод для решения организационно-производственных задач была предпринята в 1932 г. в городе Ленинграде М.М. Бирштейн. В последующие годы большой вклад в становление и развитие этого метода внесли разработки Я.М. Бельчикова⁵ и М.М. Бирштейн⁶, А.А. Вербицкого⁷, В.Я. Платова⁸, В.И. Рыбальского⁹ и многих других.

Объект исследования: игровые педагогические технологии.

Предмет: организационно-деловые игры.

Цель: обосновать преимущества организационно-деловой игры как игровой педагогической технологии в преподавании экономических дисциплин.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

1. Рассмотреть понятие педагогической технологии.
2. Рассмотреть организационно-деловую игру как эффективную педагогическую технологию в процессе освоения экономических дисциплин в старшей школе.
3. Рассмотреть понятие методических рекомендаций.
4. Разработать методические рекомендации к проведению организационно-деловых игр на уроках экономических дисциплин.
5. Провести экспериментальную работу.
6. Проанализировать результаты педагогического эксперимента.

Противоречие работы состоит в необходимости использования организационно-деловых игр в преподавании экономических дисциплин в старшей школе и отсутствии способов для этого.

Проблемой нашего исследования становится результативность применения организационно-деловых игр на уроках экономических дисциплин в старшей школе.

Новизна исследования состоит в обосновании использования организационно-деловой игры в качестве эффективной педагогической технологии обучения экономике.

Гипотеза: использование организационно-деловых игр будет способствовать результативному изучению экономических дисциплин в старшей школе.

Базой исследования для данной работы является МАОУ СШ № 158 "Грани" (г. Красноярск).

Для достижения поставленных задач нами использовались следующие методы исследования: анализ, описание, наблюдение, сравнение, обобщение.

Практическая значимость выпускной квалификационной работы заключается в возможности использования результатов проведенного исследования в процессе преподавания экономических дисциплин.

Выпускная квалификационная работа отвечает теме исследования и включает введение, две главы, заключение, список используемых источников и приложения.

Примечания:

¹ Рябина, Н.П. Экономическое образование: содержательный и процессуальный аспекты. / Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет, 2013. – С. 377.

² Малыгина, О.В. Модель социально-экономического образования в школе. // Молодой ученый. – 2020. – № 29(319). – С. 149-152.

³ Алексеева, Е.П. Концепция экономического образования в школе. // Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого, 2015. – С. 348-353.

⁴ Хунафина, В.И. Роль экономического образования в современной школе. / Анализ проблем внедрения результатов инновационных исследований и пути их решения: Сборник статей Международной научно-практической конференции, Омск, 2022. – С. 178-180.

⁵ Бернштейн, М.М. Деловые игры. - Рига: АВОТС, 1989. – С. 314.

⁶ Там же С.314.

⁷ Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения. // Современная высшая школа. — 1982. — № 3. — С. 129.

⁸ Платов, В.Я. Деловые игры. Разработка, организация, проведение. Учебник - М.: Профиздат, 1991. – С. 192.

⁹ Рыбальский В.И. Деловые игры в учебном процессе: Программированное обучение. — Киев, Высшая школа, 1980. – С. 185.

ГЛАВА 1. Теоретический аспект организационно-деловой игры как педагогической технологии

1.1. Педагогические технологии, используемые при обучении школьников экономическим дисциплинам

Из греческих слов "techne" - искусство и мастерство, а также "logos" - учение происходит слово "Технология". Следовательно, термин "Педагогическая технология" может быть интерпретирован как учение о мастерстве и искусстве преподавания.

Существует несколько определений понятия "Педагогическая технология", из которых наиболее распространены следующие трактовки:

— Педагогическая технология – это достижения педагогических целей с использованием систематического подхода, включающего в себя все личностные, инструментальные и методологические средства¹.

— Педагогическая технология – это содержательная техника реализации образовательного процесса, которая включает в себя совокупность психолого-педагогических принципов, определенный набор методов, форм и приемов обучения и воспитания².

— Педагогическая технология – это модель совместной работы, которая включает в себя не только проектирование, организацию и проведение учебного процесса, но и создание комфортных условий для учителей и учеников³.

— Педагогическая технология – это содержательная техника реализации образовательного процесса⁴.

Педагогическая технология состоит из трех компонентов, которые тесно связаны между собой. Первый компонент – научный – представляет собой специально разработанное научное решение педагогической проблемы, основанное на теоретических и практических достижениях. Дескриптивный компонент – это описание целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов обучения, а также алгоритмов

действий, используемых в этом процессе. Педагогическая технология включает в себя и процессуально-деятельностный компонент, который определяет порядок осуществления образовательного процесса, планирование, организацию и анализ результатов, а также постановку и достижение целей как педагога, так и обучающегося.

Таким образом, педагогическая технология является наукой, изучающей и применяющей наиболее эффективные методы обучения, а также алгоритмы и системы, обеспечивающие оптимальный процесс обучения. Педагогическая технология может включать каждый аспект педагогической технологии отдельно или в совокупности с остальными⁵.

Методика преподавания экономических дисциплин отличается от методик других дисциплин тем, что она тесно связана с экономической жизнью общества. Экономические дисциплины в школах имеют общеобразовательный характер и направлены на передачу социально-экономического опыта жизнедеятельности человека. Эти дисциплины помогают школьникам понимать, как работает экономика, как она влияет на жизнь людей и какие принципы лежат в ее основе. Кроме того, знания, полученные в рамках экономических дисциплин, помогают школьникам развивать критическое мышление, умение принимать осознанные решения и лучше понимать свою роль в обществе.

В.И. Загвязинский утверждает, что для формирования экономической культуры школьника сами знания и умения в области экономики играют незначительную роль. Автор убежден в том, что единство мотивов, убеждений и интересов является определяющим фактором готовности школьников к сознательному участию в практической экономической деятельности⁶. В данном случае предполагается, что подросткам настоящего времени важно развивать экономическую грамотность, так как это позволит им анализировать экономические события, находить и предлагать решения проблем, а также проявлять активность в социально-экономической сфере. Все эти навыки и знания являются неотъемлемой частью экономической культуры школьников.

В системе современного школьного экономического образования имеется ряд значимых проблем. Л.Х. Нематов определяет ключевые из них – это научно-методические и проблемы связанные с восприятием информации обучающимися⁷.

Обучение экономическим дисциплинам в школе вызывает много дискуссий и споров о том, каким образом лучше всего организовывать этот процесс. Существующие образовательные программы и учебники предлагают различные подходы и методы преподавания. Однако, можно сделать только один вывод – необходимо учитывать социально-психологические особенности каждой возрастной группы. Для того, чтобы обучение экономическим дисциплинам было наиболее эффективным, необходимо использовать подходящие методы и приемы в зависимости от возрастных особенностей учеников. Важной особенностью является то, что учебный процесс должен быть понятным и интересным для каждой возрастной группы, что позволит достичь максимального результата⁸.

Обучение экономике, аналогично учебным программам обществознания, основано на принципе спирали. Это означает, что на каждом этапе обучения необходимо возвращаться к уже изученному материалу, расширяя и углубляя его. Отсюда Н.А. Кузнецова выделяет одну из главных проблем в школьном экономическом образовании – развитие мотивации к предмету у школьников всех возрастных групп, интересное и полезное преподавание уроков как в 5, так и в 11 классе⁹. Следовательно, важнейшее умение учителя – это грамотное построение образовательного процесса: возвращаясь к уже когда-то частично оговоренному материалу, не повторяется, а раскрывать для ученика предмет с новых сторон, предлагать к решению новые проблемы и т.д. Таким образом, для достижения успеха в обучении экономическим дисциплинам ключевым фактором являются методы обучения. На уровень сложности материала, представленного для изучения, оказывают влияние следующие факторы: взаимосвязь изучаемых вопросов,

материалы, используемы в процессе обучения, а также скорость и качество изложения информации¹⁰.

Для того, чтобы сделать урок интересным для ученика, Ю.Д. Девяткина предлагает использовать методы обучения, которые основаны на знаниях учеников и на способах деятельности, необходимых для их приобретения. Также рекомендуется применять методы, которые создают ситуации, стимулирующие самостоятельные "открытия" экономических фактов, законов и решений задач учащимися. Это поможет развивать необходимые способности и навыки деятельности у обучающихся¹¹. «Интерактивные методы обучения помогают повысить интерес обучающихся к предмету, сделать уроки более увлекательными, а также позволяют обучающимся проживать экономические ситуации и делать самостоятельные выводы, что существенно укрепляет их знания и навыки»¹² – замечает С.И. Кудинов.

А.А. Хасенова считает, что основой для реализации базового экономического образования является педагогическая технология, имеющая следующие положения:

- для успешного понимания экономической тематики важнее усвоить основные понятия, чем запоминать большое количество фактов;
- преподаватель должен сосредоточиться на помощи учащимся в осознании взаимосвязей между экономическими терминами;
- ученик должен научиться систематическому и объективному анализу, а также самообразованию. Важно, чтобы учащиеся не просто слушали преподаваемый материал, но становились полноправными участниками диалога;
- реальные персональные и социальные преимущества экономической грамотности проявляются, когда ученики смогут применить свои знания к широкому кругу экономических вопросов, непосредственно связанных с их жизнью¹³.

Реализовать указанные положения позволяет применение современных образовательных технологий¹⁴. Преподаватели экономических дисциплин

должны использовать не только традиционные методы обучения, но и интерактивные технологии, которые позволяют учащимся активно взаимодействовать друг с другом и преподавателем в процессе освоения дисциплин. Суть интерактивных технологий заключается в том, чтобы обучение экономическим дисциплинам стало самостоятельной и творческой деятельностью учащихся, которая способствует развитию навыков решения проблемных ситуаций и обогащению личности в целом.

Из числа наиболее известных интерактивных технологий обучения нужно отметить:

- технологии дискуссионного общения;
- кейс-технологии;
- игровые технологии.

Карл Поппер, известный американский социолог, впервые предложил использовать дискуссионные технологии в качестве метода критического мышления.

Дискуссия – это процесс обмена мнениями, идеями, аргументами и фактами между двумя или более людьми с целью выработки общего решения или понимания. В ходе дискуссии участники высказывают свои точки зрения, делятся опытом и информацией, а также стремятся убедить друг друга в правильности своего мнения. Дискуссия может проходить как в формате дебатов, где участники выступают за или против определенной позиции, так и в более свободном формате, где каждый участник имеет возможность свободно высказываться и комментировать высказывания других.

Т.Д. Письменская дает следующее определение: «Дискуссия – это форма обучения общению, способ организации воспитательной работы учащихся, позволяющий тренировать навыки самостоятельной работы с литературой и другими источниками информации, а также возможность отрабатывать умения вести дискуссию и отстаивать собственную точку зрения с учетом того, что и противоположная позиция тоже имеет право на существование»¹⁵.

Эта технология основывается на следующих принципах:

- целостность;
- универсальность;
- вариативность;
- ориентация на демократизацию учебного процесса;
- личностная ориентированность обучения;
- ориентация на подготовку учащихся к самообразованию, добыванию знаний.

Для эффективного использования дискуссионного обучения педагогу необходимо осознавать возможность и целесообразность применения данной технологии. Не каждая тема может стать предметом дискуссии, поэтому ее выбор должен быть грамотно сформулирован. Важным фактором успеха проведения занятий является доброжелательная и творческая атмосфера. Кроме того, преподаватель должен оценивать степень подготовленности обучающихся, необходимой для проведения различных типов дискуссий.

Обучение с использованием методов дискуссии стимулирует учеников к быстрому адаптированию к изменяющимся условиям, освоению новых форм деятельности, развитию коллективной работы и сотрудничества, а также к умению четко излагать и отстаивать свое мнение. Для современного общества важно, чтобы обучающиеся были исследователями, которые способны сами формулировать проблемы, решать информационные и познавательные противоречия и участвовать в открытых дискуссиях.

Таким образом, дискуссионные технологии позволяют формировать у школьников важные навыки и компетенции, необходимые для успешной адаптации в современном обществе.

Кейс-технология является эффективным способом взаимодействия между преподавателем и учениками, направленный на развитие их профессиональных знаний, умений и мотивации путем анализа и решения реальной или моделируемой проблематической ситуации в рамках профессиональной деятельности¹⁶.

Кейс-технология представляет собой описание конкретной ситуации, содержащей проблему, способная спровоцировать дискуссию и активное обсуждение. Задача обучающихся – опираясь на имеющиеся знания и дополнительные источники информации проанализировать предлагаемую ситуацию, чтобы понять суть проблемы, предложить несколько вариантов решения и выбрать наиболее оптимальный. Кроме того, кейс-технология предполагает, что оптимальное решение может быть одно, тогда как альтернативных решений может быть несколько. Кейс-технология позволяет обучающимся отрабатывать навыки анализа различных ситуаций, принятия решений, основываясь на логическое мышление, а также развивать коммуникативные навыки и умения работать в коллективе.

Кейс-технология способствует развитию метапредметных знаний и умений, таких как коммуникативные навыки, работа в команде, гибкость и умение убеждать. Эта методика помогает обучающимся искать новые подходы к решению проблемы в рамках проблемной ситуации, которая характеризуется наличием явных противоречий и ограничений. Разрешение такой ситуации не может быть однозначным, но путем поиска решения обучающиеся развивают свои знания и навыки.

Кейс-технология позволяет обучающимся улаживать конфликты и искать компромиссы, что является важным навыком для будущей профессиональной деятельности.

Таким образом, кейс-технология является эффективным методом обучения, который позволяет использовать проблемные ситуации для достижения учебных целей.

Использование игровых технологий способно стимулировать и усиливать активность учащихся, основываясь на основном виде деятельности – педагогических играх, направленных на усвоение социального опыта.

С.В. Токмянина дает следующее определение: «Игровые технологии – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, основанных на жизненном опыте социума,

которые стимулируют познавательную активность и самостоятельную деятельность обучающихся»¹⁷.

«Педагогическая игра – это метод обучения и воспитания, связанный с моделированием условных ситуаций и ролей, а также взаимодействием обучаемых в них» – С.В. Токмянина¹⁸.

Классификация педагогических игр может осуществляться по нескольким критериям: видам деятельности, характеру педагогического процесса, используемым игровым методикам и средам, а также возрастному критерию (Приложение 1).

Игровые технологии основываются на нескольких принципах, включая культуросообразность, моделирование, свободу действия, возвышенную эмоциональность и равноправие.

Цели образования игровых технологий обширны:

- дидактические: расширение кругозора, применение знаний, умений и навыков на практике, а также развитие новых умений и навыков;
- воспитательные: воспитание самостоятельности, сотрудничества, общительности, коммуникабельности;
- развивающие: развитие качеств и структур личности;
- социальные: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды.

Возможность использовать игровые технологии не зависит от возраста, однако способы проведения игр и содержание материалов могут быть ориентированы на конкретный возрастной диапазон.

В практической работе педагоги часто используют готовые игры, которые уже содержат учебно-дидактический материал. Эти игры помогают учащимся развивать навыки решения реальных проблем и преодоления затруднений, используя имитацию реальных жизненных ситуаций. Класс может быть поделен на мини-группы, для каждой из которых предоставляется собственное задание. Когда задание выполнено, оно предоставляется на

осуждение и оценку экспертам и классу, также выявляются наиболее интересные и полезные наработки.

Рассмотрим подробно этапы проведения занятия-игры:

1. На первом этапе подготовки происходит определение целей обучения, описание проблемы, составление плана игры, разработка сценария, расстановка персонажей и установка правил и условий. Также на этом этапе происходят консультации и обсуждения.

2. Во время второго этапа происходит непосредственно игровой процесс, который включает в себя представление группами своих наработок, различные дискуссии, а также оценку результатов.

3. Третий этап – это этап анализа и обсуждения проделанной работы, рефлексии, самооценки, выводов и т.д.

Использование интерактивных технологий в обучении позволяет эффективно развивать личность учащихся. Они мотивируют учеников к учебной деятельности, позволяют применять диалогический подход, основанный на сотрудничестве. Постоянное наблюдение за учебной деятельностью учащихся помогает понимать их потребности и поддерживать их в случае необходимости.

