

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

Факультет биологии, географии и химии

Выпускающая кафедра географии и методики обучения географии

Шнайдер Эмма Ивановна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Формирование знаний о сфере нематериального производства у
обучающихся 10 класса в рамках игровой технологии**

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя
профилями подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы

География и биология

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

И. о. зав. кафедрой: к.г.н., доцент Дорофеева
Л.А.

(дата, подпись)

Руководитель: к.г.н., доцент Королева М.В.

(дата, подпись)

Дата защиты: 24.06.2025 г.
Обучающийся Шнайдер Э.И.

(дата, подпись)

Оценка _____

Красноярск 2025

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические аспекты применения игровой технологии на уроках географии.....	5
1.1. Понятие и содержание игровой технологии.....	5
1.2. Классификация игровых технологий.....	10
1.3. Методика применения игровых технологий в образовательном процессе на уроках географии	13
1.4. Деловая игра как средство обучения на занятиях по географии..	19
Глава 2. Характеристика нематериального производства в разделе «Мировое хозяйство».....	25
2.1. Место нематериального производства в мировом хозяйстве.....	25
2.2. Классификация отраслей сферы нематериального производства...	30
Глава 3. Применение деловой игры в формировании знаний о сфере нематериального производства.....	40
3.3. Методическая разработка деловой игры.....	40
Заключение.....	49
Библиографический список.....	50
Приложения.....	55

Введение

Актуальность. Изучению географии в школьном курсе отводится особое место. Географические объекты являются частью системы жизнеобеспечения человека и окружают нас в повседневной жизни, являются частью среды, в пределах которой мы проживаем. Однако школьники усваивают знания не в достаточном объеме. Поэтому возникает проблема мотивации обучающихся к изучению географии. Возникает необходимость поиска оптимальных образовательных технологий, так как при применении традиционных технологий сложно мотивировать школьников к учению, а также оценить качество результата обучения. Игровые технологии могут быть успешно реализованы в урочной деятельности в рамках изучения географии на протяжении всего курса изучения данного предмета. Игровые технологии основаны на алгоритмизации учебного процесса и возможности самостоятельной работы, на основе применения условий и алгоритмов, лежащих в основе построения конкретной игры. Такая методика, используемая в курсе географии, может являться важным мотивационным фактором, активизирующим познавательную деятельность школьников. При этом цель обучения географии в школе с применением игровых технологий выражается в овладении предметными, метапредметными и другими компетенциями, что предполагает целостность процесса обучения. Поэтому применение игровой технологии в рамках школьного курса географии позволяет с высокой долей вероятности сформировать необходимые компетенции у обучающихся, сделав образовательный процесс доступным и интересным.

В 10 классе сфере нематериального производства отводится малая часть времени на изучение, что отражается в поверхностном восприятии данной темы, и у многих обучающихся возникают значительные трудности в понимании всех тех процессов, что происходят в этой сфере. Как итог, многие вопросы, которые интересуют обучающихся, не могут быть

раскрыты, и практическое применение географических знаний также не может быть реализовано.

Анализ содержания школьного курса экономической и социальной географии мира показывает, что он насыщен материалом, глубинный смысл которого возможно раскрыть, применяя деловые игры. Отражая реальные условия и имитируя конкретные процессы, они имеют ярко выраженный социально-психологический характер.

Выбор темы исследования определяется большой образовательной и воспитательной значимостью экономических и экономико-географических понятий, формируемых в школьном курсе географии и перспективностью создания и проведения деловых игр, а также важностью формирования географического мышления у школьников.

Цель: разработка деловой игры по изучению сферы нематериального производства для обучающихся 10 класса

Задачи:

1. Проанализировать теоретические аспекты реализации игровой технологии;
2. Охарактеризовать сферу нематериального производства;
3. Составить комплект заданий по изучению нематериального производства

Объект: процесс изучения сферы нематериального производства на уроках географии

Предмет: формирование знаний о сфере нематериального производства в 10 классе посредством игровой технологии

Методы исследования: анализ, синтез, обобщение, статистический, картографический, исторический, педагогическое проектирование

Глава 1. Теоретические аспекты применения игровой технологии на уроках географии

1.1. Понятие и содержание игровой технологии

Игры — отличный способ организовать группу людей для совместных занятий, побудить человека к определенным действиям, повысить мотивацию и взглянуть на рутинный труд с новой стороны. Знаменитый пример Тома Сойера, описанный Марком Твенем, показывает: можно увлечь других даже таким скучным занятием, как покраска забора — если подойти к делу с фантазией.

Игровые технологии в педагогике «работают» схожим образом. Они помогают представить образовательный процесс как развлекательное, интересное занятие, сохранив всю его пользу.

На сегодняшний день игровые технологии нашли применение на всех ступенях образовательного процесса: в дошкольных учреждениях, начальной и старшей школе, и даже на ступени среднеспециального и высшего образования. Во многом интерес к обучающей игре обусловлен стремлением педагога повысить (или проявить) самостоятельность обучаемого, раскрыть его творческий потенциал. Благодаря игровой деятельности на уроке у учеников происходит формирование таких навыков как умение вести дискуссию, также получают развитие коллективные формы общения, могут быть реализованы задачи проблемного обучения. Применение игровых технологий в рамках урока наглядно демонстрирует, что процесс приобретения (закрепления) знаний и навыков может быть не тяжелым и обязательным трудом, а интересным и увлекательным процессом, не снижая при этом интенсивности и результативности обучения, что отвечает требованиям Федерального государственного образовательного стандарта.

«Игровые технология» - это группа приёмов организации педагогического процесса в форме разных **педагогических игр**.

Педагогическая (дидактическая) игра – это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения [Ибрагимова, 2019].

Педагогическая игра, в отличие от игр вообще, имеет отличительный признак, а именно, чётко поставленную цель обучения и соответствующий ей педагогический результат, которые являются обоснованными, в явном виде выделенными и характеризующимися учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

По Г. К. Селевко игровую технологию также стоит рассматривать как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Как любая педагогическая многофункциональная деятельность, игра как метод обучения, также имеет несколько основных функций (рис. 1):



Рис.1 - Функции игры

1. Социокультурное назначение игры. Игра – сильнейшее средство социализации ребёнка, включающее в себя как социальноконтролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или

группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека.

2. Функция межнациональной коммуникации. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в воспитании всего существующего в жизни.

3. Функция самореализации человека в игре. Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не её результат, конкурентность или достижение какой-либо цели.

4. Коммуникативная игра. Игра – деятельность коммуникативная, хотя по игровым правилам и конкретная.

5. Диагностическая функция игры. Диагностика – способность распознавать процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека: во-первых, индивид ведёт себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе это особое «поле самовыражения».

6. Игротерапевтическая функция игры. Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими. Эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребёнка как со взрослыми, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту.

7. Функция коррекции в игре. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все дети усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роль своих партнёров, если процесс и цель игры их объединяют.

8. Развлекательная функция игры. Развлекательная функция связана с созданием определённого комфорта благоприятной атмосферы [Герасимов, 2018].

Обычно игровые технологии в педагогике – действие, состоящее из нескольких основных этапов. Это планирование целей, составление планов, за которым следует выполнение поставленной задачи. При правильном продвижении работы, обязательным пунктом будет разбор и анализирование всего процесса. Вся деятельность приобретает смысл, когда заданные условия наиболее приближены к реальной жизни. У человека должно быть право выбора, свобода действий и определенная ответственность. Именно при соблюдении этих требований происходит полное утверждение человеком самого себя.

Таким образом, игра содержит в себе несколько основных составляющих:

- Образы.
- Игровые процессы.
- Замена настоящих вещей условными.
- Естественная коммуникация между участниками.
- Условный сюжет.

Стоит отметить, что применение игровой технологии в обучении имеются как положительные, так и отрицательные результаты:

Положительные результаты применения игровой технологии:

- Одним из ключевых преимуществ использования игровых технологий в образовании является повышение мотивации и вовлеченности учащихся. Традиционные методы обучения нередко кажутся скучными и монотонными, особенно для современных обучающихся, привыкших к цифровым развлечениям. Включение игровых элементов помогает сделать процесс обучения более увлекательным, превращая его в интересное и динамичное занятие, обучающиеся становятся более активными

участниками процесса, что повышает их желание учиться и добиваться успехов.

- Игровые технологии способствуют улучшению усвоения материала за счет использования интерактивных методов. Интерактивные методы делают процесс обучения более осмысленным, что способствует более глубокому пониманию и запоминанию информации.
- Еще одним значимым преимуществом является развитие критического мышления и навыков решения проблем. В игровом процессе учащиеся сталкиваются с различными задачами, требующими от них анализа ситуации, принятия решений и поиска решений в условиях неопределенности. Такие навыки крайне важны в современной жизни, и игровое обучение позволяет их развивать в безопасной и контролируемой среде.
- Кроме того, игровые технологии могут помочь индивидуализировать процесс обучения, предоставляя каждому студенту возможность двигаться в своем темпе и выбирать наиболее удобные для него способы освоения материала. Это особенно важно в условиях, когда в одном классе могут обучаться учащиеся с разным уровнем знаний и способностей.
- *Отрицательные результаты применения игровой технологии:*
- Одним из наиболее значимых рисков является потенциальная зависимость и избыточное использование игровых технологий. Увлечение игровыми элементами может привести к тому, что учащиеся начнут воспринимать обучение исключительно как развлечение, утрачивая интерес к традиционным методам обучения. Это может привести к снижению учебной дисциплины и, как следствие, к ухудшению результатов.
- Другим важным аспектом является риск для концентрации и качества образования. Постоянное использование игровых технологий может привести к снижению способности учащихся к длительной концентрации на одном предмете, так как игры обычно подразумевают более быстрые и

часто меняющиеся задачи. Это может негативно сказаться на способности усваивать более сложные и абстрактные концепции, требующие сосредоточенности и глубокой работы с материалом.

- Также стоит учитывать проблемы с адаптацией игровых технологий к различным образовательным системам. В некоторых случаях попытки внедрения игровых технологий могут оказаться неэффективными, если они не соответствуют особенностям конкретной образовательной программы [Тарасова, 2021].

Игровая технология отличается от других методов обучения тем, что позволяет ученику быть лично причастным к функционированию изучаемой системы, дает возможность "прожить" некоторое время в "реальных" жизненных условиях, побыть "внутри" этой системы. Вместе с тем, игровая технология не подменяет и не должна подменять традиционные методы обучения и воспитания школьников. Она рационально их дополняет, расширяя педагогический арсенал учителя, позволяя более эффективно достигать поставленные цели и задачи конкретного занятия и всего учебного курса.

1.2. Классификация игровых технологий

Игровые педагогические технологии широко распространены в современном образовании. Как было сказано выше, игры органично дополняют образовательный процесс, позволяя учителю строить урок, в зависимости от целей и задач, которые были поставлены. Однако эффективность игровых элементов на уроке зависит от многих факторов. Прежде всего, от понимания учителем места игры в его уроке.

Педагогические игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

Попытку классифицировать педагогические игры в соответствии с различными основаниями, осуществил Г.К. Селевко.

Г.К. Селевко предлагает классифицировать игровые технологии по пяти принципам: характеру педагогического процесса, области деятельности, предметной области, игровой среде и игровой методике (рис.2).

