



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ЭКОНОМИКИ, УПРАВЛЕНИЯ И ПРАВА

«ПРОЕКТИРОВАНИЕ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ЭКОНОМИЧЕСКОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИН
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЦИКЛА»

Выпускная квалификационная работа
по направлению «Профессиональное обучение (по отраслям)»
Направленность (профиль) программы бакалавриата
«Экономика и управление»

Проверка на объем заимствований:
_____ % авторского текста

Работа _____ к защите
рекомендована/не рекомендована

« ___ » _____ 20__ г.
зав. кафедрой
экономики, управления и права
П.Г.Рябчук

Выполнил:

студент группы ЗФ-409-081-3-1Чл
Фомин Евгений Николаевич

Научный руководитель:

к.п.н., доцент кафедры Э, У и П
Корнеев Дмитрий Николаевич

Челябинск
2018

Оглавление:

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические аспекты проектирования настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла	8
1.1. Особенности образовательного процесса изучения экономических дисциплин в организации среднего профессионального образования	8
1.2. Проектирование как педагогическая категория профессионального образования.....	16
1.3. Методика проектирования настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла 25	
Выводы к первой главе	34
Глава 2. Практическая работа по проектированию настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла	37
2.1. Анализ эффективности применения настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла	37
2.2. Комплект и программа реализации настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла	41
2.3. Конспект учебного занятия по дисциплине «Основы экономики» с применением настольных игр экономической направленности для студентов 3 курса по специальности «Экономика и бухгалтер (по отраслям)» в рамках изучения дисциплины «Основы экономики».....	47
Выводы по второй главе	58
Заключение	60
Глоссарий	64
Список литературы	66

Введение

Актуальность исследования. Подготовка педагогических кадров для образовательных организаций профессионального образования относится к одной из важнейших проблем, эффективное решение которых обеспечивает успешное развитие народного хозяйства как составной части экономики.

Новые перспективы престижного трудоустройства, роста профессиональной карьеры, стабильного гарантированного дохода и социального благополучия содействуют оздоровлению морально - нравственного состояния молодых людей, а также пересмотру жизненных ценностей и идеалов, вселяют уверенность в завтрашнем дне, что положительно воздействует не только на личность, но и на гармонизацию состояния общества в целом.

В условиях перехода к рыночной экономике конкурентоспособность на рынке труда обеспечивается глубоким и разносторонним уровнем образования (включающим определенную предпринимательскую, управленческую, экономическую, юридическую, информационно-технологическую подготовку, знание иностранных языков) и потенциальной готовностью управлять предприятием в сфере малого и крупного бизнеса, что является перспективным направлением в развитии рыночной экономики и требует достаточно широкого спектра профессиональных качеств.

Соответственно, приоритетными становятся знания в области экономики и предпринимательства, бизнеса и финансов, маркетинга и менеджмента, информационных технологий.

Резко повышаются требования к научному уровню и творческому потенциалу специалистов различных уровней квалификации. Вместо многочисленного персонала с унифицированной подготовкой рыночной экономике становятся необходимы специалисты с широким кругозором и гибким мышлением. Это определяет основные направления в разработке нового содержания и организации трудовой подготовки учащихся и студентов как базиса профессионального образования. Одна из проблем

современного образования - его излишняя технократизация и гуманитарная объединенность как следствие былого разделения культуры вообще и образования, в частности, на гуманитарную и техническую составляющие.

Новые экономические отношения повлияли на процессы, протекающие в сфере профессионального образования, обострили проблемы подготовки специалистов, потребовали коренных изменений в деятельности предприятий индустрии профессионального образования.

В условиях становления российского профессионального образования педагогу уже не достаточно быть только специалистом в вопросах производства и технологии. Анализ тенденций развития профессионального образования, как сферы экономической деятельности, дает основания сделать вывод о том, что сегодня успех образовательной организации все более определяется ее способностью адекватно реагировать на запросы потребителей.

В решении проблем развития образовательного пространства применение педагогами новых приемов обучения в области маркетинга, работы с клиентом и т.п. являются первостепенными, поэтому приоритетные задачи развития сферы профессионального образования напрямую связаны с формированием профессиональных и деловых качеств будущих педагогов профессионального обучения в области экономической деятельности, в частности, в сфере рекламы и маркетинга.

Анализ существующей практики подготовки педагогов в сфере профессионального образования свидетельствует о недостаточном наполнении содержания профессионального образования структурированными курсами, способствующими формированию высококвалифицированных специалистов, обладающих умениями и навыками эффективной экономической деятельности в различных сферах.

Существующее **противоречие** между необходимостью обучения педагогов профессионального обучения современным технологиям, основанным на эффективных законах экономики и недостаточной

разработанностью содержания и методики обучения в современной системе экономической подготовки обучающихся обусловили выбор **темы данного исследования: «Проектирование настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла».**

Объект исследования: образовательный процесс изучения экономических дисциплин в организации среднего профессионального образования.

Предмет исследования: проектирование настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла.

Цель исследования: разработка комплекта и программы реализации настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла.

Задачи исследования:

1. Выявить особенности образовательного процесса изучения экономических дисциплин в организации среднего профессионального образования.

2. Изучить процесс проектирования как педагогическую категорию профессионального образования.

3. Рассмотреть методику проектирования настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла.

4. Осуществить анализ эффективности применения настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла.

5. Разработать комплект и программу реализации настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла.

Теоретико-методологической основой исследования являются идеи системности в организации исследований при разработке замыслов социальных преобразований и проектов их реализации (Ю.К.Бабанский, В.А. Кальней, С. Е. Шишов); педагогические исследования и теории в области проектирования педагогических систем (Ю.К.Бабанский, Л.В.Занкова, И.В. Зорин, В.А. Квартальное); результаты психолого-педагогических исследований в области проектирования содержания образования, индивидуализации и дифференциации обучения (В.А. Горский, В.А. Кальней, С.Е.Шишов); труды ученых, занимающихся проблемами профессионального образования (В.А. Кальней, В.А. Квартальное, Н.В. Кузьмина, В.И. Садовский, В.Д. Шадриков, В.И. Шилов).

Большое значение имеют работы отечественных и зарубежных авторов в области педагогики (Ю.К. Бабанский, В.С. Безрукова, В.П. Беспалько, Д.В. Чернилевский, П.Р. Атутов, И.Я. Лернер, М.Н. Скаткин, В.А. Поляков); положения о сущности педагогического процесса (А.А. Вербицкий, В.В. Краевский, Т.И. Шамова); теоретической основы построения содержания туристского образования (И.В. Зорин, В.А. Квартальное, В. И. Жолдак, А. И. Сеселкин, В. Д.Чепик); положения об общих основах формирования содержания образования с учетом конкретных видов профессиональной деятельности (А.А. Остапец-Свешников, В.А.Горский, В.А. Кальней, С. Е. Шишов, В. А. Кабачков, М. Я. Виленский).

Практическая значимость исследования состоит в разработке комплекта и программы реализации настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла.

Методы исследования. В ходе исследований применялись как теоретические, так и эмпирические методы исследования: теоретический анализ философской, психолого-педагогической, специальной, справочной литературы по проблеме исследования; опрос (анкетирование); беседа, наблюдение; диагностические методы (тестирование, самоанализ); праксиметрические (анализ продуктов деятельности); моделирование;

организация педагогического эксперимента с последующей обработкой полученных результатов.

База исследования: Профессиональное образовательное учреждение НОУ СПО "Челябинский юридический колледж". (454112, г. Челябинск, проспект Победы, д.290).

Структура исследования: наша работа состоит из введения, теоретической и практической глав, заключения, глоссария, списка литературы и приложения.

Глава 1. Теоретические аспекты проектирования настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла

1.1. Особенности образовательного процесса изучения экономических дисциплин в организации среднего профессионального образования

Среднее профессиональное образование (СПО) – «качественно определенный уровень системы профессионального образования, занимающий значительное место в удовлетворении образовательных потребностей личности и общества» [10, с. 32]. В соответствии с Международной стандартной классификацией образования ЮНЕСКО СПО приравнивается к практико-ориентированному высшему или доуниверситетскому высшему образованию.

Сегодня под «профессиональным образованием» мы понимаем «процесс овладения совокупностью знаний, умений и навыков, позволяющих решить профессиональные задачи в определенной области деятельности на соответствующей основе сформированных компетенций с учетом личностного потенциала каждого обучающегося» [10, с. 32].

То есть в отличие от высшего образования конечная цель среднего образования – «вооружить учащихся системой научно-практических знаний, применения умений на практике». [36, с. 102] Иными словами, целью профессионально ориентированного обучения является формирование у обучаемых первоначального опыта в осуществлении профессиональной деятельности на основе применения структурированных профессиональных знаний и умений.

Первоначальный опыт – это лично сформированная практика, в которой используются общепрофессиональное и профессиональное знания. Формирование подобного опыта – основная педагогическая задача профессионального образования, в связи с чем учебный процесс в

средне-профессиональном образовательном учреждении представляет собой систему, обеспечивающую периодический переход от теории к практике и наоборот. Практика и теория находятся в диалектической связи и невозможны друг без друга. Кроме того, в данной системе именно практическая деятельность играет ведущую роль. А теоретическая подготовка обучающихся также отчасти носит прикладной характер, то есть на материале ряда конкретных теоретических предметов учащиеся отрабатывают «все виды учебных действий до высокого уровня овладения ими».[19, с. 17] В результате в процессе обучения студент развивается как активный «пользователь» предметного и межпредметного знания. И именно успешность применения полученных в профессиональном образовательном учреждении знаний при решении практических задач можно считать истинным критерием качества полученного образования.

В связи с этим углубленное обучение профессиональной деятельности отражается в содержании, формах обучения и в реальной учебной деятельности. Построенный подобным образом образовательный процесс должен способствовать решению целого ряда задач:

- формирование познавательных, а также профессиональных мотивов и интересов;
- создание правильного целостного представления о профессиональной деятельности;
- обучение мыслительной и практической работе;
- формирование профессионально важных качеств специалиста для безболезненного перехода к реальному выполнению трудовых обязанностей (профессиональных функций);
- закладывание основ профессиональных компетенций и профессионального мастерства.[23, с. 87]

Все эти характеристики так или иначе касаются и преподавания экономических дисциплин, ибо для курсов данной направленности крайне важно постоянное обращение к практике, современной действительности,

ибо экономика, основанная на неких общих теоретических законах, является на сегодняшний день крайне подвижным и постоянно меняющимся явлением современной действительности. В связи с этим, например, в процессе преподавания экономических дисциплин возникает постоянная необходимость аргументации и доказательности экономических процессов. В связи с чем в процессе изучения экономических дисциплин постоянно привлекаются статистические материалы, сравнительные таблицы и графики, а в качестве иллюстраций постоянно используются цифры и факты из практики. То есть экономические дисциплины, в силу своей органичной связи с современной практикой и невозможностью их изучения без постоянного обращения к современности изначально носят прикладной практический характер и ведущую роль в них играет реальная деятельность.

Прикладной характер преподавания экономических дисциплин тем более актуален в современных социальных и экономических реалиях, когда в пределах одной специальности часто изменяется содержание профессий, возникают новые; изменяется содержание самих систем организации труда.

Преподавание экономических дисциплин в рамках средне-профессионального образования предполагает в первую очередь, развитие у студентов экономического мышления. А точнее развитие «обыденного» экономического мышления до уровня научного, творческого экономического мышления и навыков социально-экономического общения. Так как в процессе этого развития выявляется способность студентов к саморазвитию, самообразованию, умению получать новые знания и использовать их в социально-экономических условиях, которые постоянно изменяются. Поэтому экономическое мышление – не просто багаж экономических знаний, а способность их усвоить, использовать в практической жизни, иначе говоря, это – «формирование модели экономического поведения» [32]. Которое в свою очередь подразумевает «готовность к практико-преобразующей деятельности, осмыслению собственных действий, а также умению рационально выбирать, преобразовывать и разрабатывать способы деятельности; организует учебно-

профессиональную деятельность студента через овладение теоретическим содержанием профессиональной деятельности при решении профессиональных заданий и формирование обобщенных способов профессиональной деятельности»[32].

В связи с этим изменяется и содержание и формы образовательного процесса в преподавании экономических дисциплин в рамках среднего профессионального образования: становится необходимым распространение различных, гибких форм как для обучения, так и для оценивания его результатов. Кроме того, учитывая запросы рынка труда современное профессиональное образование ставит перед собой задачи развития у студентов форм самостоятельной познавательной деятельности и развития у них способности использования своих индивидуальных способностей в практической деятельности для большей мобильности будущих профессионалов, а также для улучшения их способности к включению в постоянно изменяющиеся экономические реалии современной России.

