

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»

Институт физики, технологии и экономики

Кафедра технологии и экономики

Игровые методы обучения школьников экономике

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой

дата

подпись

Исполнитель:
Сухорукова Екатерина Сергеевна
студентка группы Б- 41 Z

подпись

Руководитель ОПОП:
Глухих Павел Леонидович
к.э.н., доцент кафедры
технологии и экономики

подпись

Научный руководитель:
Чикова Ольга Анатольевна
Зав.кафедрой технологии и
экономики, д. ф.-м. н.

подпись

Екатеринбург 2016

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Глава 1. Теория и практика игровых методов обучения.....	5
1.1. История теории игр в образовательной сфере.....	5
1.2. Классификация игр и функции игры как средства обучения.....	10
1.3. Особенности обучающих игр для детей различных возрастов.....	17
Глава 2. Игровые методы в обучении экономике школьников.....	21
2.1. Деловые и ролевые игры на уроках экономики.....	21
2.2. Структура урока-игры по экономике и условия его проведения.....	28
Глава 3. Опытно-поисковая работа и анализ ее результатов.....	34
3.1. Условия проведения и содержание опытнo-поисковой работы.....	34
3.2. Методы педагогических измерений в опытнo-поисковой работе.....	42
3.3. Результаты опытнo-поисковой работы и их анализ.....	45
Заключение.....	49
Список литературы.....	51

Введение

Технология обучения экономическим дисциплинам использует совокупность разных взаимосвязанных средств, методов, форм обучения. Среди них особое место занимают игры, широко описанные в педагогической литературе, как мощная форма самовыражения, самоопределения, самопроверки. Многие выдающиеся педагоги проявляли интерес и обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения.

Игровые методы обучения на уроках экономики, успешно применяются. Особенность этих методов в том, что обучение тесно связано с анализом экономической жизни общества. Правильно отобранные методы преподавания позволяют наращивать знания и компетенции, расширять понятийный аппарат, выявлять новые принципы и технологии обучения.

Актуальность работы обусловлена появлением новых возможностей обучения с помощью игр и решением новых задач современной педагогики, связанных с необходимостью формирования образовательных компетенций. Поэтому рассмотрение вопросов связанных с данной тематикой носит как теоретическую, так и практическую значимость.

Цель исследования: доказать эффективность игровых методов обучения школьников экономике.

Объект исследования: процесс обучения школьников экономике.

Предмет исследования: игровые методы обучения школьников экономике.

Гипотеза исследования: игровые методы обучения школьников экономике способствуют активизации их познавательной деятельности.

Задачи исследования:

- 1) изучить теоретические аспекты и выявить природу ролевых игр как средства обучения;
- 2) исследовать проблемы использования игровых методов в формировании экономических компетенций;

3) разработать игровые методы обучения школьников экономике направленные на развитие их познавательного интереса, провести опытно-поисковую работу по их апробации.

В ходе работы были использованы следующие методы исследования:

- анализ психолого-педагогической и методической литературы по проблеме исследования;

- диагностирование с целью выявления уровней познавательных интересов учащихся на уроках экономики;

- наблюдение за деятельностью учащихся на уроках экономики с целью диагностирования;

- личный опыт.

Экспериментальная база исследования: учащиеся 6 класса МБОУ Гимназия №5, г. Екатеринбург, Ленинский район.

Практическая значимость: выявлены условия наиболее эффективного развития познавательных интересов учащихся на уроках экономики.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, 3 разделов, заключения, которые изложены на 54 листах машинописного текста. Работа включает 2 диаграммы, 2 таблицы. Список использованных источников насчитывает 40 наименований.

Глава 1. Теория и практика игровых методов обучения

1.1. История теории игр в образовательной сфере

Игра в качестве средства активного обучения детей и взрослых стала применяться уже давно. Образцом военных игр были шахматы. В 1780 г. «военные шахматы» начали использоваться на Западе в подготовке офицеров. Доска у таких шахмат имела рельеф, на ней было больше клеток, правила описывались математическими формулами. С 1798 г. игры проводились на карте, где фиксировалось передвижение военных отрядов.

Игры становились все более реальными и независимыми. Перед Второй мировой войной в Германии, США, Японии проводились военно-политические игры. Позднее стали разрабатываться игры, моделирующие перераспределение ресурсов в международных отношениях. Они были как бы возвращением к салонным играм и содержали такие элементы, как пространство (ячейка, лунка, магазин, доска), игровые предметы, правила манипулирования и распространения информации, начальная позиция, цель. По характеру они являлись чисто инструментальными, но позднее и они стали корректироваться с учетом человеческого фактора. Вводятся понятия «широта решений», зависящая от «силы власти», «удовлетворенности подданных» [3.1.]. Для оценки последствий альтернативных решений в таких играх применялся математический аппарат теории игр.

Салонные игры проводились еще в Древнем Китае. В Европе первые теории появились только в XVII веке. Первыми исследованиями игр в экономической литературе считаются статьи Курно (1838), Бертрана (1883) и Эджворта (1897), в которых рассматривались трудности производства и ценообразования в олигополии как специфические модели и значительно опередили свое время [1.15.].

Первым математическим результатом стала работа Э.Цермело (1912 г.) «О применении теории множеств к шахматной игре» [1.10.]. В ней автор доказал, что в каждой позиции шахматной партии один из игроков мо-

жет форсировано одержать победу или обеспечить себе ничью, выбирая правильные ответы на любой ход противники.

Хотя именно эта работа считается первой работой по теории игр, общепризнанным годом рождения теории игр стал 1944 год. Тогда вышла в свет монография Джона фон Неймана и Оскара Моргенштерна «Теория игр и экономическое поведение», которая заложила фундамент общей теории игр и обосновала возможность анализа огромного массива экономических вопросов с помощью теоретико-игровых моделей [1.14.].

В 1950 г. Джон Нэш, будущий Нобелевский лауреат по экономике в 1994 г. ввел понятие ситуации равновесия, названной впоследствии его именем как метода решений бескоалиционных (независимых) игр [1.19.]. Эта обстановка, что образовывается в следствие подбора абсолютно всеми игроками собственных стратегий, называется равновесной, если ни одному из игроков невыгодно изменять свою стратегию.

Первые деловые игры за рубежом были разработаны и проведены в 50-х гг. XX в. в США — преимущественно для обучения студентов-экономистов и будущих руководителей фирм. Первая игра, предназначенная для офицеров службы материально-технического обеспечения американского военно-воздушного флота, была разработана в 1955 г., и хотя она была военной, ее проблематика носила экономический характер, поскольку в игре имитировалось управление снабжением запасными частями военно-воздушных баз США, размещенных по всему миру.

Поиск новых форм обучения подтолкнул американских ученых к разработке управленческой игры с применением ЭВМ. Первый эксперимент с этой игрой был проведен в 1957 г. (в ней участвовало 20 президентов крупных фирм), впоследствии эта разработка послужила прототипом множества деловых игр. На сегодняшний день деловые игры приобрели огромное распространение во всем мире. Особенно активно они применяются в практике высшего образования, многочисленные вузы считаются новаторами в методике преподавания деловых игр. Сегодня насчитывается

уже несколько тысяч различных видов обучающих игр, издаются пособия, каталоги и справочники по деловым играм, проводятся регулярные школы и семинары, создана Международная ассоциация по имитационному моделированию и играм [1.8.].

Согласно мнению экспертов, метод деловых игр применительно к производственно-хозяйственной деятельности был впервые применен в России. Первые игры не были ориентированы на учебные цели. Изменение определения теории игр также имеет свою историю. Менялись и ее задачи. Общая проблематика этой теории: это теория рационального поведения людей с несовпадающими интересами [1.3.]. Сейчас теоретико-игровые методы применяются ко всему многообразию экономической проблематики. На микроуровне они моделируют поведение фирм на рынках факторов производства, с международной экономикой связаны модели конкуренции стран по поводу тарифов и торговой политики, а макроэкономика включает модели, в которых стратегическое взаимодействие рассматривается в контексте монетарной политики. Аппарат теории равновесия и теории игр послужил основой для создания современных теорий международной торговли, налогообложения, общественных благ, монетарной экономики, теории производственных организаций [1.15.].

Теория игр делится на две составные части: одна – это теория бескоалиционных (некооперативных) игр, а вторая – теория кооперативных (групповых) игр [2.1.]. Это базовое деление, хотя подчас оно достаточно расплывчато, основано на том, что в бескоалиционной теории основной единицей анализа является (рациональный) индивидуальный участник, который старается сделать максимально «хорошо» себе в соответствии с четко определенными правилами и возможностями. Если происходит так, что индивиды предпринимают действия, которые можно было бы расценить как «кооперацию» в обычном смысле этого слова, то это делается потому, что такое кооперативное поведение оказывается в интересах каждого из индивидов: каждый опасается «расплаты» в случае кооперации (как это

происходит, например, в повторяющихся играх).

В противоположность этому, в теории кооперативных игр основная единица анализа - это, как правило, группа участников, или коалиция; если игра определена, то частью этого определения является описание того, что каждая коалиция игроков может получить (чего она может достичь), без указания на то, как исходы или результаты будут влиять на конкурентную коалицию.

