**РЕФЕРАТ**

**З дисципліни: Методика викладання економіки**

**На тему «Ділова гра з прикладом»**

**2009 р.**

**ВСТУП**

Освіта – розвиток людини в процесі цілеспрямованої діяльності суспільства. В більш ширшому значенні освіта – це процес і результат засвоєння учнями систематизованих знань, набуття умінь і навичок, формування на їх основі наукового світогляду,моральних та інших рис особистості, розвиток творчих сил і здібностей.

Навчання – це цілеспрямована взаємодія учня і вчителя, в процесі якої засвоюються знання, формуються звички.

Кожен педагог часом відчуває сумніви щодо вибору стратегії педагогічної діяльності, коливаючись між інформаційним (традиційним) і активним (проблемним) методами навчання. За традиційною меодикою процес навчання ведеться у формі монологу або діалогу: пояснює — учень слухає чи вчитель опитує — учні відповідають.

У поняття активних методик навчання входять рольові, управлінські та навчальні ігри, соціально-психологічні, педагогічні й інші тренінги, комп'ютерні ігри — все те, що забезпечує максимальну спільну активність викладача і учнів — педагогіку співпраці.

І одними із найважливіших і найпроблематичніших є методики використання ігрових ситуацій у навчанні економіці для того, щоб діти з самого раннього віку змогли шляхом ігрового представлення входити у складний світ «дорослих» економічних відносин.

Ця проблема дуже актуальна для всіх вчителів та викладачів з економіки і тому у даній роботі буде розглянуте питання щодо впровадження активних методів навчання, а саме методу ділова гра, в систему навчання, та їх використання у навчанні з економіки; суть ігрових методів, що використовуються у навчанні та наведені приклади ігор, що використовуються у навчанні економічним дисциплінам.

1. **Дослідження методу «Ділова гра»**

Одним з видів активних методів навчання, які можливо використовувати на уроках економіки є ділова гра.

Ділова гра – це метод імітації ситуацій, що моделюють професійну або іншу діяльність шляхом гри, за заданими правилами.

До ділових ігор не можна відносити всі нові приймання, що з'являються, і методи навчання й будь-яку навчальну гру, як це іноді робиться, як у педагогічній практиці, так і в окремих виступах у пресі. Тому такі форми проведення уроків, як урок-концерт, урок-іспит і урок- змагання, урок- вікторина, імітація пізнавально-розважальних телепередач на уроках, не належать не тільки до ділової гри, але й до технології активного навчання. Ці методи й приймання активізації пізнавальної діяльності учнів, пожвавлення навчального процесу за допомогою всіляких ігрових ситуацій не відповідають тим особливостям і умовам організації, які визначають технологію активного навчання. У вікторині, змаганні учень може брати участь, може й не ухвалювати, але залишиться пасивним учасником- глядачем. Спроби змусити його приведуть до втрати ігрового моменту й позитивної настроєності на діяльність. У технології активного навчання «змушена активність» учасників обумовлена умовами й правилами, при яких учень або бере активну участь, напружено думає, або взагалі вибуває із процесу.

Правила ділової гри визначаються обраною діяльністю. Одним з її варіантів є рольові ігри. Коли діти відіграють в «дочки-матері», вони точно імітують усі вхідні в гру ролі й не можуть від них відступати: так тата роблять, дітям так поводитися не можна, мама повинна... і т.ін. Можливе використання ділової гри й в навчальному процесі. Наприклад, виходячи із сучасних ринкових умов життя, на заняттях з світової економіки можна провести ділову гру «Інтеграційні процеси у світовій економіці», у якій у процесі програвання ситуацій краще розуміється й освоюється складна для завчання термінологія, що вона позначає, сам характер інтеграційних процесів та діяльность інтеграційних об’єднань, їх місце й значення в ринкових відносинах. Така гра може бути організована й на етапі первинного закріплення матеріалу, і як узагальнення, і як певна форма контролю. У цьому випадку мова йде про самий стандартний варіант ділової гри. Такі варіанти, як організаційно-ділові й організаційно-розумові ігри й аналогічні їм, вимагають дуже серйозної спеціальної підготовки їх організаторів.

Дослідники встановили, що при подачі матеріалу в такій формі засвоюється близько 90% інформації. Активність учнів проявляється яскраво, носить тривалий характер й «змушує» їх бути активними.

Педагогічна суть ділової гри на тему «Інтеграційні процеси у світовій економіці» - активізувати мислення учнів, підвищити самостійність, внести дух творчості в навчанні, наблизити їх, підготувати до практичної діяльності. Головним питанням у проблемному навчанні виступає «чому», а в діловій грі - «що було б, якби...».