Интерактивные технологии включают обучение на разных уровнях, что позволяет учитывать различия в индивидуальных способностях учащихся. Они также помогают стимулировать инициативу и творчество учащихся, что позволяет им глубже понять учебный материал, чем при использовании традиционных методов. Рассматриваемые технологии ведут к формированию социально интегрированных личностей, что важно для создания благоприятной атмосферы в группе и успешного обучения.

П.О. Алешин утверждает «Экономическое образование – это педагогически адаптированный социальный опыт человечества в области экономики, который включает в себя определенную систему знаний, способов деятельности, опыт их осуществления, культуру общения в процессе экономической деятельности»¹⁹. Все это возможно реализовать при помощи

рассмотренных нами педагогических технологий и в особенности организационно-деловых игр. Данная технология одновременно включает в себя дискуссионные методы, кейс-ситуации и игровую деятельность.

Таким образом, вышеизложенные материалы позволяют прийти к следующим заключениям:

1. Педагогическая технология является сложной системой, состоящей из методик, приёмов, объединяющих связанные между собой образовательные цели, различные формы, средства, приёмы организации учебного и воспитательного процессов.

2. Интерактивные технологии обучения – это технологии, которые позволяют школьникам активно участвовать в процессе обучения, предоставляя им возможность взаимодействовать друг с другом и педагогом. Эти технологии могут включать использование дискуссионного обучения, кейс-методов, игровых элементов, а также других средств, которые позволяют обучающимся получать обратную связь и реагировать на нее. Благодаря использованию интерактивных технологий, обучающиеся могут более глубоко понимать материал, повышать свои навыки самостоятельной работы, а также развивать коммуникативные навыки и критическое мышление.

3. Экономическое образование является важным аспектом экономической культуры школьника. Оно должно строиться на мотивационно-ценностном, личностном и содержательном компонентах. В состав мотивационно-ценностного компонента входит стремление школьников к познавательной экономической деятельности, а также способность к обучению и повышению культурного уровня. Личностный компонент предполагает наличие у школьников таких качеств, как ответственность, предприимчивость, трудолюбие и самоконтроль. Содержательный компонент включает изучение основ правовой и финансовой грамотности, освоение экономической информации и развитие предпринимательских навыков.

1.2. Организационно-деловая игра как педагогическая технология, используемая в процессе изучения экономических дисциплин

Современный мир требует современного образования. Школе необходимо подготавливать для общества качественные человеческие ресурсы. В эпоху индустриального общества школы воспитывали грамотных, дисциплинированных и пунктуальных работников, умеющих взаимодействовать с техникой. На сегодняшний день на смену индустриальному обществу пришло информационное. Теперь актуальными становятся такие качества как творчество, самостоятельность, а также мобильность и постоянное развитие. Целью современного образования является воспитание творческой и активной личности.

Теоретически значение самостоятельной учебной деятельности школьников в процессе обучения описано с различных сторон, но в практической ситуации проблема остается актуальной. Данную проблему Королева Г. Э. рассматривает с двух сторон²⁰. Во-первых, это технологический аспект обеспечения условий для самостоятельной деятельности. Он рассчитан на то, что учителю необходимо обширно применять интерактивные методы обучения. А во-вторых, необходимо создать такие условия, в которых постановка целей самостоятельной деятельности обучающегося не будет ограничена одной предметной областью и обучающийся сможет воспринимать обучение в школе в качестве подготовки к самостоятельной жизни.

В данном случае наиболее эффективной педагогической технологией послужит организационно-деловая игра как симуляция реальной жизни. По версии Е.А. Клоковой: «Организационно-деловая игра – одна из игровых технологий, применяющихся в образовании, отличительной особенностью которой является совместная деятельность всех вовлеченных в игровой процесс обучающихся, деловой общении, интеллектуальная конкуренция»²¹.

Непременным условием совместной деятельности является наличие заведомо понятного для всех участников результата их совместной активности²², например, разработка какого-либо документа, проекта, а также

преобразование отношений внутри класса, принятие управленческих решений, освоение различных социальных ролей, исследовательские работы и др.

Деловое общение способствует достижению результата организационно-деловой игры, поскольку формируется на основе обсуждений, дискуссий, распределения организационных ролей.

В настоящее время существует реальная проблема коммуникации обучающихся между собой, с представителями педагогического коллектива, окружающего сообщества²³. В.И. Загвязинский наличие проблемы обосновывает большим количеством обучающихся в одном классе, когда обучающийся постоянно находится в состоянии стресса, что непоправимо сказывается на его нервной системе²⁴.

В случае с организационно-деловой игрой обучающиеся находятся в мини-группах по 6-8 человек, что является фактором, сберегающим здоровье школьников и способствует организации высокой продуктивной работы. Распределение ролей является важным аспектом в деловом общении во время организационно-деловой игры²⁵. Во-первых, игровой процесс происходит с разделением групп – рабочие и эксперты, а также отличным вариантом будет определение роли хранителя времени для того, чтобы регламент был полностью соблюден, так как время является одним из важнейших ресурсов.

Во-вторых, задания рабочим группам раздаются в зависимости от общей групповой роли (например, «предприниматели», «экологи», «политики» в играх проектного типа). Это может быть разделение по определенным взглядам на существующую проблему (сторонники, противники, сомневающиеся) и т.п. В-третьих, распределение ролей и функций присутствует не только во всем коллективе класса, но и внутри отдельной группы. Конкретные роли распределяются по функциям участников группы (руководящие должности, поиск информации, расчеты, оформление, презентация проекта и т.д.). Учитель может выступать в различных ролях: организатор, ведущий, консультант, эксперт и даже участник рабочей группы.

Следующий аспект организационно-деловой игры – интеллектуальная конкуренция. Соревновательный момент в данном случае принципиально отличается от викторины. Если в викторинах ключевыми особенностями являются память и быстрота реакции участников, то в организационно-деловых играх им необходима гибкость мышления и способности, связанные с логикой, творчеством и коммуникациями. Объясняется это тем, что характер заданий игры предполагает продуктивную и творческую деятельность, исследования, проектирование. Поэтому успешными могут оказаться абсолютно любые команды, независимо от академической успеваемости обучающихся, так М.О. Мамажонова отмечает случаи, в которых нередко команды отличников справляются с работой хуже других из-за возникших разногласий, неумения договориться²⁶. Получается, что знания сами по себе не так важны, как умение применять их в совместной деятельности.

Организационно-деловые игры развивают в обучающемся качества, необходимые в реальной жизни: умение работать в команде, сотрудничество, согласование личных интересов с интересами группы за счет приближения учебной обстановки к жизни социума.

Таким образом, внедрение деловых игр в обучение – важный фактор повышения качества образования и подготовки старшеклассников к самостоятельной жизни в информационном обществе.

В настоящее время в литературе существует большое разнообразие типологий и классификаций учебных организационно-деловых игр. По версии С.В. Титовой существует несколько подобных классификаций²⁷:

1. В зависимости от типа практической деятельности игры:

- производственные (управленческие);
- исследовательские.

Производственные организационно-деловые игры специализируются на моделировании реальных управленческих ситуаций и практическом применении результатов организационно-деловой игры. Возможен вариант проведения таких игр в форме совещаний, обязательным элементом которых

должны быть конкретные производственные проблемы и пути их решения, с использованием методов обучения участников профессиональным действиям в условиях неопределенных ситуаций.

Исследовательские организационно-деловые игры воссоздают ситуацию, в которой обучающиеся рассматривают вопрос особенно точно и детально, находя связи изучаемой проблемы, а также ищут новые данные, проверяют гипотезы и анализируют сложные системы.

2. В соответствии с целями обучения:

- функциональные;
- организационные;
- специальные.

Используя функциональные деловые игры, педагог создает условия для освоения и развития управленческих умений. Например, управление производством, сбытом, кадрами и т.д. Особенность данного вида игр заключается в том, что акцент можно делать как на одну какую-либо функцию, так и на несколько, тогда игровая деятельность будет носить комплексный характер.

Организационные деловые игры применяются для развития навыков руководителя рациональной организации сложных систем и процессов. К их числу можно отнести игры по организации производственных объединений, внутризаводского хозрасчета документооборота и т.д.

Специальные игры подразумевают создание специфических ситуаций, например, аварийные и чрезвычайные ситуации, ситуации с сильно ограниченным временем и др. Такие игры нацелены на развитие особых умений, обучающихся по принятию быстрых и верных решений в ограниченных условиях.

3. По широте охвата проблемы:

- общего назначения;
- специализированного (функционального).

Организационно-деловые игры общего назначения представляют собой игровую деятельность, в которой все этапы игры обеспечивают возможность решения любого вопроса, зачастую в упрощенной форме, но обязательно с возможностью практического применения.

Специализированные игры нацелены на одну конкретную проблему, её свойствами, характеристиками и особенностями.

4. По времени проведения:

- неограниченное время;
- ограниченное время;
- игры, проходящие в реальном времени;
- игры с сжатым временем.

5. По оцениванию игровой деятельности:

— балльная или иная оценка деятельности отдельного обучающегося или команды в общем;

- оценка включенности в общую деятельность.

6. По конечному результату:

- жесткие;
- свободные.

В жестких играх заведомо оговаривается решение, к которому необходимо прийти в ходе игры с соблюдением жестких правил.

Свободные игры подразумевают организационно-деловые игры с открытым финалом, то есть продукт деятельности не известен в начале игры. Игроки в данном случае работают над поставленными перед ними задачами (у каждого игрока или команды своя задача).

В экономической литературе встречаются и другие классификации организационно-деловых игр, например, по конечной цели игры:

— обучающие – нацелены на обучение игроков новым знаниям и закрепление умений;

— констатирующие – конкурсные игры по профессиональному учебному мастерству;

— поисковые – направлены на обнаружение имеющихся проблем и поиск их решений.

Или по предметному профилю организационно-деловых игр:

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

По степени реальности игровых моделей:

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

Применение конкретных организационно-деловых игр помогает решать определенные проблемы, схожие с конкретными ситуациями. В данном случае используются точные данные.

Абстрактные игры базируются на гипотезе той или иной модели, в ходе реализации которой обучающиеся проверяют достоверность поставленной перед ними гипотезы, тем самым приобретают исследовательские навыки и осваивают методы научного познания мира.

Таким образом, учебная организационно-деловая игра является одной из игровых технологий, применяющихся в образовании. Организационно-деловая игра имеет отличительную особенность – это совместная деятельность всех вовлеченных в игровой процесс обучающихся, деловое общение, интеллектуальная конкуренция. При помощи включения организационно-деловой игры в образовательный процесс экономических дисциплин возможно имитировать социализацию школьников, создать условия командной работы и сотрудничества, а также способствовать

лучшему усвоению теоретической информации посредством педагогической технологии.

1.3. Алгоритм разработки методических рекомендаций к организационно-деловой игре

Существует определенный алгоритм подготовки и проведения организационно-деловых игр, который трактуется как совокупность последовательных шагов, схема действий, приводящих к желаемому результату. Эта последовательность как правило принимает форму методических рекомендаций.

Методические рекомендации как разновидность методического продукта (наряду с методической разработкой, методическим пособием, дидактическим материалом) представляет собой структурированную информацию, имеющую определенный порядок, логику и акценты изучения какой-либо темы, проведения урока или мероприятия.

Методические рекомендации содержат в себе раскрытие одной или нескольких частных методик, приобретенных во время педагогического процесса. Их цель – составление наиболее продуктивных вариантов проведения различных видов педагогической работы.

Методические рекомендации содержат указания по организации и проведению одного или нескольких конкретных дел, иллюстрирующих методику на практике.

В методических рекомендациях необходимо указать конкретного адресата – в помощь кому направлены рекомендации (педагоги, родители, обучающиеся, классные руководители и др.). В соответствии с адресатом, регламентируется терминология, стиль, объем методических рекомендаций.

Адресатом методических рекомендаций к организационно-деловым играм по экономическим дисциплинам должны быть учителя указанных дисциплин. Содержание должно включать в себя экономическую терминологию. Изложение должно быть в научном стиле.

Структура методических рекомендаций.

Методические рекомендации включают в себя:

1. титульный лист;
2. аннотацию;
3. сведения об авторе (авторах);
4. пояснительную записку;
5. содержание;
6. список рекомендуемых источников по данной теме;
7. приложения (при необходимости).

Титульный лист содержит следующую информацию: название учреждения (в порядке нисходящей подчиненности); фамилию, имя, отчество автора; название (с пометкой о виде методической продукции – методические рекомендации); указание города и года разработки.

Аннотация к методическим рекомендациям – это краткое изложение рекомендаций. Включает в себя: главный смысл рассматриваемых вопросов; предназначение данных методических рекомендаций (какую помощь и кому призвана оказать настоящая работа – например, школьным учителям, зам. директоров школ по воспитательной работе, педагогам дополнительного образования); описание практического эксперимента, на основе которого разработаны рекомендации (указать, на базе какого опыта разработаны данные методические рекомендации); возможные сферы использования предлагаемого методического продукта (в каких областях возможно использование разработанных рекомендаций).

Внизу листа с аннотацией даются сведения об авторе или авторах: Ф.И.О., должность, место работы, квалификационная категория или научная степень, контактный телефон.

На отдельной странице размещается Пояснительная записка. Она включает в себя информацию, аргументирующую актуальность работы (здесь уместно представить краткий анализ изучаемого вопроса: отметить области, в которых используются схожие с предлагаемыми методики и технологии,

определить их плюсы и минусы, выявить значимость работы относительно федеральной и региональной образовательных программ, уточнить кому и какую помощь могут оказать предлагаемые методические рекомендации. Также в пояснительной записке следует указать цель и задачи предлагаемых методических рекомендаций: оказать методическую помощь учителям экономических дисциплин; составить алгоритм подготовки и проведения организационно-деловой игры на уроках экономических дисциплин и т.п.

Далее в пояснительной записке излагаются прогнозируемые результаты применения предлагаемых рекомендаций в образовательном процессе, например, повышение мотивации обучающегося в изучении экономических дисциплин или их отдельных блоков. В заключении в пояснительной записке дается обоснование новизны и практической ценности разработки в сопоставлении с существующими разработками в данной сфере.

Содержание методических рекомендаций состоит из ключевых разделов, другими словами данная часть методических рекомендаций содержит основные вопросы или проблемы, согласно выбранной предметной области: педагогические проблемы, учебно-исследовательские работы, отдельные темы образовательной программы и т.п. Содержание методических рекомендаций не имеет особой структуры и может иметь форму свободного характера.

Структура содержания методических рекомендаций может выглядеть следующим образом:

1. Поэтапное описание (с опорой на личный опыт) рекомендуемых действий для устранения рассматриваемой проблемы, возможные формы и методы работы.

2. Предложение готового решения: организационные вопросы (например, разработать план работы учителя; определить поэтапную структуру урока с отведенным временем для каждого этапа и т.д.); материально-техническое обеспечение (информационные ресурсы); кадровое обеспечение (требования к педагогам).

3. Опираясь на личный опыт указать моменты, вызывающие наибольшие трудности во время организации и проведении рассматриваемого вида деятельности.

4. Предостеречь от типичных ошибок.

Список используемых источников к методическим рекомендациям составляется в алфавитном порядке в соответствии со всеми имеющимися на данный момент времени требованиями оформления библиографических списков.

В приложения следует включить материалы, требуемые для организации предлагаемой деятельности, не попавшие в пункт «Содержание».

Приложения методических рекомендаций к организационно-деловым играм могут включать в себя:

- технологические карты конкретных занятий;
- подробные правила организационно-деловых игр;
- задачи и тестовые задания;
- кейс-ситуации;
- примерные вопросы к организационно-деловым играм;
- методики определения результатов по игровой деятельности;
- схемы, диаграммы, фотографии, карты, необходимые для организации игровой деятельности и т.д.

Таким образом, методические рекомендации являются разновидностью учебно-методической документации. Методические рекомендации дают конкретные советы по организации того или иного педагогического занятия, мероприятия и т.д., не включая описательного материала. Методические рекомендации могут служить решением определенной педагогической проблемы. Так, при помощи методических рекомендаций возможно осуществить наиболее результативное применение организационно-деловых игр в образовательный процесс экономических дисциплин.

