

Богачёв Владислав Романович,
Учитель истории, обществознания и экономики
МБОУ СОШУИП №3 г. Лабитнанги, ЯНАО

Деловая игра на уроках экономики как средство развития универсальных учебных действий обучающихся

Федеральный государственный стандарт устанавливает определённые требования к результатам освоения Основных образовательных программ. Эти требования обусловлены реальностью длительного использования традиционного образования. При традиционном образовании упор был сделан, в первую очередь, на знаниевый потенциал. При традиционном образовании обучающиеся хорошо выполняли задания репродуктивного характера, отражающие владение предметными знаниями, умениями, навыками. Однако при выполнении заданий на применение знаний в нестандартной форме, в которых требуется провести анализ данных или их интерпретацию, сформулировать вывод или назвать последствия тех или иных изменений, умения ребят оставляют желать лучшего. Значит, реализуя новые стандарты, мы должны создать на учебном занятии такие условия, в которых ученик не заучивает информацию, а присваивает разные культурные способы работы со знанием, «выращивая» у себя соответствующие метапредметные умения.

Одним из способов развития универсальных учебных действий обучающихся является использование дидактических и интерактивных игр как формы проведения урока, что позволяет решать целый ряд задач по реализации ФГОС, а именно:

- актуализация предметных умений;
- формирование метапредметных и личностных универсальных умений;
- реализация деятельностного подхода;
- реализация практико-ориентированного подхода;

- социализация школьников;
- смещение акцента с роли учителя на роль ученика.

Согласно А. Г. Асмолову и др. «универсальные учебные действия — это обобщенные действия, порождающие широкую ориентацию учащихся в различных предметных областях познания и мотивацию к обучению».

В широком значении термин «универсальные учебные действия» означает умение учиться, т. е. способность субъекта к саморазвитию и самосовершенствованию путем сознательного и активного нового социального опыта.

В более узком (собственно психологическом) значении термин «универсальные учебные действия» можно определить как совокупность способов действия учащихся (а также связанных с ними навыков учебной работы), обеспечивающих его способность к самостоятельному усвоению новых знаний и умений, включая организацию процесса.

В чём я вижу преимущества использования деловых дидактических и интерактивных экономических игр?

Деловые экономические игры всегда имеет чёткую структуру. Правила определяют порядок действий и поведения обучающихся в процессе игры, создают условия для формирования регулятивных и коммуникативных действий, способствуют развитию лидерских и командных качеств.

Дидактические и интерактивные деловые экономические игры преследует определённый результат, который представлен в двух формах: оценивание решения поставленной задачи, аналитическое оценивание действий одноклассников.

Эффективнее всего игра срабатывает на формирование универсальных учебных действий, когда у учеников уже накоплен знаниевый потенциал и сформирован предметный результат. Поэтому лучше всего использовать игру на завершающем этапе изучения темы.

По основному виду деятельности выделяют деловые игры, игровая деятельность в которых строится на моделировании жизненных ситуаций, и ролевые игры, в основе которых имитация определённых профессиональных действий: дискуссии, пресс-конференции, биржи, тогри.

Дидактические и интерактивные экономические деловые игры успешно помогают достичь поставленных в образовательных стандартах целей обучения. Разнообразие форм и методов игрового обучения даёт возможность эффективного применения игры на уроках экономики и финансовой грамотности в любом классе и практически на любом материале.

В то же время, игра может стать эффективным средством формирования универсальных учебных действий лишь при условии её систематического применения в процессе обучения. Формирование у учащихся устойчивых навыков применения на практике универсальных учебных действий является сложным и длительным процессом. Для более наглядного представления системы формирования УУД на уроках экономики и финансовой грамотности средствами игрового обучения имеет смысл представить данный процесс в виде трёх взаимосвязанных этапов:

I этап — вовлечение учащихся в игровой процесс, формирование базовых навыков в рамках каждой из категорий УУД, игра как приём закрепления изученного материала и применения полученных знаний;

II этап — игра как способ получения новых знаний, формирования УУД более высокого;

III этап-игра как средство совершенствования и диагностики сформированности умений.

Рассмотрим содержание каждого этапа.