Ділова гра відрізняється від ігор-розваг тим, що у неї є «післядія». Коли учнями допущені прорахунки, вони починають розмірковувати над тим, «що я не зміг», «чого не розумію». Надзадачею гри є саме досягнення ефекту саморозвитку, самоосвіти, саморегуляції.

Даний метод розкриває особистісний потенціал учня: кожен учасник може продіагностувати свої можливості поодинці, а також й у спільній діяльності з іншими учасниками.

У процесі підготовки й проведення ділової гри, кожен учасник повинен мати можливість для самоствердження й саморозвитку. Викладач повинен допомогти учневі стати в грі тим, ким він хоче бути, показати йому самому його кращі якості, які могли б розкритися в ході спілкування.

Ділова гра - це контрольована система, тому що процедура гри готується, і коректується викладачем. Якщо гра проходить у планованому режимі, викладач може не втручатися в ігрові відносини, а тільки спостерігати й оцінювати ігрову діяльність учнів. Але якщо дії виходять за межі плану, зривають мети заняття, викладач може відкоригувати спрямованість гри і її емоційний настрой.

Управління діловою грою як психолого-дидактичною системою має в своїй основі ряд принципів, наприклад, принцип реалізуємості, який полягає в тому, що керівник гри - вчитель, підкреслюючи складність задачі, повинен запевнити учасників - учнів у їх можливостях досягнення цілі, або принцип управління емоційно-інтелектуальним фоном, згідно з яким педагог створює і підтримує емоційно-інтелектуальний фон на основі урахування особистих інтересів та різного рівня готовності учасників гри, або принцип мажорності,

який вимагає умов для зняття сором'язливості, скутості (умови везіння, жартівливі моменти) та ін. Наприклад, учні вибирають яку країну вони хочуть представляти на міжнародній арені; визначившись з країною, починається розгляд основних цілей інтеграційних об’єднань, вирішення основних питань до яких відносяться: створення сприятливого зовнішньополітичного середовища; рішення завдань торговельної політики; сприяння структурній перебудові економіки; підтримка молодих галузей національної промисловості і т. ін.

Ділова гра виконує навчаючі функції. Це форма знаково-контексного навчання, яка відтворює реальну ситуацію діяльності. Ці задачі створюють умови для зближення теорії з практикою, їх змикання у конкретних «виконавчих» задачах. Гра, як метод навчання, дозволяє ніби прожити конкретну ситуацію, вивчити її в безпосередній дії.

Весь процес організації ділової гри можна розділити приблизно на шість етапів:

I етап — розробка гри, складання сценарію (організація гри, написання плану, розстановка меблів у класі, за для створення конференц-зали).

II етап — організаційний: необхідно роз’яснити учасникам гри цілі та зміст, ознайомити їх із програмою та правилами, розподілити ролі, поставити конкретні задачі, призначити та вибрати експертів (журі), визначити регламент виступів. Ролі можна розподілити за бажанням;

III етап — розігрування ситуацій і пошук рішення всередині кожної групи. Робота у групі може проходити у вигляді «мозкового штурму», дискусії, тренінгу під керівництвом ігротехніка, обраного групою;

IV етап — міжгрупова дискусія: виступ учнів, захист ідей, проектів, взаємооцінки, «відкритий мікрофон»;

V етап — підбиття підсумків: аналізуються й узагальнюються результати (це роблять експерти), приймається загальне колективне рішення. При оцінці гри експерти (керівники) особливу увагу звертають на актуальність, реальність, економічність, оптимальність і оригінальність рішень;

VI етап досить складний: треба перенести досвід мислення діяльності із гри в реальне життя освітньої установи.

Для підготовки ділової гри можуть використатися всі дидактичні методи: пояснювально-ілюстративний (зображення карти світу, ілюстрація аналізу діяльності кожної країни,оголошення виконання бюджету за попередній рік), репродуктивний, частково-пошуковий, дослідницький. Так само слід дотриматися методичних вимог:

* гра повинна бути логічним завершенням і узагальненням знань з дисципліни «Економіка», розділу «Світова економіка» практичним доповненням вивчення дисципліни в цілому;
* максимальна наближеність до реальних професійних умов;
* створення атмосфери пошуку й невимушеності;
* ретельна підготовка учбово-методичної документації;
* чітко сформульовані завдання; умови й правила гри;
* виявлення можливих варіантів рішення зазначеної проблеми;
* наявність необхідного устаткування.

У використанні ділової гри можна відзначити позитивні й негативні моменти.