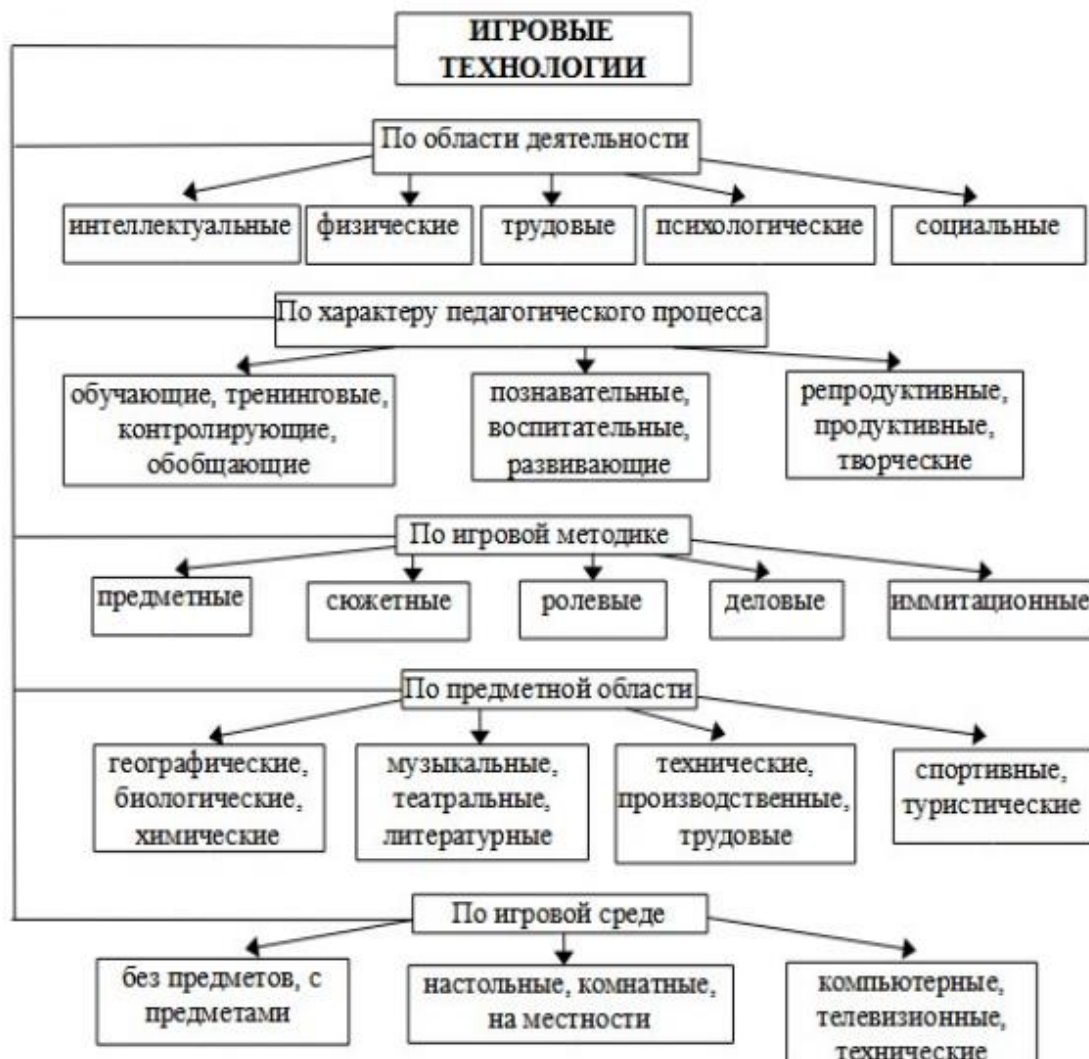


Рис 2 - Классификация игровых технологий по Г. К. Селевко
[Комова, 2019]

В учебном процессе используются различные варианты игровых технологий, выделенные по принципу игровой методики:

- Исполнение ролей. Эти игры характеризуются отработкой поведения, выполняемых обязанностей, функций и действий определенного лица. Для проведения данной игры разрабатываются модель ситуаций,

включающие обязательное содержание и распределяются роли между обучающимися.

- Операционные игры. Они помогают отработать выполнение определенных специфических операций (методики решения задач, написания эссе). Основой операционных игр является модель происходящего рабочего процесса. Операционные игры проводят в имитирующих реальных ситуации условиях.

- Социодрама и психодрама. Эти виды схожи с исполнением ролей. Это социальный, психологический театр, целью которого является отработка умения определять ситуацию в группе, анализировать состояние других людей и уметь на него повлиять, умение организовать продуктивные взаимоотношения с участниками коллектива.

- Деловая игра. В нем обыгрывается любая ситуация и поведение человека в этой ситуации. Обучающийся должен использовать все свои приобретенные знания, умения и навыки, оценить происходящую обстановку и найти верную линию траектории поведения, вникнуть в образ конкретного лица и понять выполняемые им действия. Главная задача – научить обучающегося уметь ориентироваться в любых обстоятельствах, учитывать возможности и интересы других людей, устанавливать взаимный контакт, объективно оценивать свое поведение и деятельность без обращения к формальным приказу, формальным атрибутам власти.

- Имитационные игры. Происходит имитация деятельности компании, предприятия, организации. Может быть определенная деятельность людей или события (например, проведение совещания), а также условия, где происходят эти события и осуществляется деятельность (рабочий кабинет, зал совещаний и др.). Для имитационной игры как и для делового театра должен быть составлен сценарий, в котором прописаны сюжет, структура и предписания имитируемого объекта и процесса [Прохорова, Шейхова, 2018].

Вопреки существованию разнообразных видов и форм игровых технологий, они должны отвечать определенным требованиям по организации игр:

1. Игра в обязательном порядке должна строиться на удовольствии и познавательном интересе обучающихся.
2. Игра должна представлять собой естественную форму деятельности обучающихся, в которой открывается пространство для творчества и личной инициативности, познается и изучается окружающий их мир.
3. Игры должны выполнять конкретные учебно-воспитательные задачи, соответствовать знаниям, умениям и навыкам требований программы и призывать к разнообразию методов организации деятельности обучающихся, преподавания предмета и вносить вклад в улучшение их самостоятельности и активности.
4. Игра должна содержать соревновательный элемент между командами обучающихся или между самими обучающимися. Благодаря этому происходит активизация обучающихся, повышается их самоконтроль и четкое соблюдение правил игры.
5. Игры должны соответствовать возрастным и психологическим особенностям обучающихся, изучаемому предметному материалу.
6. Основой игры должен быть конкретный дидактический материал и указана методика его применения.
7. Игра используется для поддержания познавательного интереса к предмету и не должна быть навязана обучающимся [Классификация педагогических игр].

1.3. Методика применения игровых технологий в образовательном процессе на уроках географии

В современной школе, которая делает ставку на углубление и активизацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- как технология проведения внеурочной работы по предмету;
- в виде самостоятельной технологии для освоения раздела, темы и понятий предмета;
- как составляющий компонент обширных педагогических технологий;
- как один из методов проведения урока или занятия, его составной части.

Актуальность применения игровых технологий в образовательном процессе оправдана тем, что игра на уроках дает возможность детям развивать различные навыки, навыки монологической и диалогической речи, навыки чтения и письма, активизирует учебно-познавательную деятельность учащихся и значительно повышает интерес к предмету.

Касаясь методических рекомендаций для педагогов по использованию игровых технологий, таковыми являются:

1. Использование наглядного материала. Визуальное восприятие информации при осуществлении игровой деятельности – важная составляющая процесса обучения.
2. Правильный подбор игр под возрастную категорию. Игры должны быть не только понятны, но интересны ребёнку.
3. Педагогу целесообразно подготовить картотеку игр, ориентированную на запросы детей разной возрастной категории. Основным ориентиром выступают задачи образовательного процесса, которые необходимо решить при помощи игры [Подковырова, 2023].

На уроках географии учащиеся ориентируются на понимание пространства, его разнообразие и роль человека в географической среде. Использование игровых технологий позволяет учителю создавать ситуации, в которых учащиеся могут взаимодействовать между собой, проявить

помощь по отношению друг другу, и моделировать различные жизненные ситуации.

Использование игр в обучении географии решает множество задач одновременно:

- игры способствуют становлению творческой личности ученика;
- формирование умения выделять проблемы;
- развивают познавательный интерес к предмету;
- стимулируют к поиску решений, формированию собственных позиций

Проанализировав методическую литературу, выяснилось, что чаще всего применяются на уроках географии, два вида игр - имитационные и неимитационные. Деление игр на имитационные и неимитационные связано с технологией их создания и использования.

Если при использовании игры моделируется какой-либо изучаемый процесс или имитируется какая-то реальность, то такие игры относятся к имитационным.

К имитационным видам игр относят:

- Сюжетные
- Имитационные (ролевые)
- Деловые

Данная классификация показывает разницу между играми. Все они отличаются по своей структуре и направленности. При составлении урока учитывается тип игры с подходящими целями и задачами, которая будет соответствовать теме изучаемого материала. А так же, правильно подобранная игровая технология способствует благоприятному эмоциональному и интеллектуальному фону учащихся.

Сюжетные и сюжетно-ролевые игры тесно связаны между собой. Они нацелены как на повторении учебного материала, так и на один из способов самовыражения, понимания учащихся самого себя. Сюжетно-ролевая деятельность создает атмосферу воображаемой ситуации, тем самым

такая игра формируется из сюжета и заданной роли. Сюжет игры обязательно должен быть связан с рядом событий, которые относятся к жизненным действиям. Сюжетно-ролевые игры позволяют учащимся лучше усваивать моральные нормы в обществе, развивать коммуникабельность и конструктивно решать конфликтные ситуации. На уроках географии такой вид игры будет хорошо применяться на уроках-путешествиях по материкам или странам. Школьники смогут выйти за пределы из реально происходящего и с интересом окунуться в созданный сюжет.

Имитационная игра является разновидностью игровых технологий, она направлена на развитие мыслительных процессов учащихся, позволяющая решать индивидуально проблемные ситуации на занятиях. Она ориентирована на моделирование условий, в которых учащиеся будут соревноваться или кооперироваться. Во время проведения такой игры на уроке, школьники берут на себя роли, но не такие как в ролевых играх. Они отличаются тем, что не так ярко выражены. Имитационные (ролевые) игры – это широкая группа игр, в которой выделяются отдельные виды ролевых игр:

- 1) инсценировка какой-либо истории, описанной в литературе
- 2) выход за пределы реально происходящей истории
- 3) «действия за другого»: попытка понять мотивы действий другого человека через принятие его установок (привычных способов действия и мышления) и обстоятельств деятельности;
- 4) перенос исторических событий в современную ситуацию
- 5) разыгрывание действия по определенному сценарию
- 6) непосредственное изучение социальных с целью понять, какова логика действий[Тарасова, 2021];

Деловая игра отличается от остальных игр тем, что это более структурированный и эффективный вариант игровой деятельности. На уроках такая игра позволяет учащимся принимать самим решения в различных проблемных ситуациях. Деловая игра – это практическая деятельность, которая позволяет более полно оценивать проблемы

общественной жизни и пути их решения в рамках учебной аудитории. Она требует совместного объединения для достижения поставленных целей и задач. Особенно актуально проводить данный тип игры в 9-11 классах, так как деловая игра стимулирует учащихся на развитие приобретенных навыков, применять самостоятельно решение, уметь анализировать ситуацию и правильно рассчитывать свои действия наперед. Все это учит школьников использовать на практике свои знания, личный опыт, накопленный ранее и продолжить развивать их творческий потенциал.

К неимитационным видам игр относят учебные игры.

Учебная игра направлена на развитие памяти и внимания, умений и навыков школьников. Во время такой игры на уроке географии учащиеся начинают активизироваться, развивать сообразительность и с большей заинтересованностью участвовать в учебном процессе. Игра позволяет школьникам повторять пройденные темы и без затруднений изучать новый материал. Учебная игра должна относиться к конкретно изучаемой теме данного раздела. Учебные игры подразделяются на 2 группы:

Первая группа - игры-соревнования в основе содержат элементы школьного географического содержания: географические викторины, олимпиады, конкурсы, КВН, географические ребусы и т.д. Такие игры включают элементы занимательности. Ещё одной особенностью игр этой группы является объективность оценки деятельности уровня знаний учеников. Участники при правильном ответе получают баллы соответствующие сложности вопроса или вычитаются баллы при неправильном необдуманном ответе.

Вторая группа – настольные игры являются более распространенными и применяются как на уроках, так и во внеклассной работе, и с удовольствием принимают участие учащиеся разного возраста (5-9, 10-11 классов). Эта группа игр можно использовать на всех этапах урока [Ибрагимова, 2019].