Выводы по главе 1

В теоретической части исследования мы рассмотрели понятие педагогической технологии, интерактивные технологии обучения экономическим дисциплинам, а также особенности экономического образования в школе. Было выявлено, что наиболее результативной технологией обучения при преподавании экономических дисциплин в школе является организационно-деловая игра. Доказательством этому послужило то, что организационно-деловая игра включает в себя все необходимые компоненты для изучения экономических дисциплин, а именно: командная работа, сотрудничество, коммуникации и дискуссии, ситуативные задачи, направленные на имитацию реальных жизненных условий. Поэтому добиться положительного результата изучения экономических дисциплин возможно только при использовании деятельностного подхода.

Предполагается, что применение организационно-деловых игр преподаватели сталкиваются с рядом проблем, решением которых может послужить методические рекомендации к проведению таких игр. В главе рассмотрены правила написания методических рекомендаций для будущей практической деятельности.

В следующей главе мы попробуем составить методические рекомендации к определенным организационно-деловым играм и провести экспериментальную работу по внедрению организационно-деловых игр в образовательный процесс экономических дисциплин.

Примечания:

¹ Грубин, И.В. Педагогические технологии обучения. / И.В. Грубин / Под редакцией С.Н. Курбаковой, Г.П. Бакулева. Изд. 2-е, дополнен, исправлен и переработан. Том Выпуск 2. – Москва: Российский государственный социальный университет, 2009. С. – 41.

² Мезенцева О.И. Современные педагогические технологии. // Новосибирск. - 2018. – С. 63-70.

³ Кларин И.В. Инновационные поиски в мировой педагогике. // Рига, Эксперимент. - 1998. - С. 43-47.

⁴ Беспалько В.П. Слагаемые педагогических технологий. - М.: Педагогика, 1989. – С. 45.

⁵ Там же. – С. 52.

⁶ Загвязинский, В.И. Современная образовательная ситуация и перспективы развития Российского образования. / В.И. Загвязинский. // Вестник Тюменского государственного университета. Гуманитарные исследования. – 2011. – № 9. – С. 14-20.

- ⁷ Нематов, Л.Х. Пути улучшения экономического образования и воспитания в общеобразовательных школах. / Л.Х. Нематов, А.А. Азизов. // Вестник Таджикского национального университета. – 2013. – № 3-6. – С. 277-280.
- ⁸ Психолого-педагогические основы образовательного процесса. Том Часть 2. – Новороссийск: Пятигорский государственный университет, 2021. – С. 538.
- ⁹ Кузнецова, Н.А. Психолого-педагогическое сопровождение организации современного образовательного процесса на основе системно-деятельностного подхода. / Н.А. Кузнецова. // Психологическая наука и практика: проблемы и перспективы: материалы V международной научно-практической конференции, Нижний Новгород, 20 апреля 2016 года. / Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет. – Нижний Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, 2016. – С. 130-137.
- ¹⁰ Крылова, Н.П. К вопросу преподавания экономических дисциплин в современной высшей школе. / Н.П. Крылова, Е.Н. Левашов. // Интеграция наук. – 2017. – № 2(6). – С. 59-62.
- ¹¹ Девяткина, Ю.Д. Методика преподавания экономических дисциплин. / Ю.Д. Девяткина, И.Б. Соловьева. // Развитие личности в образовательном пространстве: Материалы XVIII Всероссийской с международным участием научно-практической конференции. Бийск, 21 мая 2020 года. – Бийск: Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет имени В.М. Шукшина, 2020. – С. 124-126.
- ¹² Кудинов, С. И. Активные методы обучения. / С.И. Кудинов, С.С. Кудинов, И.Б. Кудинова. – Москва: Российский университет дружбы народов, 2017. – С. 172.
- ¹³ Хасенова, А.А. Особенности методики преподавания экономических дисциплин в современных условиях. / А.А. Хасенова, А. Р. Жусупов. // – 2017. – Т. 2, № -9. – С. 840-843.
- ¹⁴ Карлаш, А.Е. Интерактивные формы обучения – инновационный подход к обучению практическим навыкам. / А.Е.Карлаш. // Международный журнал экспериментального образования. – 2015. – № 6. – С. 104.
- ¹⁵ Письменная, Т.Д. Дискуссия как современная педагогическая технология. // Общество с ограниченной ответственностью "Центр научного сотрудничества "Интерактив плюс", 2016. – С. 47.
- ¹⁶ Абилдина, А.С. Кейс-технология как один из инновационных методов в образовании. // Педагогическая наука и практика. – 2019. – № 3(25). – С. 50.
- ¹⁷ Токмянина, С.В. Применение игровых технологий при обучении школьников финансовой грамотности. / С.В. Токмянина, О.С. Уколова, А.А. Шерер. // Преподавание истории и обществознания в школе. – 2022. – № 7. – С. 34.
- ¹⁸ Там же. – С.35.
- ¹⁹ Алешин, П.О. Экономическое образование в школе как первая ступень воспитания рационального поведения обучающихся. / П.О. Алешин, О.М. Толмачев. // Экономика и социум: современные модели развития. – 2021. – С. 84.
- ²⁰ Королева, Г.Э. О проблеме эффективности школьного экономического образования. / Г.Э. Королева. // Школа и производство. – 2012. – № 2. – С. 45-58.
- ²¹ Клокова, Е.А. Деловая игра как метод реализации технологии игрового обучения. / Е.А. Клокова, К.Д. Трубникова. // NovaUm.Ru. – 2019. – № 17. – С. 287-289.
- ²² Деловая игра как технология обучения. / Н.Б. Зырянова, Л.Ю. Королева, В.В. Красников. // – 2014. – № 10(14). – С. 27.
- ²³ Блоховцова, Г.Г. Психолого-педагогические основы методики преподавания и педагогическое мастерство преподавателя экономических дисциплин. / Г.Г. Блоховцова, А.С. Очкась. // Экономика и социум. – 2017. – № 1-2(32). – С. 12.
- ²⁴ Загвязинский, В.И. Социальная педагогика: Учебник. / В.И. Загвязинский, О.А. Селиванова. – 2-е изд., пер. и доп. – Москва: Издательство Юрайт, 2020. – С. 201.
- ²⁵ Медведева, Т.В. Деловая игра как метод соединения теории и практики. / Т.В. Медведева, Г.А. Ромицына. // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2015. – № 42. – С. 93-105.
- ²⁶ Мамажонова, М.О. Игровые технологии как вид педагогических технологий. / М.О. Мамажонова. // Экономика и социум. – 2019. – № 11(66). – С. 443-445.
- ²⁷ Титова, С.В. Проблемно-деловые игры как инструмент интерактивных технологий обучения. / С.В. Титова. // – 2014. – № 11-2(59). – С. 963-980.

ГЛАВА 2. Применение организационно-деловых игр на уроках экономических дисциплин в старшей школе: экспериментальная работа

2.1. Методические рекомендации для проведения организационно-деловых игр на экономических дисциплинах

Исходя из теоретической информации, рассмотренной в первой главе, применение организационно-деловых игр на уроках экономических дисциплин в старшей школе является наиболее результативным способом освоения школьниками данных дисциплин. Рассматриваемая технология встречается в образовательном процессе школы достаточно редко в связи с тем, что процессу применения организационно-деловых игр сопутствует ряд определенных педагогических проблем.

Предполагается, что в основном проблемы в применении организационно-деловых игр на школьных уроках связаны с определением места проведения урока-игры в образовательной программе дисциплины, постановкой целей игры, установкой правил и системы наказаний и поощрений, адаптацией игры под один академический час.

Для устранения выше указанных проблем были разработаны представленные ниже методические рекомендации к выбранным организационно-деловым играм.

Пояснительная записка

Организационно-деловые игры являются неотъемлемой частью образовательного процесса при преподавании экономических дисциплин в старшей школе. Данная технология построена на деятельностном подходе, что необходимо в изучении экономических дисциплин, потому что рассматриваемые предметы школьной программы имеют тесную связь с жизнедеятельностью человека.

Цель данных методических рекомендаций – оказать учителям школы помощь в применении организационно-деловых игр, которые являются необходимым условием обеспечения образовательного процесса на уроках

экономических дисциплин. Дать преподавателям некоторые конкретные рекомендации, советы, которые предостерегут их от многих типичных ошибок.

Задача представленных ниже методических рекомендаций – продемонстрировать учителям обобщенное представление о результативном применении организационно-деловых игр на уроках экономических дисциплин.

Проведение организационно-деловых игр по предлагаемым нами рекомендациям позволит определить этапы игры, решить задачи на каждом из них и прийти к решению исходной проблемы, а также повысить игровую мотивацию и эффективность учебной деятельности в целом.

Организационно-деловая игра «Свой бизнес»¹

1. Место организационно-деловой игры в образовательной программе.

В организационно-деловых играх акцент делается на тактические, а не на стратегические вопросы, т.е. игры сами не могут обучить теории. Организационно-деловые игры не подменяют теоретическое обучение, а дополняют его. Следовательно, они являются заключительным этапом обучения и применение организационно-деловых игр приносит наибольшую эффективность в конце изучаемого раздела, главы, блока. Игру «Свой бизнес» (Приложение 2) следует применять в конце изучения блока «Экономика и человек», раздела «Предпринимательство».

2. Постановка целей и задач игры.

При постановке целей занятия-игры «Свой бизнес» необходимо обратить внимание на содержание изученного раздела, выделить наиболее сложные моменты и сделать акцент на них. Важно объективно оценить знания и способности обучающихся. Целью педагога к организационно-деловой игре «Свой бизнес» может быть: «создать условия для формирования познавательных и профессиональных мотивов и интересов школьников».

Задачи данной игры можно поставить следующим образом:

- знакомство обучающихся с новыми профессиями на рынке труда;
- развитие навыков управления и планирования;
- формирование информационного пространства;
- формирование умения работать в команде.

Для того, чтобы ученики были активными на занятии, могли самостоятельно планировать и организовывать свою деятельность перед ними также необходимо поставить определенные цели и задачи.

Цель для обучающихся должна быть сформулирована максимально понятно и просто. Она должна отвечать на вопрос обучающихся – «для чего мы изучаем этот материал?».

Ниже представлены основные требования постановки цели для обучающихся.

Цель должна быть:

- конкретной;
- понятной;
- достижимой;
- проверяемой.

Для организационно-деловой игры «Свой бизнес» можно использовать следующую цель для обучающихся: «отработать навыки бизнес планирования».

Задачи, которые педагог планирует поставить перед обучающимися могут быть следующими:

- создать бизнес-план, соответствующий требованиям правил игры;
- презентовать разработанный бизнес-план классу.

Определенные для участников игры цель и задачи следует озвучить обучающимся перед началом организационно-деловой игры и вывести их на большой экран для наглядности.

3. Установка правил, системы наказаний и поощрений.

От того, как установлены и донесены правила игры до обучающихся будет зависеть весь игровой процесс и результат игры соответственно.

Поэтому для достижения максимальной результативности занятия необходимо озвучить все правила в самом начале игры. Вспомогательным приемом послужит подготовка карточек для обучающихся (Приложение 2), в которых будут указаны все разрешённые и запрещённые действия участников.

Систему наказаний и поощрений лучше представить на экране (доске) для наглядности, обязательно следует указать критерии оценивания. В данном случае можно использовать бальную систему оценивания при презентации участниками своих бизнес-планов.

Критерии оценивания к организационно-деловой игре «Свой бизнес»:

1. Оригинальность бизнес-идеи.
2. Верное определение формы организации бизнеса.
3. Последовательность действий при открытии своего дела.
4. Наличие перспектив развития.
5. Индивидуальность фирменного знака предприятия.
6. Эффективность слогана.

Каждый критерий оценивается от 1 до 5 баллов, максимальное количество баллов – 30. В качестве наказания следует отнять баллы от общего количества за нарушение правил игры. Игроки, набравшие от 10 до 20 баллов, решили половину игровой задачи. Команда, набравшая менее 10 баллов, считается не справившейся с задачей.

4. Длительность игры - один академический час.

До начала организационно-деловой игры «Свой бизнес» обучающимся нужно повторить учебный материал из раздела «Предпринимательство». Для экономии «игрового» времени можно дать домашнее задание. Для подготовки ответов на следующие вопросы:

1. Кто такой «Предприниматель»?
2. Какими качествами должен обладать успешный предприниматель?
3. Что такое предпринимательство, и кто его субъекты?
4. Какие существуют организационные формы бизнеса?

Также следует подготовить карточки для обучающихся с описанием этапов открытия своего дела (Приложение 2). Это поможет обучающимся быстро и наглядно усвоить информацию, а также они смогут оперативно найти ответы на свои вопросы в процессе выполнения основного задания.

Организационно-деловая игра «Семейный бюджет»²

1. Место организационно-деловой игры в образовательной программе.

Организационно-деловая игра «Семейный бюджет» (Приложение 3) направлена на развитие практических способностей школьников в области планирования семейного бюджета и контроля финансовых ресурсов. Практической деятельностью уместно заниматься после изучения теоретической базы. Организационно-деловую игру «Семейный бюджет» следует проводить после изучения раздела «Человек и экономика» или тем, связанных с «Семейной экономикой».

2. Постановка целей и задач игры.

Для того, чтобы организовать продуктивную деятельность и осуществлять руководство ею необходимо верно сформулировать цель занятия. Данная организационно-деловая игра, как уже сказано выше, применяется для закрепления знаний школьников в области семейной экономики. Поэтому цель занятия-игры может звучать следующим образом: «Создание условий для формирования навыков планирования и ведения семейного бюджета, контроля движения денежных средств, а также развития коммуникативных способностей и аналитического мышления у обучающихся».

Для достижения поставленных целей педагог использует ряд задач:

- формирование основных принципов и правил принятия решений;
- формирование навыков целеполагания и планирования;
- формирование умения работать в команде;
- формирование навыков коммуникации.

Помимо цели и задач для преподавателя требуется в начале урока поставить перед обучающимися цель и задачи мероприятия. Важно, чтобы обучающиеся в любой момент могли к ним обратиться, поэтому целесообразно их вынести на слайд или записать на доске.

Пример цели организационно-деловой игры «Семейный бюджет» для обучающихся: «Освоить навыки планирования и ведения семейного бюджета».

Задачи в данном случае могут быть:

- самостоятельно грамотно спланировать семейный бюджет;
 - представить свою работу в конце урока.
3. Установка правил, системы наказаний и поощрений.

В начале игры рекомендуется раздать обучающимся карточки с правилами игры. Например, на зелёной стороне прописаны разрешённые действия, на обратной – красной стороне запрещённые в этой игре действия (Приложение 3). На этих же карточках может быть прописана система оценивания и наказания обучающихся. Таким образом, возможно сэкономить время на объяснении правил игры и штрафных санкций за их нарушение.

Критерии оценивания, рекомендуемые для организационно-деловой игры «Семейный бюджет»:

1. Бюджет сбалансирован: запланированные расходы не превышают доходов.
2. Бюджет предусматривает обязательные платежи.
3. Бюджет учитывает необходимые потребности семьи в течение месяца.
4. Бюджет предусматривает сбережения на будущее.

Баллы выставляются экспертной группой в оценочный лист (Приложение 3). За каждый критерий выставляется от 1 до 10 баллов. Максимальное количество – 40 баллов. Считается, что команда, набравшая от 15 до 25 баллов, справилась с задачей на половину, менее 15 баллов означает не решение игровой задачи.

4. Адаптация игры под один академический час.

Проводя организационно-деловую игру «Семейный бюджет», педагог обобщает и закрепляет знания обучающихся по теме «Семейная экономика». Для продуктивной работы необходимо повторить пройденный ранее материал. В качестве повторения лучше всего дать обучающимся домашнее задание с ключевыми вопросами:

- составляющие бюджета;
- обязательные и произвольные расходы;
- дефицит и профицит бюджета;
- основные этапы планирования бюджета.

Также экономией времени послужит использование выше упомянутых карточек с правилами игры, представленных в Приложении.

Организационно-деловая игра «Налоговый инспектор»³

1. Место организационно-деловой игры в образовательной программе.

При обучении старшеклассников необходимо помнить, что для этого возраста характерна ориентация на свою будущую роль в обществе. Обучающихся 10-11 классов интересуют политические и социальные явления, им важно заняться поиском решения проблем для того, чтобы найти истину и самоутвердиться. Поэтому применение организационно-деловых игр в обучении старших классов особо важно. Организационно-деловую игру «Налоговый инспектор» (Приложение 4) рекомендуется проводить по завершению изучения блоков или разделов о налогах («Роль налогов в экономике», «Налоговая система РФ» и др.).

2. Постановка целей и задач игры.