Однако это деление ни в коем случае не следует рассматривать как исключаящее: кооперативный и бескоалиционный подходы - это два взгляда на одну и ту же проблему [1.8.].

Бескоалиционная теория стратегически ориентирована. Она изучает то, что, как мы ожидаем, будут делать игроки в игре. Кооперативная теория, с другой стороны, изучает исходы, которые мы ожидаем. При кооперативном подходе мы смотрим непосредственно на пространство исходов, а не на то, каким образом они были достигнуты. Бескоалиционная теория - это своего рода микро-теория, она включает детальное описание того, что происходит.

В кооперативной теории нас интересует то, чего игроки могут достичь, то есть все потенциально возможные (допустимые) исходы. Тут берется в интерес все, что игроки могут получить, даже если у них нет соответствующих определенных побудительных мотивов.

Игроки могут вступать в коалицию и договариваться о совместных действиях, а значит, и относительно исходов; предполагается, что игроки должны соблюдать свои обязательства. Мы можем предполагать, что существует определенный механизм типа суда, который форсирует выполнение контрактов, так что должны быть рассмотрены все возможные исходы.

Идея противопоставления кооперативного и бескоалиционного относится к началу 50-х годов, однако к концу 60-х годов это противопоставление начало сглаживаться [1.14.]. И если бескоалиционный подход можно сравнивать с микро-теорией, то кооперативный (коалиционный) подход

изучает игры с «макро» точки зрения, фокусирующей на возможных исходах, которые можно получить при обязывающих соглашениях.

Понятия «теория использования игр» в педагогике и «теория игр» (в математике) – абсолютно разные. Теория игр – математический метод изучения оптимальных стратегий в играх. Под игрой понимается процесс, в котором участвуют две и более сторон, ведущих борьбу за реализацию собственных заинтересованностей. Каждая из сторон имеет свою цель и применяет определенную стратегию, которая может осуществить выигрыш или проигрыш – в зависимости от поведения других игроков. Теория игр помогает подобрать лучшие стратегии с учетом взглядов о других участниках, их ресурсах и их возможных действиях [1.17.].

Преподавание экономических дисциплин носит инновационный и интегрированный характер, последовательно закономерно логически объединяя лекционный материал, практические занятия, самостоятельную работу студентов и внеклассную работу.

Обучающая игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Понять и осознать природу игры, её поразительный воспитательный потенциал - значит понять природу счастливого детства, понять своего ребёнка, своих питомцев [1.13.].

1.2. Классификация игр и функции игры как средства обучения

Среди основных методов активного обучения выделяют имитационное моделирование [1.8.]. В нем широко представлены:

- деловые игры: военные, политические, производственные, исследовательские, учебные;
- аттестационные игры — для подбора и назначения кадров, для оценки уровня их квалификации;
- организационно-деятельностные игры — для решения региональных проблем; инновационные игры для решения задач, не имеющих аналогов в народном хозяйстве;
- рефлексивные игры — по снятию стрессов и формированию инновационного мышления.

Основные формы имитационных методов: метод анализа конкретных ситуаций (задача игроков – принятие решения в конкретной ситуации), ролевые игры (управление коллективом, умение взаимодействовать с другими людьми), имитационные игры, организационно-деятельностные игры (объединяются усилия разных людей), симуляционные деловые игры (тренинги).

Игра многофункциональна и универсальна. Остановимся на роли дидактических, познавательных, обучающих, развивающих функций игры.

Все игры без исключения познавательные. «Дидактические игры» - этот термин правомерен по отношению к играм, целенаправленно включаемых в раздел дидактики [2.5].

Имеется несколько групп игр, развивающих умственные способности, познавательную активность детей:

I группа – предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Через игрушки – предметы – дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п.

II группа – игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности.

Интеллектуальные игры типа «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?» и т.д. Данные – важная составная часть учебной, но, прежде всего, внеучебной работы познавательного характера.

Творческие сюжетно-ролевые игры в обучении – не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала.

Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом, она разводит то, что по «видимости едино», и сближает то, то в учении и в жизни сопротивляется сопоставлению и уравниванию. Научное предвидение, угадывание будущего можно объяснить «способностью игрового воображения представить в качестве систем целостности, которые, с точки зрения науки или здравого смысла системами не являются» [1.30].

Игры-путешествия носят характер географических, исторических, краеведческих, следопытских «экспедиций», совершаемых по книгам, картам, документам. Все они совершаются школьниками в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями: геолога, зоолога, экономиста, топографа и т.д. Ученики пишут дневники, пишут письма «с мест», скапливают разнообразный материал познавательного характера. В этих письменных документах деловое изложение материала сопровождается домыслом.

Характерная отличительная черта этих игр – активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, поскольку в них оно осуществляется во внешнем действии и непосредственно включается в действие. Стало быть, в результате игры у детей рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий.

Происходит сосуществование игровой, учебной и трудовой деятельности. Учащиеся много и упорно трудятся, изучая по теме книги, карты, справочники и т.д.

В современной науке разработано такое понимание сущности личности, согласно которому личностью является человек, обладающим определенным творческим потенциалом. Основой творчества, базой созидания чего-то нового является воображение [1.10.].

Воображение может быть творческим и воссоздающим. При чтении учебной и художественной литературы, при изучении исторических описаний постоянно оказывается необходимым воссоздавать при помощи воображения то, что отображено в этих книгах и рассказах.

Творческое воображение отличается от воссоздающего тем, предполагает самостоятельное создание новых образов, которые реализуются в оригинальных продуктах деятельности. Ценность человеческой личности во многом зависит от того, какие пути воображения преобладают в ее структуре. Воображение необходимо развивать. Творческие, сюжетно-ролевые игры познавательного характера не просто копируют окружающую жизнь, они являются проявлением свободной деятельности школьников, их свободной фантазией.

III группа игр, которая используется как средство развития познавательной активности детей – это игры с готовыми правилами, обычно и называемые дидактическими. Как правило, они требуют от школьника умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное – знать предмет. Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем наиболее умело скрыта дидактическая цель. Оперировать вложенными в игру знаниями школьник учится непреднамеренно, произвольно, играя.

IV группа игр – строительные, трудовые, технические, конструкторские. Эти игры отражают профессиональную деятельность взрослых. В этих играх учащиеся осваивают процесс созидания, они учатся

планировать свою работу, выбрать нужный необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач. Трудовая активность вызывает активность познавательную.

V группа игр, интеллектуальных игр – игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу. Основанные на ревновании, они путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, тренированности, дают подсказку на пути к самосовершенствованию, а значит, побуждают их познавательную активность.

Учитель, используя в своей работе все 5 видов игровой деятельности, имеет большой арсенал способов организации учебно-познавательной деятельности учащихся.

Игровые коллизии вызывают у ученика желание анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это – творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. Собственно, «игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться, знать» [3.2.].

Большой интерес у школьников вызывают ролевые игры. Ролевая игра – игра развлекательного назначения, вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия вместе создают или следуют уже созданному сюжету. Действия участников игры считаются успешными или нет в соответствии с принятыми правилами. Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направление и исход игры [1.27.].

Таким образом, сам процесс игры представляет собой моделирование группой людей той или иной ситуации. Каждый из них ведёт себя, как хочет, играя за своего собственного персонажа.

Действие ролевой игры происходит в мире игры. Мир игры может выглядеть как угодно, но именно он определяет ход игры. Сюжет, предлагаемый мастером игры, и описываемый им мир составляет основу ролевой игры. Мир может быть полностью вымышленным, базироваться на каком-нибудь художественном произведении (книге, фильме либо пьесе)

Достижение цели не обязательно является основной задачей ролевой игры, а в некоторых ролевых играх она вообще отсутствует. Основной задачей может выступать развитие персонажа, правильный отыгрыш или исследование мира.

Необходимо отметить, что с 70-х годов XX века ролевая игра стала использоваться в обучении иностранным языкам, и примерно в то же время - в практике психологии и психиатрии [1.18.].

Воспитательное значение игры, её многостороннее влияние на развитие ребёнка трудно переоценить. Игра органически присуща детскому возрасту и при умелом руководстве со стороны взрослых способна творить удивительные вещи. Ленивого она может сделать трудолюбивым, незнайку – знающим, неумелого – умельцем. Словно волшебная палочка, игра может поменять отношение детей к тому, что кажется им порой слишком простым, унылым, надоевшим и скучным.

Вопросам изучения посвящено огромное количество работ. В основном материал, представленный в учебной литературе, носит общий характер, а в многочисленных монографиях по данной теме рассмотрены более узкие вопросы проблемы. Однако, требуется учет современных условий при исследовании проблематики обозначенной темы.

Дальнейшее внимание к вопросу о проблеме использования игровых методов в преподавании экономики необходимо в целях более глубокого и обоснованного разрешения частных актуальных проблем тематики данного исследования.

Ролевая игра как стратегия обучения предоставляет возможность оформления учебного процесса в виде игровой деятельности и имитации

конфликтных ситуаций из экономической практики. Применительно к методической организации различают следующие фазы проведения ролевой игры: мотивационная фаза (повод для игры, распределение ролей); фаза действий (ролевая игра); фаза рефлексии (подведение итогов, опрос, дискуссия и обобщения) [1.2.].