Классификация игр по географическому содержанию, разработанная М.С. Смирновой:

1. Игры, сценарий которых отражает экономико-географические и социально-экономические проблемы межотраслевых комплексов и отраслей.
2. Игры, в центре сюжета которых находятся региональные экономико-географические, хозяйственно-экологические и социальные проблемы.
3. Игры, построенные на основе краеведческого материала.
4. Игры, моделирующие абстрактную, воображаемую действительность (в сценарии учащиеся получают сведения в виде карт, схем, описаний о вымышленной, реально не существующей территории).

При включении дидактических игр в ход урока для повышения продуктивности процесса обучения полезно следовать следующим рекомендациям:

1. Во время проведения игр удобно использовать реальные предметы (карты, глобусы, фотографии), чтобы сделать игры более интересными и наглядными. При наличии соответствующей возможности эффективно проводить интерактивные игры.
2. Задания следует составлять таким образом, чтобы они были посильными для учеников, но не слишком простыми. Возможно акцентировать внимание на командной работе, чтобы обучающиеся учились слушать друг друга и приходить к общему решению.
3. Дидактические игры должны быть динамичными, интересными и занимательными. Чтобы урок географии был не только познавательным, но содействовал развитию творческих способностей, желательно использовать разнообразные игры.
4. В ходе урока необходимо запланировать время не только на проведение игры, но также на обсуждение ее результатов с учащимися. Это поможет закрепить изученный материал.

Таким образом, можно сделать вывод, что игровые технологии основаны на алгоритмизации учебного процесса и возможности

самостоятельной работы, на основе применения условий и алгоритмов, лежащие в основе построения конкретной игры. Такая методика, используемая в курсе географии, может являться важным мотивационным фактором, активизирующим познавательную деятельность школьников [Сараева, 2023].

При этом цель обучения географии в школе с применением игровых технологий выражается в овладении предметными, метапредметными и другими компетенциями, что предполагает целостность процесса обучения.

Важно помнить, что игра не должна стать самоцелью. Если игры используются только как средство увеселения, развлечения, разрядки, отдыха, то польза от них минимальна. Эти функции игры имеют не ведущие, не главные, однако порой об этом забывают. Игра – это лишь форма, содержанием и назначением ее должно быть учение.

1.4. Деловая игра как средство обучения на занятиях по географии

Игровая ситуация характеризуется тем, что отдельные «игроки» не могут достичь своих целей, действуя в одиночку. В большинстве ситуаций требуется объединение усилий, ресурсов отдельных участников для достижения значимых целей. В ходе игры участники принимают на себя роли, соответствующие реальной действительности в имитируемой ситуации. Важное достоинство таких игр состоит в том, что они позволяют не просто усваивать содержание учебного предмета и знакомиться со структурой и деятельностью моделируемых социальных систем и институтов, но дают обучаемым опыт коллективного принятия решений в большом ряде случаев, когда их практика в реальных условиях затруднена.

В настоящее время наиболее эффективным методом проведения урока являются деловые игры, основанные на реальных ситуациях. Деловая игра – сильный стимулятор активной учебной деятельности школьников. Здесь достижение целей группы зависит от активности каждого участника, от умения планировать и осуществлять взаимодействие с другими и с

преподавателем. Будучи чрезвычайно динамичным процессом, игра развивает навыки принятия решений, анализа ситуаций и «обратных связей», планирование действий на длительную перспективу, способствуя, таким образом, творческому применению знаний и личного опыта, накопленных ранее.

Многие авторы отмечают, что понятие деловой игры имеет несколько аспектов:

- метод моделирования положений и обстоятельств в реальных видах человеческой деятельности и производственных ситуациях, когда необходимо принять управленческое решение в условиях недостатка информации или конфликта между участниками ситуации,
- совместная деятельность обучающихся и педагога по решению реальной проблемы с помощью игровой ситуации.

Основная особенность деловой игры по сравнению с другими образовательными играми - наличие проблемной ситуации, неопределенность и недостаточность информации, имитация реальной ситуации.

Другая особенность деловых игр – это то, что, несмотря на их деловой характер, они сопровождаются атмосферой эмоциональной приподнятости, необычности, большей свободы в действиях учеников на уроках.

Основные принципы организации деловых игр:

- основа для разработки деловых игр – всегда реальная ситуация,
- в учебной аудитории реальные ситуации воссоздаются в виде модели,
- коллективная деятельность обучающихся на занятии.

Из таких принципов вытекают основные признаки деловой игры:

- имеется общая цель игры у всего класса,
- распределение ролей среди участников,
- много вариантов решения одной задачи,
- решение задачи требует целой цепочки решений,
- общее всестороннее обсуждение информации по ситуации,

- коллективный поиск решения деловой игры [Никулина, 2009].

На сегодняшний день существует множество типов деловых игр, которые могут быть классифицированы по различным критериям. Например, деловые игры могут быть учебными, исследовательскими, управленческими или аттестационными, в зависимости от того, какой тип вид деятельности воспроизводится в игре и какие цели ставятся перед участниками. Кроме того, существуют и другие критерии классификации, такие как сроки, результаты и методология.

Л.В. Ежова предложила свою классификацию деловых игр, которая включает в себя различные типы игр в зависимости от их целей и результатов.

1. По времени проведения:

- без ограничения времени;
- с ограничением времени;
- игры, проходящие в реальное время;
- игры, где время сжато.

2. По оценке деятельности:

- балльная или иная оценка деятельности игрока или команды;
- оценка того, кто как работал, отсутствует.

3. По конечному результату:

- жесткие игры – заранее известен ответ (например, сетевой график), существуют жесткие правила;
- свободные, открытые игры – нет заранее известного ответа, для каждой игры устанавливаются свои правила, а участники занимаются решением неструктурированной задачи.

4. По конечной цели:

- обучающие – направлены на приобретение участниками новых знаний и закреплении навыков;
- констатирующие – конкурсы профессионального мастерства;

- поисковые – направлены на выявление проблем и поиск путей их решения.

5. По методологии проведения:

- луночные игры – любая салонная игра (шахматы, «Монополия» и др.). Игра проходит на специально организованном поле, с жесткими правилами, результаты заносятся на бланки;

- ролевые игры, где каждый участник имеет определенную задачу или роль, которую он должен выполнять в соответствии с заданием.

- групповые дискуссии связаны с тренировкой проведения совещаний и развитием навыков коллективной работы. Участники имеют индивидуальные задания, существуют правила ведения дискуссии;

- имитационные – имеют цель создать у участников представление, как следовало бы действовать в определенных условиях;

- организационно-деятельностные игры – не имеют жестких правил, у участников нет ролей, игры направлены на решение междисциплинарных проблем. Активизация работы участников происходит за счет жесткого давления на личность;

- инновационные игры – формируют инновационное мышление участников, выдвигают инновационные идеи в традиционной системе действий, отрабатывают модели реальной, желаемой, идеальной ситуаций, включают тренинги по самоорганизации;

- ансамблевые игры – формируют управленческое мышление у участников, направлены на решение конкретных проблем предприятия методом организации делового партнерского сотрудничества команд, состоящих из руководителей служб [Орлова, 2018].

Сущность деловой игры заключается в пробуждении творческого начала у обучающихся, в формировании их метапредметных и предметных умений и знаний, так как для участия обучающихся в деловых играх они должны обладать определенными знаниями по той или иной дисциплине, знать основные понятия и категории данной дисциплины, понимать те или

иные закономерности. Множество авторов сходятся во мнении, что деловые игры целесообразно применять в средней и старшей школе.

При организации деловой игры учитель должен стремиться к выполнению определённых требований:

- игра должна занимать по времени один урок, 40-45 минут;
- содержание игры должно быть доступно учащимся, не надо усложнять её правила и содержание;
- тема игры должна быть актуальной и интересной;
- игра должна быть динамичной, в ней должно быть несколько этапов;
- в игре должны быть простые правила оценивания;
- оборудование для игры должно быть доступным для обычного учебного кабинета.

В осуществлении деловой игры выделяется несколько последовательных этапов:

1 этап – подготовительный.

Учитель предлагает обучающимся выбрать тему игры, помогает сформулировать цели и задачи игры, определить знания и умения, которыми должны овладеть учащиеся в процессе игры. Учителю также необходимо выбрать такой игровой сюжет, который имеет реальную основу и приближен к действительности. Необходимо также определить правила игры, роли участников или их групп, ход и сценарий игры. Содержание игры и требования к её участникам должны соответствовать их уровню знаний. Разбивка класса на группы проводится с учётом пожеланий учащихся. Количество групп примерно 4-5, состав группы – 3-4 чел. Если учитель хочет укрепить сплочённость класса, группы могут быть смешанными. Если такая цель не стоит, то можно согласиться с желанием учеников.

Иногда при подготовительном этапе учащимся требуется консультация или даже несколько консультаций. На консультации учитель знакомит учеников с темой, целью игры, её правилами, а при необходимости заранее

раздаёт задания. Если игра не подразумевает такой работы, то можно ограничиться небольшим инструктажем. Обычно длительность этого этапа – 1-2 недели, он самый длительный. От его качества зависит вся игра.

2 этап – организационный.

Уже на занятии учитель делает объявление о предстоящей игре, выбирает или назначает ведущих (своих помощников). Также можно огласить требования к участникам игры, можно эти требования написать на доске, продемонстрировать на слайде, т.е. довести до сведения участников.

3 этап – игровой, т. е. проведение игры.

4 этап – рефлексирующий, т.е. подводятся итоги игры, проводится анализ результатов, делаются выводы. Учитель вместе со своими помощниками определяет правильность ответов и предложений, уровень продемонстрированных знаний. Необходимо ответить, достигнуты ли цели и задачи урока, какие знания, умения и навыки учащиеся подкрепили или начали формировать. Обычно игра проводится в заключение какой-нибудь важной темы, способствуя обобщению и закреплению изученного материала.

Проведение деловых игр улучшает уровень образовательных знаний, способствует развитию навыков самостоятельного мышления, обеспечивает глубокое усвоение теоретических материалов и помогает развивать умение применять полученные знания на практике. Кроме того, деловые игры могут быть адаптированы к конкретным отраслям или сферам деятельности, что делает их универсальным инструментом профессиональной подготовки и повышения квалификации. Независимо от того, используются ли деловые игры в классе, на семинаре или корпоративном тренинге, они предлагают ценный и увлекательный способ улучшить результаты обучения и способствовать личностному и профессиональному росту.

Глава 2. Характеристика нематериального производства в курсе экономической и социальной географии мира

2.1. Место нематериального производства в мировом хозяйстве

Экономика современного общества охватывает широкий спектр деятельности, включающий в себя как производство материальных благ, так и предоставление различных услуг. Обе эти составляющие экономической системы взаимосвязаны и оказывают важное влияние на благосостояние общества. Они образуют две основных составляющих в производственном процессе - нематериальное и материальное производство (Приложение А).

Нематериальное производство состоит из разнообразных отраслей услуг, включая туризм, образование, здравоохранение, телекоммуникации, финансовые услуги и многое другое. Оно стремится удовлетворить потребности общества в некоммуникативных и непродуктивных благах. Один из главных факторов, определяющих успешность нематериального производства, является качество оказываемых услуг, которое зависит от квалификации и компетентности работников в данной сфере.

Материальное производство включает в себя создание и производство товаров, начиная от производства пищевых продуктов до производства автомобилей и электроники. Оно ориентировано на удовлетворение потребностей общества в различных товарах и требует физического труда, материальных ресурсов и технической оснащенности для достижения процесса производства и конечного результата - готового товара.

Материальное производство охватывает все этапы от сырья до конечного продукта, включая добычу, производство и дистрибуцию. Промышленные предприятия и фабрики являются основными участниками материального производства.

Нематериальное производство не создает физических объектов, но имеет огромную ценность для общества. Нематериальное производство отражает знания, технологии и интеллектуальный потенциал общества.

Оба вида производства имеют свои отличительные особенности, обуславливаемые их целями и методами.