В качестве целей данного урока педагог может выбрать: «создать условия для обобщения и закрепления знаний обучающихся по пройденным темам» или «создать условия для формирования у обучающихся устойчивых интересов к профессиям, связанным с налогами».

Задачи, предлагаемые для педагогов к организационно-деловой игре «Налоговый инспектор»:

- формирование у обучающихся навыков расчета налогов;
- формирование у обучающихся навыков интеграции теоретических знаний и практических умений;
- воспитание профессионально важных качеств: творческую активность, дисциплинированность, потребность в постоянном совершенствовании профессиональных знаний и умений;
- формирование коммуникативных навыков.

Данную цель педагог ставит для себя и достигает её посредством выдвинутых им задач в ходе проведения занятия.

Цель, необходимую поставить перед обучающимися перед началом занятия можно сформулировать следующим образом: «обобщить знания и отработать навыки в области налогов».

Задачи, которые будут выполнять обучающиеся на уроке рекомендуются следующие:

- разработать новый налог по всем требованиям игры;
- грамотно презентовать разработку классу.

Педагогу необходимо создать такие условия, чтобы обучающиеся помнили о своих задачах на протяжении всего занятия и достигали поставленной перед ними цели. Сделать это можно, расположив цель и задачи на вспомогательной доске или экране.

3. Установка правил, системы наказаний и поощрений.

Правила игры лучше представить наглядно, используя карточки. На карточках указываются критерии оценки, разрешенные и запрещенные действия, а также штрафы за их совершение.

Рекомендуем следующие критерии оценки для организационно-деловой игры «Налоговый инспектор»:

- разработанный налог соответствует требованиям города;

- учтены ресурсы города;
- определены конкретные плательщики налога;
- налог является подъемным для плательщиков;
- налог имеет подкрепление законодательством РФ.

В данном случае рекомендуется использовать 5-ти бальную систему оценивания:

- 5 баллов ставится в случае соблюдения всех критериев (считается, что команда выполнила задание полностью);
- 4 балла ставится в случае, если не учтен один – два из критериев (считается, что команда справилась с половиной игровой задачи);
- 3 балла ставится в случае, если учтены менее двух критериев (считается, что команда справилась с половиной игровой задачи);
- 1-2 балла выставляются в случае частичного соблюдения одного-двух критериев (считается, что команда не справилась с задачей).

Согласно правилам игры, ее участники имеют право задать 5 вопросов экспертной группе. Штрафные санкции рекомендуется связать с возможностью задавать вопросы экспертам (Приложение 4).

4. Адаптация игры под один академический час.

Предлагаемы нами выше карточки с правилами, условиями и заданиями игры (Приложение 4), станут вспомогательным инструментом для своевременного завершения игрового процесса. Но главной экономией времени может стать работа с необходимым повторением теоретической информации. Сделать это рационально при помощи самостоятельной подготовке обучающихся в качестве домашнего задания.

Предлагаемые вопросы для повторения:

- понятие налога;
- виды налогов;
- налогоплательщики и их обязанности;
- роль налогов в федеральном и местном бюджете.

Таким образом, при помощи разработанных нами методических рекомендаций процесс применения организационно-деловых игр «Свой бизнес», «Семейный бюджет» и «Налоговый инспектор» возможно упростить, сделать наиболее результативным.

2.2. Проведение организационно-деловых игр на уроках экономических дисциплин в старшей школе

Эксперимент был проведен в МАОУ СШ №158 «Грани», по адресу: улица Складская, 32.

Сроки проведения эксперимента: 21 ноября 2022 г. – 7 марта 2023г.

Материалы, используемые в ходе проведения эксперимента: мультимедийное оборудование, раздаточный материал.

Цель эксперимента: опытно-экспериментальное подтверждение разработанных методических рекомендаций к организационно-деловым играм.

Критерии оценки результатов эксперимента:

Качественные:

1. Оценка знаний обучающихся по экономическим темам.
2. Мотивация к дальнейшему изучению курса «Финансовая грамотность».
3. Удовлетворенность участников эксперимента проведением организационно-деловых игр «Свой бизнес», «Семейный бюджет», «Налоговый инспектор».

Количественные:

4. Количество обучающихся, справившихся решением игровой задачи полностью.
5. Количество обучающихся, активно работающих на уроке.

Для произведения замеров по критериям эксперимента было проведено тестирование (Приложение 5) и анкетирование (Приложение 6) на предмет

мотивации обучающихся к дальнейшему изучению курса «Финансовая грамотность» на основании методики изучения мотивации обучения старшеклассников М.И.Лукьянова, Н.В.Калинина⁴.

Тестирование – научно-обоснованный метод измерения (с помощью тестов) интересующих качеств свойств личности. Педагогический тест – совокупность взаимосвязанных заданий возрастающей трудности и специфической формы, позволяющих качественно оценить структуру и измерить уровень знаний⁵.

Был использован следующий тип теста:

— тест достижений, предназначенный для оценивания результатов, достигнутых школьниками в процессе обучения.

Тестирование было проведено в направлении промежуточной проверки знаний по темам «Предпринимательство», «Семейная экономика» и «Налоги».

Анкетирование было проведено в направлении определения уровня мотивации к дальнейшему изучению курса «Финансовая грамотность»

Оценивание тестирования производилось по следующей шкале:

«Отлично»: работа выполнена без ошибок, допускается наличие одного недочета.

«Хорошо»: работа выполнена полностью, допускается наличие не более двух ошибок.

«Удовлетворительно»: работа выполнена с тремя грубыми ошибками; с двумя грубыми ошибками и одним недочетом; с одной грубой ошибкой и двумя-тремя недочетами; без ошибок, но с пятью-шестью недочетами; правильно выполнено половина задания.

«Неудовлетворительно»: работа не выполнена (менее половины задания) или выполнена с количеством ошибок, превышающих норму, за которую может быть поставлено «удовлетворительно».

Условия проведения эксперимента: в эксперимент участвовали две группы – контрольная и экспериментальная.

Контрольная группа: в эксперименте участвовали учащиеся 11 «Г» класса МАОУ СШ №158 «Грани». Класс имеет гуманитарный профиль обучения, углубленный уровень знаний по дисциплинам «Обществознание», «История», «Литература». Возрастная группа участников от 17 до 18 лет. По половой принадлежности - женский, мужской. Количество обучающихся – 31 человек.

Материалы, используемые в ходе проведения эксперимента: мультимедийное оборудование, раздаточный материал.

Задачи:

1. Проведение занятий с использованием организационно-деловых игр «Свой бизнес», «Семейный бюджет», «Налоговый инспектор» для обучающихся 11 «Г» класса МАОУ СШ №158 «Грани».

2. Проведение тестирования и анкетирования обучающихся по итогам проведенных занятий.

3. Анализ результатов, полученных в ходе тестирования обучающихся.

Для решения поставленных задач использовались следующие методы: организационно-деловые игры, тестирование, анкетирование.

Организационно-деловые игры «Свой бизнес», «Семейный бюджет» и «Налоговый инспектор» были проведены с обучающимися в начале практики. На тот момент по образовательной программе «Финансовая грамотность» обучающиеся осваивали тему «Семейная экономика», тема «Предпринимательство» была пройдена полностью, «Налоги» не были затронуты.

В начале занятий были озвучены цели и задачи предстоящей игры. Далее педагог представил краткую теоретическую информацию согласно тематике организационно-деловых игр при помощи презентации. Игровой процесс начинался примерно в середине урока после озвучивания правил игры.

В ходе организационно-деловой игры у обучающихся возникали различные организационные вопросы, что отнимало по 1-2 минуты игрового времени. Как следствие, игровой процесс был сильно сжат, а для подведения

итогах приходилось задействовать дополнительное время – время, отведенного для перемен.

По завершению курса занятий было проведено итоговое тестирование и анкетирование обучающихся, состоящие из 10 вопросов каждое (Приложение 5, Приложение 6).

Результаты контрольной группы представлены ниже.

Критерий «Оценка знаний обучающихся по экономическим темам». Об уровне знаний основной теоретической базы после участия в организационно-деловой игре «Свой бизнес» говорит первый вопрос теста *«Самостоятельная, осуществляемая на свой риск деятельность, направленная на систематическое получение прибыли от пользования имуществом, продажи товаров, выполнения работ или оказания услуг лицами, зарегистрированными в этом качестве в установленном законом порядке по гражданскому законодательству РФ относится к:»*: из 31 тестируемого школьника, 28 человек (90%) дали верный ответ, 10 % (3 человека) школьников не усвоили определение понятию «Предприниматель». Второй вопрос теста - *«Что из перечисленного относится к оборотным средствам предприятия?»* показал следующий результат: из 31 опрошенного верный вариант ответа выбрало 25 обучающихся (81%), остальные же 6 человек (19%) не справились с этим вопросом. Ещё одним вопросом на данный критерий был вопрос номер восемь *«Разместите предложенные этапы в порядке прохождения государственной регистрации в форме общества с ограниченной ответственностью»* – 6 обучающихся (19%) обучающихся (19%) не смогли верно расположить этапы государственной регистрации фирмы, 9 обучающихся (29%) справились, но с недочетами и 15 человек (52%) решили это задание полностью верно.

Результаты проведения организационно-деловой игры «Семейный бюджет» выглядят следующим образом.

Пятый вопрос *«Григорий давно мечтает приобрести велосипед. У него скоро день рождения. Родители в течение года собирали ему деньги на подарок. Но подаренных денег на велосипед может не хватить. Выберите*

действия Григория, которые вы сочли бы финансово грамотными, если денег не будет хватать?» вызвал затруднения у 10 обучающихся, из них 5 человек (16%) не справились с заданием совсем, 5 человек (16%) допустили незначительные ошибки, остальные 68% (21 человек) дали верный ответ на этот вопрос. На следующий, шестой вопрос «Что из данного списка относится к расходам, а что к доходам? Определите остаток средств, оставшихся после оплаты ежемесячных расходов семьи» этого блока 28 опрошенных (90%) дали верный ответ, а остальные 3 обучающихся (10%) ответили верно, но с небольшими недочетами. Ответы на девятый вопрос «С какого уровня дохода на одного члена семьи в месяц нужно начинать долгосрочное планирование семейного бюджета?» показывают следующие результаты: 26 школьников (84%) ответили правильно, и 16% класса (5 человек) ответили неверно.

На третий вопрос «Если ставка налога на доход до 20 тыс. ден.ед. - 15%, а на доход свыше 20 тыс. ден.ед.- 25%, то с дохода 50 тыс. ден.ед. налогоплательщик должен заплатить:», относящийся к организационно-деловой игре «Налоговый инспектор», лишь 4 человека (13%) дали неверный ответ, остальная часть тестируемых - 27 человек (87%) ответили правильно. 26 школьников (84%) ответили верно и на четвертый вопрос: «Какая система налогообложения подразумевает неизменную ставку налога при различной величине дохода?», остальные 5 (16%) не дали верного ответа. На следующий вопрос этой тематики, седьмой «Налоговые вычеты применяются при исчислении подоходного налога:», 6 тестируемых (19%) дали неправильный ответ и 25 тестируемых (81%) - правильный. С последним заданием теста «Напишите определение термину «Налог» полностью справилось лишь 17 обучающихся (55%), 7 школьников (22,5%) допустили в определении недочеты и столько же - вовсе не усвоили определение термина «Налог».

По результатам проведенного тестирования оценку «Отлично» получили 5 обучающихся (16%), из них 2 человека решили тест абсолютно верно и 3 человека допустили по одному недочёту. Большинство из

обучающихся (48%) получили оценку «Хорошо» из 15 человек трое допустили по одной ошибке, 12 человек решили тест с двумя ошибками. Оценка «Удовлетворительно» была выставлена 37% обучающихся (11 человек), четверо из них допустили по три ошибки, 2 человека - по две ошибки и одному недочету, 2 обучающихся - за одну ошибку и три недочета и 2 обучающихся за шесть недочетов. Оценку «Неудовлетворительно» не получил никто (Приложение 7).

Критерий «Мотивация к дальнейшему изучению курса «Основы финансовой грамотности». Оценка уровня мотивации обучающихся 11 «Г» класса МАОУ СШ №158 «Грани» (г. Красноярск) к дальнейшему изучению курса «Основы финансовой грамотности» проводилась по методике М. И. Лукьянова, Н.В. Калинина.

«Очень высокий» уровень мотивации изучения финансовой грамотности (72–85) отмечен у 2 обучающихся (6%); «высокий» уровень мотивации учения (55–71) - у 7 обучающихся (23%), «нормальный» (средний) уровень мотивации (42–54) – у 13 человек (42%), «сниженный» уровень мотивации (30–41) - у 5 анкетированных (16%) и «низкий» уровень мотивации (до 29) отмечен у 4 обучающихся (13%) (Приложение 7).

Критерий «Удовлетворенность участников эксперимента проведением организационно-деловых игр «Свой бизнес», «Семейный бюджет», «Налоговый инспектор».

Для выявления уровня удовлетворенности обучающихся проведением организационно-деловых игр было проведено анкетирование. Об удовлетворенности участников этих игр в рамках эксперимента свидетельствуют ответы опрошенных на десятый и одиннадцатый вопросы. На вопрос *«Интересны ли вам были проведенные занятия в форме организационно-деловых игр?»* лишь 5 обучающихся (16%) ответили «Неинтересно», остальные 26 человек (84%) выбрали вариант ответа «Интересно». На вопрос *«По вашему мнению организация таких занятий приносит больше пользы, чем традиционные уроки?»* 12 обучающихся (39%)

ответили «Одинаково полезны», Вариант ответа «Больше пользы» выбрало 14 человек (45%), 5 школьников (16%) посчитали что подобные уроки пользы не приносят (Приложение 7).

Критерий «Количество обучающихся, справившихся с решением игровой задачи полностью».

По итогам организационно-деловой игры «Свой бизнес» лишь одна группа, то есть 7 обучающихся (23%) полностью справились с задачей «*Написание бизнес-плана*» и набрали максимальное количество баллов – 30. Две игровые группы, то есть 14 человек (46%) набрали от 10 до 20 баллов, что является половиной от игровой задачи. Не справились с задачей 7 обучающихся (23%) – игровая группа составила бизнес-план, не соответствующий большинству заявленных критериев и получила менее 10 баллов. Остальные 3 человека (8%) представляли экспертную группу и со своей задачей справились.

Организационно-деловая игра «Семейный бюджет». С игровой задачей «*Распланировать бюджет игровой семьи*» полностью справилось 5 обучающихся (16%), то есть одна игровая «семья», они набрали максимальное количество баллов – 40. Две команды по 6 и 7 человек каждая (42%) набрали 15-25 баллов, что является половиной игровой задачи. Одна команда – 6 обучающихся (19%) не учли большинство критериев и получили менее 15 баллов, то есть не выполнили игровую задачу. Остальные 7 обучающихся (23%) представляли экспертную группу и справились со своей задачей.

Организационно-деловая игра «Налоговый инспектор». С заданием «*Разработать новый налог*» на 5 баллов справились 6 обучающихся (19%), то есть одна команда. На половину задание выполнила одна команда из 5 обучающихся (16%), набрав 3 балла. Две команды, состоявшие из 7 и 6 человек (42%) не справились с заданием, набрав 1-2 балла. Остальные 7 человек (23%) представляли экспертную группу и справились со своей задачей (Приложение 7).

Критерий «Количество обучающихся, активно работающих на уроке».

Особую активность во время организационно-деловой игры «Свой бизнес» проявило 12 человек (39%), 5 обучающихся (16%) не проявили активности совсем, и 14 обучающихся (45%) были умеренно активны.

На организационно-деловой игре «Семейный бюджет» не активными оказались 3 обучающихся (10%), 10 человек (32%) – умеренно активными и 18 обучающихся (58%) особо активно работали на уроке.

Работу на организационно-деловой игре «Налоговый инспектор» активно поддерживали 13 обучающихся (42%), умеренно активными были 15 человек (48%), совсем не включились в работу 3 школьника (10%) (Приложение 7).

2.3. Апробация методических рекомендаций к организационно-деловым играм и сравнительный анализ результатов эксперимента

Экспериментальная группа: в эксперименте участвовали учащиеся 11 У класса МАОУ СШ №158 «Грани». Класс является универсальным и не имеет никакой углубленной направленности обучения. Возрастная группа участников от 17 до 18 лет. По половой принадлежности - женский, мужской. Количество обучающихся – 33 человека.