На *первом этапе* перед учителем стоит задача формирования элементарных навыков, лежащих в основе УУД. К подобным навыкам, в первую очередь относятся умения извлекать информацию из разных видов источников, преобразовывать её в новую форму, ставить задачи по организации своей учебной деятельности на ближайший период.

У деловых экономических, будь они дидактическими или интерактивными, должны быть простые и понятные правила, достаточно высокая динамика игрового процесса направленная на активизацию познавательного интереса учащихся, что в целом, будет способствовать более эффективному формированию УУД.

Наглядность результатов деловых игр обеспечивает создание ситуации успеха на уроке, что способствует повышению мотивации учащихся на изучение экономики и финансовой грамотности. Применение современных информационно-коммуникативных и интернет-технологий способствует повышению эффективности дидактических игр подобного типа.

Главная цель *второго этапа* — комплексное развитие УУД. На данном этапе постепенно вводятся все более сложные виды дидактических или интерактивных деловых экономических игр. Особую роль на втором этапе играют командные и ролевые игры. Наибольшую эффективность игровые задания показывают при формировании коммуникативных и регулятивных УУД. Необходимость выполнения заданий по определённому алгоритму в сочетании с тесным взаимодействием с другими участниками игрового процесса обеспечивают наиболее эффективное формирование данных видов универсальных учебных действий.

Ролевые игры способствуют эффективному развитию все видов УУД, но требуют от учащихся высокого уровня первоначальных навыков. Особое внимание при подготовке ролевой игры следует обратить внимание на уровень сформированности у школьников регулятивных УУД. Это связано с тем, что для успешного проведения ролевой игры требуется обширная самостоятельная подготовка учащихся, проработка ролей, планирование своей деятельности по сбору информации и организации игрового процесса. В данном случае, роль учителя сводится к позиции консультанта — организатора. Он не вмешивается в игровой процесс, а лишь помогает подготовить игру и следит за соблюдением правил.

Большой популярностью пользуются игры-викторины. Дидактически данный вид игр имеет очень большой потенциал в плане формирования УУД. Возможность использования в викторинах разнотипных заданий создаёт предпосылки для формирования как познавательных, так и коммуникативных УУД. Включение в игру заданий предполагающих выход за пределы материалов учебника способствует активизации познавательного интереса учащихся, вызывает необходимость самостоятельно углублять знания по предмету, что в свою очередь способствует совершенствованию регулятивных УУД. Большое разнообразие форм проведения игр-викторин даёт возможность решать самые разные дидактические задачи.

Наибольшее значение игры-квесты, ролевые и деловые игры приобретают *на третьем этапе*, где перед учителем стоит задача поддержания сформированных у учащихся УУД в актуальном состоянии и их дальнейшее совершенствование. На этом этапе целесообразно применять сложные игры, требующие комплексного применения полученных знаний и навыков. Так же, на третьем этапе учащимся может быть предложено, самостоятельно, разработать и провести игру. Это способствует дальнейшему развитию УУД и повышению мотивации к самостоятельному изучению истории. Такая работа может быть реализована как в рамках проектной деятельности учащихся по предмету, так и во внеурочной работе в форме КТД.

Предложенная система может стать базой для разработки учителями-предметниками собственных рабочих программ по истории для средней школы, с учётом не только требований ФГОС, но и специфики технологии игрового обучения.

Таким образом, деловые игры могут изменить отношение учеников ко многим вещам, процессам и ситуациям.

Основные функции деловой игры:

- обучающая,
- развивающая,
- коммуникативная,

- рефлексивная,
- психотерапевтическая.

В первую очередь, деловые игры являются интеллектуальными. Любая интеллектуальная игра основывается на применении своего интеллекта, эрудиции. Любые деловые объединяют в себе черты как игровой, так и учебной деятельности. Интеллектуальные игры очень популярны во всем мире, ведь они позволяют развивать словарный запас, воображение, смекалку.

Все виды УУД, формирующиеся у обучающихся в процессе деловых экономических игр способствуют созданию условий для самореализации и гармоничного развития ребенка, посредством постоянного образования. А познавательные универсальные учебные действия обеспечивают навыки и компетентности во всех предметных областях.