Таблица 1 - Особенности нематериального и материального производства [Филина, 2023]

Аспект	Нематериальное производство	Материальное производство
Определение	Производство, направленное на создание продукта, которое удовлетворяет потребность людей и не является физически осязаемым объектом	Производство, направленное на создание продукта, которое удовлетворяет потребность людей и является физически осязаемым объектом
Примеры	Финансовые и юридические услуги, образование, маркетинг, консультации, развлечения, медицина	Производство продуктов питания, одежды, мебели, строительных материалов
Особенности	Высокая роль интеллектуального труда, акцент делается на процессе распределения и потребления товара, а не на его производстве, большая значимость человеческого капитала и его профессионализма	Высокая роль физического труда, необходимость использования сырья, топлива, оборудования для производства, зависимость эффективности от производственных мощностей
Влияние на экономику	Стимулирует развитие технологий, способствует накоплению и использованию интеллектуального капитала, создаёт новые рабочие места	Повышение объема производства способствует повышению ВВП страны, позволяет увеличить экспорт и снизить импорт товаров, развивается инфраструктура, способствует привлечению иностранного капитала

Несмотря на явное различие между нематериальным и материальным производством, они взаимозависимы. Сфера услуг не может существовать без материальных ресурсов и технологий, необходимых для обслуживания потребителей. А товары, в свою очередь, нуждаются в сопутствующих услугах, таких как логистика, маркетинг, обслуживание до и после продажи. К тому же развитие последнего может обеспечить основу для возникновения инновационных решений и новых видов услуг.

Нематериальное производство все в большей степени ориентируется на обоснование концепций и доктрин развития общества, на поиск «национальных идей», цементирующих и объединяющих людей, интересы которых в условиях рыночных связей и отношений предельно модифицированы.

Условием развития нематериального производства является достаточно высокий уровень развития производительных сил и производства материального.

Основными отличительными чертами нематериального производства являются:

- 1) сложная структура и неявно выраженный производительный характер – одновременно это и сфера производства, в которой занята большая часть работающих, и сфера потребления почти для всех членов общества;

- 2) присущая ему интеллектуальная доминанта процесса труда, несмотря на наличие в нем и процессов воздействия на предметы и материальные процессы;

- 3) тесное переплетение труда и свободного времени – время труда одних совпадает с временем потребления других;

- 4) вместо обрабатываемого материального предмета в орбиту воздействия на предмет труда вовлекается сам человек (пациент, обучающийся и т.д.)

5) кумулятивность накапливаемых результатов, мощный эффект сложения результатов нематериального производства, проявляющихся в результатах любой деятельности и являющихся фактором динамичного развития производительных сил;

6) безграничность производства и потребления нематериальных благ, его сравнительно меньшая связанность материальными условиями производства [Ветрова, 2015];

Основными функциями нематериального производства являются непосредственное производство общественных связей и выработка целей общественного развития. За каждой из них кроются другие функции, а это означает, что спектр функций сферы нематериального производства довольно широк.

В этой сфере формируются:

- общественное осознание необходимости глубокого разделения труда и кооперации, благодаря которым осуществляется специализация во всех сферах деятельности;

- трудовой и потребительский потенциал, новые потребности людей и формы их удовлетворения;

- общие условия функционирования общества (подготовка кадров, образование, воспитание, информационное обеспечение, исследования и т. д.), придающие воспроизводству инновационный характер;

- исторически конкретные типы развития социализированных форм потребления, согласующиеся с усложнением социальной структуры общества и с дифференциацией потребностей [Ветрова, 2015];

Современная непроектируемая сфера представляет собой значимую часть мирового экономического пространства, включающую подавляющее количество предприятий. В нем занято большинство трудоспособного населения. Они производят заметную часть валового национального дохода. Многообразие условий их функционирования и организации труда делает ее гарантом практически всеобщей занятости.

С точки зрения целей, предприятия нематериального производства можно условно разделить на две большие группы: предприятия с «особыми задачами» и предприятия, осуществляющие свою деятельность по законам рынка. Первая группа представлена в основном НИОКР, предприятиями коммунального обслуживания и т.д. Они выполняют государственные задачи. Поэтому их деятельность в основном направлена на решение этих задач, а получение прибыли стоит на втором плане. Финансирование этих предприятий зависит от политики государственных органов. Предприятия второй группы ориентированы на получение прибыли и участвуют в конкуренции с другими корпорациями.

Следует отметить, что непроизводственная сфера удовлетворяет лишь вторичные потребности и менее важна, по сравнению с производственной, которая удовлетворяет первичные потребности человека. Однако по мере развития общества их диапазон становится все шире, а необходимость удовлетворения – все насущнее. Жизнь современного человека невозможна без предприятий здравоохранения, образования, правопорядка, даже организация досуга и развлечений как условие снятия стрессов и перегрузок, свойственных современному производству, представляются социально значимыми.

Существует историческая общность в развитии отраслей народного хозяйства: изначально непроизводственные функции были включены в состав материального производства и занимали там незначительный удельный вес. С развитием общественного производства и потребностей общества непроизводственные функции отделились и превратились в крупные отрасли. Несмотря на ведущую роль, материального производства в развитии народного хозяйства непроизводственная сфера также оказывает значительное влияние на эффективность хозяйствования. Это влияние проявляется в воздействии на главную производственную силу общества – человека.

Таким образом, под нематериальным производством на современном этапе развития общества следует понимать специфическую деятельность, направленную на создание нематериальных благ и нематериальных услуг, которые, как и в материальном производстве, проходят все стадии воспроизводственного цикла от создания до потребления, подвержены изменению, моральному износу во времени.

Исследование структуры нематериального производства позволяет понять ее роль в современной экономике:

- является важным сектором национального и мирового хозяйства;
- играет важную роль в развитии человеческого капитала;
- влияет на функционирование и развитие материального производства;
- создает возможности для более полного удовольствия и развития потребностей людей и общества;
- является важнейшим элементом формирования современного качества жизни;
- обеспечивает качество экономического роста повышение конкурентоспособности страны [Филина, 2023].

2.2. География отраслей сферы нематериального производства

Сфера нематериального производства (сфера услуг) занимает преобладающее положение в экономике многих стран мира с различными типами политического устройства, уровнем экономического развития, территорией, населением, социокультурными особенностями.

Сфера услуг пережила свое активное развитие (рис. 3) в эпоху замены ручного труда (автоматизированным) машинным, что привело к массовому высвобождению рабочей силы. Преобладание третичного сектора (сектора услуг) в экономике страны указывает на ее постиндустриальный характер, а общество такой страны считается постиндустриальным.



Рис. 3 - История развития сферы услуг от первобытности до современности [dzen.ru]

Активизация развития сферы нематериального производства в мировом хозяйстве обусловлена целым рядом факторов, определяющее значение среди которых сыграли:

- расширение и усложнение потребностей;
- научно-технический прогресс;
- действие совокупности экономических факторов;
- рост спроса на различного рода потребительские услуги, развитие систем сервисного сопровождения товаров;
- гармонизацию интересов потребителей и производителей;
- действие социально-демографических факторов;
- реализацию политико-правовых факторов;
- развитие инфраструктуры рынка;
- действие социально-культурных факторов;
- рациональное использование ресурсов, охрану здоровья человека и улучшение окружающей среды.

В современной экономике услуги выступают полноправными объектами мировой торговли. Из-за неосвязаемости услуг этот вид

внешнеэкономических отношений иногда называют невидимым экспортом и импортом. При этом экспорт и импорт услуг может как носить самостоятельный характер, так и сопутствовать торговле продуктами промышленного производства на мировом рынке (например, страховые, юридические, банковские и т. п. услуги).

Услуги — это экономическая деятельность, непосредственно удовлетворяющая личные потребности членов общества, домашних хозяйств, потребности разного рода предприятий, объединений, организаций, общественные потребности, или потребности общества в целом, не воплощенные в материально-вещественной форме.

Сектор нематериального производства включает в себя значительное количество видов деятельности, сгруппированных по различным классификациям, используемым как на международном, так и на национальном уровне.

Мировой банк классифицирует услуги по принципу их взаимодействия с другими формами МЭО на следующие группы:

- факторные услуги-платежи, возникающие в связи с международным движением капиталов, рабочей силы и технологии;
- нефакторные услуги — остальные виды услуг (транспорт, туризм и прочие нефинансовые услуги).
 - Выработанная ГАТС классификация включает 160 видов услуг, разделенных на 12 основных разделов:
 - 1. Деловые услуги — 46 отраслевых видов услуг.
 - 2. Услуги связи — 25 видов.
 - 3. Строительные и инжиниринговые услуги — 5 видов.
 - 4. Дистрибьюторские услуги — 5 видов.
 - 5. Общеобразовательные услуги — 5 видов.
 - 6. Услуги по защите окружающей среды — 4 вида.
 - 7. Финансовые услуги, включая страхование, — 17 видов.
 - 8. Услуги по охране здоровья и социальные услуги — 4 вида.

- 9. Туризм и путешествия — 4 вида.
- 10. Услуги в области организации досуга, культуры и спорта — 5 видов.
- 11. Транспортные услуги — 33 вида.
- 12. Прочие услуги [Классификация услуг].

В Международной стандартной отраслевой классификации видов экономической деятельности (МСОК) выделяют следующие виды услуг (рис.4):



Рис. 4 - Виды услуг по классификации Международной стандартной отраслевой классификации видов экономической деятельности (МСОК)[studfile.net]

Услуги, как известно, обладают рядом значительных отличий от физических товаров:

1. Услуга производится и потребляется одновременно, не подлежит хранению, неосвязаема и невидима.

2. Торговля услугами на мировом рынке тесно связана с торговлей товарами и оказывает на нее все возрастающее воздействие. Это объясняется тем, что для эффективного экспорта товаров необходимо привлекать большее количество услуг, начиная с анализа рынков и кончая транспортировкой и сервисным обслуживанием товаров.

3. Не все виды услуг в отличие от товаров пригодны для вовлечения в международную торговлю. Это в первую очередь касается таких видов услуг, как коммунальные и бытовые.

4. Международная торговля услугами в большей степени, чем торговля товарами, защищена государством от иностранной конкуренции.

5. Отсутствуют посредники.

6. Экспорт осуществляется путем непосредственного вывоза за границу (воплощенные услуги транспорта, информационные услуги), а также посредством перемещения потребителя услуг (нерезидента) в страну производителя и временного перемещения за границу физического лица — поставщика услуг.

Подобные особенности также накладывают отпечаток и включение в мировую торговлю обмен услугами было неизбежно.

В связи с этим в современных условиях выделяют четыре способа международной торговли услугами:

1. Трансграничная торговля (cross-border trade), т. е. ситуация, когда продавец и покупатель услуги не перемещаются через границу, ее пересекает только услуга. Такой способ продажи услуг значительно приближен к продаже товаров в международной торговле, например предоставление юридических консультаций из-за границы по телефону (или факсу) либо участие в корреспондентской обучающей программе зарубежного учебного заведения (на ее долю приходится свыше 40% из всего объема международной торговли услугами).

2. Потребление за границей (consumption abroad), т. е. ситуация, когда потребитель из одной страны приобретает и потребляет услугу на территории другой страны. В этом случае различие по сравнению с торговлей товарами состоит в том, что услуга и продавец услуги не перемещаются через границу, ее пересекает потребитель услуги, например выезд за границу на учебу или для лечения (20%).

3. Торговое (коммерческое) присутствие в стране предоставления услуги (commercial presence либо right of establishment), т. е. ситуация, когда фирма, предоставляющая услугу, пересекает границу и, находясь на территории данной страны, открывает представительство или дочернюю фирму, через которые осуществляет предоставление услуги. Сама услуга и ее потребитель в данном случае через границу не перемещаются (около 40%).

4. Присутствие физических лиц, предоставляющих услугу (presence of natural persons providing services), т. е. ситуация, когда услуга заключена непосредственно в деятельности людей, которые приезжают из-за границы в страну, где находится ее потребитель, например приезд из-за границы иностранного архитектора или персонала заграничного банка, открывающего свое представительство в данной стране (более 1%).

