

Измайлова Ульяна Аркадьевна, студент,  
Алтайский государственный аграрный университет,  
г. Барнаул, Россия

Научный руководитель:  
Кундиус Валентина Александровна, д.э.н., профессор  
Алтайский государственный аграрный университет,  
г. Барнаул, Россия

## ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРЕПОДАВАНИИ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

**Аннотация:** в статье представлены результаты исследования эффективности применения игровых технологий в преподавании экономических дисциплин в системе среднего профессионального образования. Рассмотрена сущность понятия “игровые технологии”. Оценивается роль игровых технологий в повышении качества знаний и умений студентов, мотивации активного участия их в учебном процессе. Представлена собственная разработка деловой игры по дисциплине экономика организации.

**Ключевые слова:** игровые технологии, игра, экономические дисциплины, экономика организации, среднее профессиональное образование.

Игровые технологии – составляющая активных методов обучения в профессиональном образовании. Игровые подходы всегда были объектом интереса для исследователей и специалистов разных направлений. В России применение обучающих игр уходит корнями в годы XVIII века. Так, в 1793 году появилась игра от Хамова, которая в игровой форме помогала юным детям осваивать алфавит, а в 1886 году была создана игра капитана Н.А. Сыкалова, целью которой было обучение солдат основам военной службы [4].

Игра, действуя как открытый диалог, является уникальным способом взаимодействия, который побуждает его участников отказаться от привычных моделей поведения и осваивать новые стратегии. В ходе игрового процесса участники испытывают и развивают свои навыки и знания, пробуя различные подходы в контролируемых и ограниченных ситуациях.

Задача применения игровых методов в обучении – стимулировать мышление, укреплять независимость учащихся и вносить креативные элементы в учебный процесс. Игры направлены на приобретение и совершенствование специфических умений в динамичной образовательной среде. Их социальная ценность выражается в том, что они не только углубляют знания, но и способствуют развитию командной работы и коллективного подхода к решению проблем.

В области педагогики игры, её роли в образовательном процессе, структуры игровой активности и методов управления игрой известны труды Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, С.А. Шмаков и другие [5].

Эффективность использования игровых технологий варьируется на разных этапах занятий. Например, при усвоении новых знаний игра не так полезна. Ее лучше использовать для проверки результатов обучения, а также для формирования умений и навыков. В процессе игры у студентов развиваются целеустремленность, организованность и заинтересованное отношение к учебе.

Успех игрового подхода в обучении зависит от нескольких ключевых аспектов: достижение определенной цели; стимулирование интереса к игровому процессу; тщательная организация этапов подготовки, проведения и анализа результатов; выяснение познавательных



и проблемных вопросов в ходе игры; вовлечение всех участников группы в решение поставленных задач; и ограничение продолжительности до одного академического часа [4].

Таким образом, в настоящее время в системе среднего профессионального образования важно поддерживать, развитие индивидуальных способностей, формирование новых профессиональных навыков обучающихся, умений применить полученные знания в области экономики и не только, чтобы в дальнейшем успешно реализовать себя в профессии [1, 2].

Именно поэтому в образовательных организациях возникает потребность в расширении активных форм обучения, к которым и относятся игровые технологии. Обучение в системе среднего профессионального образования носит практико-ориентированный характер, направленный, прежде всего, на формирование профессиональных знаний, умений и навыков [3].

Нами проведено исследование по теме «Эффективность применения игровых технологий в преподавании экономических дисциплин в системе среднего профессионального образования».

Цель исследования: определить эффективность применения игровых технологий на занятиях по дисциплине «Экономика организации».

Методы исследования: монографический, анализа и синтеза, обзорно-логический, экспериментальный, тестирования знаний студентов.

В рамках исследования в контрольной группе прошел традиционный семинар на тему "Формы и системы оплаты труда". В экспериментальной группе данный семинар был организован с применением игровой технологии.

Для проведения занятия в экспериментальной группе нами была разработана интеллектуальная игра на тему «Формы оплаты труда» под названием «Цени свой труд».

Цель игры: формирование знаний о принципах и формах оплаты труда, умений начисления заработной платы.

