

*Горина С.Г.*

*учитель экономики*

*МБОУ СОШ №44 имени народного учителя Г.Д. Лавровой,*

*Сорочкина Е. М.*

*завуч по УР*

*МБОУ СОШ №44 имени народного учителя Г.Д. Лавровой,*

*Россия, г. Нижний Тагил*

## **МОДЕЛИРОВАНИЕ БИЗНЕС-ПРОЦЕССОВ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УРОЧНОЙ И ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

### **Аннотация**

В данной статье рассматриваются современные технологии обучения экономике, основанные на групповом взаимодействии в ходе тренингов или игровых ситуаций. Особое внимание обращено на применение информационных технологий в процессе обучения экономике. Показаны возможности моделирования экономики на компьютере, что очень важно для приобретения конкретных практических навыков учащихся.

**Ключевые слова:** обучение экономике, информационные технологии, моделирование экономики, тренинги, тренинговые технологии, сотрудничество, игровые технологии.

*Gorina S.G.*

*Economic teacher,*

*Sorochkina E. M.*

*director of studies*

*School 44*

*Nizhny Tagil, Russia*

## **MODELLING OF BUSINESS PROCESSES WITH APPLICATION OF INFORMATION TECHNOLOGIES AT LESSONS AND AFTER THEM**

### **Abstract**

In this article the modern training technologies in economy based on group interaction during game situations are considered. Special attention is paid on application of information technologies in the course of training in economy. Possibilities of modeling of economy on the computer are shown that it is very important for acquisition of concrete practical skills of pupils.

**Keywords:** learning in economy, information technologies, modeling of economy, trainings, training technologies, cooperation, game technologies.

Развитие экономической культуры учащихся – это одна из основных задач современной школы, особенно в условиях, постоянно изменяющейся рыночной

экономики, и систематических финансовых кризисов. В соответствие с этим изучение основ экономики давно уже стало обязательным либо в рамках общественнознания, либо в процессе изучения отдельного предмета. Основной технологией, используемой при изучении экономики, можно считать педагогику сотрудничества, включающую в себя игровые технологии, метод проектов и тренинги. Учитывая интенсивную информатизацию всех сфер жизнедеятельности человека, применение современных информационных и коммуникационных технологий на уроках экономики позволит в большей степени приблизить изучаемые бизнес-процессы к реальности и показать учащимся возможности применения компьютера в определенной практической деятельности. Отработать формируемые практические умения позволят тренинговые технологии, под которыми согласно Б.Д. Парыгину, А.П. Панфилову будем понимать процедуры обучения, в которых реализуется вся система взаимосвязей между целями, задачами, содержанием, игровыми и неигровыми интерактивными методами обучения, система обратной связи и коррекция [1, с. 23].

Исходя из этого, тренинговые технологии – это система деятельности по отработке определенных алгоритмов учебно-познавательных действий и способов решения типовых задач в ходе обучения (тесты и практические упражнения).

Гладышев С. рассматривает тренинг, как особый метод получения образования, который отличается от своих аналогов тем, что все его участники учатся (получают определенные знания и умения) на собственном опыте настоящего момента. Благодаря тому, что ситуация тренинга учебная, ни один из участников не рискует уже сложившимися отношениями и взглядами, а приобретает и использует новый опыт [1, с.27].

В реальной ситуации эксперименты могут привести к нежелательным последствиям. А в стадии урока любой навык или качество моделируются на конкретных шагах и немедленно анализируются и проверяются в учебной обстановке, максимально приближенной к действительности. Так, на тренинге можно научиться гибкости, общению, принятию позиции другого, что очень полезно в жизни.

Формально тренинг – это групповое занятие под руководством ведущего; один из специфических способов получения личностного опыта, где основу любого тренинга составляет групповая работа, что делает ее весьма удобной технологией влияния на личность в специально организованных групповых воздействиях [2, с. 39].

Существует четыре основных вида тренингов: обучающие (любая деятельность, в которой человек учится чему-то новому); профессиональные (формирование и развитие у человека профессиональных качеств) общеличностные (формирование отдельных способностей и качеств личности, необходимые для его полноценного существования в обществе) личностного роста (создание обучающей среды, в которой участник может раскрыть и осознать свои возможности) [3, с. 51].

Важной особенностью тренинга является его структура. Как правило, в тренинговых занятиях выделяют пять стадий [4]: подготовка (мотивация, планирование работы, установка правил), осознание (понимание сущности темы), переоценка (решение проблемных ситуаций на основе личного опыта, проблемное обсуждение решений), действие (выполнение упражнений, творческих заданий, обсуждение результатов) и рефлексия (оценка результатов).