В настоящее время в условиях стремительного развития науки и техники, цифровизации всех сфер экономической деятельности в мире сфера нематериального производства претерпела значительные качественные изменения. Возрастающая роль в современной экономике отводится таким отраслям сферы услуг, как образование, здравоохранение, управление, финансовые операции, страхование, телекоммуникации, возрастает роль информационных услуг и услуг, предоставляемых компании в цифровом формате. Кроме того, активное использование новейших достижений научно-технического прогресса изменило технологию предоставления и многих традиционных услуг [Максимов, 2022].

На рисунке 5, можно увидеть, какую долю сфера услуг занимает в общем ВВП по странам.

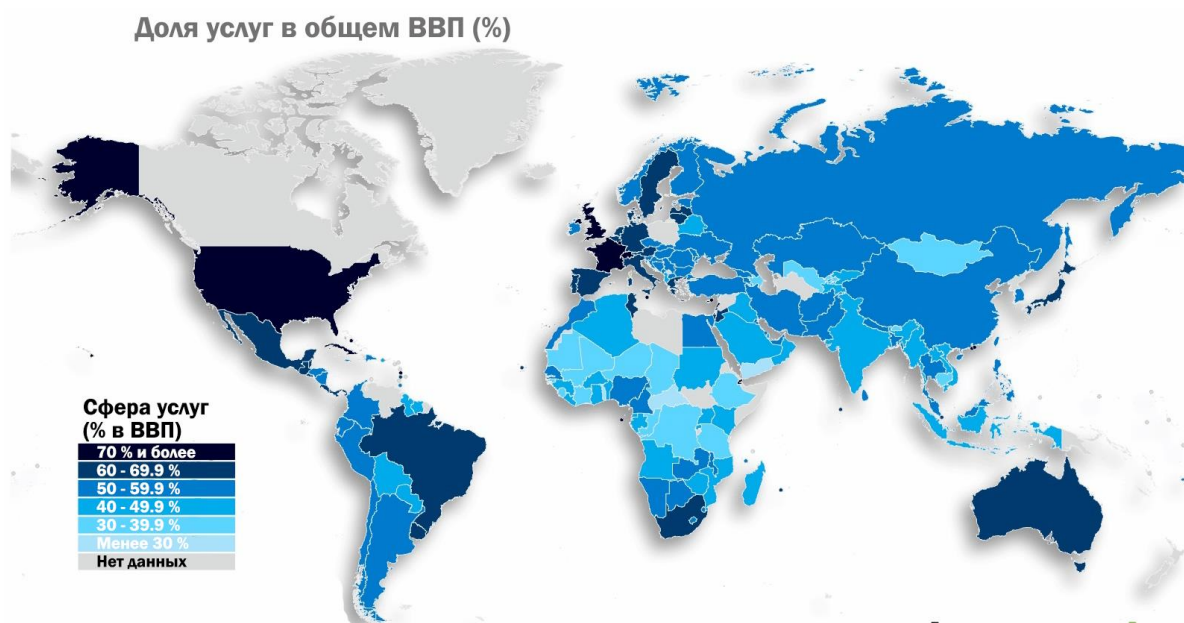


Рис. 5 - Доля услуг в общем ВВП (%), 2017 г. [respectiva.pro]

В торговле услугами в мировой экономике наблюдается устойчивая тенденция увеличения темпов роста торговли услугами. Рассматривая данную тенденцию по группам развитых и развивающихся стран, а также по отдельным регионам, можно отметить уверенное восстановление экспорта услуг во всех группах экономик. Как видно из рисунка 6, более высокие темпы прироста в торговле услугами характерны для развивающихся стран.

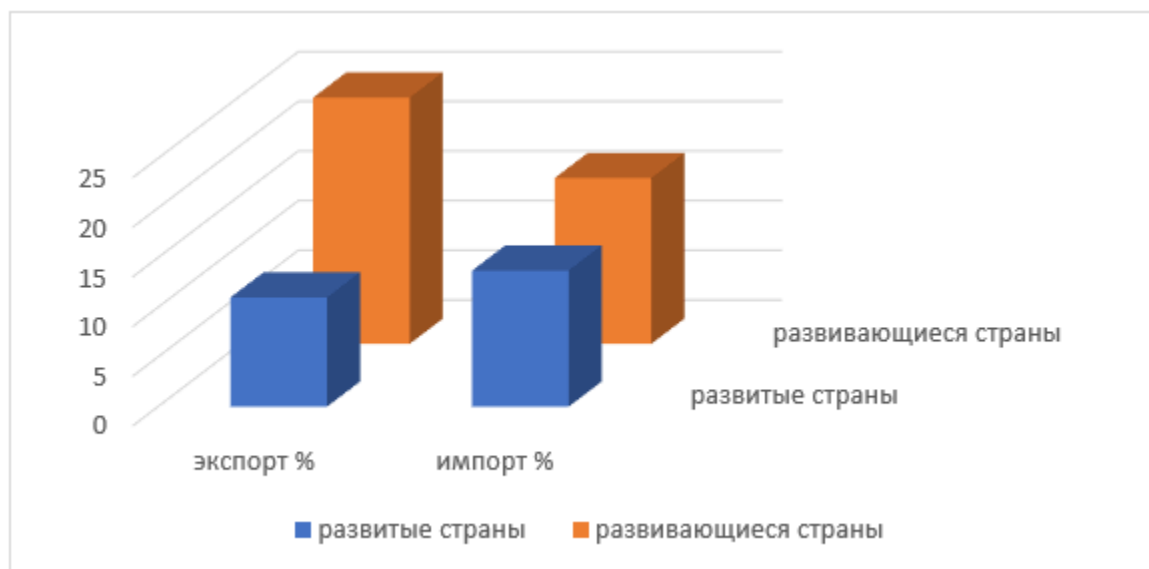


Рис. 6 - Годовые темпы роста мировой торговли услугами, 2022, %

Среди развивающихся стран наибольшие темпы прироста в торговле услугами наблюдались в развивающихся странах Америки (экспорт – 37,9%, импорт – 31%), затем идут страны Африки (экспорт – 31%, импорт 18%) и

страны Азии и Океании (экспорт – 22,9%, импорт 14,6%). Такая тенденция наблюдается из-за того, что рынок услуг стран Юго-Восточной Азии является уже достаточно зрелым и насыщенным, поэтому темпы его роста ниже, чем в развивающихся странах Америки и Африки, где развитие сферы услуг идет более быстрыми темпами, чему способствуют увеличение доли путешествий, развитие транспортных и ИТ-услуг. Однако в стоимостном выражении страны Юго-Восточной Азии занимают лидирующие позиции на мировом рынке услуг. Экспорт рос быстрее, чем импорт, во всех группах развивающихся стран, тогда как в развитых странах импорт рос быстрее, чем экспорт [Международный рынок услуг: состояние и направления развития.].

В стоимостном выражении в 2022 году на международном рынке было продано услуг на сумму 7146,15 миллиардов долларов. Лидером среди стран-экспортеров услуг выступают США, которые занимают 13% мирового экспорта услуг. В 2022 году они экспортировали услуги на 929 млрд долларов США. На втором месте идут Соединенное Королевство (экспорт услуг составил 494 млрд долларов США) и третье место занимает Китай – лидер среди развивающихся стран (424 млрд долларов США). Наибольшие темпы роста в экспорте и импорте услуг среди всех стран занимает Индия (28,6 и 27,3 соответственно).

Таблица 2 - Ведущие экспортеры и импортеры услуг в разбивке по группам экономик, 2022 год [eee-region.ru]

Страна	Экспорт			Импорт		
	Стоимость млрд. долл	Доля в мировом экспорте услуг, %	Прирост в % по сравнению с предыдущим годом	Стоимость млрд. долл	Доля в мировом экспорте услуг, %	Прирост в % по сравнению с предыдущим годом
Весь мир	7127	100	14,8	6602	100	14,7
Развитые страны	5022	70,5	11	4404	66,7	13,7
США	929	13,0	15,9	697	10,6	24,6
Соединенное Королевство Великобритании и	494	6,9	8,7	317	4,8	21,6

Северной Ирландии						
Германия	412	5,8	6,2	459	7	18,6
Ирландия	355	5	2,3	373	5,6	7,6
Франция	337	4,7	11,9	286	4,3	10,7
Развивающиеся страны	2106	29,5	24,8	2198	33,3	16,7
Китай	424	5,9	8,1	465	7	5,4
Индия	309	4,3	28,6	250	3,8	27,3
Бразилия	39	0,6	25,3	79	1,2	36
Мексика	36	0,5	50,1	47	0,7	20,8
Египет	32	0,4	44	25	0,4	9,8

Таблица 3 - Мировой экспорт услуг по категориям, 2022 год [eee-region.ru]

Категория услуги	2021	Доля в %	2022	Доля в %	Прирост по сравнению с предыдущим годом, %
Всего услуги	5994	100	7127	100	14,8
услуги, связанные с обслуживанием торговли товарами	214	3,57	245	3,4	14,5
транспорт	1158	19,32	1481	20,8	23,6
путешествия	615	10,26	1116	15,7	74,8
строительство	102	1,70	102	1,4	0
страховые и пенсионные услуги	183	3,05	184	2,6	0,5
финансовые услуги	630	10,51	623	8,7	-1,1
мировые поступления за использование интеллектуальной собственности	452	7,54	447	6,3	-1,1
телекоммуникационные, компьютерные и информационные услуги	896	14,95	969	13,6	8,1
прочие деловые услуги	1594	26,59	1737	24,3	9
личные, культурные и рекреационные услуги	103	1,72	111	1,6	7,8
прочие услуги	47	0,78	112	1,6	138

По данным таблицы 3 наибольшую долю в мировом экспорте услуг в 2022 году занимают прочие деловые услуги. Их экспорт составил в стоимостном выражении 1737 млрд долларов США. Затем идут услуги транспорта и путешествия в стоимостном выражении 1481 и 1116 млрд долларов США соответственно.

Наибольший прирост в мировом экспорте услуг в 2022 году наблюдается у путешествий (74,8%). На втором и третьем местах по темпам прироста идут транспортные услуги и услуги связанные с обслуживанием торговли товарами (23,6% и 14,5% соответственно). Увеличение торговли товарами сопровождается необходимостью обслуживания этой торговли, а также доставкой товаров до потребителей на международном рынке, что и привело к значительному приросту данных услуг в 2022 году по сравнению с 2021 годом [eee-region.ru].

Стабильно высокие темпы роста в торговле услугами на международном рынке наблюдаются у телекоммуникационных, компьютерных и информационных услуг.

Таким образом, можно сделать вывод, что сфера нематериального производства является мощной системой, включающей в себя разнообразную деятельность человека. А также является доминирующей в мировой экономике, на неё приходится не менее 50% ВВП. Тенденция развития данной сферы неуклонно растёт, потребности людей выходят на новый уровень, что и стимулирует ее развитие. Становление экономики услуг-универсальный процесс, свойственный всем странам. Но реализуется он в каждой из них по мере вызревания внутренних предпосылок, в прямой зависимости от уровня экономического развития.

Глава 3. Использование деловой игры в формировании знаний о сфере нематериального производства

3.1. Методическая разработка игры

Раздел «Мировое хозяйство» завершает формирование у учащихся представлений о географической картине мира, которые опираются на понимание географических взаимосвязей общества и природы, воспроизводства и размещения населения, мирового хозяйства и географического разделения труда, раскрытие географических аспектов глобальных и региональных явлений и процессов, разных территорий.

Содержательно сфера нематериального производства отражается в теме «Сфера услуг. Мировой транспорт». Сфере нематериального производства отводится малая часть времени на изучение, что отражается в поверхностном восприятии данной темы, и у многих обучающихся возникают значительные трудности в понимании всех тех процессов, что происходят в этой сфере. Согласно ФРП, обучающиеся 10 класса должны освоить следующее: основные международные магистрали и транспортные узлы, мировая система НИОКР, международные экономические отношения: основные формы и факторы, влияющие на их развитие, мировая торговля и туризм.