У меня, как у учителя не стоит цели вырастить из ученика банковского работника или инвестиционного аналитика, задача минимум – способствовать развитию его финансовой и правовой грамотности. Финансовая грамотность позволяют человеку правильно подбирать необходимый финансовый продукт или услугу, трезво оценивать свои возможности, брать на себя риски, которые могут возникнуть в ходе их использования, грамотно накапливать сбережения и определять сомнительные (мошеннические) схемы вложения денег. Правильное отношение к деньгам формирует и нравственный аспект.

На своих уроках по экономике и финансовой грамотности я стараюсь активно использовать педагогические технологии активного обучения, в частности имитационные задачи, деловые игры, создание малых групп по проведению дискуссий, имитации ситуаций и проведению ситуационного анализа, решение кейсов т.д.

На уровне основного и среднего образования у детей-подростков всё ещё четко обозначен игровой дефицит. Поэтому, предлагая ему участвовать в серии ролевых, деловых игр, учитель может сделать ребенка своим союзником в процессе познания экономики и финансовой грамотности. На уровне

среднего общего образования учащиеся рассматривают игру как проверку своей силы и готовности к реальной жизни.

В настоящий момент все большее распространение получают компьютерные технологии в обучении экономике и наиболее эффективным из методов активного обучения экономическим дисциплинам являются деловые компьютерные игры.

Интерактивные лабораторные практикумы-тренажеры являются прекрасным инструментом для отработки практических навыков, позволяют обучающимся исследовать влияние тех, или иных факторов на результаты экономической деятельности; моделирует действия менеджеров фирм в условиях совершенной конкуренции, в состязательной форме учит учащихся принимать управленческие решения; моделируют конкурирующую на рынке среду по управлению банками, фирмами.

Принципы построения и проведения деловых игр: наглядность и простота модели деловой игры и возможность её дальнейшего совершенствования, правдоподобие экспериментальной ситуации.

Деловые и имитационные экономические игры, форсайт - лаборатории позволяют ввести человека в мир экономики и маркетинга, способствуют его превращению в отличного делового спикера и перспективного управленца. Они учат понимать логику и психологию бизнес-процессов. Кто-то хочет открыть свое дело, а кого-то привлекает карьера наемного топ-менеджера в серьезной компании — но учиться нужно всем.

Результативность любой деятельности человека связана не только со способностями, но и с рациональными способами ее выполнения. В. А. Сухомлинский считал, что во многих случаях учащийся не способен овладеть знаниями только потому, что он не научен учиться.

В новом федеральном государственном образовательном стандарте формирование универсальных учебных действий, которые обеспечивают школьникам умение учиться, самостоятельно развиваться,



самосовершенствоваться, представлены в качестве важнейшей задачи современной образовательной системы.

Пример №1 (например, вопрос для викторины, которую можно использовать на первом этапе)

Героине какой сказки удалось за нетрудовую денежную единицу сделать выгоднейшую покупку к своему дню рождения?

Ответ:

Муха, Муха — Цокотуха,

Позолоченное брюхо!

Муха по полю пошла,

Муха денежку нашла.

Пошла Муха на базар

И купила самовар

Разбор ситуации:

1. Почему «за нетрудовую денежную единицу»

Денежка — мелкая медная монета в 1/2 копейки, чеканившаяся в России в 1849—1866 годах.

Нужно вспомнить, какова была экономическая ситуация в России в указанный период времени.

Историческая справка

Мировой экономический кризис 1857 г. оказал на Россию более глубокое влияние. Это привело к оттоку золота за границу и к снижению актива торгового баланса, потрясениям кредита и кризису акционерных компаний. Но все-таки первым серьезным экономическим кризисом в истории России был кризис 1866-1867 гг. Перепроизводство тканей в России наблюдалось уже в 1866 г., к нему добавилось падение цен на хлопок и ткани за границей. Упал спрос на российский сельскохозяйственный экспорт, снизилась экспортная выручка, уменьшились доходы населения. В связи с чем, денежная валюта России была крайне неустойчивой.

2. В каком регионе предположительно могла жить Муха-Цокотуха?