Материалы, используемые в ходе проведения эксперимента: мультимедийное оборудование, раздаточный материал.

Задачи:

1. Проведение организационно-деловых игр «Свой бизнес», «Семейный бюджет», «Налоговый инспектор» для обучающихся 11 У класса МАОУ СШ №158 «Грани» по написанным нами методическим рекомендациям.

2. Проведение тестирования и анкетирования обучающихся по итогам проведенных занятий.

3. Анализ результатов, полученных в результате тестирования обучающихся.

Для решения поставленных задач были использованы следующие методы: организационно-деловые игры.

С обучающимися 11 «У» класса МАОУ СШ №158 «Грани» были проведены те же игры, что и с 11 «Г» классом МАОУ СШ №158 «Грани», но с использованием написанных нами рекомендаций.

Эксперимент проводился в конце практики, на момент, когда две из выбранных тем («Предпринимательство» и «Семейная экономика») были пройдены полностью, а тема «Налоги» находилась в процессе освоения.

Согласно методическим рекомендациям к организационно-деловым играм «Свой бизнес», «Семейный бюджет» и «Налоговый инспектор», до занятия педагогом для обучающихся был подготовлен раздаточный материал по организации игрового процесса. Также до занятия были розданы домашние задания на повторение теории согласно тематикам игр.

Сам игровой процесс начинался примерно к 10-й минуте от начала урока. У обучающихся было достаточно времени для выполнения и представления поставленных перед ними заданий. Занятия удавалось завершить в рамках урочного времени.

Для получения результатов занятий с обучающимися 11 «У» класса МАОУ СШ №158 «Грани» было проведено тоже тестирование, что и с обучающимися 11 «Г» класса МАОУ СШ №158 «Грани». Результаты тестирования и анкетирования по выдвинутым нами критериям представлены ниже.

Критерий «Оценка знаний обучающихся по экономическим темам». В результате анализа проведенного тестирования обучающихся после участия в организационно-деловой игре «Свой бизнес» с использованием методических рекомендаций можно сделать вывод, что знания основной теоретической базы у обучающихся заметно выросли. На первый вопрос теста *«Самостоятельная, осуществляемая на свой риск деятельность, направленная на систематическое получение прибыли от пользования имуществом, продажи товаров, выполнения работ или оказания услуг лицами, зарегистрированными*

в этом качестве в установленном законом порядке по гражданскому законодательству РФ относится к:» из 33 тестируемых школьников, 32 человека (97%) дали верный ответ, и лишь 3% (1 человек) не усвоили определение понятию «Предпринимательская деятельность». Вторым вопросом «*Что из перечисленного относится к оборотным средствам предприятия?»* – из 33 тестируемых верный вариант ответа выбрало 29 обучающихся (88%), остальные же 4 человека (12%) не справились с этим вопросом. Ещё одним вопросом на данный критерий был вопрос номер восемь «*Разместите предложенные этапы в порядке прохождения государственной регистрации в форме общества с ограниченной ответственностью*» – 4 обучающихся (12%) не смогли верно расположить этапы государственной регистрации фирмы, 6 обучающихся (18%) справились, но с недочетами и 23 человека (70%) решили это задание полностью верно.

Результаты проведения организационно-деловой игры «Семейный бюджет» выглядят следующим образом. Вопрос под номером пять «*Григорий давно мечтает приобрести велосипед. У него скоро день рождения. Родители в течение года собирали ему деньги на подарок. Но подаренных денег на велосипед может не хватить. Выберите действия Григория, которые вы сочли бы финансово грамотными, если денег не будет хватать?»* вызвал затруднения у 7 обучающихся, из них 4 человека (12%) не справились с заданием совсем, 3 человека (9%) допустили незначительные ошибки, остальные 79% обучающихся (26 человек) дали верный ответ на этот вопрос. Следующий вопрос этого блока под номером шесть «*Что из данного списка относится к расходам, а что к доходам? Определите остаток средств, оставшихся после оплаты ежемесячных расходов семьи.*» показал достаточно положительный результат – 32 тестируемых (97%) дали полностью верный ответ, а один обучающийся (3%) ответил верно, но с небольшими недочетами. Вопрос номер 9 «*С какого уровня дохода на одного члена семьи в месяц нужно начинать долгосрочное планирование семейного бюджета?»* показывает

следующие результаты – 12% класса (4 человека) ответили неверно, 29 школьников (70%) отметили правильный вариант ответа.

На вопрос номер три *«Если ставка налога на доход до 20 тыс. ден.ед. - 15%, а на доход свыше 20 тыс. ден.ед.- 25%, то с дохода 50 тыс. ден.ед. налогоплательщик должен заплатить:»*, относящийся к организационно-деловой игре «Налоговый инспектор» всего 3 человека (9%) дали неверный ответ, остальные же 30 человек (91%) ответили правильно. Также больше половины класса ответили верно и на вопрос номер четыре *«Какая система налогообложения подразумевает неизменную ставку налога при различной величине дохода?»* - 29 школьников (88%), остальные 4 (12%) не правильно. Следующий вопрос этой тематики был под номером семь *«Налоговые вычеты применяются при исчислении подоходного налога:»*. На этот вопрос 5 тестируемых (15%) дали неправильный ответ и 28 тестируемых (85%) правильный. С последним заданием теста *«Напишите определние термину «Налог»* полностью справилось 23 обучающихся (70%), 5 школьников (15%) допустили в определении недочеты и столькоже вовсе не усвоили определение термина «Налог».

По итогам тестирования оценку «Отлично» получили 10 обучающихся (30%), из них 6 человек решили тест абсолютно верно и 4 человека допустили 1 недочёт. Большинство из обучающихся получили оценку «Хорошо» – 55% класса (18 человек), из них 10 допустили 1 ошибку и 8 человек решили тест с двумя ошибками. «Удовлетворительно» было выставлено 5 обучающимся (15%) – за три ошибки 1 обучающемся, за две ошибки и один недочет 2 обучающимся, за одну ошибку и три недочета 1 обучающемся, за шесть недочетов 1 обучающемся. Оценку «Неудовлетворительно» не получил никто (Приложение 8).

Критерий «Мотивация к дальнейшему изучению курса «Основы финансовой грамотности». Оценка уровня мотивации обучающихся к дальнейшему изучению курса «Финансовая грамотность» проводилась при помощи методики М.И. Лукьянова, Н.В. Калинина.

Очень высокий уровень мотивации изучения финансовой грамотности (72–85) наблюдается у 6 обучающихся (18%) 11 «У» класса МАОУ СШ №158 «Грани», высокий уровень мотивации учения (55–71) наблюдается у 14 обучающихся (42%), нормальным (средним) уровнем мотивации учения (42–54) обладают 7 человек (21%) в классе, сниженный уровень мотивации учения (30–41) у 4 анкетированных (12%) и низкий уровень мотивации учения (до 29) наблюдается всего у 2 обучающихся (6%) (Приложение 8).

Критерий «Удовлетворенность участников эксперимента проведением организационно-деловых игр «Свой бизнес», «Семейный бюджет», «Налоговый инспектор». Выявление уровня удовлетворенности обучающихся проведением организационно-деловых игр было произведено при помощи десятого и одиннадцатого вопросов анкетирования. Десятый вопрос *«Интересны ли вам были проведенные занятия в форме организационно-деловых игр?»* показали, что практически всем обучающимся было интересно работать на уроке – 32 человека (97%) и лишь одному (3%) неинтересно. Организация занятий в форме организационно-деловых игр по мнению 23 участников (70%) является полезной для них, 7 человек (21%) считают, что такая форма работы не превышает по уровню полезности традиционные уроки и 3 школьника (9%) сочли организационно-деловые игры бесполезной деятельностью – одиннадцатый вопрос анкеты *«По вашему мнению организация таких занятий приносит больше пользы, чем традиционные уроки?»* (Приложение 8).

Критерий «Количество обучающихся, справившихся с игровой задачей полностью». По итогам организационно-деловой игры «Свой бизнес» три игровые группы, то есть 21 человек (64%) полностью справились с задачей *«Написание бизнес-плана»* и набрали максимальное количество баллов – 30. Одна группа, то есть 7 обучающихся (21%) набрала 15 баллов, то есть половину от максимального количества баллов. В классе не оказалось обучающихся, не справившихся с игровой задачей. Остальные 5 человек (15%) представляли экспертную группу и со своей задачей справились.

Организационно-деловая игра «Семейный бюджет». Задачу «*Распланировать бюджет игровой семьи*» полностью выполнили 2 команды по 7 и 6 обучающихся каждая (40%). Также две команды по 6 и 5 человек каждая (33%) набрали от 15 до 25 баллов, что является половиной игровой задачи. Менее 15 баллов не получила ни одна игровая семья. Остальные 9 обучающихся (27%) представляли экспертную группу и справились со своей задачей.

Организационно-деловая игра «Налоговый инспектор». С заданием «*Разработать новый налог*» на 5 баллов справились две команды, состоявших из 6 и 5 обучающихся (33%). На половину задание выполнили также две команды из 6 и 7 обучающихся (40%), набрав 3-4 балла. В целом все команды справились с заданием. Остальные 9 человек (27%) представляли экспертную группу и справились со своей задачей (Приложение 8).

Критерий «Количество обучающихся, активно работающих на уроке».

Особой активностью во время организационно-деловой игры «Свой бизнес» отличились 23 человека (70%), 9 обучающихся (27%) были умеренно активны и лишь 1 обучающийся (3%) не проявил активности совсем.

На организационно-деловой игре «Семейный бюджет» не активных обучающихся не оказалось совсем, 7 человек (21%) были умеренно активными и 26 обучающихся (79%) особо активно работали на уроке.

Работу на организационно-деловой игре «Налоговый инспектор» активно поддерживали 20 обучающихся (61%), умеренной активностью обладали 12 обучающихся (36%), совсем не включился в работу 1 школьник (3%) (Приложение 8).

Исходя из результатов тестирования и анкетирования, мы можем провести сравнительный анализ результатов контрольной и экспериментальной групп его участников.

По критерию «Оценка знаний обучающихся по экономическим темам». Имеются значительные отличия. Из всех обучающихся контрольной группы оценку «Отлично» получило лишь 16%, а в экспериментальной группе 30%.

Результат «Хорошо» получило 48% обучающихся 11 «Г» класса и 55% обучающихся 11 «У» класса. «Удовлетворительно» был выставлено 37% обучающихся контрольной группы и 15% экспериментальной (Приложение 9).

Если в контрольной группе «очень высокий» и «высокий» уровни мотивации к дальнейшему изучению курса «Основы финансовой грамотности» в сумме составляет 29 %, то в экспериментальной он возрастает почти в два раза – 60 %. Сниженный и низкий уровни в группах опускается с 29% до 18% соответственно (Приложение 9).

В контрольной группе в среднем остались не удовлетворены проведением организационно-деловых игр «Свой бизнес», «Семейный бюджет» и «Налоговый инспектор» 16% обучающихся, в экспериментальной группе этот показатель оказался ниже более, чем в 2 раза и составил 6% (Приложение 9).

По критерию «Количество обучающихся, справившихся с игровой задачей полностью» мы видим, что в контрольной группе по итогам организационно-деловых игр в среднем количество обучающихся, справившихся с задачей каждой организационно-деловой игры полностью составляет 19% от общего числа обучающихся, а в экспериментальной группе этот показатель в среднем ровняется 45% (Приложение 9).

Количество обучающихся, особо активно работающих на уроке в контрольной группе сильно отличается от результатов экспериментальной группы – во время организационно-деловой игры «Свой бизнес» этот показатель в контрольной группе ровнялся 39%, а в экспериментальной 70%. А не активных ребят стало гораздо меньше в экспериментальной группе (3%), чем в контрольной (16%). Во время организационно-деловых игр «Семейный бюджет» и «Налоговый инспектор» показатели изменились в том же направлении (Приложение 9).

Выводы по главе 2

Таким образом, во второй главе был произведен эксперимент по исследованию «Организационно-деловые игры как технология изучения экономических дисциплин в старшей школе».

Для того, чтобы провести экспериментальное исследование были выбраны организационно-деловые игры «Свой бизнес», «Семейный бюджет», «Налоговый инспектор» и разработаны методические рекомендации к ним.

В ходе эксперимента в общем было проведено шесть учебных занятий в форме организационно-деловых игр с контрольной и экспериментальной группой. Для контрольной группы были подготовлены и проведены выбранные организационно-деловые игры. По окончании «курса» занятий проведено тестирование и анкетирование, проанализированы результаты.

С экспериментальной группой были проведены те же организационно-деловые игры, но уже с учетом написанных рекомендаций, а также тестирование такого же содержания, что и для контрольной группы.

Также был проведен сравнительный анализ результатов контрольной и экспериментальной группы.

Примечания:

¹ Клименко И.С. Деловые игры, имитационные упражнения, кейсы: учебник. / И.С. Клименко. – М.: «КДУ», «Добросвет», 2019. – С. 105-108.

² Там же – С. 93-96.

³ Там же – С. 101-104.

⁴ Лукьянов М.И., Калинин Н.В. Методика изучения мотивации обучения старшеклассников. [Электронный ресурс] // URL: <https://nsportal.ru/shkola/materialy-metodicheskikh>

⁵ Аванесов, В.С. Проблема соединения тестирования с обучением. / В.С. Аванесов. // Народное образование. – 2016. – № 7-8(1458). – С. 132.

Заключение

Подводя итоги проделанной работы, можно сделать вывод, что использование разработанных нами методических рекомендаций к организационно-деловым играм «Свой бизнес», «Семейный бюджет» и «Налоговый инспектор» действительно способствуют повышению результативности организационно-деловых игр на экономических дисциплинах в старшей школе, об этом говорят показатели, которые увеличились в 2 раза.

В результате исследования достигнута поставленная цель и задачи полностью: продемонстрированы преимущества организационно-деловой игры как игровой педагогической технологии в преподавании экономических дисциплин в старшей школе; был измерен уровень продуктивности контрольной и экспериментальной группы, произведена констатация результатов эксперимента.

В работе было рассмотрено понятие «Педагогическая технология». Было выявлено, что педагогическая технология является сложной системой, состоящей из методик, приёмов, объединяющих связанные между собой образовательные цели, различные формы, средства, приёмы организации учебного и воспитательного процессов. Также более подробно были рассмотрены интерактивные технологии, используемые в обучении экономическим дисциплинам в старшей школе.

Рассматривая школьное экономическое образование, мы пришли к выводу о том, что экономические дисциплины в школах, по-своему содержанию, имеют общеобразовательный характер, другими словами они несут социально-экономический опыт жизнедеятельности человека. Следовательно, для того чтобы изучение экономических дисциплин было результативным, педагогу необходимо использовать практико-ориентированные методы обучения. То есть наиболее подходящей педагогической технологией в данном случае послужит организационно-деловая игра, позволяющая сделать образовательный процесс экономических

дисциплин максимально приближенным к реальной жизни, а также предоставляющая обучающимся необходимый социально-экономический опыт.

Организационно-деловая игра была подробно рассмотрена как эффективная технология в процессе освоения экономических дисциплин в старшей школе.

Данная технология служит наиболее эффективной педагогической технологией в преподавании экономических дисциплин так как её отличительной особенностью является совместная деятельность всех вовлеченных в игровой процесс обучающихся, деловой общении, интеллектуальная конкуренция. Таким образом педагогу удастся решать сразу несколько учебных задач:

- развивать активность обучающихся;
- формировать умение анализировать специальную литературу;
- активизировать творческое мышление обучаемых;
- вырабатывать способность практически оценивать различные точки зрения и пути их сопоставления;
- прививать навыки поиска оптимального варианта решения.

Но несмотря на большое количество плюсов данной технологии мы выделили некоторые недостатки. В первую очередь это связано с тем, что организационно-деловая игра является достаточно трудоемкой и ресурсозатратной формой обучения. Также следует отметить, что организационно-деловую игру нельзя применять для первичного изучения материала, то есть комплексное участие обучающихся в организационно-деловой игре возможно при наличии у них соответствующих знаний или предварительной подготовки.