Как итог, многие вопросы, которые интересуют обучающихся, не могут быть раскрыты, и практическое применение географических знаний также не может быть реализовано.

Анализ содержания школьного курса географии показывает, что он насыщен материалом, глубинный смысл которого возможно раскрыть, применяя деловые игры. Отражая реальные условия и имитируя конкретные процессы, они имеют ярко выраженный социально-психологический характер.

Для проведения деловой игры «Сфера нематериального производства» учителю географии следует заранее подготовиться. Прежде всего, игра

должна быть приурочена к соответствующей теме школьного курса. Также все учащиеся должны быть осведомлены о проведении такого мероприятия заранее, надлежит раздать им игровые правила и особенности, чтобы не тратить на это время урока.

Для проведения игры необходимо заранее подготовить игровое пространство, т.е. позаботиться о количестве посадочных мест и наличии общего игрового стола, вокруг которого играющие смогут собраться. Желательно чтобы игровые атрибуты были расположены так, чтобы каждый игрок мог до них дотянуться во избежание лишних временных затрат и конфликтов на почве заглядываний под рубашки карт. Необходимо также позаботиться о свободном пространстве для ведущего, чтобы он мог без проблем подойти к любому из игроков. В зависимости от количества игроков следует заранее определить продолжительность игры и озвучить эту информацию всем играющим, дабы они ориентировались во времени.

Игру желательно проводить на уроках продолжительностью от 40 до 45 минут. Занятий с меньшей временной продолжительностью, вероятно, будет недостаточно.

Помимо собственно уроков, деловая игра может быть проведена и во внеурочном формате, поскольку в первую очередь является настольной игрой, не ограниченной лишь образовательной ситуацией. При том проводится она может как санкционировано, под присмотром учителя, так и только по инициативе самих учащихся. В случае возникновения интереса к проведению игр во внеурочное время, учитель должен позаботиться о сохранности игровых карт и не допускать их утери либо порчи. После проведения игры на уроке географии, учителю следует уделить время интерпретации полученного игрового опыта и его последующему закреплению.

Паспорт деловой игры «Сфера нематериального производства»

Возраст участников: 15-17 лет

Количество участников: 25

Цель: Обобщение о сфере нематериального производства

Задачи:

Образовательная: сформировать умения применять географические знания для оценки разнообразных явлений и процессов: оценивать географические факторы, определяющие сущность и динамику важнейших социально-экономических процессов

Развивающая: выдерживать причинно-следственные связи, строить высказывания и делать обобщения;

Воспитательная: воспитывать потребность в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умению подчинять свои интересы определенным правилам, работать в игре микрогруппами;

Оборудование:

1. Игровое поле
2. Карточки - характеристики стран
3. Набор карточек-заданий для каждого этапа игры
4. Карточки с индивидуальными заданиями для игроков-инвесторов
5. 2 колоды карточек: «Возможности» и «Риски»
6. Табло с количеством баллов для каждого этапа
7. Табло критериев оценивания для игроков-инвесторов
8. Песочные часы
9. Шаблон схемы «Сфера нематериального производства»

Структура игры:

Игра включает в себя 5 этапов, для каждого этапа подобран определенный тип заданий:

- 1 этап. Викторина «Самый-самый»
- 2 этап. Игра «Экивоки»
- 3 этап. «Какой из Вас турагент?»
- 4 этап. «Визитка страны»
- 5 этап. «Сфера нематериального производства»

Ход игры

Игра рассчитана на 25 игроков.

В начале игры участники делятся на 6 групп по 2-3 человека, также выбирается ведущий и 3 игрока-инвестора.

После распределения ролей группы садятся за игровое поле (Приложение Б) в случайном порядке, им выдаются карты стран (рис. 7) в соответствии с их рассадкой.



Рис. 7 - Пример карты-характеристики страны

Каждому игроку-инвестору выдаются индивидуальные карточки с заданием (Приложение Е), также этим игрокам выдается 1 общая карточка-задание и табло с критериями оценивания (Приложение Л). Основные действия инвесторов происходят на 4 этапе игры (до этого момента эти игроки могут помогать ведущему в подсчете баллов).

В игровом процессе присутствуют 2 колоды карточек, на манипуляции с которыми построена вся прогрессия игры – это колоды карт «Риски» и «Возможности» с 6 видами карточек в каждой (Приложение Г-Д). Данные

колоды карт служат, своего рода, бонусами и штрафами: в конце каждого этапа проводится подсчет баллов. Исходя из этого, те группы, что набрали меньше количество баллов, получают карточку из колоды «Риски», а группы, набравшие большее количество баллов получают карточку из колоды «Возможности».

Ведущий следит за ходом всех этапов и он решает какую карточку выдать командам.

1 этап. Викторина «Самый-самый»

На данном этапе ведущий проводит небольшую викторину по теме «Транспорт» (рис. 8). Игроки отвечают на вопросы, основываясь только на своем жизненном опыте. За правильный ответ группа получает 1 балл. В конце викторины, при подсчете баллов группам выдаются карточки из колод «Риски» и «Возможности».

Используя жизненный опыт определите:

1

Самый быстрый транспорт – это...

Самый медленный транспорт – это...

Самый дорогой транспорт – это...

Самый дешевый транспорт – это...

Самый маневренный транспорт – это...

Самый молодой транспорт – это

Рис. 8 - Вопросы викторины «Самый-самый»

Таблица 4 - Табло с количеством баллов 1 этапа.

Кол-во баллов	Название колоды карт	Название карточки колоды
0	Риски	Введение военного положения/

		Катастрофа
1	Риски	Демографический кризис/Неконтролируемый поток мигрантов
2	Риски	Экономический кризис/Санкции
3	Возможности	Открытие месторождения танталита
4	Возможности	ТНК/Капитал
5	Возможности	Привлечение торговых партнеров/Инфраструктура
6	Возможности	База НИОКР

2 этап. Игра «Экивоки»

В данной игре задействовано 10 понятий (Приложение И) , связанных с торговлей. Участникам предлагается, вытянув понятие из колоды, объяснить его другим игрокам с помощью синонимов, антонимов, описаний и так далее, не называя заданное слово.

То есть участник 1 группы вытягивает слово из колоды, объясняет его другим группам с помощью различных подсказок за 30 секунд, группа отгадавшая заданное слово получает 1 балл, далее ход передается следующей группе по часовой или против часовой стрелке.

Однако, если участник, вытянувший понятие не может его объяснить, то это понятие автоматически передается следующей команде, а команда этого участника получает штраф в виде 1 карточки из колоды «Риски» (за ходом игры следит ведущий и он решает какую карточку в этом случае выдать команде).

Если же вытянутое слово, даже с помощью подсказок участника, не может отгадать ни одна группа, то данное понятие выводится из игры, а все группы получают «-1 балл».

Также ведется подсчет баллов:

Таблица 5 - Табло с количеством баллов 2 этапа.

Кол-во баллов	Название колоды карт	Название карточки колоды
---------------	----------------------	--------------------------

0	Риски	Введение военного положения/Катастрофа
1	Риски	Неконтролируемый поток мигрантов
2	Риски	Демографический кризис
3	Риски	Экономический кризис
4	Риски	Санкции
5	Возможности	Открытие месторождения танталита
6	Возможности	ТНК
7	Возможности	Капитал
8	Возможности	Привлечение торговых партнеров
9	Возможности	Инфраструктура
10	Возможности	База НИОКР

3 этап. «Какой из Вас турагент?»

Перед группами лежит набор с карточками на соответствие (рис. 9).

Задача каждой группы правильно соотнести тип туризма с его видами (1 типу соответствует 2 вида туризма).



Рис. 9 - Набор карточек для 3 этапа

Если команда сопоставила верно 1 тип туризма и 2 его вида, то получает 1 балл. Если же команда сопоставила неверно 1 тип туризма и 2 его вида, то получает 0 баллов, аналогичная ситуация, если соответствие принимает следующую форму: 1 тип туризма – 1 верный вид этого туризма и 1 неверный вид.

В итоге команда, которая правильно соотнесла все типы и виды туризма получает 6 баллов.

Также, если команда не только всё верно сопоставила, но справилась с этим заданием быстрее всех, то участники этой группы получают 1 карточку из колоды «Возможности».

Таблица 6 - Табло с количеством баллов 3 этапа.

Кол-во баллов	Название колоды карт	Название карточки колоды
0	Риски	Введение военного положения/ Катастрофа
1	Риски	Демографический кризис/Неконтролируемый поток мигрантов
2	Риски	Экономический кризис/Санкции
3	Возможности	Открытие месторождения танталита
4	Возможности	ТНК/Капитал
5	Возможности	Привлечение торговых партнеров/Инфраструктура
6	Возможности	База НИОКР

4 этап. Визитка страны

На данном этапе команды по очереди презентуют или рекламируют свои страны инвесторам в соответствии с первоначальными ресурсами, которые даны в карте – характеристике страны и приобретенными в ходе игры карточками рисков или возможностей (командам дается время –

примерно 5 минут на совещание, чтобы лучше представить инвесторам все полученные данные).

В свою очередь, инвесторы опираясь на выданные критерии и индивидуальное задание, выбирают страну (страны). Также инвесторы совместно должны выбрать 1 страну, которая лучше подходит для инвестирования (согласно общей карточке-задания (Приложение Е).

5 этап. «Сфера нематериального производства»

На данном этапе каждой команде предлагается заполнить общую схему «Сфера нематериального производства» (Приложение М).

Каждый пункт схемы соответствует пройденным за игру понятиям, относящимся к сфере нематериального производства.

Игра проводится как обобщение знаний по данной теме и сформированность знаний можно оценить по заполняемости общей схемы.

Таблица 7 – Матрица «Формирование знаний по теме «Сфера нематериального производства»»

Оценка	Заполняемость схемы
«5»	Схема полностью заполнена
«4»	В схеме не заполнено 2 блока
«3»	В схеме не заполнено более 3 блоков
«2»	Схема полностью не заполнена

Заключение

Игровые технологии, используемые в курсе географии, могут являться важным мотивационным фактором, активизирующим познавательную деятельность школьников, при этом подразумевается овладение предметными, метапредметными и другими компетенциями, что предполагает целостность процесса обучения. То есть, применение игровой технологии в рамках школьного курса географии позволяет с высокой долей вероятности сформировать необходимые компетенции у обучающихся, сделав образовательный процесс доступным и интересным.

Анализ содержания школьного курса экономической и социальной географии мира показывает, что он насыщен материалом, глубинный смысл которого возможно раскрыть, применяя деловые игры. Деловые игры могут с успехом раскрыть, что под нематериальным производством на современном этапе развития общества следует понимать специфическую деятельность, направленную на создание нематериальных благ и нематериальных услуг, которые, как и в материальном производстве, проходят все стадии воспроизводственного цикла от создания до потребления, подвержены изменению, моральному износу во времени.

Разработанная деловая игра «Сфера нематериального производства» поможет сформировать у обучающихся причинно-следственные связи о сфере нематериального производства. А также позволит развить коммуникативные, познавательные и личностные УУД.

Библиографический список

1. Абдулманапов Пирмагомед Габибуллаевич Факторы и последствия международной миграции населения // УЭПС. 2019. №1.
2. Абрамова Г.С., Степанович В.А. Деловые игры: теория и организация. - Екатеринбург: Деловая книга, 1999. 192 С.
3. Баранчиков Е. В., Кнеллер М. Д. и др. Колумбия [Электронный ресурс]//old.bigenc.ru. URL: <https://old.bigenc.ru/geography/text/2082520> (дата обращения: 21.02.2025)
4. Вавилова Л. Н., Панина Т. С. Современные способы активизации обучения. М.: Академия, 2007. 176 с.
5. Ветрова, Е. А. Диалектический характер нематериального производства/Социально-экономические явления и процессы. 2015. Т. 10, № 11. С. 7-12.
6. Виды туризма [Электронный ресурс]//multisport48.ru. URL: https://multisport48.ru/vidy_turizma/ (дата обращения: 23.03.2025)
7. Грайворонский В. В., Костина К. А. и др. Монголия // Большая российская энциклопедия: научно-образовательный портал [Электронный ресурс]//bigenc.ru. URL: <https://bigenc.ru/c/mongoliia-aed287/?v=9460758>. (дата обращения: 23.03.2025)
8. Герасимов, Б. Н. Игровые технологии: состав, содержание, структура/Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2018. № 6-1. С. 68-77.
9. Ибрагимова С. А. Методика использования имитационных и неимитационных игр на уроках географии / Научные тенденции: Педагогика и психология: сборник научных трудов по материалам XXVII международной научной конференции, Санкт-Петербург, 04 декабря 2019 года / Международная Объединенная Академия Наук. С-Пб.: ЦНК МОАН, 2019. С. 21-23.
10. Инфографика: Какую роль играет сфера услуг в мировой экономике [Электронный ресурс]//respectiva.pro.