Ролевая игра – это речевая, игровая и учебная деятельности одновременно. С точки зрения учащихся, ролевая игра – это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в определённых ролях. Учебный характер игры ими часто не осознаётся. С позиции учителя, ролевую игру можно рассматривать как форму обучения диалогическому общению. Для учителя цель игры – развитие и формирование речевых способностей и умений учащихся. Ролевая игра управляема, её учебный характер отчетливо осознаётся учителем. Она обладает большими обучающими возможностями.

Игра – явление сложное и многогранное. Можно выделить следующие её функции: [1.16.]

- Обучающая функция – развитие общеучебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие.

- Развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока, других форм общения взрослого с ребёнком из скучного мероприятия в увлекательное приключение.

- Коммуникативная функция – объединение детей и взрослых, установление эмоциональных контактов, формирования навыков общения.

- Релаксационная функция – снятие эмоционального (физического) напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему ребёнка при интенсивном учении, труде.

- Психотехническая функция – формирование навыков подготовки своего психофизического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для интенсивного усвоения.

- Функция самовыражения – стремление реализовать в игре творческие способности, полнее открыть свой потенциал.

- Компенсаторная функция – создание условий для удовлетворения личностных устремлений, которые не выполнимы (трудно выполнимы) в реальной жизни.

Можно выделить ряд общих положений относительно сущности обучающей игры:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.

2. Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.

3. Игра – первая ступень деятельности ребенка дошкольника, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления учащихся.

4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются потому, что играют.

5. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

6. Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

1.3. Особенности обучающих игр для детей различных возрастов

Обучающие игры занимают существенное место из числа современных психолого-педагогических технологий обучения. Как метод они приобрели распространение в 70-е года 20 века. Игра – древнейшее изобретение человека, однако многие дидактические законы, принципы, правила игры до нашего времени никак не вскрыты и не используются, равно как этого требует современный учебно-воспитательный процесс [1.10.]. В связи с этим педагогу следует глубоко осознать и понять теорию игры, чтобы практически и эффективно использовать ее современную технологию.

В настоящее время в зависимости от сферы применения бывают различные модификации обучающих игр.

Обучающие игры выполняют 3 основные функции:

- инструментальная: формирование определенных навыков и умений;
- гностическая: формирование знаний и развитие мышления учащихся;
- социально-психологическая: развитие коммуникативных навыков.

Каждой функции соответствует определенный тип игры: инструментальная функция может выражаться в игровых упражнениях, гностическая – в дидактических, последняя – в ролевых играх.

Игры в школе могут использоваться и применяться в любом возрасте. Младшие школьники научаются осознавать и принимать цели исходящие от учителя, удерживают эти цели на протяжении длительного времени, выполняют действия по инструкции. Начинают складываться умения соотнесения цели со своими возможностями.

В среднем возрасте видны уже мотивы самообразования, активное стремление подростка к самостоятельным формам учебной работы, появляется интерес к методам научного мышления. Наиболее зримо в этом возрасте совершенствуются социальные мотивы учения (нравственные ценности общества). Позиционные мотивы – усиливается

мотив поисками контактов и сотрудничества с другим человеком, овладение рациональными способами этого сотрудничества в учебном труде.

Подростку доступны самостоятельная постановка не только одной задачи, однако и последовательность нескольких целей, причем, не только в учебной работе, но и во внеклассных видах деятельности.

В старшем школьном возрасте наблюдаются широкие познавательные мотивы: интерес к знаниям, учебно-познавательный мотив. Развивается интерес к способам добывания знаний, совершенствуется интерес к методам теоретического и творческого мышления (участие в школьных научных обществах, применение исследовательских методов анализа на уроке), умение ставить в учебной деятельности нестандартные учебные задачи и находить вместе с тем нестандартные способы их решения.

Игровая форма обучения способствует использованию различных способов мотивации. Простейшая экономическая игра «Робинзонада» - учащимся, «попавшим на необитаемый остров», предлагается составить план «выживания» [1.8.].

Мотивы общения:

- учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей;
- в игре, при решении коллективных задач, используются разные возможности учащихся, которые в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных со товарищей;
- совместные эмоциональные переживания во время игры способствует укреплению межличностных отношений.

Моральные мотивы:

- в игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

Познавательные мотивы:

- каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).

В игре команды или отдельные учащиеся изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Итог зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера. Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую атмосферу и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса.

Ситуация успеха формирует положительный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).

Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках истории и усиливает желание изучать предмет. В игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает не поиск ответа.

В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решения познавательных задач. Управление многими играми необходимо для активации процесса самовоспитания ребенка. К педагогическим подходам организации детских игр, необходимо отнести ряд следующих моментов.

Первая цель – удовольствие от самого процесса игры. В данной цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

Цель второго уровня – функциональная, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.

Цель третьего уровня отражает творческие задачи игры – разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т.п.

Некоторые игры требуют небольшой материальной базы. В этих условиях в младшем возрасте экономическая компетентность не только возможна, но и необходима. Как показывает интервью с опытным педагогом, преподававшим экономику в школе, дети задают вопрос о назначении денег в обществе. Если их не хватает, то может быть совсем отменить? Тогда учитель строит простейшую модель такой ситуации и организует бартерный обмен:

Каждому ученику вручаются по две карточки. На одной нарисовано или написано то, что у него имеется, и он может это обменять. На другой – то, чего у него нет, но он хотел бы это получить в результате обмена. По команде преподавателя рынок открывается... И тут оказывается, что интересы учеников не совпадают. Нужные товары находятся быстро, но все дело в том, что их владельцы не нуждаются в том, что им предлагают взамен... Но вот учитель предлагает условные деньги. И вмиг вся продукция продана, а на вырученную сумму каждый покупает то, что ему необходимо. Таким образом рождается знание о деньгах как посреднике в обмене: деньги выступают как средство обращения.

Таким образом, значимость обучающих игр в образовании весьма важна. В педагогике она является необходимым элементом развивающего обучения, которое базируется на развитии активности, инициативы, самостоятельности обучающихся.

О результатах применения обучающих игр в целом свидетельствуют множественные исследования отечественных специалистов, которые отме-

чают, что эта технология дает возможность увеличить эффективность обучения в среднем в 3 раза. Обучающие игры представляют собой действенные технологии, которые находят применение, как в обучении, так и во многих других сферах деятельности. В педагогике они способствуют активизации учебного процесса, пробуждению творческого начала учащихся.

Глава 2. Игровые методы в обучении экономике школьников

2.1. Деловые и ролевые игры на уроках экономики

Целевым ориентиром в обучении считается развитие и формирование творческой индивидуальности человека, а самое первое звено – осознание уникальности собственного интеллекта, самого себя, переориентация сознания ученика с обезличенного общественного на сугубо индивидуальное социально очень важное развитие. Учебные игры предоставляют возможность свободы выбора, свободы участия, создания одинаковых равных способностей в развитии и саморазвитии.

Приоритетная организация учебного процесса и его содержания нацелена на общее развитие учащихся, выявление и «взрачивание открытых талантов, формирование предпринимательской деловитости» [1.27.].

Использование на уроке обучающей игры начинаем с того, что опираясь на данные концептуальные положения, определяем цель применения технологии игровых форм обучения – развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся через разнообразные игровые формы обучения. Ставим задачи:

- образовательные: поспособствовать крепкому усвоению учениками учебного материала, расширению кругозора учащихся посредством применения дополнительных исторических источников;

- развивающие: формировать у учащихся творческое мышление, способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на уроке;

- воспитательные: развивать нравственные взгляды и убеждения, вырабатывать историческое самосознание – осознанную сопричастность к прошлым событиям, способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности.

Игровые формы обучения дают возможность применять все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность имеет больший результат, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

Исходя из этого, можно сказать, что технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Психологическая теория деятельности в рамках теоретических воззрений А.С. Выготского, А.Н. Леонтьева выделяет три основных вида человеческой деятельности – трудовую, игровую и учебную. Все виды тесно взаимосвязаны [1.20.].

Деловая игра состоит из двух основных компонентов – модели и игры. Модель определяет рамки игры, и таким образом, создает для нее базу. Сама форма игры предоставляет игрокам возможность принятия решений в рамках соответствующей модели. Деловая игра не в состоянии полностью отражать действительность, что обусловлено сутью любой модели. Участники деловой игры играют роли, с которыми они идентифицируются, и признают на время игры правила модели, как правила действительности. Отраженная в модели экономическая

действительность является выбором из общей совокупности факторов, которые считаются релевантными. От качества отбора этих данных зависит близость модели к действительности. Игра не предоставляет возможности участникам принимать решения в рамках модели [1.24.].

Таким образом, первоначально статистической модели придается динамика. Исходной ситуацией и ориентиром для принятия каких-либо решений являются те данные, которые зафиксированы в описании экономической ситуации или же меняются или дополняются по ходу игры.