Профессиональная самостоятельность студентов подразумевает, во-первых, развитие самостоятельности в познавательной деятельности, формировании своего мировоззрения. Во-вторых, умение применять получаемые, в том числе в самостоятельном поиске знания в учении и практической деятельности. Формирование профессиональной самостоятельности и самодостаточности учащихся зависит не только от педагогического мастерства преподавателя, но и от «степени проявления активности и самостоятельности самих учащихся в учебной деятельности».[8, с. 33], Положительный эмоциональный настрой учащихся, осознание ими значимости получаемых знаний, стремление приобретать знания собственными усилиями – это те психологические внутренние стимулы, которые являются необходимыми условиями успешности образовательного процесса.

Кроме того, формирование профессиональных умений невозможно без развития и расширения социального опыта самореализации студента,

«формирования потребностно-мотивационной и операционно-творческой сфер; накопления дидактического опыта в процессе коллективно-групповой жизнедеятельности студентов, которая позволит будущим специалистам произвести соотнесение «образа-Я» с профессиограммой конкретной специальности»[5].

В свете всего вышесказанного, в процессе обучения экономическим дисциплинам в рамках среднего профессионального образования самыми эффективными формами обучения являются формы практического обучения, которые на основе теоретических знаний, сначала (практические занятия, творческие, интерактивные формы занятий) обеспечивают первоначальное овладение профессиональными умениями, а затем – в ходе учебной практики – способствуют совершенствованию профессиональных умений. Кроме первоначального овладения профессиональными умениями и навыками, практические и творческие формы занятий и заданий в рамках образовательного процесса в средне-профессиональном учебном заведении формируют и необходимые для профессиональной самостоятельности, а также творческого, гибкого экономического мышления интеллектуальные - исследовательские, аналитические, проектировочные, конструктивные умения и определенный уровень самостоятельности. Так как характер заданий на практических занятиях требует от учащегося самостоятельного «исследования информации, анализа процесса, объекта или явления, проектирование деятельности на основе результатов анализа, определения конкретных путей решения практической задачи»[4, с. 49].

В связи с этим в учебно-методическом обеспечении любого профессионального курса (в том числе в преподавании экономических дисциплин) в средне-профессиональном образовательном учреждении важное место занимают профессионально ориентированные задачи, которые способствуют развитию осознанного, ценностно ориентированного отношения обучающихся к их дальнейшей трудовой деятельности, дают конкретные термины или факты, описывают реальные ситуации. Кроме того,

эффективность подобных задач заключается в том, что профессиональные особенности не навязываются, а «последовательно и ненавязчиво проникают в сознание обучаемых, что способствует им формированию интереса к профессиональной деятельности».[4, с. 49] Поэтому, наибольшее значение имеют не отдельные профессионально ориентированные задачи, а их иерархически построенная система, которая способствует общему охвату профессионально значимой информации, необходимой для понимания сущности будущей профессиональной деятельности специалиста.

Кроме того, задача развития в рамках изучения экономических дисциплин творческого, гибкого экономического мышления предполагает применение наравне с академическими, традиционными формами обучения (лекция, семинар) и контроля знаний (курсовые, экзамены) инновационные – интерактивные – технологии (деловые игры, диспуты, проекты, инсценировки, конференции и пр.). Они позволяют не только снабдить обучающихся предметными знаниями, умениями и навыками, но и обогатить их значимыми для будущей специальности качествами личности. Тем более, что инновационные технологии в большинстве своем имеют активный характер, то есть в отличие от традиционных технологий, основываются на деятельности. Активность технологий обучения меняют и роль обучающего и роль обучаемого, тандем которых носит не пассивный (один дает информацию, другой ее получает), а творческий характер, то есть информация используется в качестве средства для освоения действий и операций профессиональной деятельности. Кроме того, инновационные технологии крепко связывают экономическую теорию с современной действительностью, так как строятся на решении или моделировании проблемных ситуаций, встречающихся в профессиональной деятельности современного специалиста.

К интерактивным технологиям относятся «мозговой штурм», работа в группах, мини-лекция, контрольный лист или тест, ролевые и деловые игры; игровые упражнения; разработка проекта; компьютерное проектирование,

разработка ситуаций; решение ситуационных задач; приглашение визитера; дискуссия группы экспертов; интервью; инсценировка; [кейс-технологии, кейс-студия; тренинги; форум; организация временных творческих коллективов при работе над учебным проектом; создание электронных тематических альбомов; выездные практические занятия на базе работодателя; проигрывание ситуаций; выступление в роли обучающего; обсуждение сюжетных рисунков; опрос-Квиз (контроль); использование аудиокниг, флипчартов, постеров; дискуссии в группах; изложения и сочинения в письменной форме; подготовка молодежи к работе с ровесниками по правилу «равный – равному»; просмотр и анализ видеофильмов и видеосюжетов, организация и проведение акции компаний.

В правилах использования интерактивных методов и технологий можно выделить наиболее существенные. Так, например, необходимо привлечение всех участников, забота об их психологической подготовке, разработка регламента и др.

Интерактивное обучение – это в первую очередь, диалоговое обучение, при котором и студенты и преподаватель находятся в едином смысловом пространстве, сообща, в творческом сотрудничестве решая поставленные задачи; координируя отбор средств и методов решения задачи; переживая яркие эмоции при совместном решении задач. То есть интерактивное обучение включает в процесс совместной рефлексии всех обучающихся, при этом каждый участник вносит свой вклад, обмениваясь знаниями, умениями, способами деятельности. Главной особенностью интерактивных технологий является высокая активность взаимно направленной работы субъектов взаимодействия, духовное и эмоциональное единство участников. Еще одной особенностью этого обучения является тот, факт, что преподаватель не дает готового знания, а мотивирует обучающихся к его самостоятельному поиску, создает условия для активности обучающихся, меняя, таким образом, саму основу своего взаимодействия с ними. Все это влияет на степень эффективности обучения, более глубокое усвоение лекционного материала,

четкое, эмоционально окрашенное формирование профессиональных компетенций, развитие самостоятельности студентов, позитивного настроения на взаимное сотрудничество, а главное столь необходимого будущему специалисту гибкого, творческого экономического мышления.

Обязательными условиями организации интерактивного обучения являются:

- доверительные отношения между преподавателем и обучающимися;
- демократический стиль руководства образовательной деятельностью;
- совместная работа в ходе общения обучающего и обучающихся. опора обучающихся на собственный опыт;
- применение в учебном процессе ярких примеров, фактов, образов;
- разнообразие и мобильность форм и методов демонстрации информации, форм деятельности обучающихся;
- использование различной мотивации деятельности: внешней, внутренней, взаимомотивации, чем обеспечивается «прочность знаний, активизация творчества и фантазии, коммуникабельность, активная жизненная позиция, командный дух, ценность неповторимости личности; самовыражение без ограничений; упор на деятельность, взаимоуважение и демократичность» [41, с. 45].

Экономическая реальность сложна и многообразна, в ней логические модели экономической теории не проявляются прямолинейно. Поэтому в образовательном процессе экономические дисциплины носят явно прикладной характер. То есть главную скрипку в процессе обучения играет практика, которая позволяет наращивать теорию, расширять понятийный аппарат, выявлять новые принципы и законы. Кроме того, прикладной характер экономических дисциплин и их теснейшая связь с современностью, диктуют необходимость для лучшего усвоения и общей профессиональной подготовки будущих специалистов активное и целенаправленное использование интерактивных методик обучения. Последние, несомненно, способствуют лучшему и более глубокому усвоению содержания

экономических дисциплин, а также позволяют более эффективно применять полученные знания на практике и даже более того, направляют будущих студентов на самостоятельный поиск знаний, что повышает их профпригодность и мобильность в современной экономической ситуации.

1.2. Проектирование как педагогическая категория профессионального образования

Само понятие «проект» происходит от латинского «pro-jectus», дословно переводимый как «брошенный вперед». В современном русском языке слово «проект» имеет несколько весьма близких по смыслу значений.

1. совокупность документов (расчетов, чертежей и др.), необходимых для создания какого-либо продукта (изделия, интеллектуального продукта – книги, мероприятия и пр.).
2. предварительный текст какого-либо документа.
3. какой-либо замысел или план.

Проект обладает рядом специфических характеристик:

- Временность – любой проект имеет четкие временные рамки;
- Уникальность продукта, услуги, результата, то есть результатом проекта всегда является уникальное достижение или продукт;
- Последовательная разработка — любой проект, развиваясь во времени, проходит определенные ранее этапы, но при этом составление спецификаций проекта строго ограничивается содержанием, установленным на начальном этапе.
- Плановость – любой проект планируется, исполняется и управляется.

В свою очередь, проектирование можно рассматривать как «процесс разработки и создания проекта (прототипа, прообраза, предполагаемого или возможного объекта или состояния)»[30]. Другое определение проектирования определяет его как «практическую деятельность, целью которой является поиск новых решений, оформленных в виде комплекта документации»[31].

В процессе проектирования разрабатываемая проблема (процесс, явление и т. д.) развивается от приблизительных словесных описаний в так называемом «техническом задании», до подробной словесной или визуальной детализации. Этот процесс сопровождается решением отдельных взаимосвязанных задач, применением тех или иных моделей.

То есть по своей сути проектирование – решение определенной, ясно осознаваемой задачи. Это коренным образом отличает его от исследования, которое можно считать чистым творчеством. Разработка проекта – это тоже творческий процесс, но зависит он от многих внешних факторов. Кроме того, теоретически проект можно выполнить, пользуясь готовыми алгоритмами действий, так как проектирование может быть определено как «последовательное выполнение серии четко определенных, алгоритмизированных шагов» [30], то есть исключительно как репродуктивная деятельность.

Действительно, процесс создания и работы над проектом представляет собой «последовательность выполнения взаимообусловленных действий, процедур, которые, в свою очередь, подразумевают использование определенных методов». [30] Сложность процесса проектирования, нестандартность проектных ситуаций вызывают необходимость знания и свободного применения различных универсальных и узкоспециализированных методов.

В зависимости от объема и вида сведений о решаемой задаче проектировочные методы можно подразделить

- эвристические,
- экспериментальные,
- формализованные.

1. Эвристические методы (методы инженерного (изобретательного) творчества) оперируют либо абстрактными либо конкретными понятиями и категориями. Они основаны на деятельности подсознания, поэтому характеризуются неосознанным (интуитивным) способом действий для

достижения вполне осознанных целей. Широко используются для поиска новых идей и решений. К ним относятся:

А. Метод итераций (последовательного приближения) применяется в условиях информационного дефицита, неопределенности, которые устраняются посредством выполнения итерационных процедур:

- изначально задача решается в предполагаемых условиях и при ограниченном числе учитываемых факторов (так называемое «первое приближение»);
- затем участники проекта возвращаются к началу задачи и повторяют её решение с уточненными данными и перечнем факторов, найденными на предыдущем этапе (второй цикл итераций, «второе приближение»).
- и т. д.

Хотя итерационный метод решения задачи часто связан с большими затратами времени и средств, однако пользуется большой популярностью, так как ещё ни одно изобретение не было создано сразу, на пустом месте.

Б. Метод декомпозиции рассматривает любую систему как сложную, состоящую из отдельных взаимосвязанных подсистем, которые, в свою очередь, также могут быть разделены на части. Этот процесс расчленения системы и называется декомпозицией. В качестве систем могут выступать не только материальные объекты, но и процессы, явления и понятия. Этот метод позволяет представить сложную задачу в виде иерархической структуры, разложив её на ряд простых, но взаимосвязанных задач. Декомпозиция неразрывно связана с последующей композицией, то есть сборкой и увязкой отдельных частей (подсистем) в единую систему.

В. Метод контрольных вопросов предполагает ответы на тщательно подобранные и определенным образом расставленные наводящие вопросы, помогающие всесторонне рассмотреть поставленную задачу и вести поиск новых путей её решения. Этот метод широко применяется в процессе обучения как способ развития мышления.

Г. Метод мозговой атаки (штурма) отличается простотой и эффективностью, основан на коллективном обсуждении проблемы в психологически комфортной обстановке. В силу своей специфики – коллегиальности, массовости очень эффективен для поиска большого количества идей в сжатые сроки и направлен на преодоление психологической инерции.

Д. Метод синектики разработан на основе метода мозговой атаки. Его существенной чертой является значительное задействование возможностей подсознания, в связи с чем изначально отсутствует четкая формулировка проблемы (творческой задачи). А обсуждение начинают с анализа неких общих признаков, активно применяя прямую, личную, фантастическую и символическую аналогии.

Е. Метод морфологического анализа предназначен для расширения области поиска возможных решений задачи и основан на подборе возможных вариантов решений для отдельных частей задачи (морфологических признаков) и последующем систематизированном получении их сочетаний (комбинировании).