URL: https://respectiva.pro/infografika_kakuyu_rol_igraet_sfera_uslug_v_mirovo_i_ekonomike/ (дата обращения: 23.03.2025)

11. Капитал [Электронный ресурс]//secrets.tbank.ru. URL: https://secrets.tbank.ru/glossarij/kapital/?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F (дата обращения: 30.03.2025)

12. Классификация, виды и формы туризма [Электронный ресурс]//studfile.net. URL: <https://studfile.net/preview/4385390/page:4/> (дата обращения: 12.04.2025)

13. Классификация педагогических игр [Электронный ресурс]//studfile.net. URL: <https://studfile.net/preview/7198688/page:2/#4> (дата обращения: 10.02.2025)

14. Классификация услуг [Электронный ресурс]//studfile.net. URL: <https://studfile.net/preview/21461021/page:10/> (дата обращения: 12.04.2025)

15. Ключников М. И., Спектор Е. И. и др. Южный Судан / Большая российская энциклопедия: научно-образовательный портал [Электронный ресурс]// bigenc.ru. URL: <https://bigenc.ru/c/iuzhnyi-sudan-69515e/?v=6683306>. (дата обращения: 12.04.2025)

16. Кризис воспроизводства населения [Электронный ресурс]//bigenc.ru. URL: <https://bigenc.ru/c/krizis-vosproizvodstva-naseleniia-cdd4de> (дата обращения: 12.04.2025)

17. Комова А. Д. Сущность игровой технологии // Теория и практика современной науки. 2019. №5 (47).

18. Максимов, В. В. Роль предприятий сферы услуг в современной экономике/ Вестник Луганского государственного университета имени Владимира Даля. 2022. № 8(62). С. 165-170.

19. Международный рынок услуг: состояние и направления развития [Электронный ресурс]//eee-region.ru. URL: <https://eee-region.ru/article/7714/> (дата обращения: 12.03.2025)

20. Мировые экономические кризисы [Электронный ресурс]// www.sravni.ru. URL: <https://www.sravni.ru/enciklopediya/info/mirovye-ehkonomicheskie-krizisy/> (дата обращения: 05.04.2025)
21. Население земли – счетчик населения мира [Электронный ресурс]// countrymeters.info. URL: <https://countrymeters.info/ru/World> (дата обращения: 05.04.2025)
22. Никулина Л. П. Деловая игра как условие развития личности старшего школьника // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. 2009. №113.
23. Новая Зеландия [Электронный ресурс]//www.krugosvet.ru. URL: https://www.krugosvet.ru/enc/strany_mira/NOVAYA_ZELANDIYA.html (дата обращения: 05.04.2025)
24. Орлова, Т. И. Учебная игра на уроках географии как современная образовательная технология // Вестник научных конференций. 2018. № 10-2(38). С. 82-84.
25. Подковырова, И. Е. Игровая технология обучения в трансформации географического образования // Современное географическое образование: проблемы и перспективы развития : Материалы VII всероссийской научно-практической конференции, Москва, 11–12 ноября 2022 года / Под общей редакцией И.И. Бариновой. М.: Московский педагогический государственный университет, 2023. С. 218-224.
26. Прохорова Т. С., Шейхова М. С. Особенности игровых методов обучения// Экономика и социум. 2018. №6 (49).
27. Сараева, Д. М. Применение игровых технологий в процессе обучения// Актуальные вопросы современной науки: теория, технология, методология и практика : Сборник научных статей по материалам XII Международной научно-практической конференции, Уфа, 21 апреля 2023 года. Том Часть 3. Уфа: Общество с ограниченной ответственностью "Научно-издательский центр "Вестник науки", 2023. С. 97-104.

28. Сектор услуг в мировом хозяйстве [Электронный ресурс]// profil.adu.by. URL: <http://profil.adu.by/mod/book/view.php?id=1861> (дата обращения: 01.03.2025)
29. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. М.: НИИ школьных технологий, 2006. 816 с.
30. Сивашинская Е.Ф. Педагогические системы и технологии: курс лекций для студентов педагогических специальностей вузов. Минск: Экоперспектива, 2010. 196 с.
31. Список всемирного наследия [Электронный ресурс]// whc.unesco.org. URL: <https://whc.unesco.org/ru/list/> (дата обращения: 05.04.2025)
32. Сфера услуг: почему она больше не престижна и не актуальна [Электронный ресурс]//dzen.ru. URL: <https://dzen.ru/a/ZBxsCPSO-3eS0gyl> (дата обращения: 10.03.2025)
33. Рейтинг стран мира по индексу уровня образования [Электронный ресурс]//gtmarket.ru. URL: <https://gtmarket.ru/ratings/education-index> (дата обращения: 05.04.2025)
34. Тарасова, Е. А. Использование игровых технологий на уроках географии // Школа Науки. 2021. № 2(39). С. 42-43.
35. Теневая экономика стран мира [Электронный ресурс]//fincan.ru. URL: http://fincan.ru/articles/95_tenevaja-ekonomika-stran-mira/ (дата обращения: 05.04.2025)
36. Филина, О. В. Особенности нематериального и материального производства: сфера услуг и товары // Формирование и реализация стратегии устойчивого экономического развития Российской Федерации : сборник статей XIII Международной научно-практической конференции, Пенза, 08–09 декабря 2023 года. Пенза: Пензенский государственный аграрный университет, 2023. С. 577-581.
37. Что такое военное положение. Объясняем простыми словами [Электронный ресурс]//secretmag.ru.

URL:<https://secretmag.ru/enciklopediya/chtotakoe-voennoe-polozhenie-obyasnyаем-prostymi-slovami.htm> (дата обращения: 05.04.2025)

38. Что такое НИОКР. Объясняем простыми словами [Электронный ресурс]// secretmag.ru . URL: <https://secretmag.ru/enciklopediya/chtotakoe-niokr-obyasnyаем-prostymi-slovami.htm> (дата обращения: 05.04.2025)

39. Что такое ТНК. Объясняем простыми словами. [Электронный ресурс]// secretmag.ru. URL: <https://secretmag.ru/enciklopediya/chtotakoe-tnk-obyasnyаем-prostymi-slovami.htm> (дата обращения: 05.04.2025)

40. Шадский А. В., Аршинова М. А. и др. ИСЛАНДИЯ // Большая российская энциклопедия [Электронный ресурс]//old.bigenc.ru. URL: <https://old.bigenc.ru/geography/text/2632323> (дата обращения: 21.03.2025)

41. Экономические показатели [Электронный ресурс]// ru.tradingeconomics.com. URL: <https://ru.tradingeconomics.com/>(дата обращения: 21.03.2025)

42. International trade in services. [Electronic resource]// unctad.org. Mode of access: https://unctad.org/system/files/official-document/statinf2023d3_en.pdf. Date of access: 26.02.2025.

43. Services Global Market Report 2024 [Electronic resource]// www.researchandmarkets.com. Mode of access: [https://www.researchandmarkets.com/reports/5781225/services-global-market-report?utm_source=GNOM&utm_medium=PressRelease&utm_code=gtsbs8&utm_campaign=1493910+-+Global+Services+Market+Report+\(2021+to+2030\)+-+COVID-19+Impact+and+Recovery&utm_exec=jamu273prd#product—related-products](https://www.researchandmarkets.com/reports/5781225/services-global-market-report?utm_source=GNOM&utm_medium=PressRelease&utm_code=gtsbs8&utm_campaign=1493910+-+Global+Services+Market+Report+(2021+to+2030)+-+COVID-19+Impact+and+Recovery&utm_exec=jamu273prd#product—related-products). Date of access: 26.02.2025.

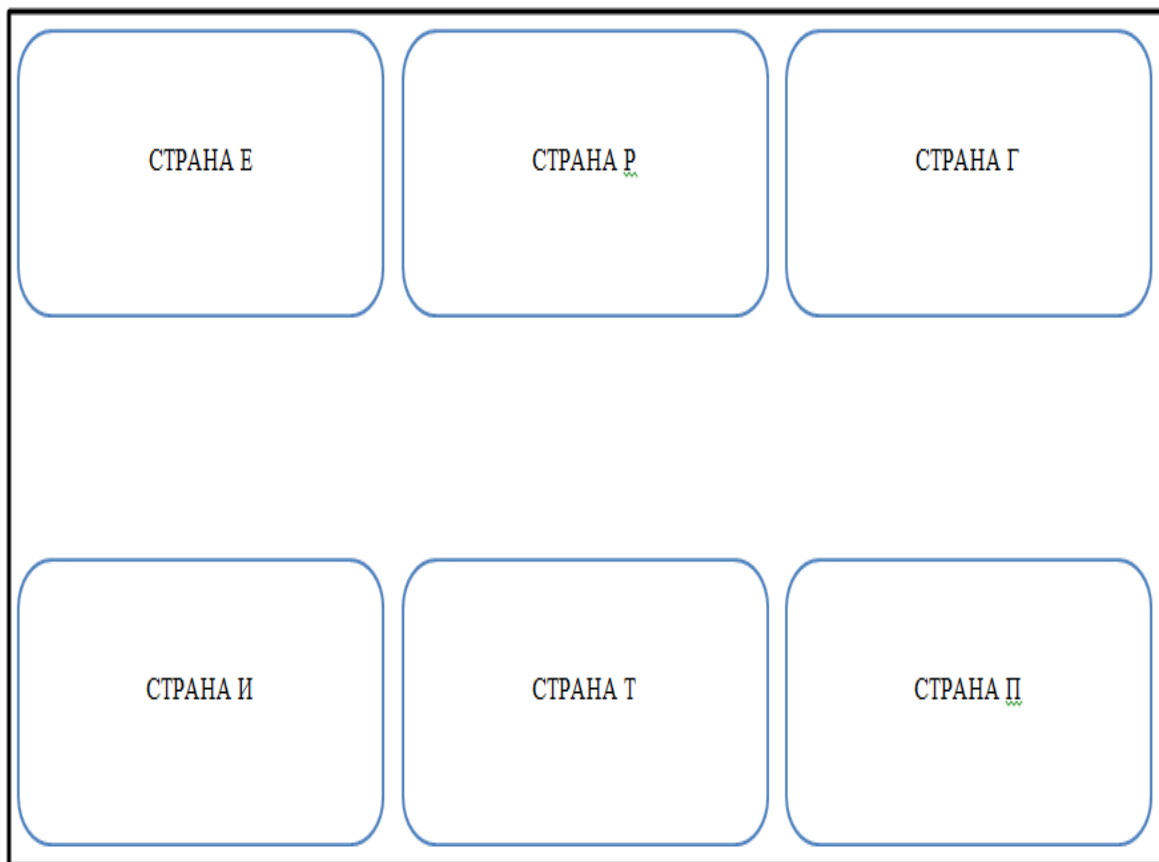
ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

Организация материального и нематериального производства



Игровое поле



Карточки-характеристики стран

Страна Р

Природно-ресурсный потенциал

S = 103 000 км², 4/5 - вулканическое плато
Островное положение



Субарктический морской климат,
смягченный теплым течением
1 тыс. га - пахотные земли, около 23 %
всей территории используются под
пастбища.

CaCO₃

Население (2024 г.)

Численность населения

ЕП: 2 540 чел.