Другая важная черта характерная для деловой игры и отличающая её от кейса - это разбивка на временные единицы, или периоды. Так как игроки не всегда могут полностью оценить последствия своих действий, появляется необходимость в конце каждого игрового периода определять и фиксировать результаты действий игроков. На основании зафиксированных сведений проводится критический анализ принятых в ходе игры решений и примененных стратегий. Существуют различные классификации деловых игр. Не останавливаясь на них подробнее, заметим, что каждая конкретная модель деловой игры характеризуется признаком, а в конструкцию деловой игры может входить несколько признаков. С точки зрения применения игры на занятии, эти признаки дают преподавателю важные указания о конструкции модели, а также о пригодности деловой игры для достижения определенных целей обучения.

Деловые игры условно делятся на три категории: производственные, исследовательские, обучающие. Принято выделять два типа игр: жесткие и свободные. Жёсткие – когда строго зафиксирована последовательность действий в зафиксированное время [1.27.].

Деловые игры не могут являться основой обучения, они могут дополнять теоретический материал, являясь как бы заключительным этапом усвоения. Деловые игры создавались для оказания помощи руководителям в принятии наиболее рациональных решений на производ-

стве. В игре имитируется рабочая обстановка, приближенная к действительности, при этом ставится проблемная ситуация. В ходе игры среди участников распределяются роли.

Являясь одним из активных способов обучения, деловые игры обладают следующими отличительными особенностями: активизацией мышления и поведения участников, высокой степенью вовлечения в процесс игры, обязательностью взаимодействия участников между собой и с материалом игры.

Отмечают функции деловой игры: информационно-познавательная, организационно-управленческая, эмоционально-воспитательная, профессионально-адаптационная [1.23.].

В деловой игре существуют следующие этапы:

- информационный, который связан с усвоением, запоминанием, обновлением, систематизацией готовой суммы профессиональных знаний, умений и навыков;
- проблемный, на котором происходит перевод теоретических знаний на языке практических действий;
- поведенческий, обеспечивающий принятие решений и программы действий в условиях конкретной ситуации на основе её глубокого теоретического осмысления;
- оценочный, позволяющий выбрать и обосновать оптимальный вариант решения поведенческой программы.

Такой целостный, многоступенчатый процесс создаёт основу для увеличения самостоятельности в решении новых задач, для формирования творческой активности участников - обучаемых. При этом роль педагога – руководителя деловой игры приобретает качественно новую окраску, предъявляя высокие требования к уровню его психолого-педагогической компетентности.

В деловых играх решается сразу несколько познавательных и воспитательных задач. Ряд продуманных взаимосвязанных игротехниче-

ских приёмов воздействует на такое интегральное качество личности, как её готовность к конкретной практической деятельности.

В игре предусмотрен ряд не простых по сложности задач для того, чтобы каждый участник отыскал для себя посильную и хорошо с ней справился. Радость успеха является обязательным компонентом игровой деятельности. Деловая игра – это открытая система, в ней нет тупиковых ситуаций. От игры – развлечения деловая игра отличается тем, что у неё есть «последствия» - то, что является социально-психологическим следствием участие в такой игре. Проиграв в лотерею, мы говорим – «не повезло» - и сразу забываем об этом. Допустив просчёты в деловой игре, надолго задумываемся: «что-то я не знаю, не умею, не понимаю». Сверхзадача игры – это как раз достижение эффекта саморазвития, образования, саморегуляции. Непосредственно в этом, а никак не в самом процессе нужно видеть главное её преимущество [1.10.].

Подведение итогов игры может быть различным по форме, но обязательно включает анализ игры и оценку деятельности её участников.

Анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры в целом позволяет представить спектр ее назначений для развития и самореализации детей. Рассмотрим обучающие функции ролевой игры:

- ее можно расценивать как самую точную модель общения, так как она подражает действительности в самых существенных чертах и в ней, как и в жизни переплетается речевое и неречевое поведение партнёров;
- ролевая игра обладает большими возможностями мотивационно-побудительного плана;
- она предполагает усиление личностной сопричастности ко всему происходящему - ученик входит в ситуацию, хотя и не через своё собственное «я», но через «я» соответствующей роли и проявляет большую заинтересованность к персонажу, которого он играет;

- ролевая игра способствует расширению ассоциативной базы при усвоении языкового материала, так как учебная ситуация строится по типу театральные пьес, что предполагает описание обстановки, характера действующих лиц и отношений между ними, за каждой репликой мыслится отрезок смоделированной действительности.

- ролевая игра способствует формированию учебного сотрудничества и партнёрства, ведь её исполнение предполагает охват группы учащихся, которые должны слаженно взаимодействовать, точно учитывая реакции товарищей, помогать друг другу; при этом удачно найденный жест, немое действие, если оно соответствует ситуации, поощряется всей группой. В результате учащимся с более слабой подготовкой удаётся преодолеть робость, смущение и со временем полностью включиться в игру;

- Ролевая игра имеет образовательное значение. Учащиеся, хотя и в элементарной форме, знакомятся с технологией театра. Учитель должен побуждать их заботиться о простом реквизите. Поощряется всякая выдумка, так как в учебных условиях возможности в этом отношении ограничены, а для изобретательности открываются большие просторы.

Технология проведения одной и той же игры кардинально отличается для разных аудиторий, разных возрастов и использования различных инструментов. Например, деловая игра «Планирование бюджета молодой семьи» для вузовской молодежи с применением компьютерной технологии, описанная В.О.Евсеевым, использует множество графиков, которые студенты выстраивают с помощью компьютера по принимаемым решениям по расходным статьям бюджета в зависимости от множества параметров: структуры семьи и суточного потребления килокалорий, стоимости квартиры, ожидаемого процента нездорового образа жизни, продолжительности брака и т.д. Все эти параметры вводятся в диалоговом окне. Далее работает программа и выдает самые различные прогнозы в связи с принятыми решениями. В результате игроки могут заняться их

корректированием. В итоге – масса промежуточных результатов, которые подлежат анализу, исследованиям [1.9.].

Такая же игра для школьников ориентирована больше не на результат, а на процесс: распределения обязанностей в семье, анализа доходов, распределения ролей в игре. Происходит шумное обсуждение принимаемых решений. В результате всеобщей фантазии кто-то становится богатым, кто-то разоряется, кто-то поступает учиться, меняет профессию и т.д. Компьютерные технологии в этом случае не используются, а принимаемые решения описываются в карточках.

Само же перевоплощение способствует расширению психологического диапазона, пониманию других людей.

Ролевая игра обладает большими возможностями в практическом, образовательном и воспитательном отношениях. Она способствует расширению сферы общения. Это подразумевает предварительное усвоение языкового материала в тренировочных упражнениях и развитие соответствующих навыков, которые позволят учащимся сосредоточиться на содержательной стороне высказывания. Поэтому ролевой игре следует предоставлять достойное место на всех этапах работы над темой.

Чтобы роль могла стать средством обучения, она должна отвечать целому ряду требований, учитывающих как учебные задачи, так и индивидуальные особенности, потребности учащихся.

Работа над ролью у разных учащихся протекает по-разному. Можно использовать индивидуальную, парную и групповую формы подготовки. Все они имеют самостоятельную дидактическую ценность, позволяют связать воедино классную и воспитательную работу.

2.2. Структура урока-игры по экономике и условия его проведения

Уроки-игры характеризуются такими положительными качествами, как ярко выраженная мотивация деятельности, добровольность участия и подчинения правилам, заинтриговывающая неопределённость исхода и более высокая, по сравнению с обычными уроками, обучающая, развивающая, и воспитательная результативность.

Для использования всех игр в обучении характерна общая структура учебного процесса, включающая четыре этапа:

1. Ориентация: учитель представляет тему, даёт характеристику игры, общий обзор её хода и правил.

2. Подготовка к проведению: ознакомление со сценарием, распределение ролей, подготовка к их исполнению, обеспечение процедур управления игрой.

3. Проведение игры: учитель следит за ходом игры, контролирует последовательность действий, оказывает необходимую помощь, фиксирует результаты.

4. Обсуждение игры: даётся характеристика выполнения действий, их восприятие участниками, анализируются положительные и отрицательные стороны хода игры, возникшие трудности, обсуждаются возможные совершенствования игры, в том числе изменения её правил.

Особая значимость игры для современного образования заключается в новых логических конструкциях и их сочетаниях при исследовании мира возможностей, открытие и освоение которых приносит так много удовольствия и так важно для постижения вероятностных процессов в природе и обществе.

Особые возможности для повышения эффективности игры как методического приёма возникают благодаря информационно-коммуникационным технологиям.

Всякое средство, даже самое совершенное, можно использовать во благо и во вред. И даже благие намеренья не обеспечивают полезности применения средств: нужны ещё знания и умение использовать средство соответствующим образом, чтобы его применение приносило безусловную пользу.

Точно также использование игры в воспитании требует соблюдение некоторых правил – игра:

- должна быть такого рода, чтобы играющие привыкли смотреть на них как на нечто побочное, а не как на какое-нибудь дело;
- не должна грозить опасностью для жизни, здоровья, приличия;
- должна служить преддверием для вещей серьёзных;
- должна оканчиваться раньше, чем надоест;
- должна проходить под наблюдением учителя.

При строгом соблюдении этих условий игра становится серьёзным делом, т. е. развитием здоровья, или отдыхом для ума, или подготовкой для жизненной деятельности, или всем этим одновременно [1.21.].