Все приведенные выше эвристические методы позволяют найти оригинальные или неожиданные идеи, образы объекта. Однако на практике такое требуется примерно в 10 % решаемых задач, когда важен существенный прорыв в новое. Чаще же всего необходимо усовершенствовать уже известное решение. В связи с этим важны экспериментальные и формальные методы.

2. Экспериментальные методы основаны на использовании реальных объектов и физических (социальных и т. д.) моделей. Они позволяют получить наиболее достоверные и надежные исходные данные и результаты решений. Однако степень объективности результатов исследований зависит от грамотности постановки и проведения эксперимента и обработки его результатов.

Целями экспериментальных методов являются:

- определение закономерностей и характеристик, присущих исследуемому объекту, и определение его действительных параметров. Эта деятельность связана с экспериментальными исследованиями, поиском нового и неизвестного;
- сбор данных для подтверждения правильности гипотезы или ранее принятого решения. Он связан с проведением испытаний, то есть практической проверкой теорий и предположений.

Экспериментальные методы применяются в естественных или искусственно созданных условиях. В зависимости от целей выделяют следующие виды испытаний:

- определительные – уточнение характеристик проектируемого продукта;
- контрольные – уточнение качества проектируемого продукта;
- сравнительные проводят в идентичных условиях для сравнения характеристик аналогичных или одинаковых продуктов, ситуаций;
- исследовательские предполагают изучение и уточнение свойств продукта. Этот вид испытаний может проводиться и на промежуточных этапах проектирования.

3. Формализованные методы строятся на основе четких указаний посредством языка схем, формально-логических отношений и алгоритмов. Главной их чертой является независимость получаемых результатов от индивидуальных черт человека. Область применения формализованных методов постоянно расширяется. Это объясняется их достоинствами:

- прогнозирование развития, проектирования продукта или процесса во времени и в пространстве;
- сравнительно быстрое нахождение нескольких вариантов решений, что служит основой для выбора лучшего;
- определение параметров проектируемого продукта на ранних этапах проектных работ, когда вид создаваемого объекта ещё не определен;

- позволяют поставить «чистый» эксперимент, то есть исследовать свойства и характеристики в зависимости от заданных параметров при отсутствии влияния (постоянстве) других параметров;
- обеспечивают психологический комфорт и снимают неопределенность и неуверенность в процессе решения задачи благодаря опыту и знаниям специалистов, создавших эти расчетные зависимости;
- автоматизация деятельности.

С другой стороны, «объективность» формализованных методов ещё не гарантирует их полного соответствия действительности.

Сегодня проектирование и его методы широко применяется во всех сферах человеческой деятельности, в том числе и в педагогике. В современной литературе по педагогике и педагогической психологии нередко приходится сталкиваться с понятием «проектное обучение», «педагогическое проектирование».

То есть, проектирование относится и к работе самого педагога, планированию им своей педагогической деятельности, и к работе педагога с учащимися, то есть является инновационной формой обучения.

Значимость педагогического проектирования сегодня сложно переоценить, так как педагогическая деятельность, в связи со стремительным развитием педагогического знания, ростом числа методов, средств и форм обучения, стала очень сложной. Кроме того, быстро обновляющееся знание, перенасыщенность программ информацией, чрезвычайно усложняет для педагога процесс освоения и дальнейшего использования педагогических знаний. А педагогическое проектирование несомненно является прекрасным инструментом оптимизации педагогических знаний и опыта. Кроме того, проектирование, несомненно, является высшим уровнем педагогической деятельности, проявляющимся в творчестве, совершенствовании учителя. Кроме того, педагогическое проектирование имеет высокую ценность для современного образования так как учит строгости и четкости в работе,

умению планировать свои изыскания, формирует стремление двигаться к намеченной цели, что крайне важно в педагогической работе.

Педагогическое проектирование - это «совокупность практических умений, необходимых для организации творческой деятельности педагога» [31].

Поэтому как деятельность проектирование в педагогике предполагает наличие у педагога «совокупности творческих способностей, качеств, исследовательских умений, среди которых важное место занимают инициативность и активность, глубокое внимание и наблюдательность, искусство нестандартно мыслить, богатое воображение и интуиция, исследовательский подход к анализу учебно-воспитательных ситуаций, решению педагогических задач, самостоятельность суждений и выводов» [31].

Цели педагогического проектирования:

- создание педагогического процесса, соответствующего поставленным целям обучения, воспитания, развития;
- профессиональное саморазвитие педагога, способного реализовать спроектированную систему обучения [31].

Объекты педагогического проектирования:

1. педагогические системы – «сложные образования, представляющие собой целостное единство всех факторов, способствующих достижению поставленных целей развития человека» [31],
2. педагогические процессы - главный объект проектирования для педагога, так как представляет собой «единство тех факторов, которые способствуют развитию учащихся и педагогов при их непосредственном взаимодействии и подчинены дидактическим принципам» [31]
3. педагогические ситуации – «составная часть педагогического процесса, характеризующая его состояние в определенное время и в определенном пространстве» [31]. Они возникают сами по себе либо специально проектируются в процессе проведения урока, экзамена, экскурсии и т. д.

и разрешаются тут же. Проектирование педагогических ситуаций необходимо для «подгонки» педагогического процесса для конкретных учащихся, либо ситуации.

Как говорилось выше проектирование – это разработка созданной модели до уровня практического использования – проекта. Например, проект календарно-тематического (перспективно-тематического) плана, проект плана урока и т. д.

Конструирование является частью проектирования и представляет собой «создание материального основания для осуществления разработанного проекта на практике» [53]. Результат конструирования – конструкт, то есть то, с помощью чего будет реализован проект в конкретных условиях реальными участниками. Например, если проектом является календарно-тематический план, то конструктами будут планы занятий.

К формам педагогического проектирования относятся: рабочие учебные планы, рабочие учебные программы, календарно-тематические (перспективно-тематические) планы, планы учебно-воспитательной работы и т. д. Для многих педагогов знание форм педагогического проектирования актуально, так как позволяет им совершенствоваться в методическом плане.

Исследователи заметили, что в отличие от технического или инженерного проекта, педагогический проект:

- во-первых, совершенствуется неоднократно;
- во-вторых, динамически реализуется в системе развития человеческих устремлений и взаимоотношений, и поэтому не может быть статичным;
- в-третьих, проект — это система планируемых и реализуемых действий, необходимых условий и средств, для достижения определенных педагогических целей, которые в свою очередь зависят от выбора приоритетных педагогических ценностей. Общее для всех проектов в образовании — «их нацеленность на решение образовательных задач и реальное практическое преобразование

сложившейся образовательной ситуации силами педагога (педагогического коллектива) за определенный период времени»[53].

Как форма обучения, проектирование в последнее время также получает все большее развитие. Так как во-первых, проектирование – творческий процесс, который, при этом контролируется педагогом и имеет конкретные временные рамки, что немаловажно для среднего профессионального образования, так как позволяет спланировать педагогический процесс и при этом внести в него творческую составляющую. Во-вторых, для профессиональных дисциплин проект – «золотое дно», так как является активным способом познания, позволяющим студентам участвовать в создании реальных жизненных и профессиональных ситуаций. Кроме того, проектирование имеет тесную связь с реальностью, практикой, обучает путем активного вовлечения студентов в изучаемую ситуацию, подразумевает самостоятельную работу всех студентов и более глубокое понимание материала.

При этом в методическом плане важно учитывать, что метод проектов предполагает составление четкого плана проводимых изысканий, с неизбежностью требует ясного формулирования и осознания изучаемой проблемы, выработку реальных гипотез, их проверку в соответствии с четким планом и т.п.

Проектирование всегда начинается со знакомства с новым материалом, с новыми понятиями. Кроме того, проектирование развивает интерес к жизненным ситуациям и проблемам, меняет отношение студентов к учебе, «освежает» учебную обстановку, внося разнообразие в процесс преподавания и обучения. Важнейшим преимуществом является активность студента, развитие самостоятельного мышления, аналитических возможностей. Действительно, преподаватель выступает в роли помощника, консультанта, а студенты в процессе проектирования ситуаций, неких экономических моделей, ищут дополнительную информацию, глубже и осознанней воспринимают материал.

Как любая методика проектирование имеет свои недостатки. Чрезмерно упрощенное представление реальности может затруднить восприятие материала, и студент не получит полезного опыта познания. Или во время реализации проекта может возникнуть искушение участников нарушить правила игры, поэтому нужен серьезный контроль за студентами.

Таким образом, проектирование в педагогике реализуется в двух ипостасях как «педагогическое проектирование» - творчество преподавателя, и как форма интерактивного обучения. Актуальность проектной деятельности состоит в том, что она, во-первых, инициирует нестандартные решения, развивает творческий потенциал не только педагога, но и студентов; во-вторых, она практикоориентирована, всегда направлена на решение конкретных задач и проблем; в-третьих, развивает социальную активность и ответственность и у студентов и у преподавателей.

1.3. Методика проектирования настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла

Термин «методика» широко используется в самых разных областях знаний и соответственно имеет множество определений.

Методика в более общем понимании представляет собой «фиксированную совокупность приемов, методов практической деятельности, приводящей к заранее определенному результату. В отличие от метода в задачи методики не входит теоретическое обоснование полученного результата, она концентрируется на технической стороне эксперимента и на регламентации действий исследователя».[37, с. 183]

В педагогике под методикой понимается «педагогическая наука, которая исследует закономерности обучения определенному учебному предмету»[39, с. 108]. Понятие «методика» выражает «механизм использования комплекса методов, приемов, средств и условий обучения и воспитания учащихся».[39, с. 109]

Характерные особенности, отличающие содержание методики:

а) технические приемы реализации определенного метода, конкретное воплощение метода. Такой подход к выделению методики находит отражение и в дидактике, и в теории и практике воспитания;

б) выработанный способ деятельности, на основе которого реализуется достижение конкретной педагогической цели — методика реализации определенной педагогической технологии. В этом случае под методикой понимается методическая разработка, раскрывающая последовательность и особенности реализации совокупности методов, средств, направленных на достижение определенной цели. Например, методика формирования привычки, методика обучения письму, методика развития речи, методика организации практики студентов и т.д.;

в) особенности педагогической деятельности в процессе преподавания учебной дисциплины, включающие рекомендации по изучению отдельных разделов, тем, проведения различных видов учебных занятий — частная методика преподавания.[39, с. 109]

Имея нематериальную природу, методика «появляется как результат логически организованного процесса мышления»[28, с. 101] и существует в человеческом сознании «как некий целостный образ результативной деятельности».[28, с. 103] То есть является представлением о том, как и в какой последовательности, формах нужно действовать, чтобы добиться определенных результатов деятельности, и тем самым выполняет нормирующую функцию. Благодаря этому профессиональная деятельность регулируется, превращаясь в целесообразный, логически выстроенный конструкт – процессдостижения определенных педагогических результатов. Кроме того, методику можно рассматривать также как подход, алгоритмконструирования и организации образовательного процесса в целом. С этой точки зрения методика может быть рассмотрена как:

- алгоритмический процесс осуществления результативной деятельности в настоящем;

- алгоритмическое предписание для осуществления результативной деятельности в будущем;
- алгоритмическое описание процесса уже осуществленной деятельности и способов получения результатов.

Существуют различные уровни действия методики - общая, частная и конкретная методики.

Общая методика представляет собой «программу общей организации педагогического процесса как взаимодействия педагогов и учащихся в определенных условиях и позволяет «просмотреть» весь педагогический процесс в целом»[28, с. 105]. Она включает:

- обоснование общих целей и задач педагогической деятельности;
- основные направления и общий объем содержания этой деятельности;
- этапы осуществления;
- примерный комплекс средств;
- формы организации педагогического процесса;
- способы оценки (диагностики) и анализа результатов педагогической деятельности[28, с. 109].

Таким образом, общая методика описывает желаемое состояние педагогической системы, обеспечивая целостность процесса ее функционирования.

Частная методика — это «уровень организации отдельных компонентов процесса и направлений педагогической деятельности»[28, с. 109]. Представляет собой систему правил и норм организации педагогического процесса для решения частных педагогических и организационно-практических задач. Например, методика формирования самостоятельности младших подростков, методика развития экономических понятий и др.

Конкретная методика применима в конкретных ситуациях и различных формах организации педагогического процесса. Она предусматривает

«последовательность действий и способов взаимодействия педагогов и учащихся (воспитанников) в заданных формах организации педагогической деятельности»[28, с. 110]. К этому уровню методики относятся: методика проведения урока, школьного праздника, предметных олимпиад, методика коллективного планирования и т.д.

Рассмотренные уровни методики тесно взаимосвязаны, причем каждый последующий как бы базируется на предыдущем.