Рис.1. Модель тренингового обучения общественным дисциплинам

Информационные технологии, используемые в процессе тренинга, существенно повышают мотивацию учеников к изучению экономики, позволяя смоделировать любой бизнес-процесс.

Для организации образовательного процесса с использованием информационных технологий, в кабинете экономики имеется компьютер и необходимая мультимедийная система, что позволяет сделать обучение более наглядным и практико-ориентированным.

Учитель и учащиеся имеют доступ к цифровым образовательным ресурсам по общественным дисциплинам, возможность демонстрировать свои презентации, показывать учебные фильмы, в том числе собственного производства, оформлять материал в виде буклетов, открыток, выполнять необходимые расчёты и строить диаграммы в электронных таблицах, моделировать экономическую деятельность с использованием компьютерных деловых игр «Менеджер», «Продажи на рынке», МЭМ.

В качестве примера интеллектуального тренинга можно привести курс внеурочной деятельности «Моделирование экономики и менеджмента (МЭМ)». Это компьютерная программа, которая предоставляет учащимся возможность применить на практике теоретические знания по курсу «Экономика» в ходе соревнования по управлению предприятием в конкурентной среде, моделирующей реальные рыночные отношения.

Успех компании, представленной группой старшеклассников, зависит от умения работать в команде, принимать и координировать решения, следовать разработанной стратегии, учитывающей как интересы компании, так и действия конкурентов и сразу видеть результаты своих решений.

Данная программа создана Гарвардским университетом более 25 лет назад и по ней до сих пор обучают на западе студентов экономических специальностей и менеджеров высшего звена. МЭМ явился первой альтернативой всем известной Монополии и ознаменовал новый виток в развитии бизнес-игр. Интересна игра тем, что была исполнена в электронном варианте и позволила не только состязаться с реальными соперниками, но и получать довольно точный и приближенный к реальным условиям результат конкурентной борьбы нескольких участников рынка (чего в Монополии не было).

В РФ эта игра известна под названием МЭКОМ. Автором компьютерной версии программы МЭКОМ в России является Международный Центр Экономического и Бизнес Образования (МЦЭБО). Соревнования по МЭМ долгое время входили в программы олимпиад по экономике различного уровня, а также до сих пор турниры МЭМ проводятся в сети Интернет.

МЭМ это стратегическая игра как шахматы, только на основе экономики, динамичнее и интереснее, носит соревновательный характер. Это мощный психологический тренажер принятия решений, результаты которых можно видеть сразу. Это модель, показывающая, как работает фирма на конкурентном рынке. В процессе игры старшеклассники узнают, как читать финансовый отчет фирмы, прогнозировать и просчитывать ситуацию на рынке. Навыки, полученные в игре, можно использовать в деятельности реальной фирмы.

Занятия посещают ученики 10-11 классов в группах до 16 человек, поскольку в игре может одновременно принять участие до 8 команд. В команде играет один - два человека. Роли распределяются среди участников таким образом: как правило, один игрок отвечает за математические расчеты, а второй выбирает стратегию игры и принимает решения на основе сделанных расчетов.

Таким образом, система тренинговых занятий позволит не только сформировать необходимый уровень знаний и умений учащихся по экономике, но и повысить их уровень коммуникативных умений, т.к. для достижения высоких результатов участники игры должны научиться контактировать друг с другом, работать в группе, толерантно относиться к чужому мнению.

Благодаря введению курса внеурочной деятельности в МБОУ СОШ № 44, учащиеся 11 классов уже второй год подряд занимают призовые места и являются победителями деловой компьютерной игры «Моделирование экономики и менеджмента» в рамках областного форума юных предпринимателей «Золотой запас».

## ЛИТЕРАТУРА

1. Вачков И.В. Основы технологии группового тренинга. Психотехники: Учебное пособие. М.: Ось-89, 2000 – 224 с.

2. Жуков Ю.М. Коммуникативный тренинг. М.: Гардарики, 2004 – 203 с.

3. Кривцова С.В., Мухаматулина Е.А. Тренинг. Навыки конструктивного взаимодействия с подростками. Практическое руководство для школьного психолога. М.: Генезис, 1999 – 192 с.

4. Мащенко М. В., Немова А. С. Использование тренговых технологий на уроках информатики [Электронный ресурс]. URL: <http://www.scienceforum.ru/2013/228/4947>(дата обращения: 3.02.2016).