Задачи:

1. Формирование представления о принципах и формах оплаты труда.
2. Получение навыков начисления заработной платы.
3. Закрепление знаний по пройденной теме.

Планируемые результаты:

1. Студенты сформировали знания о принципах и формах оплаты труда.
2. Понимание о том, что деньги начисляются за труд
3. Усвоение понятий «производительность труда», «формы оплаты труда», понимание и умение находить различие между формами оплаты труда.
4. Осознание значимости материального стимулирования в развитии изобретательности и творческих способностей работников.

Сценарий игры:

1. Вводный инструктаж (5 мин.).

Объявляется тема игры, цель и задачи, озвучивание правил.

2. Определение групп по жребию (5 мин.)

По количеству студентов определяется количество групп по 4-5 человек. В нашем случае, в группе 12 человек, соответственно – всего есть 3 группы по 4 человека. Каждый вытягивает свой номер (1-3), тем самым формируются группы игроков.

3. Получение раздаточного материала (пишущие предметы, листы бумаги)

4. Проведение игры (30 мин.)

В качестве стимула перед учениками кладется пачка ненастоящих денег, за которые они будут работать.

Изначально первая группа отвечает за простую сдельную оплату, вторая – за сдельно-премиальную, третья – за сдельно-прогрессивную.



Задача учеников за 10 минут изготовить как можно больше деталей, используя бумагу и пищевые предметы. За каждое изделие группа получает определенное количество денег: 2шт/деталь при простой сдельной оплате; при сдельно-премиальной помимо 2шт. купюр полагается 10% премии; при сдельно-прогрессивной оплате необходимо выполнить норму деталей в количестве 10 шт., за перевыполнение ставка увеличивается на 3шт. купюр/деталь.

После истечения времени ученики сдают изготовленные детали и получают расчет за них, тем самым понимают, что они заработали деньги своим трудом.

Во втором раунде игры группы получают свои следующие формы оплаты труда: косвенно-сдельную, простую повременную и повременно-премиальную. Снова идет отсчет в 10 минут. На этот раз им нужно придумать новые детали и выполнить их.

В этом раунде расценка такова: при простой повременной оплате группа получает 2шт. купюр/мин.; при повременно-премиальной стоит дать группе 2 дополнительные минуты и за них начислить 10% от оплаты; при косвенно-сдельной оплате минутная ставка также составляет 2шт. купюр, при расчете оплаты будет учитываться количество участников данной группы.

#### 5. Подведение итогов, ответы на вопросы. (5 мин.)

Обеим группам перед началом занятия и после него выдавались тесты на проверку знаний по теме «Формы и системы оплаты труда». Сравнительные данные представлены в рисунках 1-4.

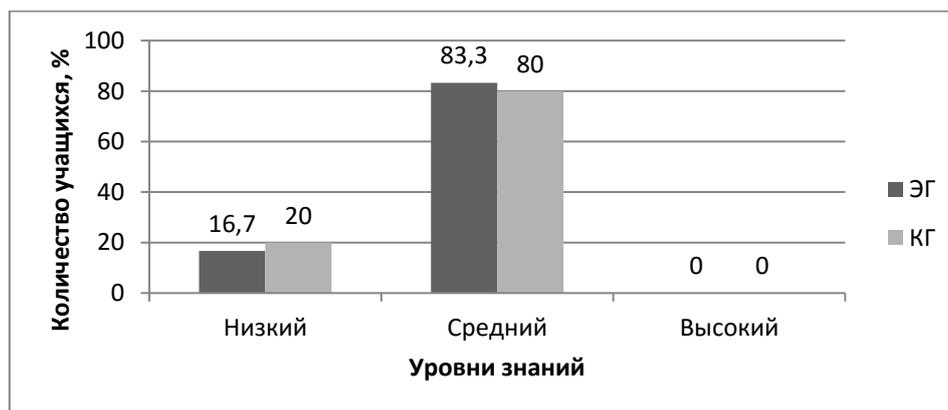


Рисунок 1 – Соотношение уровня знаний студентов о формах оплаты труда на предварительном тестировании