Методика конструирования настольной игры относится к частой методике, так как является одним из проявлений игровой технологии в целом и нацелена на проектирование конкретной игры для конкретной специальности.

На сегодняшний день, настольная игровая индустрия получила яркое и невероятно сильное развитие. То есть в последние 15 лет количество и качество настольных игр поднялись на высокий уровень, появились различные издательства, специализирующиеся на какой-либо тематике настольных игр, зарубежные страны начали активную реализацию заграничных настольных игр в нашей стране. Отсюда — «резкое повышение спроса на настольные игры, их разнообразие, разделение на тематики, распределение игр по таким критериям, как: возрастные группы, сфера применения, содержание игры, игровой процесс, и другие»[15]

В области педагогических, социальных, психологических наук настольная игра обосновалась довольно давно, и признана как эффективным методом не только подачи материала, но и его более глубокого и точного усвоения. Этот факт объясняется тем, что игра является «уникальным механизмом аккумуляции и передачи социального опыта — как практического (овладение средствами решения задач), так и этического, связанного с определенными правилами и нормами поведения в различных ситуациях».[15]

Существует несколько вариантов, моделей игр (приемов системы учета для прослеживания логических процессов) в педагогическом процессе.

1) эвристические, или гомологические, - наименее сложные, наиболее часто используемые;

2) иконические, которым придан физический вид реальности (например, настольные игры);

3) аналоговые, которые проводят параллель с реальными явлениями и в какой-то степени являются их копиями (примером служат сложные имитированные модели)[40, с. 52].

В процессе преподавания экономических дисциплин настольная игра играет заметную роль, в силу того, что несет в себе достаточно сильный не только обучающий, но и воспитательный потенциал.

Методика разработки настольной игры должна быть едина, независимо от того, является ли игра учебной, исследовательской или проектной. В.М. Ефимов и В.Ф. Комаров рекомендуют разрабатывать игры в четыре этапа:

- техническое задание,
- технический проект,
- рабочий проект,
- испытания.

Для простых игр малой продолжительности этапы технического задания и рабочего проекта могут быть объединены, разработка игры осуществляется по схеме техно-рабочего проектирования. Кроме того, выполнение отдельных этапов может совмещаться во времени.

На этапе технического задания обосновывается разработка настольной игры: исследуется объект игры, определяются цели и задачи создания игры, оценивается экономическая целесообразность разработки, задаются требования к игре.

На этапе технического проекта обосновываются выбранные проектные решения, исследуются разные варианты структуры игры, оформляется и согласовывается проектная документация.

На этапе рабочего проекта уточняются и детализируются отдельные части игры, разрабатываются инструкции и руководства для проведения игры.

На этапе испытаний изготавливается опытный образец игровых и вспомогательных материалов, организуется опытное проведение игры, дорабатывается эксплуатационная документация.

Сегодня предлагают несколько методов начала разработки игры[17]:

1. Метод аббревиатуры. Началом проектирования становится выбор аббревиатуры: известная (например, ГАИ, КПД, СССР и т.д.) или короткое (трех - четырёхбуквенное) слово (нора, год и пр.), и ее расшифровка максимальным количеством способов. Затем согласно поставленным образовательным и воспитательным целям из созданных выбирается наиболее интересное название, которое соответствует поставленным целям. Затем разрабатываются схема действий, правила игры, ее результат оформляется в виде методического описания игры.

2. Метод реквизита изначально предполагает выбор нескольких групп предметов, которые могут стать реквизитом будущей игры, затем продумываются варианты использования этих предметов, согласно поставленным целям. Наиболее интересный и нестандартный вариант становится основой игровой идеи. Далее также игра начинает продумываться более детально: чем будет занят каждый участник, каковы правила, результат и оформляется в виде методического описания игры.

3. Метод каталога предполагает использование ассоциативного ряда к любому понравившемуся и соответствующему поставленным игровым целям слову - существительному (нарицательному в именительном падеже единственного числа). Получившийся ассоциативный ряд анализируется как с точки зрения возможного реквизита, так и с точки зрения игровой идеи – деятельности, лежащей в основе игры. Кроме того, отдельно по каждой ассоциации анализируется возможная игровая фабула, основное игровое правило, форма (индивидуальная, парная, групповая) игры, игровой

результат. Если все это соответствует поставленным целям и временному регламенту, то оформляется в виде методического описания игры.

При разработке игры, учитывается специфика ее структуры, которую достаточно ярко и образно описал Н. Шуть, назвав ее «магическим кристаллом игры»[56, с. 12]. Согласно его представлению взаимообусловленные компоненты игры имеют следующий вид: «основанием кристалла служат реальные отношения между участниками игры (основание кристалла). Их считают единицей игры»[15, с. 12].

«Кристалл игры» состоит из четырех плоскостей, обеспечивающих его прочность:

- идея и сюжет игры, которые обуславливают её содержание;
- игровые роли (функции, обязанности), принимаемые на себя участниками игры: игроки, ведущие, капитаны, аудитория;
- игровые действия (операции) исполнителей как способ реализации игровых целей;
- игровые предметы или реквизит («обратная сторона Луны») – реальные, условные, частично условные – и их значения.[15, с. 12]

Складывающийся на этой модели внутри «граней кристалла» внутренний объём и представляет собой объём игры. Вершиной кристалла выступает постоянная единица структуры игры – выигрыш.

«Игровые роли, игровые действия, реальные отношения и игровое использование игровых предметов обусловлены, стимулируются и контролируются правилами игры. Они служат гранями (рёбрами) кристалла, его «ограничительной решёткой». Выход за границы хотя бы одного правила разрушает форму кристалла, приводя к разрушению игры в целом. Правила определяют генеральную линию (фронт) игрового общения (игра в комнате, зале, на улице, площадке), диктуют характер (медленный и рассудительный, умеренно-энергичный, быстрый и активный) и темпоритм взаимоотношений участников игры (частые и быстрые контакты игроков или, например, одноразовые)»[15, с. 13].

В связи с этим при разработке любой настольной игры учитываются и описываются ряд ее основных элементов:

1. Сценарий (описание игровой обстановки) - текст, описывающий сюжет игры и передающий все аспекты игры: экономический, социальный, политический; может быть дополнен диаграммами и иллюстрациями.

2. Импульс развития игровой ситуации - проблема, спорный вопрос, альтернатива, информация, изначально предоставляемая участникам игры или задаваемая игроками. Он может быть predetermined, случайным или обусловленным действиями в игре. То есть импульс - это «организационное средство поощрения участия игроков».[58] В процессе игры такие импульсы позволяют участникам охватить проблему в совокупности всех деталей и исследовать структуру проблемной ситуации изнутри.

3. Этапы игры –«детальное описание развития деятельности в процессе игры»[58].

4. Правила для регулирования непредвиденных ситуаций в ходе игры.

5. Система учета и подсчета очков для определения промежуточных и конечных результатов игры.

6. Оборудование - необходимый реквизит для нормального обеспечения игры.

Сам процесс проектирования настольной игры делится на восемь этапов.

1. Подготовка письменной инструкции, спецификации т. е. «специфического набора требований, ограничений, предполагаемого результата игры»[58]. Кроме того, на этом этапе необходимо четко определить цель - вид информации и средства ее представления. Все это позволяет значительно сократить процесс разработки игры и предусмотреть возможные помехи и вносить необходимые коррективы на начальном этапе создания игры.

2. Подробное описание системных компонентов игры, т.е. исчерпывающее описание игровой терминологии.

3. Игровое моделирование- выбор компонентов, составляющих основу, проблему игры, для обеспечения организованного общения игроков по комплексной проблеме.

4. Планирование включения системных компонентов в игру. На этом этапе необходимо спланировать, как включить системные компоненты в элементы игры. Это можно осуществить с помощью таблицы игровых элементов, которая показывает, каким образом данный системный компонент может быть включен в элементы игры: сценарий, импульс, последовательность цикла, этапы игры, правила, модель, последовательность решений и связи, оборудование. Для системного воспроизведения любой проблемы в игре необходимо включить компоненты проблемы в один или несколько элементов игры. Этот процесс планирования дает несколько результатов:

- фиксирует принятые решения;
- позволяет учесть все компоненты создаваемой игры;
- на начальном этапе разработки игры позволяет спланировать, каким образом проблема будет представлена в игре;
- обеспечивает черновик проекта игры.

5. Суммирование содержания каждого элемента игры. Для построения игры необходимо определить два параметра каждого элемента: основное содержание и игровые механизмы для представления этого содержания в игре.

6. Выбор игровых механизмов.

7. Конструирование игры и ее апробация. Игра может считаться готовой только после того, как будет проведена не менее 10 раз с разными группами (так называемое «правило десяти») и последние три игры не потребуют существенных изменений. (В учебных целях проводится однократное испытание игры.)

8. Оценка игры. Основой для оценки игры служат спецификации и результаты игры (время освоения, общее время, затруднения, степень включения участников в игру).

Таким образом, создание настольной игры является сложным многоэтапным процессом и требует от педагога применения знаний не только по своей специальности, но также определенного строя мышления, организованности, знания в смежных дисциплинах и высокий общекультурный уровень.

Выводы к первой главе.

Экономические дисциплины в образовательном процессе носят прикладной характер, то есть основную ставку в процессе обучения делают на практику, которая позволяет наращивать теорию, расширять понятийный аппарат, способствует развитию так называемого «экономического мышления». Кроме того, прикладной характер экономических дисциплин и их теснейшая связь с современностью, задача развития творческого, гибкого экономического мышления диктуют необходимость активного и целенаправленного использования интерактивных методик обучения. Активный характер последних, а также диалог, лежащий в их основе позволяют, не только снабдить обучающихся и предметными знаниями, умениями и навыками, но и обогатить их значимыми для будущей специальности качествами личности. Они имеют не формальный, а творческий характер, то есть информация используется в качестве средства для освоения действий и операций профессиональной деятельности. Поэтому, несомненно, способствуют лучшему и более глубокому усвоению содержания экономических дисциплин, а также позволяют более эффективно применять полученные знания на практике и даже более того, направляют будущих студентов на самостоятельный поиск знаний, что повышает их профпригодность и мобильность в современной экономической ситуации.

Проектирование – это одна из эффективнейших интерактивных форм обучения, а также деятельности самого педагога.

Значимость педагогического проектирования сегодня огромна так как в современных условиях постоянно меняющихся информационных потоков, перенасыщенности информацией является прекрасным инструментом оптимизации педагогических знаний и опыта. Кроме того, проектирование, несомненно, является высшим уровнем педагогической деятельности, проявляющимся в творчестве учителя. А, кроме того, педагогическое проектирование имеет высокую ценность как инструмент обучения четкой планированию и организации работы, научных изысканий.

Как форма обучения проектирование является творческим процессом, который, однако, поддается контролю педагога и имеет конкретные временные рамки, что позволяет спланировать педагогический процесс и при этом внести в него творческую составляющую. Кроме того, проект для профессиональных дисциплин – «золотое дно», так как имеет непосредственную связь с практикой, подразумевает самостоятельную работу всех студентов и более глубокое понимание материала. Это связано с тем, что проектирование является способом освоения и преобразования действительности, отличающийся необходимостью действовать в условиях неполноты информации, выбора альтернативных средств системного рассмотрения объектов и процессов.

Одной из распространенных сегодня интерактивных форм обучения в профессиональных образовательных учреждениях является игра, в том числе настольная игра, в силу того, что признана как эффективным методом не только подачи материала, но и его более глубокого и точного усвоения. Этот факт объясняется тем, что игра является «уникальным механизмом аккумуляции и передачи социального опыта — как практического (овладение средствами решения задач), так и этического, связанного с определенными правилами и нормами поведения в различных ситуациях».[17, с. 32]

Проектирование настольной игры в рамках преподавания экономических дисциплин также является интересной и эффективной формой обучения. При этом проектирование подобной игры является сложным, многоаспектным процессом, имеющим свою специфику и возможности. Несмотря на это в современном образовательном процессе настольная игра, как и игра в целом заняла прочное и значимое место.

Глава 2. Практическая работа по проектированию настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла

2.1. Анализ эффективности применения настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла

Одним из вариантов интерактивных форм обучения экономическим дисциплинам являются настольные игры. И хотя они на сегодняшний день активно вытесняются компьютерными играми, это не умаляет их популярности у людей самых разных возрастов и интересов.

Еще А. Шопенгауэр указывал, что настольные, особенно карточные игры можно считать «подготовительной школой светской и деловой жизни», так как благодаря им люди начинают «умно пользоваться неизменно данными обстоятельствами (картами)»[16, с. 89].