Оговоренные выше недостатки являются не критичными и не перевешивают имеющиеся положительные стороны. Их возможно избежать при помощи методических рекомендаций. Методические рекомендации – это разновидность учебно-методических материалов, в которой представлены

конкретные советы по организации образовательного процесса конкретного занятия, мероприятия, курса или к решению тех или иных педагогических проблем. В ходе изучения теоретической базы исследования рассмотрен алгоритм и основные принципы разработки методических рекомендаций.

Для проведения экспериментальной работы были выбраны следующие организационно-деловые игры: «Свой бизнес», «Семейный бюджет», «Налоговый инспектор». К каждой игре были разработаны методические рекомендации.

В ходе эксперимента выбранные организационно-деловые игры были проведены в двух группах: контрольной и экспериментальной. Были произведены анализы результатов проведения организационно-деловых игр, а также сравнительный анализ результатов двух групп.

Несмотря на то, что не каждый школьник в будущем свяжет свою жизнь с экономической наукой качественное преподавание экономических дисциплин в школах необходимо, потому что изучение этих дисциплин помогает развитию навыков в области ведения переговоров, маркетинга, декларирования доходов и многое другое, то есть учит информации, необходимой в современном мире. Через введение в преподавание экономических дисциплин в старшей школе предлагаемой технологии возможно добиться развития указанных выше навыков.

Библиографический список

1. Абилдина, А.С. Кейс-технология как один из инновационных методов в образовании. / А.С. Абилдина. // Педагогическая наука и практика. – 2019. – № 3(25).
2. Аванесов, В.С. Проблема соединения тестирования с обучением. / В.С. Аванесов. // Народное образование. – 2016. – № 7-8(1458).
3. Акимова, Н.В. Эффективность интерактивных форм обучения в образовательном процессе. / Н.В. Акимова. // Образование. Инновации. Качество : материалы VI Международной научно-методической конференции, Курск, 22–23 мая 2014 года. – Курск: Курская государственная сельскохозяйственная академия им. профессора И.И. Иванова, 2014.
4. Алексеева, Е.П. Концепция экономического образования в школе. / Е.П. Алексеева, И.В. Киселева. // Технологическое образование: Достижения, инновации, перспективы : Межвузовский сборник статей, Тула, 17–20 февраля 2015 года. – Тула: Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого, 2015.
5. Алешин, П.О. Экономическое образование в школе как первая ступень воспитания рационального поведения обучающихся. / П.О. Алешин, О.М. Толмачев. // Экономика и социум: современные модели развития. – 2021.
6. Бернштейн, М.М. Деловые игры. / М.М. Бернштейн, Я.М. Бельчиков. - Рига: АВОТС, 1989.
7. Блинникова, Е.А. Особенности методики преподавания дисциплины "Основы финансовой грамотности". / Е.А. Блинникова. // – 2020.
8. Блоховцова, Г.Г. Психолого-педагогические основы методики преподавания и педагогическое мастерство преподавателя экономических дисциплин. / Г.Г. Блоховцова, А.С. Очкась. // Экономика и социум. – 2017.
9. Бушкова, Н.К. Экономическое и правовое образование в школе: метод. Пособие. / Н.К. Бушкова, С.А. Елдашова; Н.К. Бушкова, С.А. Елдашова; Рязан. обл. ин-т развития образования. – Рязань: Изд-во Рязан. обл. ин-та развития образования, 2014.

10. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения. // Современная высшая школа. — 1982. — № 3.
11. Грубин, И.В. Педагогические технологии обучения. / И.В. Грубин. // Инновационные компетенции и креативность в исследовании и преподавании языков и культур : сборник научных трудов II Всероссийской (с международным участием) научно-практической конференции, Москва, 20 ноября 2009 года. / Под редакцией С.Н. Курбаковой, Г.П. Бакулева. Изд. 2-е, дополнен., исправл. и перераб.. Том Выпуск 2. – Москва: Российский государственный социальный университет, 2009.
12. Гукасян, С.Г. Технология сценарирования деловой игры как метода активного обучения. / С.Г. Гукасян. // Инновации. Наука. Образование. – 2022. – № 53.
13. Девяткина, Ю.Д. Методика преподавания экономических дисциплин. / Ю.Д. Девяткина, И.Б. Соловьева. // Развитие личности в образовательном пространстве: Материалы XVIII Всероссийской с международным участием научно-практической конференции. Электронный ресурс, Бийск, 21 мая 2020 года. – Бийск: Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет имени В.М. Шукшина, 2020.
14. Деловая игра как технология обучения. / Н.Б. Зырянова, Л.Ю. Королева, В.В. Красников [и др.]. // – 2014. – № 10(14).
15. Загвязинский, В.И. Современная образовательная ситуация и перспективы развития Российского образования. / В.И. Загвязинский. // Вестник Тюменского государственного университета. Гуманитарные исследования. Humanitates. – 2021. – № 9.
16. Загвязинский, В.И. Социальная педагогика : Учебник. / В.И. Загвязинский, О.А. Селиванова. – 2-е изд., пер. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2020.
17. Загидулина, Р.В. Проблемы школьного экономического образования. / Р.В. Загидулина, К.Т. Бердибаева. // – 2017. – № 3(41).

18. Карлаш, А.Е. Интерактивные формы обучения – инновационный подход к обучению практическим навыкам. / А.Е. Карлаш. // Международный журнал экспериментального образования. – 2015. – № 6.
19. Клименко И.С. Деловые игры, имитационные упражнения, кейсы: учебник. / И.С. Клименко. – М.: «КДУ», «Добросвет», 2019.
20. Клокова, Е.А. Деловая игра как метод реализации технологии игрового обучения. / Е.А. Клокова, К.Д. Трубникова. // NovaUm.Ru. – 2019. – № 17.
21. Клопова, Е.И. Деловая игра в малочисленной школе как форма экономического образования. / Е.И. Клопова, З.Б. Ефлова. // Образование в сельской школе: интеллектуализация и профориентированность на деятельность в аграрной сфере : сборник научно-методических статей. / под ред. В.С. Данюшенкова, О.В. Коршуновой. – Киров : ООО "Радуга-ПРЕСС", 2015.
22. Ковусов, Б.Х. Современные проблемы и становление школьного экономического образования в России. / Б.Х. Ковусов, Н.Г. Краснорущкая. // Евразийская педагогическая конференция: сборник статей II Международной научно-практической конференции, Пенза, 23 мая 2018 года. / Ответственный редактор Гуляев Герман Юрьевич. – Пенза: МЦНС «Наука и Просвещение», 2018.
23. Королева, Г.Э. О проблеме эффективности школьного экономического образования. / Г.Э. Королева. // Школа и производство. – 2012. – № 2.
24. Крылова, Н.П. К вопросу преподавания экономических дисциплин в современной высшей школе. / Н.П. Крылова, Е.Н. Левашов. // Интеграция наук. – 2017. – № 2(6).
25. Кудинов, С.И. Активные методы обучения. / С.И. Кудинов, С.С. Кудинов, И.Б. Кудинова. – Москва : Российский университет дружбы народов, 2017.

26. Куликова, А.В. Интерактивное обучение - форма организации познавательной деятельности учащихся. / А.В. Куликова. // Вестник научных конференций. – 2022. – № 10-1(86).
27. Малыгина, О.В. Модель социально-экономического образования в школе. / О.В. Малыгина. // Молодой ученый. – 2020. – № 29(319).
28. Малыгина, О.В. Модель социально-экономического образования в школе. / О.В. Малыгина. // Молодой ученый. – 2020. – № 29(319).
29. Мамажонова, М.О. Игровые технологии как вид педагогических технологий. / М.О. Мамажонова. // Экономика и социум. – 2019. – № 11(66)
30. Медведева, Т.В. Деловая игра как метод соединения теории и практики. / Т.В. Медведева, Г.А. Ромицына. // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2015. – № 42.
31. Москвина, А.С. Экономическое образование в современной общеобразовательной организации: постановка проблемы. / А.С. Москвина, Ю.М. Снурницына. // Наука и школа. – 2018. – № 5.
32. Набиуллина, А.Р. Использование активных подходов в методике преподавания экономических дисциплин. / А.Р. Набиуллина. // Актуальные вопросы в научной работе и образовательной деятельности: сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции: в 13 частях, Тамбов, 31 января 2013 года. – Тамбов: ООО "Консалтинговая компания Юком", 2013.
33. Нематов, Л.Х. Пути улучшения экономического образования и воспитания в общеобразовательных школах. / Л.Х. Нематов, А.А. Азизов. // Вестник Таджикского национального университета. – 2013. – № 3-6.
34. Письменская, Т.Д. Дискуссия как современная педагогическая технология. / Т.Д. Письменская. // Воспитание и обучение: теория, методика и практика : сборник материалов VII Международной научно-практической конференции, Чебоксары, 19 августа 2016 года. – Чебоксары: Общество с ограниченной ответственностью "Центр научного сотрудничества "Интерактив плюс", 2016.

35. Платов, В.Я. Деловые игры. Разработка, организация, проведение. Учебник. / В.Я. Платов. - М.: Профиздат, 1991.

36. Почтарева, Т.С. Игровые технологии как вид педагогических технологий. / Т.С. Почтарева // Инновации в естественнонаучном образовании: материалы X Всероссийской (с международным участием) научно-методической конференции, Красноярск, 23 октября 2018 года. – Красноярск: Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева, 2018.

37. Психолого-педагогические основы образовательного процесса. Том Часть 2. – Новороссийск: Пятигорский государственный университет, 2021.

38. Рыбальский В.И. Деловые игры в учебном процессе: Программированное обучение. — Киев, Вища школа, 1980.

39. Рябинина, Н.П. Экономическое образование: содержательный и процессуальный аспекты. / Н.П. Рябинина, А.А. Саламатов. – Челябинск : Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет, 2013.

40. Титова, С.В. Проблемно-деловые игры как инструмент интерактивных технологий обучения. / С.В. Титова. // – 2014. – № 11-2(59).

41. Токмянина, С.В. Применение игровых технологий при обучении школьников финансовой грамотности. / С.В. Токмянина, О.С. Уколова, А.А. Шерер. // Преподавание истории и обществознания в школе. – 2022. – № 7.

42. Трошкина, И.В. Система экономического образования учащихся общеобразовательной школы как основа профессионального самоопределения старшеклассников. / И.В. Трошкина. // Вестник Калужского университета. Серия 1. Психологические науки. Педагогические науки. – 2019.

43. Хайдарова, О.К. Роль педагогической технологии в получении эффективного результата в процессе обучения. / О.К. Хайдарова, О.Ю. Кораханова. // Подготовка профессиональных управленческих кадров: опыт,

проблемы, инновационные образовательные технологии : сборник научных трудов. / Научный редактор Е.И. Семушина. – Челябинск : РАНХиГС, Челябинский филиал, 2014.

44. Хасенова, А.А. Особенности методики преподавания экономических дисциплин в современных условиях. / А.А. Хасенова, А.Р. Жусупов. // – 2017. – Т. 2, № -9.

45. Хунафина, В.И. Роль экономического образования в современной школе. / В.И. Хунафина. // Анализ проблем внедрения результатов инновационных исследований и пути их решения: Сборник статей Международной научно-практической конференции, Омск, 07 июня 2022 года. – Уфа: Общество с ограниченной ответственностью "ОМЕГА САЙНС", 2022.

Электронные ресурсы:

1. Гайкова Э.Н. Игра как метод обучения и воспитания. // URL: <https://infourok.ru/doklad-po-teme-igra-kak-metod-obucheniya-i-vospitaniya-849361.html> (дата обращения 24.12.2022).

2. Лукьянов М.И., Калинин Н.В. Методика изучения мотивации обучения старшеклассников. // URL: <https://nsportal.ru/shkola/materialy-metodicheskikh> (дата обращения 14.10.2022).

3. Педагогический словарь : Педагогика. – Режим доступа: <http://slovari.yandex.ru> (дата обращения 10.02.2023).

4. Фестиваль педагогических идей «Открытый урок» : Деловая игра как один из видов игровой технологии. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/577921> (дата обращения 05.03.2023).

Приложение

Приложение 1

Таблица 1 – «Классификация педагогических игр»

По виду деятельности	Физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические.
По характеру педагогического процесса	Обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные.
По методике преподавания	Сюжетные, ролевые, деловые, организационно-деловые, имитационные, постановочные.
По среде применения	Настольные, комнатные, уличные, компьютерные
По возрастному критерию	дошкольный возраст (5-7 лет); младшие школьники (7-10 лет); старшие школьники (11-16 лет)

Организационно-деловая игра «Свой бизнес»

Введение в игру «Свой бизнес».

Учитель разъясняет учащимся цели и правила игры.

Задача участников игры: самостоятельно разработать бизнес-план.

Условия игры. Для игры создаются экспертная группа и четыре команды.

Каждая команда работает над созданием бизнес-плана своего предприятия.

Действия команд:

- 1) договариваются, кто какую роль будет исполнять в их предприятии – при планировании каждый член команды будет вносить предложения, исходя из своей роли;
- 2) составляют собственный бизнес-план;
- 3) представляют свой бизнес-план экспертам и классу.

Действия экспертов:

- 1) во время составления бизнес-планов получают от команд вопросы и находят необходимую для них информацию с помощью Интернета;
- 2) оценивают бизнес-планы в соответствии с заданными критериями.

Рисунок 1 – «Карточка-правила к игре «Свой бизнес»

РАЗРЕЩЕНО	ЗАПРЕЩЕНО
Высказывать свое мнение	Перебивать учителя и коллег – 5 баллов
Задавать вопросы экспертам	Пользоваться гаджетами – 5 баллов
Вести обсуждения внутри группы	Громко разговаривать и смеяться – 5 баллов
Пользоваться материалами домашнего задания	Подслушивать и списывать идеи других команд – 10 баллов

Рисунок 2 – «Карточка «Этапы открытия своего дела»

1. Обоснование идеи (экономический интерес и мотивы деятельности)
2. Выбор организационно-правовой формы (состав учредителей, разработка наименования организации)
3. Оформление учредительных документов (устав организации, учредительный договор)
4. Важным моментом является государственная регистрация предприятия
5. Разработка бизнес-плана
6. Проведение маркетинговых исследований рынка
7. Определение рынка сбыта
8. Перспектива развития

Рисунок 3 – «Критерии оценки»

Критерии оценки	Баллы			
	1 команда	2 команда	3 команда	4 команда
оригинальность бизнес-идеи (1-5 баллов);				
верное определение формы организации бизнеса (1-5 баллов);				
последовательность действий при открытии своего дела (1-5 баллов);				
наличие перспектив развития (1-5 баллов);				
индивидуальность фирменного знака предприятия (1-5 баллов);				
эффективность слогана (1-5 баллов).				
Максимальное кол-во	30 баллов			

Организационно-деловая игра «Семейный бюджет».

Введение в игру «Семейный бюджет».

Учитель разъясняет учащимся цели и правила игры.

Задача участников игры: самостоятельно распланировать бюджет игровой семьи.

Условия игры. Для игры создаются экспертная группа и четыре команды – игровые семьи.

- 1) «семья» Алексеевых – 7 человек;
- 2) «семья» Борисовых – 6 человек;
- 3) «семья» Васильевых – 6 человек;
- 4) «семья» Дмитриевых – 5 человек.

Действия команд:

- 1) договариваются, кто какую роль будет исполнять в игровой семье – при планировании семейного бюджета каждый член «семьи» будет вносить предложения, исходя из своей роли;
- 2) знакомятся с информацией об имуществе и доходах своей «семьи» с помощью карточек для игры;
- 3) выбирают из списка не менее двух событий для своей «семьи»;
- 4) составляют семейный бюджет на следующий месяц с учётом общего дохода «семьи», её обязательных текущих расходов, а также расходов, связанных с предстоящими событиями;
- 5) представляют свой семейный бюджет экспертам и классу.

Действия экспертов:

- 1) во время составления семейных бюджетов получают от «семей» вопросы и находят необходимую для них информацию с помощью Интернета;
- 2) оценивают семейные бюджеты в соответствии с заданными критериями.