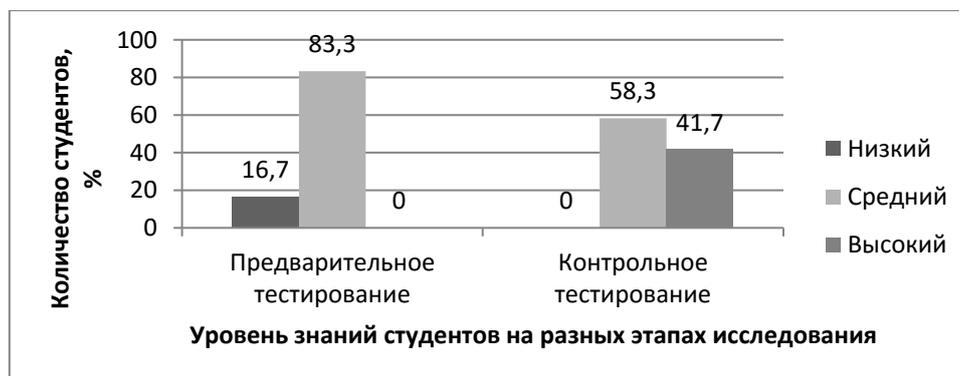


Рисунок 2 – Соотношение показателей уровня знаний студентов экспериментальной группы о формах и системах оплаты труда, %





Рисунок 3 – Соотношение показателей уровня знаний студентов контрольной группы о формах и системах оплаты труда, %

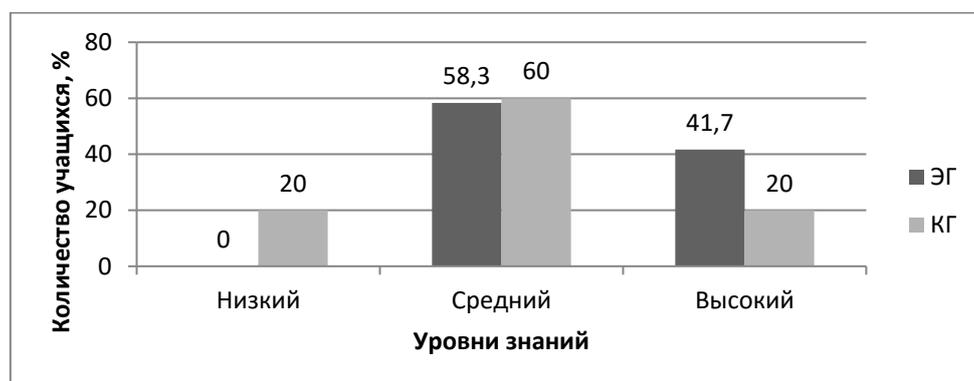


Рисунок 4 – Соотношение показателей уровня знаний студентов экспериментальной и контрольной групп о формах и системах оплаты труда, %

Исходя из полученных результатов, можно сделать вывод о том, что благодаря применению разработанной игровой технологии на занятии, нам удалось достаточно повысить уровень знаний студентов экспериментальной группы. В целом, игровые технологии направлены на повышение эффективности учебного процесса, активизацию учащихся, а также формирование интереса к применению полученных знаний на практике.

*Список литературы:*

1. Батышев, С.Я. Профессиональная педагогика: учеб. для студентов / С.Я. Батышев. – Москва: АПО, 1997. – 511 с.
2. Белозерцев, Е. П. Педагогика профессионального образования: учебник / Е. П. Белозерцев, А. Д. Гонеев, А. Г. Пашков, под ред. В. А. Сластенина, 4-е изд., стер. – М.: ИЦ Академия, 2008. – 368 с.
3. Горькаева, Е. Ю. Проблемы организации образовательного процесса в колледже / Е. Ю. Горькаева. – Текст: непосредственный // Педагогическое мастерство. – Москва: Буки-Веди, 2014. – С. 225-227.
4. Кальней, В. А. Тенденции развития игровых технологий в профессиональной подготовке специалистов СПО [Текст] / В. А. Кальней // Агроинженерия. – 2014. – № 1. – С. 124-126.
5. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко. – Текст: непосредственный // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). – Т. 1. – Челябинск: Два комсомольца, 2011. – С. 140-146. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 28.06.2024).