На современном этапе развития, настольные игры сочетая высокую изобразительность (картинность) и сценарную гибкость, позволяют представлять вымышленные и реальные события, моделировать ситуации, благодаря чему игроки при помощи своего и авторского воображения получают уникальные знания и опыт. Именно это обстоятельство позволяет нам говорить о том, что у настольных игр очень большой образовательный потенциал, который можно использовать при изучении любой учебной дисциплины на всех уровнях образовательного процесса.

Отличительными признаками настольных игр считаются:

- максимальная локализация в пространстве (всегда проводятся на столе или иной локально ориентированной поверхности);
- наличие игровой атрибутики - игровое поле, фишки, карточки, правила игры, и т. д., которые могут выполнять функции раздаточного материала, наглядных пособий и иных учебных средств;

- алгоритм и правила заранее predeterminedены – внести в них изменения на любой стадии игры в большинстве случаев невозможно;
- «живое» совместное общение игроков, протекающее в «имитируемой действительности»,[18, с. 32] которая создается правилами, игровыми атрибутами, воображением участников;
- большая степень условности;
- в большинстве случаев не связаны с распределением ролей, в играх, где предполагается распределение ролей, их дальнейшее разыгрывание осуществляется не самими участниками, а подчинено сюжету самой настольной игры.

В преподавании экономических дисциплин в средне-профессиональных учебных заведениях настольные игры в силу своей специфики могут приобрести особую значимость в качестве нестандартного интерактивного метода обучения. Обучающий потенциал настольной игры видится в том, что при грамотном использовании, соответствующая методика способна креативно визуализировать любой экономический процесс, объект, понятия и ситуации. Тем более, что атрибутика и приемы настольных игр способны создать в аудитории «законченный визуальный образ происходящего, обозначить игру во времени, пространстве и по кругу лиц».[40, с. 102] Поэтому атрибутика и традиции настольных игр являются оптимальным решением, когда в дидактическую игру необходимо ввести события и обстоятельства, либо воспроизвести поведение каких-либо субъектов – при минимальных затратах времени занятия.

Кроме того, настольные игры:

- предусматривая решение различных когнитивных задач, способствуют развитию метакогнитивных умений (пространственных, логических, знаково-символических и др.);
- оптимальное решение конкретных игровых задач, предполагает построение плана игровых действий каждым участником, выработку стратегий и их преобразование в процессе игрового взаимодействия, учета

позиции другого при разработке стратегии, навыки поиска выхода из неожиданных ситуаций.

- коллективная форма проведения требует овладения разными коммуникативными умениями (сотрудничество с другими, умение работать в группе, учет позиции другого, умение находить взаимопонимание и идти на компромиссы);

- соревновательная мотивация в ситуации выигрыша/проигрыша в ряде игр требует, с одной стороны, развития эмоциональной саморегуляции, а с другой – способствуют ее становлению.

Таким образом, создавая особую игровую среду, настольные экономические игры способствуют развитию у студентов социальных и профессиональных навыков, творческих возможностей, определенного стиля мышления и решения проблем. Кроме того, уникальность метода видится в том, что

- настольные игры объединяют живых людей «здесь и сейчас»;
- вовлекаясь в игровой процесс, любая материальная деталь настольной игры лучше закрепится в памяти студента, чем привычные стенды на стенах или слайды в презентациях, так как последние предполагают чаще всего пассивное восприятие и в большинстве своем игнорируются сознанием;

- так как окружение настольной игры входит с личностью игрока (обучающегося) в наиболее тесное соприкосновение, то его можно отнести к особому типу учебных раздаточных материалов, способствующих деятельному, активному, а не созерцательному обучению.

- интенсивный и напряженный темп настольной игры влияет на общую сосредоточенность студентов (у них не остается времени на то, чтобы отвлекаться), что положительно влияет на глубину и качество усвоения материала.

Кроме того, настольные игры могут стать «инструментом для воспитания человека, прививая ему определенный стиль мышления и

решения проблем»[40, с. 147]. Значимость преимуществ использования настольных игр в преподавании экономических дисциплин подкрепляется также низким уровнем затрат, доступностью и минимальными квалификационными требованиями. Настольные игры можно также рассматривать как наиболее упорядоченные и управляемые методы проведения учебных и практических занятий в средне-профессиональных учебных заведениях.

Итак, настольная игра как нестандартный интерактивный метод проведения занятия представляет собой «игровой метод активизации учебной деятельности студентов, основанный на определенном игровом алгоритме», [40, с. 148] который обеспечивает более глубокое усвоение студентами изучаемой дисциплины и формирование опыта, необходимого для будущей профессиональной деятельности. В него входят в том числе навыки вербального общения, способность быстро принимать решения и нести за них ответственность, достойно принимать победу и переживать поражение, накапливать опыт критической оценки, расширять свой кругозор в ходе игрового общения. Также настольные игры оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие обучающихся, психологический климат в студенческом коллективе. Кроме того, настольные игры развивают эмоциональный и социальный интеллект студентов, логику, память, сообразительность, целостное и зрительное восприятие, образное мышление, самостоятельность.

Таким образом, обучающий и воспитательный потенциал настольной игры как игрового интерактивного метода огромен в том числе и для преподавания дисциплин профессионального цикла.

2.2. Комплект и программа реализации настольных игр экономической направленности в процессе изучения дисциплин профессионального цикла

Создание экономической настольной игры для средне-профессионального учебного заведения в данном случае имеет ряд особенностей.

Во-первых, данная игра будет включать в себя черты деловой командной игры, что связано с большим количеством игроков (количество студентов в группе варьируется от 10 до 20 человек).

Во-вторых, будет состоять из нескольких раундов с разным содержанием и формами взаимодействия в связках «участник-участник», «ведущий-участник».

В-третьих, она будет состоять из заданий и вопросов разного уровня сложности, а также разных по форме подачи и выполнения заданий (вопросы, творческие задания, задачи), что обеспечит не только динамичность и темп игры, но и постоянный интерес со стороны участников, переключение внимания, вовлечение всех участников в процесс игры, развитие разных уровней взаимодействия внутри команд.

Этапы разработки и внедрения занятия с использованием настольной игры «Об экономике - играя»:

1. Изучение учебного плана и методического обеспечения специальности «Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)».
2. Постановка целей и задач настольной игры.
3. Изучение и отбор пройденного материала по дисциплине «Основы экономики» для студентов 3 курса по специальности «Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)».
4. Определение формы настольной игры – командная интеллектуальная настольная игра.
5. Разработка содержания игры: количество раундов и формы реализации каждого раунда.

6. Разработка общих правил игры и условий прохождения каждого раунда, системы начисления очков за раунды.

7. Разработка содержания каждого раунда: изучение и подбор фактического материала для игры, подбор вариантов творческих заданий и задач.

8. Разработка и создание инвентаря для игры: карточки заданий, вопросов, карточки предприятий и пр.

9. Разработка плана-конспекта интерактивного занятия с использованием настольной игры «Об экономике - играя».

10. Проведение игры «Об экономике - играя» со студентами 3 курса по специальности «Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)».

11. Оценка результатов проведенного занятия.

Результат разработки:

- комплект документов для организации и проведения практического интерактивного занятия по дисциплине «Основы экономики», форма проведения – интеллектуально-познавательная экономическая игра;
- проведение занятия-игры «Об экономике - играя» со студентами 3 курса по специальности «Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)».

Настольная карточная экономическая игра «Об экономике - играя».

Форма проведения – интеллектуально-познавательная экономическая карточная игра.

Цели:

Обучающая:

- расширение кругозора учащихся;
- формирование и закрепление знаний по темам, изученным в курсе «Основы экономики» за предыдущий курс.

Развивающая:

- развитие интереса к изучаемому предмету;

- способность четко и быстро мыслить, кратко и ясно выразить свою мысль;
- умение самостоятельно пополнять свои экономические знания.

Воспитательная:

- воспитание культуры общения, взаимного уважения;
- воспитание инициативности, самостоятельности, активности, настойчивости в достижении цели;
- воспитание навыков правильного взаимоотношения между членами группы (команды), основанных на взаимопомощи, поддержке;
- формирование образа экономически грамотного и активного человека.

Задачи:

1. Закрепление пройденного теоретического материала;
2. Развитие профессиональных умений через решение экономических ситуаций и задач;
3. Воспитание устойчивого интереса к изучаемому материалу, модулю, профессии в целом.

Описание и правила игры.

Аннотация: Настольная экономическая игра «Об экономике - играя» - новый, современный и увлекательный интерактивный формат изучения и закрепления знаний по экономике для студентов средне-профессиональных учебных заведений. Эта игра позволит повысить интерес студентов к выбранной профессии, позволит закрепить пройденный материал, будет способствовать развитию инициативности, самостоятельности, активности студентов.

Содержание данной игры вариативно и может меняться при необходимости проведения ее на разных курсах, общеэкономической или узкоспециализированной направленности.

Игра состоит из 4 раундов, каждый из которых в разных формах, проверяет знания студентов в указанной отрасли знаний. Задания основаны на достоверных исторических и научных фактах, известных и малоизвестных

широкой публике. Вопросы и задачи игры требуют не только знаний, эрудиции и умения мыслить логически, но и наличия хорошей интуиции, а также умения слаженно действовать в группе.

Количество игроков: Настольная экономическая игра «Об экономике - играя» - это командная игра, в которой могут принимать участие от 2 до 4 команд по 4-6 человек в каждой.

Дидактические материалы и оборудование: столы (один для ведущего, 2-4 для команд), поле результатов (Приложение 1, рис.1), фишки команд – по 2 на каждую команду(Приложение 2, рис.2), фишки ставок(1-4 балла – по 5 штук каждого номинала для каждой команды)(Приложение 2, рис.3), круг, расчерченный на 4 сектора для 4 раунда(Приложение 2, рис.4), раздаточный материал для команд (карточки: вопросы для разминки – 20 шт., карточки предприятий – 4 вида – 16 шт., задачи для 3 раунда – 8 шт., вопросы для 4 раунда – 28 шт.) (Приложение 2, рис.5), 2-4 звонка (Приложение 2, рис.7), 1 таймер, листы А4, ручки.

Продолжительность: 1 час 20 минут.

Цель игры: Каждая из команд в результате 4 раундов должна набрать максимально возможное количество очков за счет использования собственных знаний, выполняя задания. Команда, набравшая максимальное количество очков, объявляется победительницей.

Структура игры:

1. Вступительная часть. Организационный момент: формирование команд, выбор капитанов команд.
2. Основная часть игры
 - a. Разминка: блиц-вопросник
 - b. Создам свое предприятие. Карточка предприятия.
 - c. Мое предприятие: практические задачи
 - d. Блиц-казино
3. Заключительная часть. Подведение итогов.

Ход игры:

Организационный момент: Студенты делятся на команды по 4-6 человек. Выбираются капитаны команд. Ведущий объявляет цели, ход и правила игры.

Основная часть игры:

А. Разминка:

Оборудование: 2-4 звонка, карточки с вопросами, поле результатов, фишки команд.

Участвуют все команды. Ведущий зачитывает вопросы, участники команд нажимают на звонок, команда отреагировавшая быстрее отвечает. В случае правильного ответа команда получает 1 очко, если ответ неправильный – право ответа переходит к соперникам. Если они также отвечают неправильно, задается следующий вопрос. В случае правильного ответа фишка команды на поле результатов передвигается на одну клетку.

Б. Создай свое предприятие.

Оборудование: Карточки с формами предприятий, условиями их создания, ручки, листы бумаги, таймер, поле результатов, фишки команд.

Сначала капитаны команд подходят к столу Ведущего и выбирают из карточек перевернутых рубашками вверх, сначала – форму предприятия (ИП, ООО и пр. – по одной карточке), затем – направление деятельности (туризм, торговля и пр. – по 1 карточке), условия размещения и развития (спальный район, промзона, офисный центр и пр. - 3 карточки). Затем ведущим ставится таймер на 15 минут, в течение которых коллективно, каждой командой создается карточка предприятия (название, специфика деятельности, основные источники дохода и пр.). После завершения периода подготовки, каждая команда в течение 5 минут презентует свое предприятие, аргументируя выбор названия, специфики деятельности и пр. Лучшая презентация награждается 5 очками, остальные – 2 очками.

В. Мое предприятие – практические задачи.

Оборудование: Карточки с задачами, ручки, листы бумаги, таймер, поле результатов, фишки команд.

Сначала капитаны команд подходят к столу Ведущего и выбирают из карточек перевернутых рубашками вверх с задачами – каждый по 2 карточки. Затем ведущим ставится таймер на 10 минут, в течение которых решаются полученные задачи каждой командой. После завершения периода подготовки, каждая команда в течение 5 минут дает развернутый ответ на задачу. За решение каждой задачи командам начисляется по 5 очков.

Г. Интеллектуальное казино.

