

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

*Гладкова Александра Дмитриевна,
преподаватель экономики,
СПб ГБПОУ «Петровский колледж»,
г. Санкт-Петербург*

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В РАМКАХ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ЭКОНОМИКА»

Аннотация. В статье приведен план занятия по дисциплине «Экономика» в форме деловой игры. Разработано мероприятие «Своя игра», рассчитанное на 5-6 команд в составе 5 человек. Описаны правила игры и основные этапы ее проведения.

Ключевые слова: экономика, категории, команда, правила, результаты

План занятия

1. Организационный момент. Приветствие. Проверка готовности к занятию.

Сообщение темы и целей урока (10 мин).

Тема: Обобщающее повторение курса в форме деловой игры «Своя игра»

Цели урока:

1. Обобщение ранее изученного материала;
2. Повышение учебной мотивации;
3. Развитие навыков работы в группе.

Оборудование: компьютер, интерактивная доска.

Межпредметные связи: экономика, обществознание, литература

Ход игры

Первый этап (10 мин)

Студенты делятся на команды в составе 4-6 человек. Придумывают названия для занесения в таблицу жюри.

Второй этап (10 мин)

Ведущий оглашает студентам правила игры: на экране представлены темы и стоимость вопросов/ заданий из сферы экономики (рис.1). Каждая команда в порядке очереди выбирает категорию вопроса и стоимость, после чего вопрос выводится на экран (рис.2, 3). Очередность оговаривается заранее. Время на обсуждение задания – 30 секунд. В каждой категории (7 штук) представлено по 5 вопросов. В случае правильного ответа команда получает количество очков, равное стоимости вопроса. Если команда дает неправильный ответ, то теряет количество очков, равное стоимости вопроса. По согласованию с ведущим и членами жюри, при наличии версии у команды-соперника, право ответа переходит к ней. В случае правильного ответа команда-соперник получает $\frac{1}{2}$ от стоимости вопроса.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

Рынок и рыночный механизм	100	200	400	800	1000
Введение в экономику	100	200	400	800	1000
Производство и издержки	100	200	400	800	1000
Сказки Пушкина глазами экономиста	100	200	400	800	1000
Разгадай шифр	100	200	400	800	1000
«Кот в мешке»	100	200	400	800	1000
Ребусы	100	200	400	800	1000

Рисунок 1. Категории вопросов с указанием стоимости



Рисунок 2. Ребусы, 800

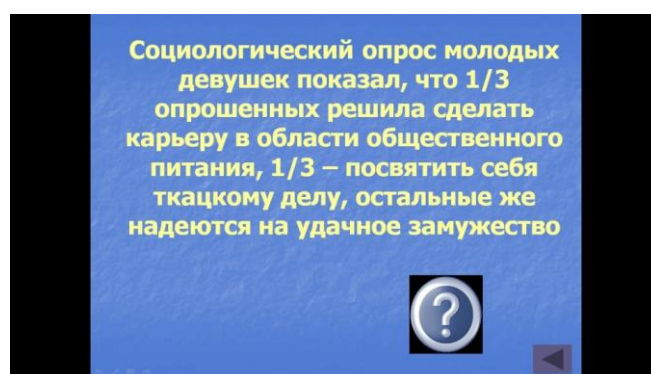


Рисунок 3. Сказки Пушкина глазами экономиста, 400

Третий этап (40 мин)

Каждая команда в установленном порядке отвечает на вопросы. Жюри внимательно следит за соблюдением правил и поддержанием дисциплины во время проведения игры. Команда, нарушившая правила, получает штраф в размере 500 очков. Если команда-соперник выкрикивает ответ с места, не дожидаясь своей очереди, очки получает команда, которая имеет право ответа на данный момент. Все подсчеты заносятся в бланк (таблица 1).

Таблица 1.

Бланк для подсчета результатов

	Команда 1	Команда 2	Команда 3	Команда 4	Команда 5
Количество очков					
Дополнительные баллы					
Штрафы					
Итого					

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

Подведение итогов (5 мин)

Ведущий проводит анализ хода и результатов игры. Члены жюри имеют право присудить дополнительные баллы за оригинальность и творческий подход в выборе названия команды, соблюдение правил и оштрафовать за грубые нарушения в ходе проведения игры.

Итоги занятия (10 мин)

Председатель жюри оглашает результаты. Команды, занявшие призовые места, получают подарки. Оценки выставляются наиболее активным студентам по решению жюри.

Домашнее задание (5 мин).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Басовский Л.Е., Басовская Е.Н. *Экономическая теория. Учебное пособие.* – М.: Инфра-М, 2010 г. – 375 с. – Электронное издание. – УМО вузов РФ.
2. Гомола А.И., Жанин П.А., Кириллов В.Е. *Экономика для профессий и специальностей социально-экономического профиля: учебник.* – М.: Изд-во Академия, 2012.
3. Корнейчук Б.В., Хайкин М.М. *Введение в микроэкономику.* – СПб.: Астерион, 2013.
4. Носова С.С. *Основы экономики: учебник / С.С. Носова.* – 6-е изд., стер. – М.: КНОРУС, 2012. – 312 с.