Изучение современной педагогической литературы об игре позволяет сформулировать следующие требования, которые учитель обязательно должен учитывать при организации игр на уроках:

- свободное и добровольное включения детей в игру: не навязывания игры, а вовлечения детей в неё;
- дети должны хорошо понимать смысл и содержание игры, её правила, идею каждой игровой роли;
- смысл игровой действий должен совпадать со смыслом и содержанием поведения в реальных ситуациях с тем, чтобы основной смысл игровых действий переносился в реальную жизнедеятельность;
- в игре дети должны руководствоваться принятыми в обществе нормами нравственности, основанными на гуманизме, общечеловеческих ценностях;

- в игре не должно унижаться достоинство её участников, в том числе и проигравших;

- игра должна положительно воздействовать на развитие эмоционально-волевой, интеллектуальной и рационально-физической сфер её участников;

- игру нужно организовывать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможности проявления инициативы.

В подростковых и особенно в старших классах необходимо побуждать учащихся к анализу проведенной игры, к сопоставлению имитации с соответствующей областью реального мира, оказывать помощь в установлении связи содержания игры с содержанием жизненной практической деятельности или с содержанием учебного курса. Результатом обсуждения игры может быть пересмотр её содержания, правил и другое.

Игры не должны быть излишне (откровенно) воспитательными и излишне дидактическими: их содержание не должно быть навязчиво назидательным и не должно содержать очень много информации (дат, имён, правил, формул).

Нельзя вовлекать детей в очень азартные игры, в игры на деньги и вещи, в игры которые содержат в своих правилах действия нарушающие общепринятые нормы морали.

Естественно, это лишь некоторые, наиболее общие требования.

Деловая игра – это модель реального процесса, проводимая в движение решениями, принимаемыми её участниками. Деловую игру можно рассматривать также как моделирование реальной деятельности специалиста в искусственно воссозданных условиях. Деловая игра требует от участников соответствующих знаний и навыков.

Деловая игра как метод обучения позволяет как бы «прожить» определённую ситуацию, изучить её в непосредственном действии. Выделяют восемь основных качеств которые формируются при деловой игре.

- умение общаться на формальной и неформальной основах и эффективно взаимодействовать на равных,
- умение проявлять качества лидера,
- умение ориентироваться в конфликтных ситуациях и правильно их разрешать,
- умение получать и обрабатывать нужную информацию, оценивать, сравнивать и усваивать её,
- умение принимать решения в неопределённых ситуациях,
- умение распоряжаться своим временем, распределять работу среди других, давать им необходимые полномочия, оперативно принимать организационные решения,
- умение проявлять деловые качества предпринимателя: ставить перспективные цели, использовать благоприятные возможности,
- умение критически оценивать вероятные последствия своих решений, учиться на своих ошибках.

На первом же уроке экономике можно одной игрой и проверить сформированность компетенций детей, и сформировать новые.

Класс делится на команды. Каждой предлагается составить рассказ о том, как они будут выживать на необитаемом острове. В нем нужно употребить 5 слов: ресурсы, потребности, ограниченность, неограниченность, альтернативная стоимость с минимальным количеством слов.

У большинства рассказчиков ограниченной оказывается лагуна, неограниченным - океан. Они перечисляют свои потребности и в качестве ресурсов то, что они нашли на острове. Что такое альтернативная стоимость, они не знают. Тогда учитель экономики через дополнительные вопросы формирует экономические компетенции о том, что потребности людей растут бесконечно так же, как развивается сам человек. В связи с этим, ресурсы оказываются ограниченными относительно потребностей. Значит, в рассказе детей неограниченными должны были быть потребности, а ограниченными ресурсы. Таким же образом и так же в связи с ростом по-

требностей показывается необходимость выбора удовлетворяемых потребностей и потребления ресурсов, и у каждой этой категории находится альтернативная. В конце концов учитель подводит учеников к мысли, что любая стоимость измеряется ценой ее замены, стоимости альтернативной, то есть не выбранной, а той, от которой отказались в процессе выбора.

При изучении категорий спроса и предложения на уроке экономики используется шумная игра в рынок.

Каждому участнику (а их в классе должно быть одинаковое количество в лице продавцов и покупателей) раздается виртуальный кошелек с подсказкой о том, как не прогореть на рынке. Продавцу достается карточка, где написано, что он продавец и должен продавать свой товар (он на весь класс один и тот же – яблоки) по цене не ниже... указывается цена в денежных единицах. Покупателю достается карточка, где указывается, что он покупатель и должен покупать по цене не выше чем... опять указывается цена.

В целом, имитируется совершенный рынок, где много покупателей и много продавцов, цена рыночная – примерно одинаковая (все цены стремятся к 9 денежным единицам за бушель (36 кг)). Но игрокам это станет известно только после того, как ведущий построит графики спроса и предложения на доске, записывая каждую сделку между продавцом и покупателем. Именно тогда оба графика пересекутся, а цена в точке пересечения окажется равной 9 денежным единицам.

Кроме этого вывода, ученики убедятся, что в листе учета сделок больше всех записей, а значит и прибыли, окажется у самых расторопных. Далее окажется, что те, которым досталась карточка с невыгодной ценой, не побоялись рискнуть и сыграть один ход себе в убыток, зато сумели быстро получить другую карточку. Далее окажется, что тот, кто сумел не побрезговать блефом, тоже выиграл... Можно засечь время и сделать выводы о том, как игра набирала ход, ведь это рынок, в котором есть начало,

конец и накал страстей. Игра азартная, шумная, заинтересованная, стимулирует черты будущих предпринимателей.

Честность и законопослушность предпринимателей воспитывает игра «У озера», когда-то разработанная в Новосибирском академ городке.

Фирмы (ученики одного класса) располагаются у озера, откуда они берут воду для очистки целлюлозы, поскольку производят бумагу. Они стоят перед фактом: очищать воду перед сбросом в озеро (это дорого стоит) или сбрасывать без очистки (это бесплатно, но грозит штрафом, если в классе найдется человек-инкогнито, который выберет стратегию штрафующего). Сам он ничего не выиграет, но зато восстановит справедливость. Возможно, что кто-то выберет стратегию премирующего тех, кто выбрал стратегию очистки воды перед сбросом в озеро.

На доске или на плакате представлена матрица, где показано, как загрязняется озеро в процессе игры, и прибыль добывать все труднее. Тогда в игру вступают параметры, соответственно воздействующие на прибыль.

В процессе игры ведущий менеджер раскаляет обстановку (собирая секретные отчеты с фирм) и подначивая игроков. Честным говорит: вы трусы, ваша честность ничего вам не дает... Загрязнителям воды наоборот: как вам не стыдно, вода становится грязной, и прибыли получается все меньше и меньше...

Через некоторое время все исходные параметры, формирующие количество очков-прибыли, можно изменить, на «съезде» представителей фирм. Есть в игре еще и стратегия тех, кто не хочет заниматься бумажным производством, ничего не проигрывает, ничем не рискует, а занимается, например, швейным производством. Его доход стабилен, но очень мал (кто не рискует, тот не пьет шампанского).

Общий вывод, к которому приходят игроки – честный предприниматель всегда выиграет. Но правила нужно корректировать (теорема Рональда Коуза в действии).

Есть отличный опыт международной игры в МЭМ – моделирование экономики и менеджмента. Это программа международного содружества некоммерческих образовательных организаций «Достижения молодых». Сейчас она устарела в условиях новых компьютерных офисов. Но взамен используются новые игровые методики преподавания экономики [3.4.].

Глава 3. Опытно-поисковая работа и анализ ее результатов

3.1. Условия проведения и содержание опытнo-поисковой работы

Мой педагогический эксперимент проходил в Муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении Гимназии №5, в 6 «А» классе, в кабинете «Экономики», который оборудован всеми необходимыми плакатами, стендами для проведения урока. В классе обучается 12 человек. Находится гимназия в г. Екатеринбурге, в Ленинском районе. Дата создания 1919 год. Адрес: ул. Хохрякова, 29 а (средняя и старшая школа); ул. Народной Воли, 19 (начальная школа).

Обучение реализовано в следующих формах:

- в очной форме;
- в форме семейного образования;
- в форме самообразования;
- обучение по индивидуальным планам (по заявлению родителей, законных представителей);
- обучение на дому на основании медицинского заключения о состоянии здоровья обучающегося.

МБОУ гимназия №5 реализует общеобразовательные программы:

- основную общеобразовательную программу начального общего образования;

- основную общеобразовательную программу основного общего образования;
- основную общеобразовательную программу среднего общего образования.

В МБОУ гимназии №5 реализуется образовательная программа начального общего образования. В организационный раздел программы входит учебный план, который обеспечивает реализацию требований стандарта, определяет состав и структуру обязательных предметных областей. Учебный план реализуется через рабочие программы педагогов по следующим предметам: русский язык, литературное чтение, иностранный язык (английский), математика, окружающий мир, музыка, изобразительное искусство, технология, физическая культура, основы религиозных культур и светской этики.