Оборудование: поле результатов, фишки команд, фишки ставок, таймер, небольшой круг, расчерченный на сектора: «Верно-неверно», «Один из трех», «Вопрос-ответ», «Дополнить высказывание». В каждом секторе – по 7 вопросов в соответствующей форме.

Участвуют сразу обе команды. Ведущий объясняет обеим командам правила раунда, временной регламент и систему начисления очков. Игровой круг располагается на столе ведущего. Сначала капитаны команд подходят к столу Ведущего и от лица команды делают ставку в размере от 1 до 4 очков на определенный сектор и номер вопроса, получив от ведущего соответствующий вопрос, возвращаются к командам. Ведущий дает каждой команде минуту на обсуждение. Ставится таймер на 1 минуту, по истечении которой капитаны дают ответ на свой вопрос. Если ответ – правильный, то ведущий передвигает фишку команды на поле результатов на соответствующее количество очков вперед. Если команда дает неправильный ответ, то ведущий соответственно передвигает фишку на поставленное количество очков назад. Когда все команды дали ответы, ведущий убирает фишки ставок к себе и предлагает сделать новую ставку. За отведенное время команды могут сделать от 5 до 7 ставок.

3. Заключительная часть. Подведение итогов. Команда, получившая наибольшее количество очков, получает некое поощрение (по договоренности с преподавателем данной дисциплины – отметку «отлично» или некие бонусы при сдаче зачета (экзамена)). Проигравшие команды также не остаются без поощрения (отметка «хорошо» или что-то иное).

Разработанная нами настольная интеллектуальная игра «Об экономике - играя» была проведена в Челябинском юридическом колледже для студентов 3 курса по специальности «Экономика и бухгалтер (по отраслям)» в рамках изучения дисциплины «Основы экономики».

2.3. Конспект учебного занятия по дисциплине «Основы экономики» с применением настольных игр экономической направленности для студентов 3 курса по специальности «Экономика и бухгалтер (по отраслям)» в рамках изучения дисциплины «Основы экономики».

Форма проведения – интеллектуально-познавательная экономическая карточная игра.

Название: «Об экономике - играя»

Цели:

Обучающая:

- расширение кругозора учащихся;
- формирование и закрепление знаний по темам, изученным в курсе «Основы экономики» за предыдущий курс.

Развивающая:

- развитие интереса к изучаемому предмету;
- способность четко и быстро мыслить, кратко и ясно выражать свою мысль;
- умение самостоятельно пополнять свои экономические знания.

Воспитательная:

- воспитание культуры общения, взаимного уважения;
- воспитание инициативности, самостоятельности, активности, настойчивости в достижении цели;

- воспитание навыков правильного взаимоотношения между членами группы (команды), основанных на взаимопомощи, поддержке;
- формирование образа экономически грамотного и активного человека.

Задачи:

1. Закрепление пройденного теоретического материала;
2. Развитие профессиональных умений через решение экономических ситуаций и задач;
3. Воспитание устойчивого интереса к изучаемому материалу, модулю, профессии в целом.

Дидактические материалы и оборудование: три стола (один для ведущего, два для команд) поле результатов, фишки команд (по 2 на каждую команду), фишки ставок (1-4 балла – по 5 штук каждого номинала для каждой команды), круг, расчерченный на 4 сектора для 4 раунда, раздаточный материал для команд (карточки: вопросы для разминки – 20 шт., карточки предприятий – 4 вида – 16 шт., задачи для 3 раунда – 8 шт., вопросы для 4 раунда – 28 шт.), 2 звонка, 2 таймера, листы А4, ручки.

Задача участников игры: задача каждой команды – заработать наибольшее количество баллов за счет использования собственных знаний, выполняя задания.

Структура игрового мероприятия.

1. Вступительная часть. Формирование команд. Выбор капитанов команд.
2. Основная часть игры
 - a. Разминка: блиц-вопросник
 - b. Создам свое предприятие. Карточка предприятия.
 - c. Мое предприятие: практические задачи
 - d. Блиц-казино
3. Заключительная часть. Подведение итогов.

Игровое время – 1.20 часов.

Ход занятия:

Организационный момент (5 мин.): Студенты делятся на команды по 4-6 человека. Выбираются капитаны команд. Команды рассаживаются за свои столы. На каждом столе лежат ручки, листы бумаги А4, звонок. Ведущий объявляет цели, ход и правила игры.

Основная часть игры (45 мин.):

А. Разминка (10 мин.):

Оборудование: 2 звонка, карточки с вопросами (20 шт.), поле результатов, фишки команд (4 шт – по 2 шт. каждого цвета).

Участвуют сразу обе команды. Ведущий зачитывает вопросы, участники команд нажимают на звонок, команда отреагировавшая быстрее отвечает. В случае правильного ответа команда получает 1 очко, если ответ неправильный – право ответа переходит к соперникам. Если они также отвечают неправильно, задается следующий вопрос. В случае правильного ответа фишка команды на поле результатов передвигается на одну клетку.

1. «Делить шкуру неубитого медведя» в бизнесе – это...? (Планирование.)

2. Лицо торговой точки – это...? (Витрина.)

3. Что представляет собой брутто без нетто? (Тару.)

4. Не только немецкий математик и знаменитый российский футболист, чемпион Олимпийских игр, но и чистый вес. (Нетто.Нетто Эуген и Нетто Игорь Александрович.)

5. Способ получить скидку – это...? (Торг.)

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

7. Скажите по-французски «барыш», «польза», если в театральном мире это театральное представление в честь одного из его участников? (Бенефис.)

8. Переведите на современный русский старинное русское слово «проторгаш». (Банкрот.)

9. Лицо, на основе специального контракта проверяющее финансово-хозяйственную деятельность компании? (Аудитор)

10. При каком императоре в 1841 году был создан Сбербанк России? (Николай I.)

11. У нас с вами – «заначка». А у государства Российского? (Стабилизационный.)

12. Французы называют этим словом весы, а русские бухгалтеры – годовой отчёт. (Баланс.)

13. Профессия человека, вынужденного каждый свой рабочий день писать только о том, что он кому-то верит, и что он кому-то должен? (Бухгалтер.«Дебет» – я верю, «кредит» – я должен.)

14. Назовите кружевной бухгалтерский термин. (Ажур. Такое ведение дел, при котором каждая операция регистрируется немедленно после её совершения.)

15. Где происходит «вечная битва» между «медведями» и «быками»? (На бирже.)

16. «Кока-кола» по отношению к «Пепси-кола» – это...? (Конкурент.)

17. Как называется определённое количество товара? (Партия)

18. Что присваивают каждому российскому налогоплательщику? (Индивидуальный номер)

19. Как в России называлась одна из старинных экономических профессии? (Ростовщик.)

20. Как называют человека, принимающего на себя обязательство перед кредитором за исполнение должником своего обязательства? (Поручитель.)

Б. Создай свое предприятие (25 мин.).

Оборудование: Карточки с формами предприятий (16 шт. – по 4 каждого вида), условиями их создания, ручки, листы бумаги, таймер, поле результатов, фишки команд (4 шт – по 2 шт. каждого цвета).

Сначала капитаны команд подходят к столу Ведущего и выбирают из карточек перевернутых рубашками вверх, сначала – форму предприятия (ИП, ООО и пр. – по одной карточке), затем – направление деятельности (туризм, торговля и пр. – по 1 карточке), условия размещения и развития (спальный район, промзона, офисный центр и пр. - 3 карточки). Затем ведущим ставится таймер на 15 минут, в течение которых коллективно, каждой командой создается карточка предприятия (название, специфика деятельности, основные источники дохода и пр.). После завершения периода подготовки, каждая команда в течение 5 минут презентует свое предприятие, аргументируя выбор названия, специфики деятельности и пр. Лучшая презентация награждается 5 очками, остальные – 2 очками.

В. Мое предприятие (20 мин) – практические задачи.

Оборудование: Карточки с задачами (8 шт.), ручки, листы бумаги, поле результатов, фишки команд(4 шт – по 2 шт. каждого цвета), таймер.

Сначала капитаны команд подходят к столу Ведущего и выбирают из карточек перевернутых рубашками вверх с задачами – каждый по 2 карточки. Затем ведущим ставится таймер на 10 минут, в течение которых решаются полученные задачи каждой командой. После завершения периода подготовки, каждая команда в течение 5 минут дает развернутый ответ на задачу. За решение каждой задачи командам причисляется по 5 очков.

Примеры задач:

Задача 1. Выручка предприятия в 2013 году составила 2 500 000 рублей. Предприятие получило прибыль 350 000 рублей.

1. Рассчитайте издержки предприятия за период.

Решение:

Прибыль рассчитывается как разница выручки и издержек.

Значит издержки предприятия = Выручка – Прибыль.

Общие издержки = 2500 000 – 350 000 = 2 150 000 (рублей).

Ответ: Издержки составили 2 1 50 000 рублей.

Задача 2. Общие издержки компании за декабрь 2013 года составили 950 т.р. Переменные затраты составили 250 т.р.

1. Рассчитайте величину постоянных затрат.

Решение:

Общие издержки состоят из постоянных и переменных затрат.

Поэтому постоянные издержки = общие издержки – переменные издержки = $950 - 250 = 700$ (т.р.).

Ответ: Постоянные затраты предприятия составили 700 т.р.

Задача 3. Выручка за данный месяц составила 4 500 000 рублей, средняя наценка на товары составила 22%. Затраты на покупку товаров для продажи: 3510 000 рублей, заработную плату за месяц составили 400 000 рублей, затраты на арендную плату и коммунальные услуги: 230 000 рублей.

1. Найдите прибыль продуктового магазина за месяц

2. Определите рентабельность продаж, сделайте обоснованный вывод о рентабельности продаж данного магазина.

Решение.

Наценка составила 22%. Значит прибыль предприятия за период будет равна 22% от 4 500 000 рублей, т.е. $0,22 * 4500\ 000 = 990\ 000$ рублей.

Однако если наценка добавляется к себестоимости товаров (как правило, определяемой исходя из прайслиста поставщиков), то предприятие еще из прибыли должно выплатить заработную плату, оплатить коммунальные услуги и погасить постоянные затраты (арендная плата). Поэтому прибыль уменьшится на данные затраты.

Реальная прибыль будет равна $990000 - 400000 - 230000 = 360\ 000$ рублей.

Чистая прибыль (за минусом налога на прибыль) = $360\ 000 - 0,2 * 360\ 000 = 288000$ рублей.

Итак, наценка составила 22%.

А рентабельность (прибыльность) продаж будет значительно ниже.

Найдем рентабельность продаж по валовой прибыли и по чистой прибыли.

Рентабельность продаж рассчитывается по формуле:

Формула рентабельности: Рентабельность продаж = Прибыль / Выручка.

Тогда рентабельность продаж по валовой прибыли = Валовая прибыль / Выручка = $360\,000 / 4\,500\,000 = 0,08$ или 8%.

Рентабельность продаж по чистой прибыли = Чистая прибыль / Выручка = $288\,000 / 4\,500\,000 = 0,064$ или 6,4%.

Выводы рентабельности продаж: Нормальным считается значение рентабельности, превышающее 15%. Поскольку рентабельность продаж предприятия по валовой прибыли составила 8%, а по чистой прибыли 6,4%, то магазин работает недостаточно эффективно. Следует повысить среднюю наценку на реализуемую продукцию.

Задача 4. Магазин посещают в среднем 500 клиентов в день. Средний чек 450 рублей.

1. Рассчитать средний чек магазина, чтобы ежемесячная выручка (за 30 дней) увеличилась на 20%.

2. Предложить методы увеличения среднего чека.

Решение:

Расчет выручки за месяц на данный момент.

Выручка (за месяц) = Средний чек * Число клиентов за месяц = $450 * 500 * 30 = 6\,750\,000$ (руб.)

Выручка должна увеличиться на 20%, т.е. должна стать равной:

$6\,750\,000 * 1,2 = 8\,100\,000$ (руб.).

Расчет среднего чека магазина.

Средний чек = Ежемесячная выручка / Число клиентов за месяц.

За месяц магазин посещает $450 * 30 = 13\,500$ (чел.).

Тогда средний чек = $8\,100\,000 / 13\,500 = 600$ (руб.)

Итак, средний чек должен возрасти с 450 руб. до 600 руб. Как этого добиться?

Методы увеличения среднего чека магазина:

1. Оптимизировать планировку в магазине, сопутствующие товары должны размещаться рядом с основными товарами (например, чипсы, орешки, сухарики, крабы будут пользоваться большей популярностью недалеко от прилавков с пивом или в прикассовой зоне).

2. Договориться с банком о размещении терминалов на кассах магазина (многие люди предпочитают совершать крупные покупки в кредит, используя кредитные карты). Кроме того, с кредитными средствами люди расстаются легче и быстрее, чем с наличными деньгами.