*Позитивне* в застосуванні ділові ігри: висока мотивація, емоційна насиченість процесу навчання; підготовка до професійної діяльності, формуються знання й уміння, учні вчаться застосовувати свої знання; після ігрове обговорення сприяє закріпленню знань.

*Негативним* є: висока трудомісткість до заняття для викладача, він повинен бути уважним і доброзичливим керівником протягом усього ходу гри; більша напруженість для викладача, зосередженість на безперервному творчому пошуку, володіння акторськими даними; неготовність учнів до роботи з використанням ділової гри; труднощі із заміною викладача, що проводив гру.

1. **Приклад проведення ділової гри на уроці економіки**

**І етап.**

По результатах жеребкування випало змагатися командам у таких парах: “Кібернетик” – “Професіонал” та “Спеціаліст” – “Менеджер” .

Конкурс №1. “Запитання – відповідь”. Для проведення цього конкурсу були використані такі питання:

Запитання та відповіді на конкурс №1 першого вибіркового туру:

1. Що таке economic та переклад цього слова на українську мову?
2. Як трактують американські вчені поняття economic ?
3. Як пов’язане поняття економіки з поняттям бізнесу?
4. Що таке бізнес в загальному розумінні слова? (**Відповідь**: ***Бізнес*** *-* це діяльність, спрямована на отримання прибутку шляхом-створення та реалізації певної продукції, робіт чи послуг. )
5. Чому поняття економіст та бізнесмен не тотожні?
6. Що таке підприємництво? (**Відповідь**: господарська діяльність підприємця, особливий творчий тип господарювання, якому притаманне новаторство та ризик у пошуку засобів досягнення мети)
7. Яка роль економіста у фірмі?
8. Хто такі молодші начальники? (**Відповідь**: Керівники низової ланки - молодші начальники - це організаційний рівень, що знаходиться безпосередньо над робітниками та іншими працівниками (не управлінцями), здійснюють контроль за виконанням виробничих завдань і забезпечують інформацією керівників вищих ланок. Вони відповідальні за використання виділених їм ресурсів, сировини та обладнання).
9. Хто такі керівники вищої ланки? (**Відповідь**: Керівники вищої ланки - як правило, один або кілька людей - відповідальні за прийняття найважливіших рішень для організації у цілому. Робота вищого керівника не має чіткого завершення).
10. Хто такий власник? (**Відповідь**: ***Власник*** *-* суб'єкт власності, утримувач і розпорядник об'єктів власності (окрема особа, колектив, асоціація, держава)).
11. Що таке господарська діяльність підприємця? (**Відповідь**: Це підприємництво).

Наведіть синонім слова економіст.

Виграли такі команди “Кібернетик” (рахунок 4:2) та “Спеціаліст” (рахунок 4:3).

**ІІ Етап.**

Конкурс №2. “Запитання – відповідь”. Для проведення цього конкурсу були використані такі питання:

Запитання та відповіді на конкурс №2 другого вибіркового туру:

1. Що таке макроекономіка? (**Відповідь**: ***Макроекономіка*** *-* розділ економіки, що вивчає крупномасштабні економічні явища, зокрема такі, як інфляція, безробіття, економічне зростання чи занепад).
2. Яка роль фірми у мікроекономічних відносинах? (**Відповідь**: Фірма – є одним з основних об’єктів мікроекономічних відносин).
3. “Хто робить гроші”? (**Відповідь**: Бізнесмен).
4. Що таке підприємницька структура? (**Відповідь**: ***Підприємницька структура*** – склад суб’єктів ринкових відносин, до яких зараховують лише ті організаційно-господарські одиниці, чия мета полягає в отриманні прибутку як кінцевого результату діяльності).
5. Що таке організаційно-господарська одиниця? (**Відповідь**: Фірма).
6. Хто такі керівники на адміністративному рівні? (**Відповідь**: Керівники на адміністративному рівні займаються управлінням і координацією всередині організації, вони узгоджують різноманітні форми діяльності і зусилля різних підрозділів організації).
7. Хто такі керівники на інституційному рівні? (**Відповідь**: Керівники на інституційному рівні займаються в основному виробленням довгострокових (перспективних) планів, формулюванням завдань, адаптацією організації до різних змін, управлінням відносинами між організацією і зовнішнім середовищем, а також суспільством, у якому існує і функціонує дана організація).
8. Які є чотири основні підходи до управління? (**Відповідь**: 1) підхід з позицій виділення різних шкіл в управлінні, 2) процесний підхід, 3) системний підхід, 4) ситуаційний підхід).
9. Що таке система? (**Відповідь**: ***Система*** *-* це деяка цілісність, що складається з взаємозалежних частин, кожна з яких робить свій внесок у характеристики цілого.).
10. Усі організації є системами. Існують відкриті та закриті системи. Коротко охарактеризуйте ці системи. (**Відповідь**: ***Закрита система***має визначені фіксовані межі, а її дії відносно незалежні від навколишнього середовища (наприклад, годинник). ***Відкрита система***характеризується взаємодією з зовнішнім середовищем. ).