Образовательная программа основного общего образования

В МБОУ гимназии № 5 реализуется Основная образовательная программа основного общего образования (для 5 классов). В организационный раздел программы входит учебный план, который обеспечивает реализацию требований стандарта, определяет состав и структуру обязательных предметных областей. Учебный план реализуется через рабочие программы педагогов по следующим предметам: русский язык, литература, иностранный язык (английский), второй иностранный язык (французский), математика, история России. Всеобщая история, география, биология, музыка, изобразительное искусство, технология, физическая культура (эти предметы представляют обязательную часть учебной программы); основы духовно-нравственной культуры народов России, речь и культура общения, математические задачи на компьютере, экономика (эти предметы представляют часть, формируемую участниками образовательного процесса).

Образовательная программа основного общего образования. В МБОУ гимназия № 5 реализуется образовательная программа среднего и полного общего образования (для 6-11 классов). В организационный раздел программы входит учебный план, который обеспечивает реализацию требований стандарта, определяет состав и структуру обязательных предметных областей. Учебный план реализуется через рабочие программы педагогов по следующим предметам: русский язык, литература, иностранный язык (английский), второй иностранный язык (французский), математика, алгебра, геометрия, информатика, история, обществознание, география, физика, химия, биология, искусство (музыка и изобразительное искусство), технология, основы безопасности жизнедеятельности, физическая культура (эти предметы представляют федеральный компонент учебного плана); математические задачи на компьютере, экономика (эти предметы представляют часть, формируемую участниками образовательного процесса).

Учебный план гимназии составлен с учётом вида образовательного учреждения, направленности и специфики региональных условий, в соответствии с образовательными потребностями участников образовательного процесса и с учётом образовательного потенциала и ресурсных возможностей. Учебный план и логика его построения отражает основные цели и задачи, стоящие перед гимназией.

Цель: развитие системы образования гимназии, обеспечивающей универсальную мобильность и конкурентоспособность компетентного выпускника; создающей условия для непрерывного образования субъектов образовательной деятельности; обеспечивающей развитие общей культуры личности обучающихся, способных к саморазвитию и самореализации, повышенной профессиональной мобильности на основе принципа демократии и гуманизма, приоритете общечеловеческих

ценностей жизни и здоровья, гражданственности и светского характера образования.

Задачи:

- Реализация общеобразовательных программ начального, основного и среднего общего образования на уровне государственного образовательного стандарта в том числе с дополнительной углублённой подготовкой;

- Обеспечение интеграции общего и профессионально ориентированного образования;

- Индивидуализация базового и дополнительного образования на основе изучения и учёта интересов и склонностей учащихся;

- Создание творческой атмосферы на основе сотрудничества педагогов и учащихся;

- Воспитание навыков здорового образа жизни, физического совершенствования;

- Обеспечение ситуаций социально-профессионального самоопределения учащихся в учебной и внеучебной деятельности на основе культурологического подхода;

- Создание условий для удовлетворения дифференцированных образовательных потребностей учащихся через систему вариативного образования: широкий спектр элективов, спецкурсов, образовательных услуг в сфере дополнительного образования;

- Организация воспитывающей среды, обеспечивающей личностное развитие учащихся, освоение нравственных, культурных ценностей через совместную деятельность на принципах сотрудничества и гуманизма.

Начальное общее образование (1 - 4 классы) обеспечивает развитие обучающихся, овладение ими чтением, письмом, счетом, основными

навыками учебной деятельности, элементами теоретического мышления, простейшими навыками самоконтроля, культурой поведения и речи, основами личной гигиены и здорового образа жизни.

Начальное общее образование является базой для получения основного общего образования.

Основное общее образование (5 – 9 классы) обеспечивает создание условий для воспитания, развитие личности обучающегося, его склонностей, интересов и способности к самоопределению, формирует представление о природе, обществе, соответствующее современному уровню научных знаний.

В дополнение к обязательным предметам в рамках федерального государственного образовательного стандарта вводятся предметы по выбору самих обучающихся в целях реализации интересов, способностей и возможностей личности.

Основное общее образование является базой для получения среднего общего образования, начального и среднего профессионального образования.

Среднее общее образование (10 – 11 классы) обеспечивает освоение обучающимися основных общеобразовательных программ данной ступени образования; развитие устойчивых познавательных интересов и творческих способностей обучающихся; формирование навыков самостоятельной учебной деятельности.

В дополнение к обязательным предметам в рамках федерального государственного образовательного стандарта вводятся предметы по выбору самих обучающихся в целях реализации интересов, способностей и возможностей личности.

Исходя из запросов обучающихся и их родителей (законных представителей), при наличии соответствующих условий в Учреждении введено профильное обучение.

Среднее общее образование является основой для получения начального профессионального, среднего профессионального и высшего профессионального образования.

Возрастные особенности шестиклассников:

Возраст детей шестого класса относится к младшему подростковому периоду. Подростковый период в периодизации развития человека это возраст от 10 до 15 лет. Подросток претендует на равноправие в отношениях со старшими, часто отстаивает свою «взрослую» позицию, но объективно не может включиться во взрослую жизнь, не готов к этому ни физически, ни психологически, ни социально. Это может отрицательно сказаться на учебе, но имеет для младших подростков огромное значение: в среде сверстников они получают возможность лучше понять себя, отрабатывать способы взаимоотношений, развивать навыки взаимопонимания, взаимодействия и взаимовлияния.

Подростковый возраст – это и время становления характера человека. Шестиклассники характеризуются резким возрастанием познавательной активности и любознательности, возникновением познавательных интересов. В этот период подростку становится интересно многое, далеко выходящее за рамки его повседневной жизни. В этом возрасте борьба за самостоятельность в мыслях и поступках приобретает для подростков особое значение. Для них очень важно, чтобы окружающие с уважением выслушивали их точку зрения, поэтому им обычно нравятся различного рода дискуссии. Большинство подростков в этом возрасте проявляют живой интерес к самопознанию, поэтому они с радостью принимают любые игры, задания, позволяющие им посмотреть на самих себя.

Класс можно разделить на 3 группы (деление условно): дети относительно – активного, исполнительно – активного и нулевой уровней. Первые проявляют активность лишь в определенных учебных ситуациях (ин-

тересное содержание урока, необычные приемы преподавания), преобладает эмоциональное восприятие. Относительно – активные учащиеся овладевают знаниями, способами их применения по образцу, часто под давлением учителя, собственная активность недостаточна. Задаваемые учеником вопросы относятся исключительно к внешним особенностям материала, теоретические сведения его не интересуют. Ответ учителя на свои вопросы они почти не слушают, относятся к ним не критически (их удовлетворяет любой ответ). Охотно включившись в задание, не доводят его, как правило, до конца, нуждаются в поддержке и контроле со стороны учителя. Почти не интересуются тем, насколько правильно или неправильно выполняют учебные действия. Выполняя задание, всегда ограничиваются действиями на уровне фактического материала и не выходят на уровень теоретических сведений.

Вторые не только эмоционально готовы к работе на уроке, но и благодаря отработанным учебным действиям, быстро воспринимают учебную задачу и проявляют самостоятельность в ходе ее выполнения. Исполнительно – активные пытаются выяснить смысл, сущность явлений, овладеть способами применения знаний в новых условиях, в нестандартных ситуациях. Учащиеся проявляют яркое стремление выйти за пределы заданной системы задач на совершенно новый материал, проявляют, без каких бы то ни было, побуждений извне творческое отношение к найденному способу. Проявляют интерес к истории проблем и их решений, и стремятся получать от учителя или из литературы дополнительные сведения по предмету. Проявляют интерес к собственным действиям, пытаются их обосновать, разобраться в причинах успехов и неудач, стремятся самостоятельно овладеть новыми общими способами действий.

Третья группа учащихся при восприятии простой учебной задачи не проявляет заинтересованности, готовности включаться в работу, не приступает к работе без подсказки или напоминания учителя, не в состоянии самостоятельно решить поставленную учебную задачу и даже не пытается

найти собственное решение, не интересуется процессом и результатом выполнения. Возможно несколько положительное отношение к выполнению заданий, основанных на применении хорошо освоенных их умений и навыков, однако в ситуации поиска новых способов решения задач положительное отношение быстро падает. Положительные, эмоциональные реакции в учебном процессе если и бывают, то крайне редко, но и тогда их появление вызвано случайными обстоятельствами, внешними особенностями материала или условий выполнений учебных действий, а не содержательными сторонами объекта и способов познавательной деятельности. Такие учащиеся на уроках чаще всего отвлекаются, не дисциплинированы.

Задача учителя в работе с подобным классом – к обучению подходить дифференцированно, учитывать индивидуальные способности детей. Стремиться подтолкнуть детей к большей самостоятельности, осознанности в процессе учения, помочь подняться на более высокий уровень познавательной активности, сделать ребенка полноправным субъектом обучения, специально организованную активность ученика перевести в собственную. При этом не забывать и о возрастных психологических особенностях школьников.

3.2. Методы педагогических измерений в опытно-поисковой работе

Трудности усвоения тех или иных знаний в школе являются наиболее частой проблемой резкого снижения мотивации и возникают проблемы в обучении учащихся. При всем этом возникает необходимость контроля над учащимися, приходится контролировать усвоение новых знаний на уроках.