3. Можно разработать акции, предложить скидки на некоторые товары. Покупая товары по акциям, многие люди покупают заодно и сопутствующие товары или другие интересные товары не по аукционным ценам.

4. Следует позаботиться о наличии достаточного количества перевозных тележек и корзинок для продуктов. Так люди смогут приобретать больше товаров.

5. Другие методы продвижения.

Г. Интеллектуальное казино (30 мин.).

Оборудование: небольшой круг, расчерченный на сектора: «Верно-неверно», «Один из трех», «Вопрос-ответ», «Дополнить высказывание». В каждом секторе – по 7 вопросов в соответствующей форме (28 карточек), поле результатов, фишки команд (4 шт – по 2 шт. каждого цвета), фишки ставок (1-4 балла – по 5 штук каждого номинала для каждой команды).

Участвуют сразу обе команды. Ведущий объясняет обеим командам правила раунда, временной регламент и систему начисления очков. Игровой круг располагается на столе ведущего. Сначала капитаны команд подходят к столу Ведущего и от лица команды делают ставку в размере 1 или 2 очков на определенный сектор, получив от ведущего соответствующий вопрос, возвращаются к командам. Ведущий дает каждой команде вопрос и минуту на обсуждение. Ставится таймер на 1 минуту, по истечении которой капитаны дают ответы на вопрос. Если команда дает правильный ответ, то ведущий передвигает фишку команды на поле результатов на

соответствующее количество очков вперед. Если команда дает неправильный ответ, то ведущий соответственно передвигает фишку на поставленное количество очков назад. Когда все команды дали ответы, ведущий предлагает сделать новую ставку. За отведенное время команды могут сделать от 5 до 7 ставок.

Примеры вопросов для каждого сектора:

Сектор «Верно-Неверно»

1. В Советском Союзе ресурсы не были ограничены, так как любое предприятие могло заказать столько, сколько было необходимо по плану, и еще немного – на всякий случай. (Неверно)

2. Цена товара может быть выражена не только в денежных, но и в натуральных единицах. (Неверно)

3. Олигополия – это небольшое количество конкурирующих фирм. (Верно)

4. Сдвиг кривой предложения вправо означает, что производители предлагают большее количество товара при каждом уровне цен. (Верно)

5. Только капитал и труд являются теми факторами, которые следует учитывать при принятии решений. (Неверно)

6. Чем выше скорость оборота денег (при неизменных ценах), тем больше требуется их для обращения. (Неверно)

7. Если доходы покупателей возрастут, то потребление хлеба увеличится. (Неверно)

Сектор «Вопрос-ответ»

1. Какая экономическая система основана на частной собственности, свободе выбора и конкуренции, опирается на личные интересы и ограничивает роль правительства? (Рыночная)

2. Почему тарифы на телефонные переговоры ночью ниже, чем днем? (Чтобы снизить колебания спроса)

3. Поэт Николай Асеев писал:

«От скольких людей я завишу:

От тех, кто посеял зерно,

От тех, кто чинил мою крышу,

Кто вставил мне стекла в окно, кто шил и кроил мне одежду...»

Какое экономическое явление здесь охарактеризовано?

(Специализация)

4. Сочинения какого экономиста читал герой романа А.С. Пушкина «Евгений Онегин»? Чем известен этот экономист? (А. Смит, родоначальник классической политической экономии)

5. Афинский полководец Алкивиад считал, что «для ведения войны нужны они, потом они и, в-третьих, снова они». О чем идет речь? (Деньги)

6. Все, к чему прикасался легендарный царь Мидас, обращалось в золото. Царь умолял богов взять свой дар обратно. Какой закон иллюстрирует эта легенда? (Закон убывающей предельной полезности)

7. К. Маркс назвал это «самовозрастающая стоимость», т.е. такая стоимость, которая в результате эксплуатации наемного труда приносит прибавочную стоимость. Какому термину дано такое определение Марксом? (Капитал)

Сектор «Дополнить высказывание»

1. Что такое бизнес? Очень просто: это чужие... (Деньги) (А. Дюма)

2. ... - учреждение, где можно занять деньги, если есть средства убедить, что вы в них не нуждаетесь. (Банк) (М. Твен)

3. Кредиторы отличаются лучшей памятью, чем... (Должники) (Б.Франклин)

4. Человек серьезно делает что-нибудь только тогда, когда он делает для... (Себя) (А. Герцен)

5. Ничто так не деморализует, как скромный, но постоянный... (Доход) (Э. Уилсон)

6. Экономика зависит от экономистов в той же степени, в какой погода зависит от... (Метеорологов) (А. Кивинов)

7. Л.Толстой сказал о ней: «Банкиры, торговцы, фабриканты, землевладельцы трудятся, хитрят, мучаются и мучают из-за...; чиновники, ремесленники, землевладельцы бьются, обманывают, угнетают, страдают из-за...; судьи, полиция охраняет... Это - корень всего зла». О чем говорил Толстой? (Собственность)

Сектор «Один из трех».

1. Если два товара взаимозаменяемы, то рост цены на первый товар вызовет:

- А) падение спроса на второй товар;
- Б) рост спроса на второй товар;
- В) снижение цены на второй товар.

2. Если экономическое обобщение основывается на частных фактах, то такой метод называется:

- А) индукция;
- Б) дедукция;
- В) анализ.

3. Укажите утверждение, которое можно подтвердить при помощи научного метода:

- А) у природы нет плохой погоды;
- Б) экономисты впечатлительнее математиков на 10%;
- В) около 58% российских граждан верят в существование домовых.

4. Макроэкономика изучает нижеперечисленные вопросы, за исключением:

- А) механизма инфляции;
- Б) ценных бумаг Газпрома и Сбербанка;
- В) роста совокупного производства в России.

5. Вполне вероятно, что причиной падения цены на продукт является:

- А) падение цены на ресурсы;
- Б) рост потребительских доходов;
- В) падение цены на взаимодополняющий товар.

6. Приведенный здесь список: «колесо, стремя, ветряная мельница», может означать:

- А) виды денег;
- Б) изобретения, позволившие изменить способ ведения хозяйства;
- В) различные виды факторов производства.

7. Какой рынок скорее всего станет монополистическим:

- А) рынок зерна;
- Б) рынок шоколадных изделий;
- В) бензоколонка в сельской местности.

3. Заключительная часть. Подведение итогов. Команда получившая наибольшее количество очков, получает некое поощрение (по договоренности с преподавателем данной дисциплины – отметку «отлично» или некие бонусы при сдаче зачета (экзамена)). Проигравшие команды также не остаются без поощрения (отметка «хорошо» или что-то иное).

Выводы по второй главе

Обучающий и воспитательный потенциал настольной игры как игрового интерактивного метода огромен в том числе и для преподавания дисциплин профессионального цикла. Это показала и разработанная нами настольная интеллектуальная игра с элементами деловой игры. При реализации ее в рамках интерактивного занятия для студентов 3 курса специальности «Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)» прекрасно зарекомендовала себя.

Во-первых, вызвала живейший интерес студентов.

Во-вторых, показала достаточно хороший уровень не только специальных знаний студентов, но и общеинтеллектуального развития.

В-третьих, ряд студентов, со слов преподавателя и классного руководителя, приобретая в игре большую свободу действий отлично показали себя.

В-четвертых, игра соединила в команды студентов вне зависимости от их социального положения, личных предпочтений, заставила работать над общими задачами, тем самым усиливая личностные связи в студенческом коллективе.

В-пятых, игровая форма позволила в той или иной форме всем участникам принимать самое активное участие в познавательной деятельности, осмыслении материала поиске решений, самостоятельно применять полученные знания. Действительно на данном занятии фактически вся группа (11 человек) принимала активнейшее участие в процессе игры.

Таким образом, использование подобных форм в процессе преподавания экономических дисциплин, позволят студентам не только лучше усваивать учебный материал, но и менять психологический климат в группе, в отношениях между студентами и преподавателями, что несомненно положительно скажется на успеваемости студентов.

Кроме того, несомненным плюсом игры является тот факт, что при сохранении общей структуры и основного инвентаря, данная игра при изменении содержания (вопросов, задач, творческих заданий) может применяться для других курсов специальности, более узких профильных дисциплин.

Заключение

Подводя итоги проведенного исследования и практической работы, согласно поставленной цели и сформулированным задачам можно сделать ряд выводов.

Во-первых, в силу того, что экономические дисциплины в образовательном процессе носят прикладной характер и нацелены на развитие так называемого «экономического мышления» определяет их теснейшую связь с практикой, а точнее с современной экономической жизнью страны и мира в целом. В связи с этим в преподавании экономических дисциплин на сегодняшний момент как нельзя более актуально активное и целенаправленное использование интерактивных методик обучения. Так как, активный характер последних, а также диалог, лежащий в их основе позволяют, не только снабдить обучающихся и предметными знаниями, умениями и навыками, но и обогатить их значимыми для будущей специальности качествами личности. Кроме того, они имеют не формальный, а творческий характер, то есть информация в их рамках используется в качестве средства для освоения действий и операций профессиональной деятельности. Поэтому, несомненно, способствуют лучшему и более глубокому усвоению содержания экономических дисциплин, а также позволяют более эффективно применять полученные знания на практике и даже более того, направляют будущих студентов на самостоятельный поиск знаний, что повышает их профпригодность и мобильность в современной экономической ситуации.

В рамках решения второй задачи необходимо отметить, что одной из эффективнейших интерактивных форм обучения, а также деятельности самого педагога сегодня, несомненно, является проектирование.

Педагогическое проектирование сегодня значимо в силу того, что в современных условиях постоянно меняющихся информационных потоков, перенасыщенности информацией оно является прекрасным инструментом оптимизации педагогических знаний и опыта. Кроме того, проектирование,

несомненно, является высшим уровнем педагогической деятельности, проявляющимся в творчестве учителя. А, кроме того, педагогическое проектирование имеет высокую ценность как инструмент обучения четкой планированию и организации работы, научных изысканий.

Как форма обучения проектирование является творческим процессом, который, однако, поддается контролю педагога и имеет конкретные временные рамки, что позволяет спланировать педагогический процесс и при этом внести в него творческую составляющую. Кроме того, проект для профессиональных дисциплин – «золотое дно», так как имеет непосредственную связь с практикой, подразумевает самостоятельную работу всех студентов и более глубокое понимание материала. Это связано с тем, что проектирование является способом освоения и преобразования действительности, отличающийся необходимостью действовать в условиях неполноты информации, выбора альтернативных средств системного рассмотрения объектов и процессов.

Одной из распространенных сегодня интерактивных форм обучения в профессиональных образовательных учреждениях является игра, в том числе настольная игра, в силу того, что признана как эффективным методом не только подачи материала, но и его более глубокого и точного усвоения и закрепления.

В рамках задачи разработки методики создания экономической игры было определено, что в силу специфики и многоаспектности самих экономических дисциплин процесс проектирования настольной экономической игры является сложным, многоаспектным процессом, имеющим свою специфику и возможности. Он включает в себя восемь этапов.

1. Определение цели и задач, а также подготовка письменной инструкции, спецификации игры т. е. специфического набора требований, ограничений, предполагаемого результата игры.

2. Подробное описание игровой терминологии.

3. Игровое моделирование – выбор компонентов, составляющих основу, проблему игры.

4. Планирование включения системных компонентов в игру.

5. Суммирование содержания каждого элемента игры

6. Выбор игровых механизмов.

7. Конструирование игры и ее апробация.

8. Оценка игры.

Разработанная в результате настольная интеллектуальная игра с элементами деловой игры при реализации ее в рамках интерактивного занятия прекрасно зарекомендовала себя.

Во-первых, вызвала живейший интерес студентов.

Во-вторых, показала достаточно хороший уровень не только специальных знаний студентов, но и общеинтеллектуального развития.

В-третьих, ряд студентов, со слов преподавателя и классного руководителя, приобретая в игре большую свободу действий, отлично показали себя.

В-четвертых, игра соединила в команды студентов вне зависимости от их социального положения, личных предпочтений, заставила работать над общими задачами, тем самым усиливая личностные связи в студенческом коллективе.

В-пятых, игровая форма позволила в той или иной форме всем участникам принимать самое активное участие в познавательной деятельности, осмыслении материала поиске решений, самостоятельно применять полученные знания. Действительно на данном занятии фактически вся группа (11 человек) принимала активнейшее участие в процессе игры.

Кроме того, несомненным плюсом игры является тот факт, что при сохранении общей структуры и основного инвентаря, данная игра при изменении содержания (вопросов, задач, творческих заданий)

может применяться для других курсов специальности, более узких профильных дисциплин.

По результатам проведения игры можно сказать, что возможен пересмотр содержания задач (3 раунд), подбор более сложных по уровню задач. Во-вторых, возможно уточнение временного регламента 2 и 4 раунда.