МП: -80 чел.

ЭАН: 236 401 чел.

Демографическая политика

↓
Привлечение иммигрантов

Специализация и внешнеэкономические связи



Экспорт - рыба и
рыболовства, алюминий,
шерсть, медицинские
приспособления (костыли,
слуховые аппараты и т.д.)

Импорт - нефть и
нефтепродукты,
автомобили, Al₂O₃,
лекарства

ООН, МВФ, ВТО,
НАТО



Социальная сфера

↑ Здравоохранение: 51% гос.бюджета

Образование и соц.защита: 49% гос.бюджета

Уровень образования: 4 место

Нет армии

Безработица: 3 %

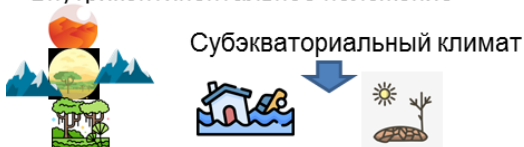
Теневая экономика: 14 %

3 объекта ЮНЕСКО

Страна П

Природно-ресурсный потенциал

S = 644 тыс. км², 2/3 – плато.
Внутриконтинентальное положение



Субэкваториальный климат



Обеспечена водными и лесными ресурсами

Специализация и внешнеэкономические связи



Экспорт - сырая нефть,
хлопок

Импорт - продукты питания,
автомобили, промышленное
оборудование



Население (2024 г.)

Численность населения: 13 590 758 чел.

ЕП: 330 893 чел.

МП: 201 748 чел.

ЭАН: 6 994 891 чел.

Гражданская война

↑ Миграции населения

↓ Демографическая политика



Социальная сфера

↓ Инфраструктура

Безработица: 12,3 %

Теневая экономика: до 80%

Уровень образования: 159 место

Наиболее развиты только 3 крупных
города

Страна Т

Природно-ресурсный потенциал

S= 1141 тыс. км2, 4/5 – горный рельеф
Приморское положение



Экваториальный и субэкваториальный типы климата



Обеспечена водными и лесными ресурсами



Население (2024 г.)

Численность населения: 53 144 386 чел.

ЕП: 548 911 чел.

МП: -32 629 чел.

ЭАН: 35 688 581 чел.

Демографическая политика



Миграционная политика – решение проблемы эмигрантов

Специализация и внешнеэкономические связи



Экспорт - нефть, уголь, газ, изумруды, кофе, бананы, цветы



ООН, ВТО, МЕРКОСУР, МВФ

Импорт - промышленное оборудование, минеральные удобрения, бытовые товары.



Социальная сфера

↑Террористические атаки, ограбления, контрабанда

Уровень образования: 108 место

Безработица: 9,6 %

Теневая экономика: 33 %

9 объектов ЮНЕСКО

Страна И

Природно-ресурсный потенциал

S= 268,7 тыс. км2, 3/4 – горный и холмистый рельеф
Островное положение



Субтропический морской климат



Обеспечена водными и лесными ресурсами

Население (2024 г.)

Численность населения: 4 987 395 чел.

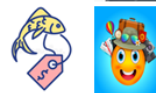
ЕП: 33 803 чел.

МП: 1 631 чел.

ЭАН: 3 303 216 чел.

Демографическая политика не ведется

Специализация и внешнеэкономические связи



Экспорт – молочная продукция, мясо, необработанные лесоматериалы

ООН, АНЗЮС, ВТО, АТЭС, МВФ

Импорт – нефть, автомобили, электроника и электротехника



Социальная сфера

↓Инфраструктура

Бесплатная медицина

Социальное жилье

Уровень образования: 17 место

Безработица: 4,5 %

Теневая экономика: 11 %

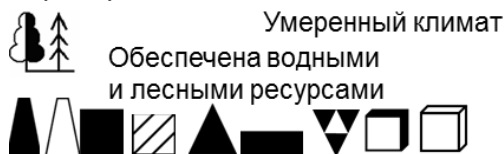
3 объекта ЮНЕСКО



Страна Г

Природно-ресурсный потенциал

S= 357 тыс. км², 3/4 – равнины и возвышенности, 1/4 - горный рельеф
Приморское положение



Умеренный климат
Обеспечена водными и лесными ресурсами

Минерал. ресурсы практически исчерпаны

Население (2024 г.)

Численность населения: 83 915 058 чел.

ЕП: -207 140 чел.

МП: 259 973 чел.

ЭАН: 55 460 301 чел.

Демографическая политика – стимулирование рождаемости через пособия, надбавки и льготы

Специализация и внешнеэкономические связи



Экспорт – автомобили, электроника, электротехника, медикаменты, авиационная техника

ООН, НАТО, ЕС, G7, G20, МВФ

Импорт – нефть и нефтепродукты, автомобили, химикаты, текстиль



Социальная сфера

↑ Инфраструктура

Обязательное медицинское и пенсионное страхование

Соц. жилье, различные пособия и выплаты

Уровень образования: 1 место

Безработица: 6 %

Теневая экономика: 11,9 %

54 объекта ЮНЕСКО

Страна Е

Природно-ресурсный потенциал

S= 1564 тыс. км², 3/4 – горы и высокие равнины
Внутриконтинентальное положение



Умеренный резко континентальный климат

80% территории - пастбища



РЗМ

Специализация и внешнеэкономические связи



Экспорт – уголь, золото, руды и их концентраты, шерсть

ООН, ОБСЕ, ВТО, МВФ

Импорт – нефть и нефтепродукты, автомобили, медикаменты, электроника



Социальная сфера

↓ Инфраструктура

По сути в стране есть два типа мест: город и степь.

Уровень образования: 97 место

Безработица: 10 %

Теневая экономика: 17 %

6 объектов ЮНЕСКО

Население (2024 г.)

Численность населения: 3 544 457 чел.

ЕП: 64 243 чел.

МП: -3 693 чел.

ЭАН: 2 433 695 чел.

Колода карточек «Риски»

Введение военного положения	 Особое положение в стране или в отдельных её частях, устанавливаемое обычно решением высшего органа государственной власти при исключительных обстоятельствах (война, стихийные бедствия, для вооруженного подавления волнений или массовых забастовок). Объявив военное положение, власти могут устанавливать особые правила, которые не действуют в обычное время.
Демографический кризис	Существенное нарушение нормального воспроизводства населения, несущее угрозу существованию населения вследствие сокращения его численности или, напротив, из-за очень высокого естественного прироста населения. Выражается в отрицательном естественном приросте населения, существующем длительное время, а также в сокращении ожидаемой продолжительности жизни, росте смертности, заболеваемости, длительном оттоке населения в результате преобладания эмиграции. Демографический кризис, возникающий из-за высокого прироста населения, опережающего рост <u>средств к существованию</u>, вызывает массовый голод, болезни, рост смертности, особенно среди детей.

Катастрофа



Происшествие, возникшее в результате природной или техногенной чрезвычайной ситуации, повлёкшее за собой гибель людей или какие-либо непоправимые последствия в истории того или иного объекта. По

источникам возникновения, сценариям и последствиям, катастрофы делятся на:

техногенные;	социально-экономические;
природные;	медико-биологические;
экологические;	военные.

Неконтролируемый поток мигрантов

Иммигранты иногда становятся причиной напряженного рынка труда, так как местные жители могут потерять работу вследствие появления более дешевой рабочей силы.

Иммиграция может разжигать акты расизма или дискриминации против иностранной рабочей силы. Иммигранты, которые не знают национальный язык страны пребывания или принятые в ней правила поведения, становятся аутсайдерами в местных сообществах.

Жилье, медицинские, образовательные и другие услуги могут также пострадать вследствие избыточного использования, которое превышает запланированные объемы потребления.

Санкции	Ограничения для целого государства, которые применяются в качестве наказания за нарушение международных договоров и соглашений. Наиболее распространенными видами ограничений считаются: Запрет на пересечение границ гражданам враждебного государства; Заморозка активных счетов; Ограничения экспорта и импорта некоторых товаров; Разрыв экономических договоров, заключенных с объектом санкций; Отказ в помощи вооружением и военной техникой; Ограничение или запрет финансовых операций; Изменение размера таможенных пошлин; Уничтожения материальных и культурных ценностей; Порабощение, насилие и убийство несогласных.
Экономический кризис	Негативные явления в политической, финансовой, банковской, социальной сфере, приводящие к: сокращению объемов выпуска продукции; изменениям в ценовой политике; безработице и бедности; краху крупнейших предприятий, банков и банкротству физических лиц. Типы экономических кризисов: <u>циклический</u>, который возникает на фоне перепроизводства, росте издержек, устаревшего производства; <u>промежуточный</u>, который появляется из-за противоречий в банковской и экономической сфере; отраслевой, <u>который</u> затрагивает отдельные отрасли, например, нефтяную или золото-валютную; <u>структурный</u>, основанный только технологическом дисбалансе, отсутствии развития отрасли или производства.

Колода карт «Возможности»

Инфраструктура	Совокупность объектов и сооружений, а также взаимосвязанных отраслей, предприятий и видов их деятельности, обеспечивающих функционирование производства и условия жизнедеятельности населения. Разделяется на производственную (грузовой транспорт, автомобильные и железные дороги, порты, аэропорты, трубопроводы, инженерная инфраструктура (связь, электро-, газо- и водоснабжение), складское хозяйство, строительство) и социальную (пассажирский транспорт, объекты торговли и здравоохранения, пожарной охраны и охраны правопорядка, а также образования, спортивные сооружения, туристические объекты и др).
Капитал	Это любой ресурс бизнеса, который потенциально может прямо или косвенно может приносить прибыль. Например, капиталом может быть сумма на счетах, имущество предпринимателя, запатентованные технологии и товарные знаки. Даже инвестиции в другие компании можно назвать капиталом — хоть бизнес и не может напрямую ими управлять после вложения, но все же они могут приносить деньги. 

База НИОКР



Научно-исследовательские и опытно-конструкторские работы. Компании занимаются ими, когда хотят разработать и внедрить в производство инновационный продукт либо модернизировать текущий — или технологию его производства.

Открытие нового месторождения танталита

Тантал широко применяется в малых и компактных электронных устройствах, таких как мобильные телефоны и компьютеры. По мере того как электроника становится все меньше и сложнее, тантал становится чрезвычайно ценным ресурсом.



**Привлечение
торговых
партнеров с
экономически
развитых стран**



**Транснациональная
компания**

Крупное коммерческое предприятие, которое занимается производством и реализацией товаров или услуг в нескольких странах, а также владеет международными активами и осуществляет международные инвестиции



Карточки-задания для инвесторов

**Выберите
страну, в
которой будет
дороже/дешевле
проложить
туристический
маршрут**

**Выберите
страну, с
которой будет
выгоднее
торговать на
международном
рынке**

**Выберите
страну, в
которой будет
наименьшая
затрата
перевозок**

**В какую страну,
по Вашему
мнению, лучше
всего
вкладывать
инвестиции?**

Карточка ведущего для 1 этапа

Используя жизненный опыт определите:

Самый быстрый транспорт – это...

Самый медленный транспорт – это...

Самый дорогой транспорт – это...

Самый дешевый транспорт – это...

Самый маневренный транспорт – это...

Самый молодой транспорт – это

Набор карточек для игры «Экивоки»

**Торговый
баланс**

Пошлина

Экспорт

Импорт

Специализация

ВВП

ВТО

**Международное
географическое
разделение
труда**

**Международная
экономическая
интеграция**

Квота

Набор карточек на соответствие «Типы и виды туризма»

ТИПЫ ТУРИЗМА

Религиозный

Экстремальный

Деловой

Этнический

Лечебный

Событийный

ВИДЫ ТУРИЗМА

Паломничество

Инсентив-туризм

Бальнеологический

Клинический

Спортивный

Ностальгический

Кино-туризм

Фестивальный

Походные
экспедиции

Туризм
соотечественников

Экуменические
путешествия

Конгрессно-
выставочный туризм

Табло критериев оценивания для инвесторов

[illegible]

Шаблон схемы «Сфера нематериального производства»