Виграла команда “Кібернетик” за рахунком 6:5, що свідчить про упорну боротьбу між командами.

Студенти, що грали в командах “Кібернетик” та “Спеціаліст” отримали оцінки 5 та 4 відповідно. Студенти команд “Менеджер” та “Професіонал” отримали плюси за старання, але вони не виявили необхідного рівня знань і тому будуть змушені виконати по додатковому самостійному завданню.

Ведучій також отримав шляхом голосування студентів та оцінки вчителя 5 балів за проведення гри.

Таким чином, ділова економічна гра “Брейн–ринг” дала позитивні результати та виявила досягнення та недоліки у вивченні матеріалу навчальної програми.

**Офіційний запис протоколу про гру мав такий висновок:**

Всі учні добре підготувалися й підібрали цікаві питання. За підсумками гри переможцем є команда “Кібернетик”, друге місце зайняла команда “Спеціаліст”, третє – “Менеджер” та четверте “Професіонал”. Але необхідно звернути увагу на більш чіткі й ґрунтовні відповіді таким учням (перелік), учням (перелік) необхідно повторити матеріал даної теми”.

**Список використаних джерел**

1. Аксьонова О.В. Методика викладання економіки: Навч. Посібник/ Аксьонова О.В. – К.:КНЕУ,1998.
2. Бабанский Ю.К. Оптимизация процесса обучения: Общедидактический аспект. – М., 1977.
3. Бабанский Ю.К. Педагогика: навчальний посібник для студентів пед. інститутів – М.: Освіта, 1988.
4. Бабанский Ю.К. Выбор методов обучения в средней школе. – М.,1981.
5. Волкова Н.П. Педагогіка:навчальний посібник. – Київ, 2001.
6. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения. – М.:Интор,1996. – 517с.
7. Коджаспирова Г.М., Коджаспиров А.Ю. Словарь по педагогике. – М. – 2005. – 448.
8. Крупська Л.П. Моя економіка: Підручник для учнів 8-9 класів загальноосвітніх навчальних закладів з поглибленим вивченням економіки та для учнів 10 класів загальноосвітніх та гуманітарних пр./Крупська Л.П., Пархоменко І.М., Кириленко Л.М. – К.: АПН, 2001. – 320с.
9. Лернер И.Я. Дидактические основы методов обучения. – М., 1981.
10. Лук’яноваМ.И. Навчальна діяльність школярів: сутність і можливості формування. Методичні рекомендації для вчителів і шкільних психологів. / Лук’янова М.И., Калініна Н.В. – Ульяновск: ИПК ПРО, 1998.
11. Маршев В.И. Методы активного обучения управлению. / Маршев В.И., Лукаш Е.Н. – М.: МГУ, 1991. – 349с.
12. Мельничук В.Г., Ковальчук Г.О., Огнев'юк В.О. Економіка. Підручник для 10 класу середньої загальноосвітньої школи. – 2-ге вид.
13. Осадчук А.І. Сутність і види контролю перевірки знань учнів // Історія в школі. – 2001 №2 с. 2-7.
14. Петрова О.О., Долганова О.В., Шарохина Е.В.: Педагогика конспект лекции. – М.: ЭКСМО, 1999. - 192
15. Підкосистий П.И. Педагогіка. Навчальний посібник для студ. пед. вузів і пед.. коледжів – М.: Педагогічне суспільство Росії, 1998. – 640.
16. Побірченко Н.А. Критерії оцінювання навчальних досягнень учнів з економіки // Географія і Основи економіки у школі. / Побірченко Н.А., Пархоменко І.М. – 2001 №1 с.4-6.
17. Подласый И.П. Педагогика. Новый курс: Учебник для студ. пед. вузов: В ІІ к.н. – М.: Гуманий. Изд. Центр ВЛАДОС, 1999. – Кн.1: общие основы. Процес Обучения. – 576.
18. Радіонова І.Ф, Петрова І.Л., Кравченко І.С., Радченко В.В. Загальна економіка. Підручник для 10-11 класів середніх загальноосвітніх закладів. - А.П.Н., Київ, 2000.
19. Смолкин А.М. Методы активного обучения. – М.: Высшая школа, 1991. – 176.
20. Програми для загальноосвітніх навчальних закладів. Економіка 8-11 класи. – Київ, 1998.