Проведение разработанной нами игры показало, что использование подобных форм в процессе преподавания экономических дисциплин, позволят студентам не только лучше усваивать учебный материал, но и менять психологический климат в группе, в отношениях между студентами и преподавателями, что несомненно положительно скажется на успеваемости студентов.

В связи с этим разработка настольных профильных игр для преподавания экономических дисциплин является, несомненно, эффективным средством образования и практического обучения студентов средне-профессионального образовательного учреждения.

Глоссарий

Методика в общем понимании представляет собой фиксированную совокупность приемов, методов практической деятельности, приводящей к заранее определенному результату.

Общая методика - программа общей организации педагогического процесса как взаимодействия педагогов и учащихся в определенных условиях и позволяет «просмотреть» весь педагогический процесс в целом.

Педагогическое проектирование - это совокупность практических умений, необходимых для организации творческой деятельности педагога.

Первоначальный опыт – это лично сформированная практика, в которой используются общепрофессиональное и профессиональное знания.

Проект - имеет несколько весьма близких по смыслу значений.

1. совокупность документов (расчетов, чертежей и др.), необходимых для создания какого-либо продукта (изделия, интеллектуального продукта – книги, мероприятия и пр.).

2. предварительный текст какого-либо документа.

3. какой-либо замысел или план.

Проектирование - процесс разработки и создания проекта (прототипа, прообраза, предполагаемого или возможного объекта или состояния).

Профессиональное образование - процесс овладения совокупностью знаний, умений и навыков, позволяющих решить профессиональные задачи в определенной области деятельности на соответствующей основе сформированных компетенций с учетом личностного потенциала каждого обучающегося.

Среднее профессиональное образование (СПО) – «качественно определенный уровень системы профессионального образования, занимающий значительное место в удовлетворении образовательных потребностей личности и общества

Экономическое мышление – не просто багаж экономических знаний, а способность их усвоить, использовать в практической жизни, иначе говоря, это – формирование модели экономического поведения.

Список литературы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 13.07.2015) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 24.07.2015)
2. Приказ Минобрнауки России от 28.07.2014 N 832 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 38.02.01 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)" (Зарегистрировано в Минюсте России 19.08.2014 N 33638)
3. Основная образовательная профессиональная программа подготовки специалистов среднего звена по специальности 38.02.01 «Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям)» квалификации «Бухгалтер» - URL: <http://www.chuc.ru/upload/iblock/104/104accdeb1a734ed08d7c4fbc848ce49.pdf>
4. Ажикип Г.И. Самостоятельная работа учащихся профтехучилищ в процессе производственного обучения. Профпедагогика. / Г.И. Ажикип. М.: «Высшая школа», 1976. - 160 с.
5. Беляева А.М. Дидактические принципы профессиональной подготовки в профтехучилищах. / А.М. Беляева. М.: Высш. шк., 1991. - 208 с.
6. Батышев, С.Я. Профессиональная педагогика / С.Я. Батышев. – М.:Профессиональное образование, 1997. – 512 с.
7. Борисов Е.Ф. Основы экономики. Практикум. Задачи, тесты, ситуации: Учебное пособие/ Е.Ф. Борисов. – М.: Высш. шк., 2001. – 368 с.
8. Варникова О.В. Формирование у студентов профессиональных умений: Методические материалы. Пенза, 1998.
9. Вербицкий А.А. Платонова Т.А. Формирование познавательной и профессиональной мотивации студентов. М.: НИИВШ, 1986. 40 с, (Обзор.информ./НИИВШ. Сер. Содержание, формы,и методы обучения в высш. и средн. спец. школе: Вып. 3).

10. Володарская, А.А. Формирование содержания профессионального образования в условиях введения ФГОС /Володарская, А.А. // Профессиональное образование. Столица. – 2011. – №7. – С. 32 – 33.
11. Громова Д. А. Настольные игры как современный инструмент работы психолога в сопровождении подростков [Текст] // Современная психология: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Казань, октябрь 2016 г.). — Казань: Бук, 2016. — С. 16-19. — URL <https://moluch.ru/conf/psy/archive/236/11111/> (дата обращения: 27.11.2017).
12. Гурин Ю.В. Урок + игра. Современные игровые технологии для школьников. СПб.: Речь; М.: Сфера, 2010. — 158с.
13. Гусева Н.В., Шевченко Н.Ю. Деловая игра «Бухгалтерский учет», как имитационный метод активного обучения специалистов экономического профиля//Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований.- 2014. - №11-4. – С. 644-648. – Пенза: Издательский Дом «Академия Естествознания», 2014.
14. Иванова Ж.Б. Комплексный подход обучения и воспитания как гарантия подготовки высококвалифицированных кадров // Инновации в образовании. Издательство СГА (Москва). 2015. №5. С. 131-139.
15. Иванов И. С., Иванова Ж. Б., Кусков А. С. Настольные игры как нестандартный интерактивный метод обучения бакалавров юриспруденции // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 9. – С. 44–51. – URL: <http://e-koncept.ru/2017/870008.htm>.
16. Игра: мыслители прошлого и настоящего о ее природе и педагогическом потенциалеб Хрестоматия /Авт.-сост. Е.А. Репринцева. — М.: Издательство московского психолого-социального института; Воронеж: Изд-во НПО «МОДЭК», 2013. — 600с.
17. Игровое проектирование: методы. - URL:<http://igra.effective-it.ru/page5.htm>

18. Игры - обучение, тренинг, досуг.../ Под ред. В.В.Петрусинского// Книга 5. Педагогические игры - М.: ГЦ ЭНРОФ, 2014. — 136с.
19. Ильясов И.И. Проектирование курса обучения по учебной дисциплине. / И.И. Ильясов, Н.А. Галатенко. М., 2017.
20. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / РожеКайуа; Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. — М.:ОГИ, 2011.— 504 с.
21. Казначевская Г.Б. Экономическая теория: учебник для колледжей/ Г.Б. Казначевская. – Изд. 3-е, доп и перераб. –Ростов н/Д: Феникс, 2013.– 346 с.
22. Калашникова Е. Ю., Коновалова И. А., Ловянникова В. В. Методика преподавания экономических дисциплин в современных условиях модификации // Молодой ученый. — 2013. — №12. — С. 901-903. — URL <https://moluch.ru/archive/59/8415/> (дата обращения: 25.12.2017).
23. Кальней В.А. Основы методики трудового и профессионального обучения. / В.А Кальней, В.С. Капралова, В.А. Поляков - М.: Просвещение, 2016. - 191 с.
24. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. – М. Просвещение, 1989. - 256 с.
25. Кожухова В.К. Образовательное и воспитательное значение подвижных игр //Сборники конференций НИЦ "Социосфера". 2012. № 14. С. 143-145.
26. Козленко Н.Н. Деловые игры в принятии управленческих решений: Учеб. Пособие. М.: Изд-во МГОУ, 2015.
27. Краевский В. В. Основы обучения. Дидактика и методика : учеб.пособие для студ. высш. учеб. заведений / В. В. Краевский, А. В. Хуторской. — М.: Издательский центр «Академия», 2017. — 352 с.
28. Кукушин В.С. Теория и методика обучения / В.С. Кукушин.— Ростов н/Д. : Феникс, 2015. — 474, [1] с. — (Высшееобразование).

- 29.Куликова, И.В. Игра как способ освоения мира человеком Текст.: дис. канд. философ, наук: /Куликова И.В. М., 2016. — 155с.
- 30.Марков А.П., Бирженюк Г.М. Основы социокультурного проектирования. Учебное пособие. - СПб.: Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов, 1997 - URL:<https://studfiles.net/preview/2973607/page:26/>
- 31.Мендыбаева М. М., Дюсембаева Т. К. Педагогическое проектирование: сущность, этапы, формы [Текст] // Инновационные педагогические технологии: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Казань, октябрь 2016 г.). — Казань: Бук, 2016. — С. 89-91. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/207/11151/> (дата обращения: 28.11.2017).
- 32.Мизинова О. Ю. Особенности методики преподавания экономических дисциплин в современных условиях URL: <http://открытыйурок.рф/статьи/556526/>
- 33.Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 15.12.2017).
- 34.Морева Н.А. Педагогика среднего профессионального образования. / Н.А. Морева. М., 1999. - 136 с.
- 35.Нелунова Е. Д. Применение настольных ролевых игр в обучении второго иностранного языка / Е. Д. Нелунова, К. И. Ковлеков. // Новая наука: От идеи к результату, 2015. – № 2. – С. 25-29.
- 36.Никитина Н.Н. Основы профессионально-педагогической деятельности. / Н.Н. Никитина, О.М. Железнякова, М.А. Петухов. М.: Мастерство, 2015 - 288 с.
- 37.Новая философская энциклопедия. Под ред. В. С. Стёпина. – М.: Мысль.. 2014. – 487 с.

- 38.Новиков А.М. Методология игровой деятельности. — М.: Издательство «Эгвес», 2014. — 48 с.
- 39.Общая и профессиональная педагогика: Учеб. пособие / Авт.-сост.: Г.Д. Бухарова, Л.Н. Мазаева, М.В. Полякова. – Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф.-пед. ун-та, 2003. – 297 с.
40. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: уч. Пособие для студ. высш. учеб.заведений. /А.П. Панфилова; под общ.редакцией В.А. Сластенина, И.А. Колесниковой.- М.: Издательский центр «Академия», 2014, 368 с.
- 41.Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение./ А.П. Панфилова. – М. - Издательский центр «Академия», 2015, 278 с.
- 42.Педагогика. / Учебник, Сластенин В.А., Исаев И.Ф., Шиянов Е.Н., 2007.
- 43.Полесюк Р. С., Об эффективности использования игры при обучении иностранному языку // Вестник КемГУ. 2012. №4. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/ob-effektivnosti-ispolzovaniya-igr-pri-obuchenii-inostrannomu-yazyku> (дата обращения: 08.01.2018).
- 44.Репринцева Е.А. Эволюция современной игровой культуры молодежи // Общество. Среда. Развитие (TerraHumana). 2014. №1. — С.49-70.
- 45.Романова Т.Ю. Потенциал современных настольных игр в школе – URL: <http://slovo.mosmetod.ru/component/k2/item/731-romanova-t-yu-potentsial-sovremennykh-nastolnykh-igr-v-shkole>
- 46.Сластенин В.А. и др. Педагогика: Учеб.пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред. В.А. Сластенина. - М.: Издательский центр "Академия", 2002. - 576 с.
- 47.Современные способы активизации обучения: Учеб.пособие для студ. высш. учеб. заведений / Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова; Под ред. Т.С.Паниной. — М.: Издательский центр «Академия», 2015. — 176 с.

48. Салмина Н. Г. Построение развивающих программ с использованием настольных игр // Н. Г. Салмина, И. Г. Тиханова, О. В. Черная. // Психологическая наука и образование, 2011. – № 2.
49. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. - М.: Народное образование, 2014.
50. Слагода В.Г. Основы экономической теории: учебник. – 2-е изд. – М.: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2014. – 272 с.
51. Топоровский, В.П. Системный подход к внедрению ФГОС профессионального образования в учреждениях СПО // Образование: ресурсы развития. Вестник ЛОИРО. Санкт-Петербург: Ленинградский областной институт развития образования. – 2014. – № 1. – С. 25–29
52. Трубицына Екатерина Алексеевна, Трубицын Александр Романович Использование механизма экономических и стратегических игр в процессе обучения // Вестник Саратовского государственного социально-экономического университета. 2014. №4 (53). URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-mehanizma-ekonomicheskikh-i-strategicheskikh-igr-v-protssesse-obucheniya> (дата обращения: 08.01.2018).
53. Урунбасарова Э. А. Учебно-методический комплекс дисциплины «Педагогика» . – Астана, 2013. - URL: <https://lektsii.org/15-45462.html>
54. Хвесеня, Н. П.. Методика преподавания экономических дисциплин: учебно-методический комплекс / Н. П. Хвесеня, М. В. Сакович. - Минск : БГУ, 2015. - 116 с.
55. Шмаков С.А. Её величество — игра. Забавы, потехи, розыгрыши для детей, родителей, воспитателей. — М.: Магистр. 1992. — 160с.
56. Шуть Н.Н. Волшебные ключи игромастера. – СПб.: Образовательные проекты, 2012.
57. Энциклопедия профессионального образования. В 3-х томах / под ред. С. Я. Батышева – М.:РАО; Ассоциация «Профессиональное образование», 2017. – 1320 с.

58.Этапы проектирования игрыURL:https://studopedia.ru/11_84327_etapi-proektirovaniya-igri.html

59.Яковлева Н.О. Педагогическое проектирование: Учебно-практическое пособие. – Челябинск: Изд-во Челяб. гос. пед. ун-та, 2012. – 124 с.