Рисунок 4 – «Карточки для семей»

Семья Алексеевых		
Члены семьи	Доход	Имущество
Дедушка	Пенсия 35 000 рублей	1. Собственная четырёхкомнатная квартира в центре города. 2. Два автомобиля. 3. Загородный коттедж. 4. Вклад в банке 4 500 000 руб. 5. Инвестиции на общую сумму 20 000 000 руб.
Бабушка	Пенсия 10 000 рублей	
Папа	Зарплата 33 0000 рублей	
Мама	Зарплата 70 000 рублей	
Дочь, учится в 3 классе		
Сын, учится в 6 классе		
Сын, учится в 11 классе		
Семья Борисовых		
Члены семьи	Доход	Имущество
Дедушка	Пенсия 12 000 рублей	1. Четырёхкомнатная квартира в новом доме. 2. Автомобиль. 3. Дача. 4. Вклад в банке 1 500 000 руб. 5. 1000 акций по 100 руб.
Бабушка	Пенсия 12 000 рублей	
Папа	Зарплата 70 0000 рублей	
Мама	Зарплата 45 000 рублей	
Сын, учится в магистратуре	Стипендия 15 000 рублей	
Сын, учится в 10 классе		
Семья Васильевых		
Члены семьи	Доход	Имущество
Дедушка	Пенсия 10 000 рублей	1. Трёхкомнатная квартира в старом доме. 2. Автомобиль. 3. Дача. 4. Вклад в банке 300 000 руб.
Бабушка	Пенсия 10 000 рублей	
Папа	Зарплата 28 0000 рублей	
Мама	Зарплата 20 000 рублей	
Дочь, учится в 11 классе		
Сын, учится в 5 классе		
Семья Васильевых		
Члены семьи	Доход	Имущество
Бабушка	Пенсия 10 000 рублей	1. Трёхкомнатная квартира в старом доме. 2. Автомобиль. 3. Дача
Папа	Пенсия 30 000 рублей	
Мама	Зарплата 12 0000 рублей	
Дочь, учится в 9 классе		
Дочь, учится в 5 классе		

Рисунок 5 – «Список событий»

№	События в следующем месяце
1	Ваша семья отправляется в зарубежную туристическую поездку на море
2	Ваша семья готовится провести день рождения ребенка
3	Ваша семья собирается снять квартиру сыну
4	Ваша семья собирается оплатить детям курс испанского языка
5	Ваша семья готовится отпраздновать юбилейный день рождения бабушки
6	Ваша семья собирается приобрести новую бытовую технику
7	Ваша семья собирается купить новый автомобиль
8	Ваша семья собирается сделать ремонт квартиры

Рисунок 6 – «Требования к выполнению игровой задачи»

Требования
Бюджет сбалансирован: запланированные расходы не превышают доходов (1-10 баллов).
Бюджет предусматривает обязательные платежи (1-10 баллов).
Бюджет учитывает необходимые потребности семьи в течение месяца (1-10 баллов).
Бюджет предусматривает сбережения на будущее (1-10 баллов).
Бюджет сбалансирован: запланированные расходы не превышают доходов (1-10 баллов).
Бюджет предусматривает обязательные платежи (1-10 баллов).

Рисунок 7 – «Оценочный лист»

Критерии оценки	Баллы			
	Алексевы	Борисовы	Васильевы	Дмитриевы
1. Бюджет сбалансирован: запланированные расходы не превышают доходов (1-10 баллов).				
2. Бюджет предусматривает обязательные платежи (1-10 баллов).				
3. Бюджет учитывает необходимые потребности семьи в течение месяца (1-10 баллов).				
4. Бюджет предусматривает сбережения на будущее (1-10 баллов).				
Максимальное кол-во	40 баллов			

Организационно-деловая игра «Налоговый инспектор»

Введение в игру «Налоговый инспектор».

Учитель разъясняет учащимся цели и правила игры.

Задача участников игры: разработать новый налог для привлечения средств в бюджет города.

Условия игры. Для игры создаются экспертная группа и команды – налоговые инспекции.

- 1) налоговая инспекция города «Красноярск»;
- 2) налоговая инспекция города «Рязань»;
- 3) налоговая инспекция города «Краснодар»;
- 4) налоговая инспекция города «Норильск».

Действия команд:

- 1) знакомятся с информацией о правилах и критериях с помощью карточек для игры;
- 3) разрабатывают новый налог исходя из критериев;
- 5) представляют свою разработку экспертам и классу.

Действия экспертов:

- 1) во время разработки налогов получают от команд вопросы и находят необходимую для них информацию с помощью Интернета;
- 2) оценивают работы в соответствии с заданными критериями.

Рисунок 8 – «Правила»

Требуется	Разрешено	Запрещено
Разработать налог, соответствующий поставленным критериям;	3. Просить помощи экспертов 4. Совещаться внутри команды	1. Шуметь – 1 вопрос экспертной группе 2. Пользоваться телефоном – 3 вопроса экспертной группе
Представить разработанный налог классу и экспертной группе;	5. Пользоваться информацией из домашнего задания	3. Перебивать команды во время их выступлений – 1 вопрос экспертной группе
Максимальное кол-во		5 баллов

Рисунок 9 – «Требования к налогу»

Требования к налогу
название налога;
объект налогообложения;
налогоплательщики;
налоговая ставка – определенная сумма или % и сроки уплаты;
налоговые поступления – на что пойдут;

Рисунок 10 – «Оценочный лист»

Критерии оценки	Баллы			
	Красноярск	Рязань	Краснодар	Норильск
определено название налога (1 балл);				
определен объект налогообложения (1 балл);				
определены налогоплательщики (1 балл);				
определена налоговая ставка – определенная сумма или % и сроки уплаты (1 балл);				
определены налоговые поступления – на что пойдут (1 балл).				

Итоговый тест по темам «Предпринимательство», «Семейная экономика»,
«Налоги».

Вопрос 1. Самостоятельная, осуществляемая на свой риск деятельность, направленная на систематическое получение прибыли от пользования имуществом, продажи товаров, выполнения работ или оказания услуг лицами, зарегистрированными в этом качестве в установленном законом порядке по гражданскому законодательству РФ относится к:

- производственной деятельности;
- предпринимательской деятельности;
- хозяйственной деятельности;
- экономической деятельности.

Вопрос 2. Что из перечисленного относится к оборотным средствам предприятия?

- вычислительная техника;
- производственные задания;
- сырье;
- станки и оборудование.

Вопрос 3. Если ставка налога на доход до 20 тыс. ден.ед. - 15%, а на доход свыше 20 тыс. ден.ед.- 25%, то с дохода 50 тыс. ден.ед. налогоплательщик должен заплатить:

- 10 500 ден.ед;
- 15 000 ден.ед.;
- 12 500 ден.ед;
- 8 000 ден.ед.

Вопрос 4. Какая система налогообложения подразумевает неизменную ставку налога при различной величине дохода?

- пропорциональная;
- регрессивная;
- комбинированная.

Вопрос 5. Григорий давно мечтает приобрести велосипед. У него скоро день рождения. Родители в течение года собирали ему деньги на подарок. Но подаренных денег на велосипед может не хватить. Выберите действия Григория, которые вы сочли бы финансово грамотными, если денег не будет хватать?

- попросить родителей взять кредит в банке на недостающую сумму;
- накопить самому за счёт экономии карманных денег;
- попросить родителей купить велосипед в рассрочку;
- взять деньги в долг у одноклассников под обещание вернуть по первому требованию;
- подумать, все ли функции в дорогом велосипеде нужны, и купить тот, что дешевле.

Вопрос 6. Что из данного списка относится к расходам, а что к доходам? Определите остаток средств, оставшихся после оплаты ежемесячных расходов семьи.

	Доходы	Расходы
Зарплата папы – 25000 рублей	Д	
Оплата квартиры, воды, света и газа – 7000 рублей		Р
Продукты питания – 15000 рублей		Р
Пенсия бабушки – 12000 рублей	Д	
Мелкие покупки – 5000 рублей		Р
Пособие мамы по уходу за ребенком – 9000 рублей	Д	
Лекарства – 1000 рублей		Р
Оплата парковки для автомобиля – 3000 рублей		Р
Бензин и проездные билеты – 4000 рублей		Р
Остаток средств после оплаты ежемесячных расходов семьи.		11000 рублей.

Вопрос 7. Налоговые вычеты применяются при исчислении подоходного налога:

- только в отношении доходов, облагаемых по ставке 13%;
- в отношении совокупного личного дохода, независимо от применяемых налоговых ставок;
- нет верного ответа.

Вопрос 8. Разместите предложенные этапы в порядке прохождения государственной регистрации в форме общества с ограниченной ответственностью.

- выбор наименования фирмы;
- регистрация;
- формирование уставного капитала;
- разработка устава;
- выбор режима налогообложения;
- подготовка учредительных документов;
- выбор кода ОКВЭД;
- выбор юридического адреса;
- подача документов в ИФНС.

Ответ: 758136492

Вопрос 9. С какого уровня дохода на одного члена семьи в месяц нужно начинать долгосрочное планирование семейного бюджета?

- 25 000 рублей в месяц;
- 50 000 рублей в месяц;
- более 100 000 рублей;
- независимо от уровня дохода.

Вопрос 10. Напишите определение термину «Налог».

Ответ: Законодательно установленный обязательный платёж, который периодически взимается в денежной форме с юридических и физических лиц для финансирования деятельности государства.

Анкетирование на выявление уровня мотивации к дальнейшему изучению экономической дисциплины и удовлетворенности обучающихся проведением организационно-деловых игр.

ФИО _____ Класс _____

Внимательно прочитайте каждое неоконченное предложение и все варианты ответов к нему. Подчеркните два варианта ответов, которые совпадают с вашим собственным мнением.

I. Вопрос 1. Обучение экономической дисциплине и знания по ней необходимы мне для...

- дальнейшей жизни;
- поступления в вуз, дальнейшего образования;
- моего общего развития, совершенствования;
- будущей профессии;
- ориентировки в обществе (вообще в жизни);
- создания карьеры;
- получения стартовой квалификации и устройства на работу.

Вопрос 2. Я бы не ходил на этот предмет, если бы...

- не было школы;
- не было необходимости в этом;
- не поступление в вуз и будущая жизнь;
- не чувствовал, что это надо;
- не думал о том, что будет дальше.

Вопрос 3. Мне нравится, когда меня хвалят за...

- знания;
- успехи в учебе;
- хорошую успеваемость и хорошо сделанную работу;
- способности и ум;
- трудолюбие и работоспособность;
- хорошие отметки.

II. Вопрос 4. Мне кажется, что цель моей жизни – ...

- получить образование;
- создать семью;
- сделать карьеру;
- развитие и совершенствование;
- БЫТЬ СЧАСТЛИВЫМ;
- БЫТЬ ПОЛЕЗНЫМ;
- принять достойное участие в эволюционном процессе человечества;
- пока не определена.

Вопрос 5. Моя цель на уроке финансовой грамотности – ...

- получение знаний;
- попытаться понять и усвоить как можно больше;
- выбрать для себя необходимое;
- внимательно слушать учителя;
- получить хорошую отметку;
- пообщаться с друзьями.

Вопрос 6. При планировании своей работы я...

- обдумываю ее, вникаю в условия;
- сначала отдыхаю;
- стараюсь сделать все прилежно;
- выполняю самое сложное сначала;
- стараюсь сделать ее побыстрее.

III. Вопрос 7. Самое интересное на уроке финансовой грамотности – ...

- обсуждение интересного мне вопроса;
- малоизвестные факты;
- практика, выполнение заданий;
- интересное сообщение учителя;
- диалог, обсуждение, дискуссия;
- получить отметку «5»;
- общение с друзьями.

Вопрос 8. Я изучаю материал добросовестно, если...

- он мне очень интересен;
- он мне нужен;
- мне нужна хорошая отметка;
- стараюсь всегда;
- меня заставляют;
- у меня хорошее настроение.

Вопрос 9. Мне нравится делать уроки по финансовой грамотности, когда...

- их мало, и они нетрудные;
- я знаю, как их делать, и у меня все получается;
- они мне потребуются;
- они требуют усердия;
- отдохну после уроков в школе и дополнительных занятий;
- у меня есть настроение;
- материал или задание интересны;
- всегда, так как это необходимо для глубоких знаний.

Вопрос 10. Интересны ли вам были проведенные занятия в форме организационно-деловых игр?

- интересны;
- нет.

Вопрос 11. По вашему мнению организация таких занятий приносит больше пользы, чем традиционные уроки?

- больше;
- одинаково полезны;
- пользы не приносят.

Обработка результатов.

Вопросы 1, 2, 3, входящие в I содержательный блок диагностической методики, отражают такой показатель мотивации, как личностный смысл учения.

Вопросы 4, 5, 6 входят во II содержательный блок методики и характеризуют способность к целеполаганию.

III блок анкеты (вопросы 7, 8, 9) выявляет направленность мотивации на познавательную или социальную сферу.

Ключ к анкете.

Чтобы исключить случайность выбора и получить более объективные результаты, учащимся предлагается называть два варианта ответов. Баллы выбранных вариантов суммируются, показатели мотивации по сумме баллов выявляют итоговый ее уровень. По оценочной таблице можно определить

Варианты ответов	Номера предложений и баллы, им соответствующие								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
а	4	0	5	5	3	5	3	3	0
б	5	4	2	4	5	1	3	3	3
в	5	4	3	3	5	0	5	2	3
г	4	5	3	5	3	3	0	5	5
д	3	4	5	3	0	3	5	0	3
е	3	–	2	4	2	–	2	1	1
ж	3	–	3	4	1	–	1	–	3
з	–	–	–	–	0	–	–	–	5
	I			II			III		
	Показатели мотивации								

уровни мотивации по отдельным показателям (I, II, III) и итоговый уровень мотивации подростков.

Таблица 1 – «Оценочная таблица»

Сумма баллов итогового уровня мотивации.

Выделяются следующие итоговые уровни мотивации школьников:

- очень высокий уровень мотивации учения (72–85);
- высокий уровень мотивации учения (55–71);
- нормальный (средний) уровень мотивации учения (42–54);
- сниженный уровень мотивации учения (30–41);
- низкий уровень мотивации учения (до 29).

Рисунок 11 – Критерий «Оценка знаний обучающихся по экономическим темам».



Рисунок 12 – «Мотивация к дальнейшему изучению курса «Финансовая грамотность»».

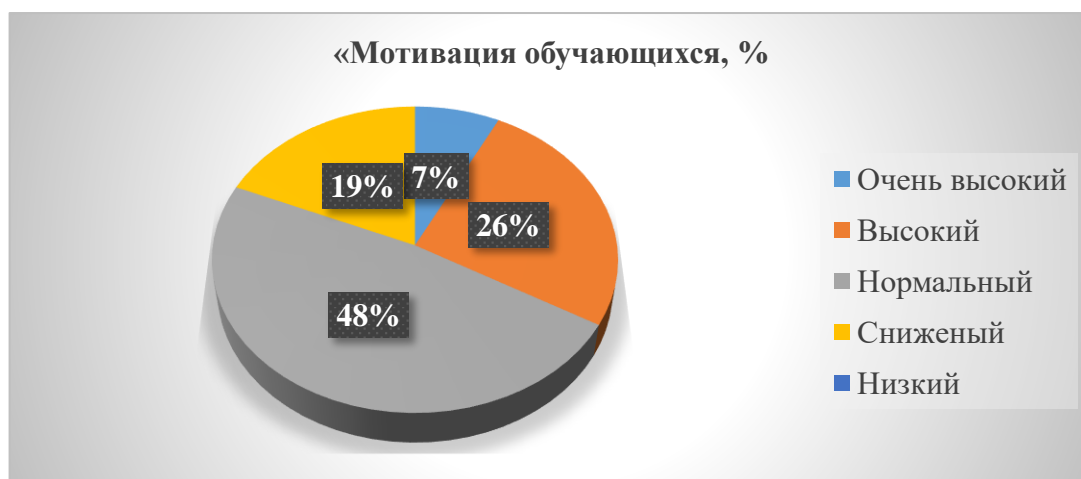


Рисунок 13 – «Удовлетворенность участников эксперимента проведением организационно-деловых игр «Свой бизнес», «Семейный бюджет», «Налоговый инспектор»».