Тест для учеников 6 класса:

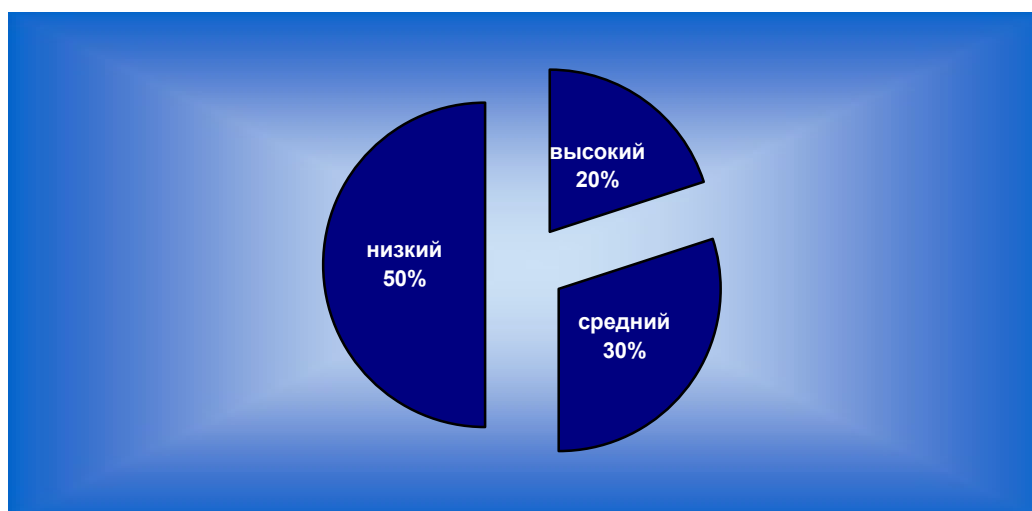
	Вопросы	Варианты ответов
1.	Как ты реагируешь на новый фактический материал (конкретные сведения, факты, слова)	а) безразлично б) эмоционально
2.	Как ты включаешься в выполнение новых практических заданий	а) неохотно, безразлично б) охотно
3.	Отвлекаешься ли ты при выполнении новых практических заданий	а) очень легко б) работаю сосредоточенно
4.	Стремишься к самостоятельному выполнению практического задания	а) нет б) да
5	Задаёшь ли ты вопросы по новому теоретическому материалу	а) нет, иногда б) задаю
6.	Как ты реагируешь на факт самостоятельного решения проблемы.	а) безразлично б) эмоционально
	Пытаешься ли ты делать самостоя-	а) нет

7.	тельные выводы из нового материала	б) да
8.	Проявляешь ли стремление систематически получать новую информацию на уроке экономики и вне школы и учебников (читать дополнительную литературу и т.д)	а) нет, изредка б) да

Результаты оценивания уровня познавательной активности

№	Фамилия, имя	1	2	3	4	5	6	7	8	Уровень
1	Петрова Алиса	а	б	а	а	б	а	а	а	1
2	Антонова Аня	б	б	а	а	б	а	б	а	2
3	Кострова Маша	б	а	а	а	б	а	а	а	1
4	Ярушева Анжела	б	б	б	б	а	б	а	б	3
5	Аршинов Лёня	а	б	а	б	б	б	а	а	2
6	Усманов Паша	а	а	б	а	а	а	б	а	1
7	Кольнина Галя	а	а	а	б	а	а	б	а	1
8	Новикова Света	б	а	б	а	а	а	а	а	1
9	Пасафин Федя	а	б	а	а	а	б	б	б	2
10	Истомин Витя	а	б	а	б	а	а	а	а	1
11	Гарифулин Олег	б	б	б	б	а	б	б	а	3
12	Васин Женя	б	б	б	б	а	а	а	а	2

Проанализировав результаты учеников, я сделала вывод, что уровень познавательной активности у большинства учеников находится на низком уровне.



Уровень познавательной активности учеников

Что же делать учителю, если он хочет повысить уровень познавательной активности учеников. Проведем игры и выясним повысится ли уровень познавательной активности. После уроков, где применяются игры, стало понятно, что отсутствует 1 низкий уровень, который занимал изначально 50 %. Остались лишь два уровня - высокий и средний, это значит, что учащиеся заинтересовались предметом, появилась реакция на новизну у тех учащихся, у которых до проведения педагогического эксперимента интерес к новому материалу отсутствовал.



Познавательная активность учеников после проведения уроков с применением игр.

Итак, из последней диаграммы мы видим, что после урока -игры, уровень познавательной активности учащихся 6 класса заметно повысился. Из большинства учащихся, которые посещали уроки экономики только чтобы «отсидеться» и не получить двойку, теперь с удовольствием интересуются этим предметом. Считают изучение этого предмета важным для будущей жизни, осознали необходимость знаний по экономике. Уровень активности в овладении знаниями повысился, за счет введения урока-игры.

При использовании игры на уроке экономики, умения формируются легче, чем при использовании традиционных уроков. Поскольку учебная деятельность более интересная, желанная, то и на уроке атмосфера более комфортная и формировать знания, умения легче, когда учащиеся идут на контакт с учителем.

Таким образом, могу утверждать, что выдвинутая мной гипотеза подтвердилась.

3.3. Результаты опытно-поисковой работы и их анализ

Мною была придумана и разработана экономическая игра под названием «Поиграем в экономику». Игра рассчитана на 1 урок, который длится 45 минут. Урок будет проходить в виде игры, для этого нужно разместиться учащимся на 3-х рядах, по равному количеству человек. На первой парте каждого ряда будут стоять таблички с названиями вашей команды, которые вы придумаете сами.

Оборудование: школьная доска, таблички с названиями команд, жетоны (красные, желтые, зеленые), сладкие призы.

Условия игры:

Учитель зачитывает вопросы, учащиеся посоветовавшись командой, отвечают на них, поскольку отвечают на вопросы все команды, нужно от каждой команды выбрать капитана. За ответы на вопросы, команды получают жетоны (красные, желтые, зеленые).

Красный жетон – ответ полностью правилен;

Желтый жетон – ответ не полный;

Зеленый жетон – ответ есть, но он неправильно высказан, но суть отражена правильно.

У какой команды будет больше красных жетонов, та команда и станет победителем.

Итак, команды придумывают себе названия, делятся между собой на группы по равному количеству человек.

1 команда – «Цветочки», состав команды: Алиса П, Аня А, Маша К, Света Н;

2 команда – «Медведи», состав команды: Федя П, Витя И, Олег Г, Женя В;

3 команда – «Лягушки», состав команды: Галя К, Анжела Я, Паша У, Лёня А.

Задание 1:

Вопрос такой: Этот термин ввел в научный оборот философ Древней Греции Аристотель, в переводе с греческого этот термин означает «законы хозяйства». Ответ (Экономика).

Каждая команда посоветовавшись, ответила на вопрос. В результате команда «Цветочки» получила красный жетон; команда «Лягушки»- жёлтый; команда «Медведи» - зелёный.

Задание 2:

Учащиеся должны разгадать шифр, в котором спрятаны слова, имеющие отношение к экономике.

ПАРТАЛАЗ (зарплата)

ОВОДРОГ (договор)

КАНОЭКОМИ (экономика)

РАГИ (игра)

РПЦЕСОС (процесс).

На этом этапе игры команды совещались больше времени. В итоге красный жетон получила команда «Лягушки»; жёлтый – «Медведи»; зелёный – «Цветочки».

Задание 3:

Отгадать загадки:

- 1) Догадайся без труда,
Банка и без буквы «А». (Банк)
- 2) Угадай-ка как зовется,
Что за деньги продается. (Товар)
- 3) Расчет зарплаты - знать пора,
Проводят в срок _____ (Бухгалтера).

С этим заданием справились все команды. «Лягушки» - красный жетон; «Цветочки» - зеленый; «Медведи» - желтый.

Подсчёт жетонов. Команды «Лягушки» заняла 1 место, у этой команды больше всего красных жетонов.

2 место разделили между собой команды «Медведи» и «Цветочки».

Команда, занявшая 1 место получит сладкие призы и еще по оценке 5 в журнал.

Две другие команды занявшие 2 место получают просто сладкие призы. Все команды остались довольны игрой!

Результаты опытно-поисковой работы:

Предметные: - школьники сформировали представления о играх на уроке экономики.

Метапредметные: - смогли проявлять инициативу и самостоятельность в обучении;

-ученики научились слушать собеседника, вести диалог;

- ученики сотрудничали с педагогом и сверстниками при решении проблем, принимали на себя ответственность за результаты своих действий.

Личностные: - учащиеся смогли задуматься о смысле учебной деятельности, как источнике получения новых знаний и умений;

- учащиеся стали знать свои сильные и слабые стороны, постоянный самоанализ, контроль своей деятельности.

Анализ опытно-поисковой работы: Оценка эффективности применения игр показывает, что в связи с ее внедрением происходят качественные изменения процесса обучения в целом. Учащиеся стали спешить на урок, перестали опаздывать, стали заинтересованы в работе, стало интересно посещать уроки.

Заключение

Планируя уроки, современный учитель должен думать не столько о том, чтобы ученики запомнили новые слова, ту или иную структуру, сколько стремиться создать все возможности для развития индивидуальности каждого ребёнка. В настоящее время перед педагогикой стоит задача разработки способов перехода от обучения содержанию знаний к формированию компетенций учащихся, их способностей использовать знания в своей жизни на любом ее этапе. Для того чтобы поддержать заинтересованность детей к изучаемому предмету, надо понять, какие приёмы работы могут увлечь ребят.