Историческая справка:

Пиком их популярности самоваров считается 19-й век. В это время было открыто множество фабрик, выпускающих такую продукцию. Но среди них особенно прославились именно мастера Тулы. Такие фабриканты, как Лисицины, Капырзины, Ломовы, Шемарины, Горнины, Воронцовы, Баташевы, Тейле и многие другие, известны были как в России, так и в Европе. Как правило, производством продукции занимались всей семьей, и свой опыт и инструменты передавали по наследству. Именно поэтому на одном изделии могло быть несколько клейм мастеров. Тульские самовары изготавливали не только непосредственно в самой Туле, но также и в ее окрестностях, но это не мешало называть все самовары из этих мест тульскими.

Свою продукцию, которая пользовалась большим спросом, тульские мастера продавали на рынках. В другие регионы России самовары привозили купцы под заказ, или продавали в своих магазинах с большой наценкой.

3. Какова выгода Мухи-Цокотухи:

Историческая справка

Рыночная стоимость самоваров зависела не только от размера и формы, но и от веса. Самовары простых фасонов продавали на вес. Чем толще листовая латунь, из которой сделаны детали, тем тяжелее самовар, тем дольше он служит.

Цена изделий фабрики братьев Воронцовых (Тула, конец XIX в.)

Самовар ваза латунный	9.75 руб.
Никелированный	10.25 руб.
Томпаковый	11.25 руб.



Поскольку согласно басне, самовар сиял, то предположим, что он был латунным и стоил 9.75 руб. или 975 копеек. За самовар Муха-Цокотуха должна была отдать 9.75 рублей, а отдала только 1 денежку (0,5 копейки), следовательно, выгода Мухи-Цокотухи составила 9.74 рубля и ещё 0,5 копеек. Если выгоду представить в процентах, то получим следующее:

Покупка стоит 0,5 копейки (1 денежка) – принимаем её за 100%.

Сэкономленная выгода – 974,5 копеек – это X%. (9,75 рублей стоил самовар, но Мухе удалось купить его за 0,5 копейки)

0,5 копейки – 100%

974,5 копеек – X %

Откуда (выгода) $x = (974,5 \times 100) / 0,5 = 194\,900\%$

Вывод:

Такое, кажущееся простым на первый взгляд задание направлено на совершенствование не только экономических и финансовых знаний, но и на реализацию межпредметных связей, с такими дисциплинами как: математика, история, география.

Пример №2 (Один вопрос для викторины, которую также можно использовать на первом этапе)

Задание: Объедини общими терминами

Для обучающихся предлагается перечень нескольких понятий, которые они должны объединить общим экономическим термином.

Товар, страна, вывоз - ?

Товар, информация, покупатель -?

Учреждение, кредиты, ссуды, клиенты -?

Деньги, большое количество, обесценивание -?

Ответ:

Товар, страна, вывоз (**экспорт**)

Товар, информация, покупатель (**реклама**)

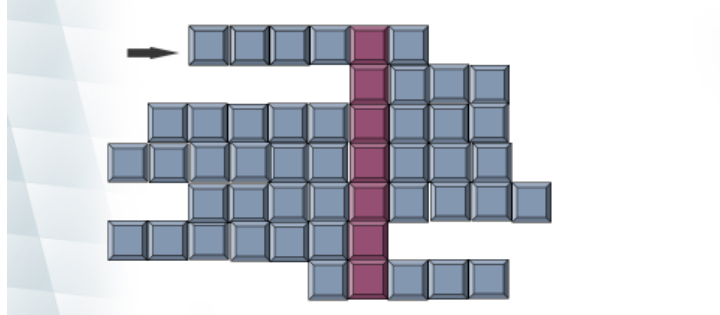
Учреждение, кредиты, ссуды, клиенты (**банк**)

Деньги, большое количество, обесценивание (**инфляция**)

Пример №3 (Решение интерактивного кроссворда) Интерактивный кроссворд обучающиеся создают самостоятельно

Кроссворд

Платная услуга, в рамках которой банк одалживает денежные средства на определённый срок



Какое животное всегда при деньгах? (поросенок: у него есть пяточок)

Как называли на Руси купцов, изгнанных из гильдии за систематические обманы и обвесы покупателей? (разгильдяи)