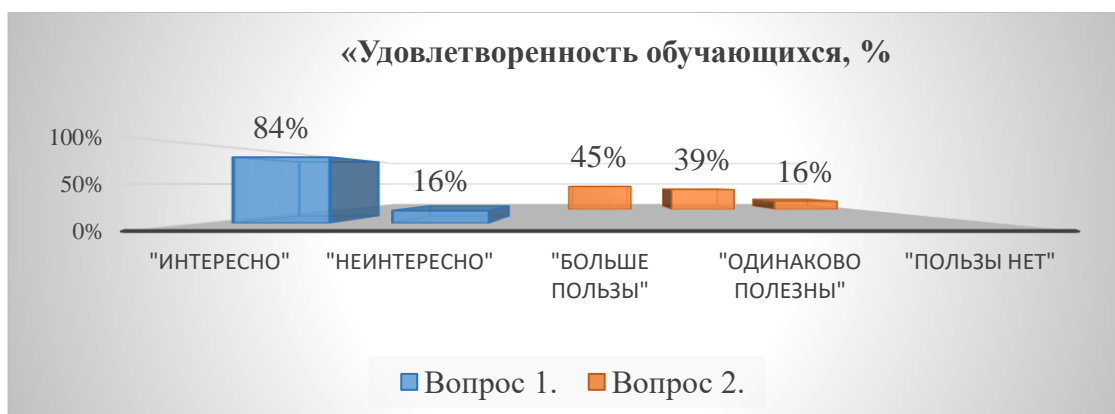


Рисунок 14 – «Количественные критерии эксперимента»

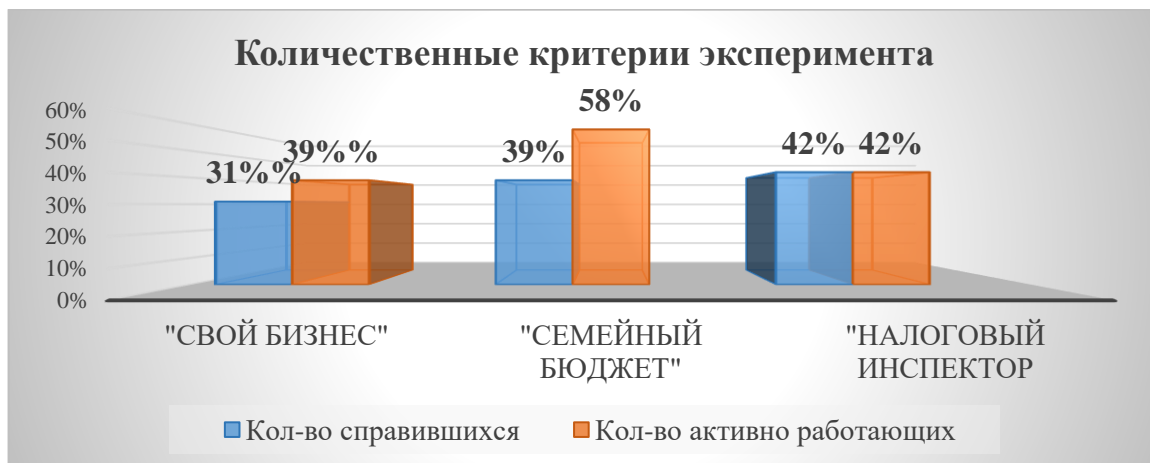


Рисунок 15 – Критерий «Оценка знаний обучающихся по экономическим темам».



Рисунок 16 – «Мотивация к дальнейшему изучению курса «Финансовая грамотность»»



Рисунок 17 – «Удовлетворенность участников эксперимента проведением организационно-деловых игр «Свой бизнес», «Семейный бюджет», «Налоговый инспектор»»

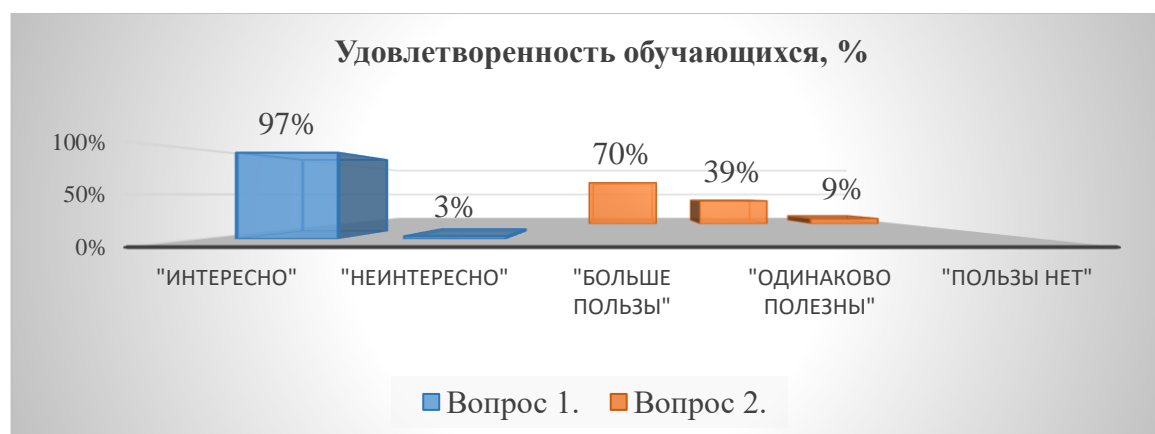


Рисунок 18 – «Количественные критерии эксперимента»

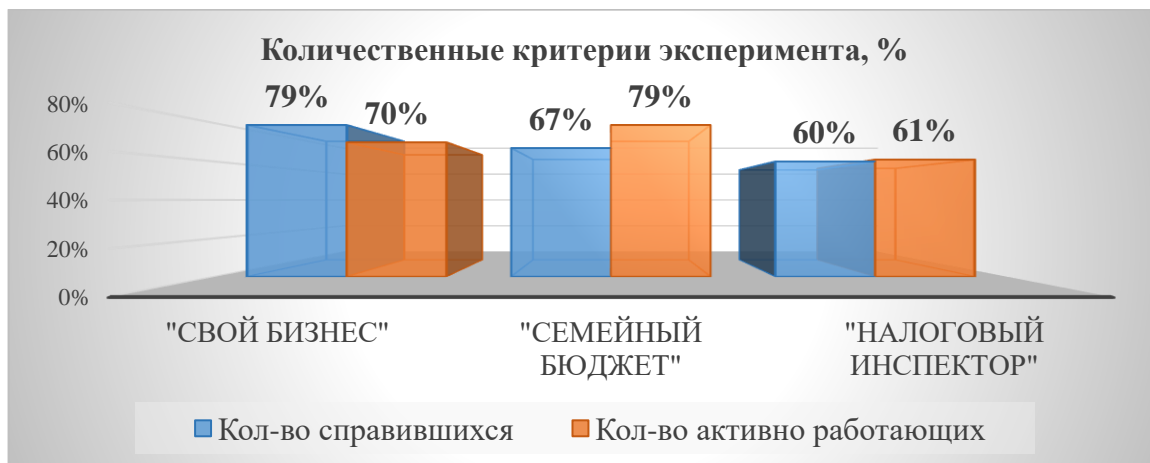


Рисунок 19 – Критерий «Оценка знаний обучающихся по экономическим темам».

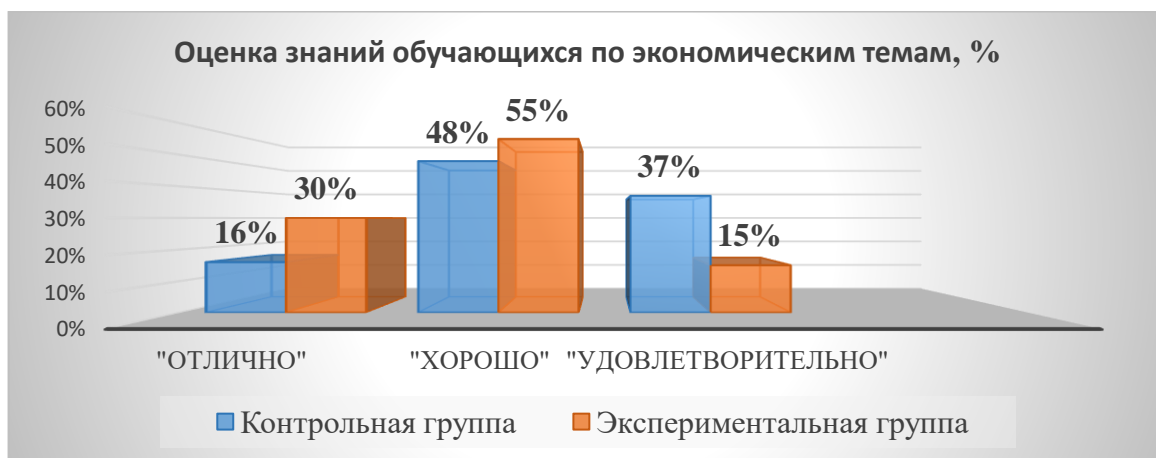


Рисунок 20 – «Мотивация к дальнейшему изучению курса «Финансовая грамотность»»

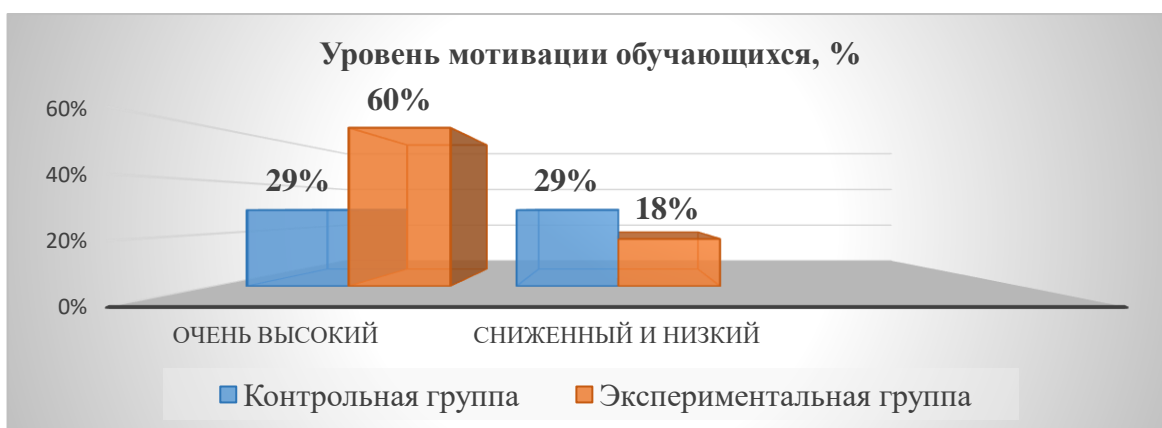


Рисунок 21 – «Удовлетворенность участников эксперимента проведением организационно-деловых игр «Свой бизнес», «Семейный бюджет», «Налоговый инспектор»»

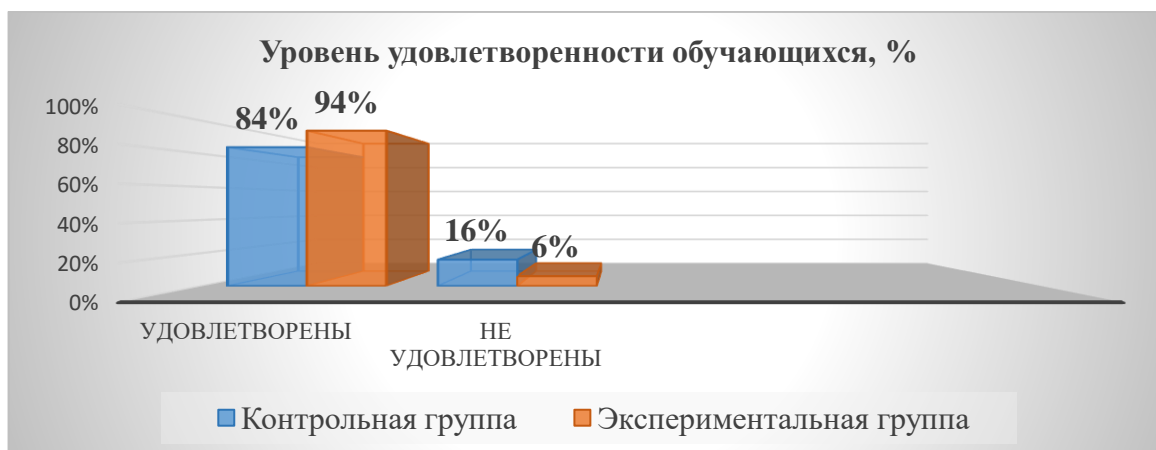


Рисунок 22 – «Количественные критерии эксперимента. «Свой бизнес»»

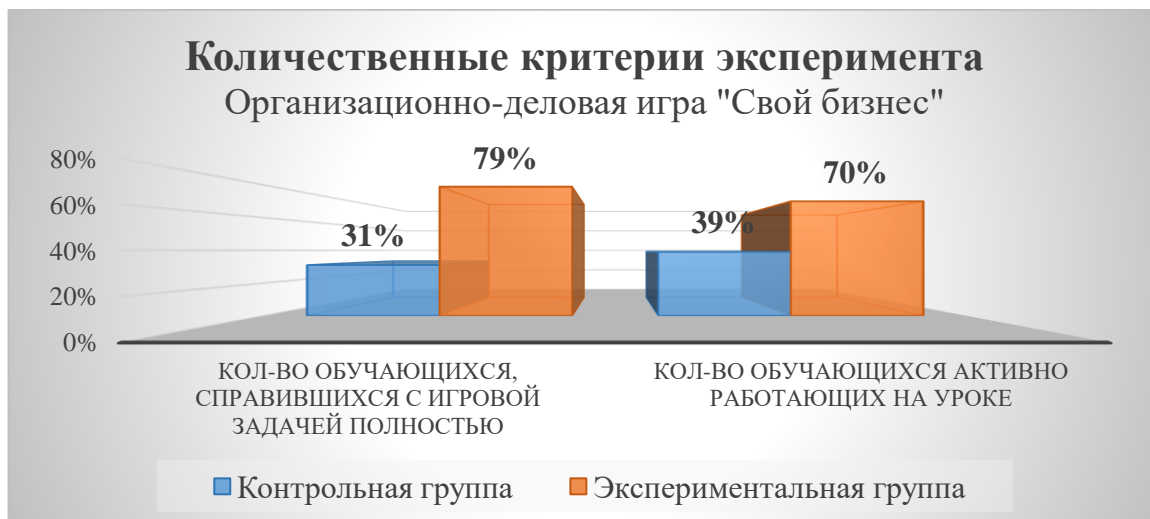


Рисунок 22 – «Количественные критерии эксперимента. «Семейный бюджет»»

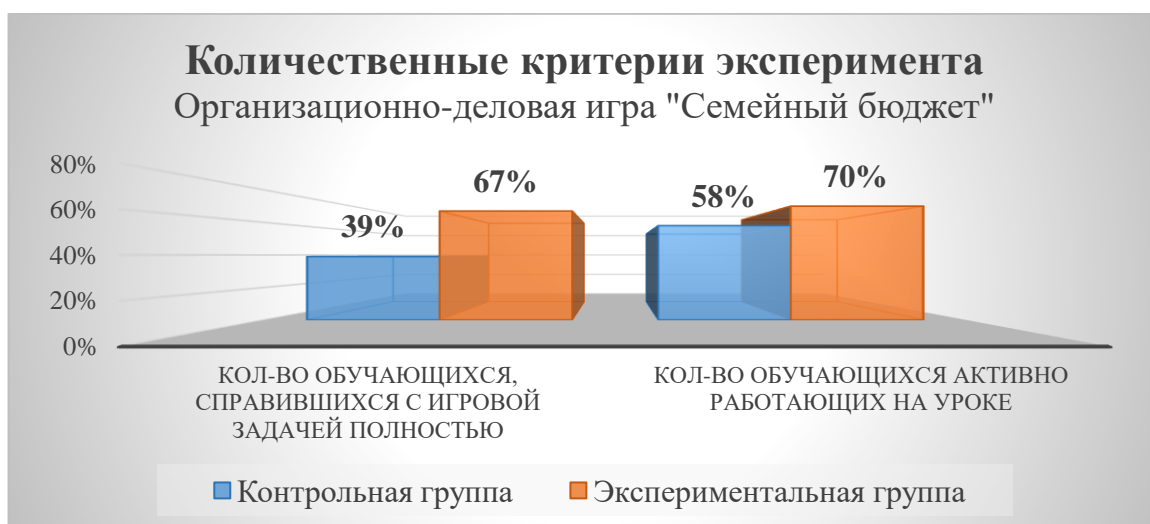


Рисунок 22 – «Количественные критерии эксперимента. «Налоговый инспектор»»