Большую помощь в решении вопросов оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры.

В игре ребёнок полностью раскрывается и материал, который ему нужно усвоить, становится интереснее и легче. В процессе игры педагоги учат детей быть добрее, слушать других людей, уважать чужое мнение, стремиться к знаниям – к постижению нового. Это всё так необходимо во взрослой жизни.

С помощью игры учителям легче войти в контакт с учениками, установить с ними хорошие отношения, научить их уважать друг друга.

Игра имеет значение для формирования самостоятельности, и для формирования положительного отношения к труду, и для исправлений некоторых отклонений в поведении отдельных детей, и ещё для многого другого. Если дети в коллективе будут обладать всеми этими качествами, то процесс обучения пойдёт интереснее, быстрее, качественнее. Не нужно будет детей заставлять что-то делать, учить, им это будет самым интересно, они станут стремиться к знаниям.

Именно экономические игры могут «передавать» учеников из одной возрастной группы в другую путем развития компетенций в соответствующих зонах ближайшего развития мотивов учебной деятельности.

Организация игр имеет свою структуру, которую надо учитывать учителю: сначала знакомство с правилами, потом – подготовка к процедуре игры, проведение и, наконец, обсуждение. Важно, чтобы все игры имели такие качества, как: безопасность, ненавязчивость, подконтрольность учителю, добровольность участия, понятность, нравственность, положительные эмоции и т.д.

В результате опытно-поисковой работы мы определили следующие педагогические условия повышения эффективности формирования умений на уроках экономики: подобрали ряд заданий для игры, поставили перед учащимися цель; определили умения, которые они должны приобрести в результате данной игры; обогатили словарный запас учащихся; сформировали экономическое мышление учеников. То есть достигли поставленной цели и пришли к выводу, что игры необходимы в любом возрасте, потому что это практика развития, которая позволяет каждому почувствовать уникальность своего интеллекта, хотя в каждом возрастном диапазоне имеются свои мотивационные особенности. В младшем возрасте учащиеся соотносят цели, которые ставит учитель, со своими возможностями; в среднем – учатся мышлению и познают нравственные ценности; в старшем – превалирует интерес к способам добывания знаний. В зависимости от возраста и целей меняются и мотивы общения. Соответственно меняются и установки в организации игр – от обеспечения активности и удовольствия до творческого решения задач.

Гипотеза исследования полностью подтвердилась. Поставленные задачи в ВКР нами решены.

Список литературы

1. Учебные пособия и монографии

- 1.1. Адамадзиев, К.Р. Моделирование экономических процессов/: Махачкала, Учебный модуль, 2002. – 34 с.
- 1.2. Базылев, Н. И. Экономическая теория: Учебное пособие/ Н.И. Базылев, М.Н. Базылева.-М.: Современная школа, 2010. - 640 с.
- 1.3. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. Эксмо. 2010.
- 1.4. Воробьев, Н.Н. Теория игр для экономистов-кибернетиков/ . Н.Н. Воробьев – Москва: Наука, 1985. – 273 с.
- 1.5. Власов, М.П., Шимко, П.Д. Моделирование экономических процессов.: - Ростов н/Д: Феникс, 2005. - 409с.
- 1.6. Волков, Б. С. Психология развития человека: Москва: Акад. проект, 2004. - 223 с.
- 1.7. Возрастная и педагогическая психология: хрестоматия : для студентов высш. пед.учеб. заведений: / сост. Дубровина И. В. и др. - Москва: Academia, 2003. - 368 с.
- 1.8. Даниленкова, Г.Г. Педагогическое проектирование учебного процесса: /Г.Г. Даниленкова //Сборник научных статей. / Калининградский ун-т. – 2000.
- 1.9. Евсеев, В.О. Деловые игры по формированию экономических компетенций: учебное пособие. Москва: изд. Дом «ИНФРА-М», 2014. – 252 с.
- 1.10. Канарская О.В. Инновационное обучение: методика, технология, школьная практика. СПб., 1997.-480 с.
- 1.11. Кашина, Е. П. Ролевые и лингвистические игры: –Самара: Кандидат, 2002. – 102 с.
- 1.12. Коджаспирова, Г.М. Педагогика /Г.М.Коджаспирова.- М.:Гардарики, 2007.

- 1.13. Любимова,Т.Г. Развиваем творческую активность:.. –Самара: Крона, 2006. – 204 с.
- 1.14. Матричные игры. Сборник переводов; под ред. Н.Н.Воробьева. Москва, 1961.
- 1.15. Моделирование экономических процессов: Под ред. Грачевой М.В., Фадеевой Л.Н., Черемных Ю.Н., Москва: Юнити-Дана, 2005.- 351с.
- 1.16. Моделирование экономических процессов: учебник / под ред. М.В. Грачевой, Ю.Н. Черемных, Е.А.Тумановой, Москва: Юнити-Дана, 2013.- 543 с.
- 1.17. Никитин, Б.П. Развивающие игры/ Б.П.Никитин.- М.: Педагогика, 2000.
- 1.18. Основы экономической теории: пособие для системы экономического образования/под ред. Э.И. Лобковича, М.И. Плотницкого.-М: Юнити,2006.-248 с.
- 1.19. Печерский,С.Л., Беляева,А.А. Теорияигрдляэкономистов. Вводный курс: Учебное пособие. / С.Л. Печерский, А.А. Беляева. — Спб.: изд-воЕвроп. Ун-тавС.Петербурге, 2001. — 342 с.
- 1.20. Полтерович, В. М. Элементы теории реформ. Москва: ЗАО «Издательство «Экономика», 2007.
- 1.21. Попова Н.Е., Лобут А.А. Теория и методика обучения экономике.- Учебно-методическое пособие для студентов вузов. ФГБОУ ВПО Урал.гос.пед.ун-т.- Екатеринбург, 2010.- 108 с.
- 1.22. Реформатский А. А. Что такое термин и терминология. Вопросы терминологии:./ А. А. Реформатский, Москва: Издательство АН, 2000. – 192 с.
- 1.23. Сальникова Т.П. Педагогические технологии: Учебное пособие.– М.: ТЦ Сфера, 2005.
- 1.24. Слостенин, В.А., Исаев, И.Ф., Шиянов, Е.Н. Педагогика 3-е изд./ В.А.Слостенин, И.Ф.Исаев, Е.Н.Шиянов.-М.:Академия, 2012.

1.25. Степанов, В.Г. Эконометрика: учебно-методический комплекс, Москва, 2008. – 348 с.

1.26. Теория рыночной экономики: /учебник, под ред. В.Ф.Максимова, А.Л. Шишова, Москва: «Юнити-Дана»2007 – 536с.

1.27. Трайнев В. А. Учебные деловые игры в педагогике, экономике, менеджменте, управлении, маркетинге, социологии, психологии: методология и практика проведения. сМ.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2008. 303 с.

1.28. Цисарь, И.Ф., Нейман, В.Г. Компьютерное моделирование экономики: Москва, Диалог-МИФИ, 2002. - 304 с.

1.29. Экономическая теория: Учебник/под ред. А.И. Добрынина, Л.С. Тарасевича.- Санкт-Петербург,2007. 435 с.

1.30. Яковлев Н.М., Сохор А.М. Методика и техника урока в школе.- М., 1985. – 350 с.

2. Журнальные статьи

2.1. Агапова О.И., Джонс Л.А., Ушаков А.С. Проект новой модели обучения экономике.// Экономика и образование.- 1996.- № 1.

2.2. Винниченко, Н.Л. Современный учитель: подготовка, опыт, компетенции / Н.Л.Винниченко, Э.Г.Гельфман, В.И. Ревякина, Е.А. Румбешта // Вестник Томского государственного педагогического университета.- 2005.-№2.- С.43-56.

2.3. Жемчугов, А.М. Человек и организация. Две главные цели человека – единство и борьба противоположностей / А.М. Жемчугов // Проблемы экономики и менеджмента.-2012.-№8.-С.18-34.

2.4. Сетевое взаимодействие в образовании// Администратор образования. – 20013. - №16.

2.5. Чичко, Ю.В. Деловая игра как эффективный метод обучения экономическим дисциплинам / Ю.В. Чичко // Историческая и социально-образовательная мысль.-2009.-№2.-С.112-115.

2.6. Чупин Р.А. // Классификация, распространение и производство знаний в мировой экономике: теоретическое сообщение// Образование и наука.- 2013.- № 6.

3. Электронные ресурсы

3.1. Деловые игры в образовании <http://wiki.kgpi.ru/mediawiki/index.php>.

3.2. Деятельностный подход в образовании <http://www.rageportal.ru/news/1-div-news/139-news-10-03-2014>.

3.3. 5-я Ежегодная конференция всероссийской ассоциации по играм в Образовании. Игротехника: становление профессии <http://u4eba.net/sobitiya/noyabr-konferentsiya-po-igram-v-obrazovanii.html>.

3.4. Программа финансовой грамотности «Экономика успеха» МОО «Достижения молодых» <http://www.ja-russia.ru/ru>.