Назовите мероприятия, где цену набивают молотком? (аукцион)

Кто считает миллионы тысячами? (миллиардер)

Какую страну называют «банкиром всего мира»? (Швейцарию)

«Кока-кола» по отношению к «пепси – кола» это кто? (конкурент)

Назовите любимую монету попугая капитана Флинта (пиастр)

Как называется лицевая сторона монеты? (аверс)

Как называется оборотная сторона монеты? (реверс)

Лицо торговой точки -это что? (витрина)

Какое сказочное животное умело изготавливать монеты простым ударом копыт?
(антилопа)

Какая русская народная сказка демонстрирует эффективность коллективного труда? (репка)

Пример №4 (Ситуационная задача. Уместна для второго этапа)

Рассмотрим пример ситуационной экономической задачи. Послушайте диалог двух подруг:

– «Можешь дать мне три тысячи на месяц?»

– «Тебе зачем?»

– «Куплю те джинсы, которые мы видели. Пока распродажа. Как только получу зарплату, сразу отдам. Или у родителей возьму. А если что – у нас одинаковый размер, отдам тебе их вместо денег»

– «Ну, ладно»

– «Спасибо, ты самая лучшая моя подруга. Тортик за мной!».

Давайте рассмотрим данную схему с точки зрения типичной схемы банковского кредитования:

срок –,

переплата –,

поручители –,

залог –

Ответ:

срок – 1 месяц,

переплата – тортик,

поручители – родители,

залог – джинсы.

С помощью таких ситуационных экономических задач у обучающихся правильно формируется представление о том, кто такой поручитель, что такое залог.

Пример №5 (деловая игра для третьего этапа)

Задание:

Класс делится на группы.

Каждая группа - это отдельное предприятие по производству самолётов, то есть авиастроительная компания!

Для производства необходимы ресурсы.

Ресурсы для каждой фирмы будут:

- три листа бумаги,
- одни ножницы,
- коробка цветных карандашей,
- четыре ручки

Фирм много, а значит, на рынке будет наблюдаться конкуренция.

Ваша задача: произвести из имеющихся у вас ресурсов как можно больше самолетов.

Требования к качеству выпускаемой продукции (самолетам):

- У каждого самолета должно быть три иллюминатора.
- Должна быть маркировка производителя (Логотип компании, который каждая команда должна придумать сама).
- Должна быть российская символика (например, флаг).

Время производства: 3 минуты.

Ребята занимаются производством самолетов в группах. Через три минуты учитель подводит итог 1 тура игры, подсчитывая количество созданных ребятами самолетиков. Зачитываются только те самолётики, которые сделаны с учётом требований. Данные заносит в таблицу на доске.

	<i>1 команда</i>	<i>2 команда</i>	<i>3 команда</i>
<i>1 тур</i>			
<i>2 тур</i>			

- Давайте посмотрим на доску. Результаты невысокие! На рынке требуется больше самолетов!

- Почему в компаниях такие низкие результаты? Обсудите этот вопрос на планерке в вашей фирме. Решите, что необходимо сделать для более результативной работы вашей организации? Ваше решение - это коммерческая тайна! Не выдавайте ее конкурентам!

Учитель дает некоторое время для обсуждения проблемы. Пока ребята обсуждают, он забирает со столов весь произведенный товар, отходы и оставшиеся неиспользованными ресурсы-листы и выдает каждой группе новых три листа.

- Итак, решение принято! А в нашей игре 2 тур! Задание прежнее: произвести из имеющихся у вас ресурсов как можно больше самолетов за три минуты.

Ребята занимаются производством самолетов в группах. Через три минуты учитель подводит итог 2 тура игры, подсчитывая количество созданных ребятами самолетиков. Данные заносит в таблицу на доске.

- Проанализируйте результаты таблицы. Что вы можете сказать о производстве самолетов? (Производство самолетов во 2 туре игры стало выше)

- Работа каждой фирмы стала более эффективной. Что такое эффективность? (результативность)

- Почему результаты вашей деятельности стали лучше? (Во втором туре игры каждый член команды стал заниматься только определённым «этапом» в производстве, то есть у каждого члена команды была своя роль!)

- То есть, вы в своей работе стали применять разделение труда. После чего каждый стал все больше внимания уделять только своей операции, а значит начал специализироваться.

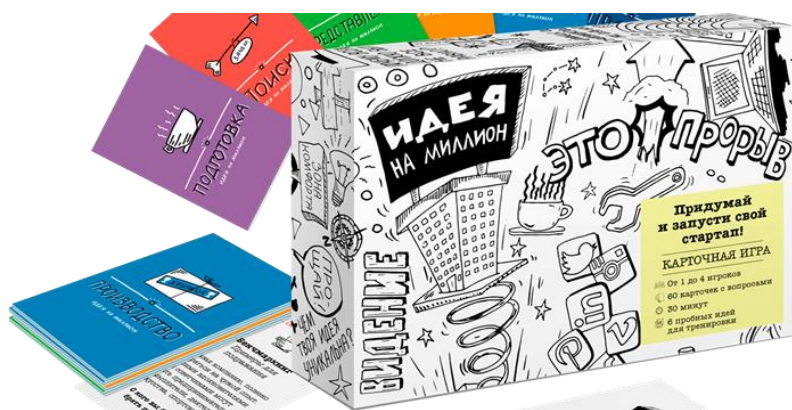
- Итак, во время игры мы использовали новые экономические термины, повторим их ещё раз:

Разделение труда – это организация производства, при которой каждый работник занимается каким-либо одним делом.

Специализация – это сосредоточение деятельности на каком-нибудь занятии.

Эффективность – это результат деятельности.

Пример №6 Идея на миллион: (деловая игра для третьего этапа)



Это игра для мозгового штурма. И даже, я бы сказал - для работы над проектом с помощью мозгового штурма. Инструментом в игре являются карты. В коробке есть примеры компаний, например, типография. Также есть 6 видов карт, на которых написаны вопросы для размышления.

Какие виды карт? Это подготовка, поиск, представление, продукт, производство, промо. Промо – это мини-презентация, например-сайт, который позволяет в необычной форме преподнести товар или услугу. Это одна страница, на которой максимум информации, но минимум текста, чтобы как можно доступнее и понятнее рассказать посетителю о себе, о продукте или услуге, предлагаемой Вами.

Каждого вида карт 10 шт. Нужно случайным образом выбрать по несколько карт каждого типа и проработать с помощью них свою бизнес-идею.

Самое важное, что стоит знать об этой игре, — она не для всех. Интереснее всего в нее играть будет тем, кто обладает отличной харизмой и способен убедить в своей правоте даже понимающих, что им рассказывают несусветный бред.

Все дело в том, что «Идея на миллион» — это генератор стартапов, в котором каждый игрок берет на себя роль инициатора идей. И чем безумнее они будут, тем лучше.

В ходе игры участникам нужно вжиться в роль начинающего предпринимателя и в условиях конкуренции с друзьями пройти весь путь от идеи до рекламы своего продукта или услуги. И если вам вдруг показалось,

что это скучно, то могу заверить, что «Идея на миллион» — генератор безумных историй.

Пример: когда мы с друзьями первый раз в нее сыграли, то я почти победил с предложенной мной идеей уникального стартапа по остывшему кофе. Идея в том, что всех бесит это неприятное чувство, когда ты купил кофе, но первые несколько минут он слишком горячий, чтобы пить, а спустя минут десять уже слишком холодный. Идеальным выходом из ситуации стало придуманное в том раунде игры предприятие, поставляющее кофе определенной температуры на вкус заказчика, которое можно пить сразу после покупки.

Положительные эффекты игры:

- запускает мозговой штурм
- даёт возможности не упустить ни один пункт из модели БР (подготовка, поиск, представление, продукт, производство, промо);
- иногда вопросы на карточках очень неожиданные, сам бы и не догадался задуматься об этом.

Отрицательные эффекты игры:

- нужно быть в теме; кто вообще никогда не создавал или не планировал бизнес, не поймёт для чего все это нужно;
- учитель должен быть очень внимательным, и при необходимости «подстраивать» каждый вопрос под конкретную ситуацию;
- нужно быть готовым к тому, что игра может затянуться на 2-3 часа.