

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ  
ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ ДЕТЕЙ «ХОСТА» г. СОЧИ

*Педагогические идеи и технологии: среднее образование*

**План-конспект открытого занятия по предмету «Основы экономики»:**

**Тема урока «Основы производства и реализация  
продукции в условиях конкуренции»**

Автор: *Шуванова Фарида Махмутовна*, методист высшей категории  
МОБУ ДОД ЦДОдД «Хоста» г.Сочи

Место выполнения работы: *МОБУ ДОД ЦДОдД «Хоста» г.Сочи*, г.Сочи,  
ул. Ялтинская, д. 16А

Сочи 2012 г.

## **Тема урока «Основы производства и реализация продукции в условиях конкуренции» по предмету «Основы экономики»**

Профессиональная деятельность специалистов экономического профиля носит достаточно многообразный характер, поэтому применение деловых игр в подготовке специалистов в области экономики, поможет активизировать процесс обучения и связать его с будущей профессиональной деятельностью.

Педагогическая суть деловой игры – активизировать мышление учащихся, повысить самостоятельность будущего специалиста, внести дух творчества в обучение, приблизить его к профориентационному, подготовить к профессиональной практической деятельности. Главным вопросом в проблемном обучении выступает «почему», а в деловой игре – «что было бы, если бы...»

Данный метод раскрывает личностный потенциал учащегося: каждый участник может продиагностировать свои возможности в одиночку, а также и в совместной деятельности с другими участниками.

Деловая игра – это контролируемая система, так как процедура игры готовится, и корректируется преподавателем. Если игра проходит в планируемом режиме, преподаватель может не вмешиваться в игровые отношения, а только наблюдать и оценивать игровую деятельность учащихся. Но если действия выходят за пределы плана, срывают цели занятия, преподаватель может откорректировать направленность игры и ее эмоциональный настрой.

В использовании деловой игры можно отметить положительные и отрицательные моменты.

Положительное в применении деловых игр: высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения; подготовка к профессиональной деятельности, формируются знания и умения, студенты учатся применять свои знания; после игровое обсуждение способствует закреплению знаний.

Отрицательным является: высокая трудоемкость подготовки к занятию для преподавателя, он должен быть внимательным и доброжелательным руководителем в течение всего хода игры; большая напряженность для преподавателя, сосредоточенность на непрерывном творческом поиске, обладание актерскими данными; неготовность студентов к работе с использованием деловой игры.

**Вид урока:** Деловая игра

**Цель урока** - получение практических навыков производства и реализации продукции в условиях рыночной экономики.

**Задачи урока:**

- *обучающая:* актуализация знаний в области моделирования воспроизводственного процесса;

- *развивающая:* развитие системного подхода к организации процесса производства и реализации продукции; развитие аналитического мышления и коммуникативных способностей у учащихся;

- *воспитывающая:* воспитание культуры делового общения, групповой (командной) работы.

**Оборудование и наглядность:** Информационные карты; денежные знаки; карточки

ресурсов; бланки итоговой отчетности.

**Первое занятие**

## **Ход урока:**

### ***1. Вводная часть. Организационный момент (5 минут)***

Приветствие, проверка наличия учащихся, готовности к занятию. Затем раздаются необходимые информационные материалы и наглядности.

### ***2. Основная часть (25 минут), в том числе:***

#### ***2.1. Обозначение темы и ее плана проведения занятия:***

Учитель знакомит учащихся с темой, участниками, целью и содержанием деловой игры.

#### ***2.2. Изложение содержания игры.***

Деловая игра «Основы производство и реализация продукция в условиях рыночной экономики» моделирует ситуацию, возникающую в хозяйстве, состоящем из пяти отраслей (производство машин, топлива, сырья, промышленных и продовольственных товаров). Все отрасли производства тесно связаны между собой, так как для производства любой продукции требуются ресурсы, производимые в других отраслях.

Например, по условиям игры для производства 35 единиц комплектующих изделий по определенной технологии требуется следующее сочетание необходимых ресурсов: 1 оборудование, 1 единица оргтехники, 2 единицы сырья, 4 материалов и 7 единиц комплектующих изделий. Вся необходимая информация об этих соотношениях дана в «Информационной карте» применительно к трем видам возможных технологий (см. приложение - таблицу 1).

#### ***Участники игры:***

- 1) производители, продавцы и покупатели продукции;
- 2) производственный отдел, функции которого выполняет один участник;
- 2) банкир, представитель банка;
- 3) биржевик, посредник в аукционной продаже.
- 4) координатор игры.

В начале игры каждый участник получает в банке (роль банкиров играют 2-3 участника, назначенные координатором игры) первоначальный денежный капитал наличными денежными знаками (игровыми). Одновременно участники игры получают определенное количество продукции одной из отраслей производства в виде имитационных карточек. При этом, следует исходить из того, что распределяемый первоначальный капитал включает заданное количество натуральных ресурсов (продукции) определенной стоимости и денег (см. приложение-таблица 2).

Базовые цены за единицу продукции: оборудование — 200\$, оргтехника - 150\$, сырье-100\$, материалы - 50\$, комплектующие изделия — 30\$.

Все участники находятся в одинаковом финансовом положении, т.е. в суммарном стоимостном выражении у них одинаковый стартовый суммарный капитал. Например, Оля получила в банке 5 машин по 200\$ за одну единицу и 1000\$ наличных денег, а Таня получила 15 единиц сырья по 100\$ за единицу и 500\$ наличных денег. В результате у Оли и у Тани на руках оказалось по 2000\$ (5шт. x 200\$ + 1000\$) и (15шт. x 100\$ + 500\$).

Координатор игры следит за тем, чтобы в самом начале на рынке оказалось достаточное количество всех видов продукции. Для этого все участники делятся на пять групп - команд (примерно равных по своему численному составу) в соответствии с пятью отраслями производства и в соответствии с таблицей распределения первоначального капитала. Такое распределение, обеспечивает наличие ресурсов, необходимых для организации любого вида производства.

Основная задача каждой команды участника игры - выбрать один из видов производства и технологию, приносящие в сложившихся рыночных условиях наибольшую прибыль. Количество и перечень ресурсов, которые должны быть приобретены участником для организации того или иного

вида производства, указаны в Информационной карте (см приложение - таблица 1).

Игра состоит в производстве и продаже продукции участниками. Каждый участник выступает одновременно покупателем необходимых и недостающих ему ресурсов для организации собственного производства и продавцом уже произведенного товара, нужного другим в качестве ресурса. Об условиях сделок купли-продажи товара, о цене на этот товар участники договариваются самостоятельно. Вполне возможен и бартерный обмен, если он устраивает обоих участников сделки.

Первоначально участники игры могут ориентироваться на стартовые базовые цены на ресурсы, которые отмечены в Информационной карте, но реальная торговля идет, разумеется, по рыночным ценам, способным значительно отклоняться от базовых.

Для каждого участника существует возможность свободного перехода с одного вида производства на другой без всяких ограничений, т.е. с производства оборудования можно свободно переключиться, например, на производство материалов. Для этого нужно лишь набрать комбинацию необходимых ресурсов, покупая их на рынке или обмениваясь своей продукцией с другими участниками.

Как только участник набрал необходимое количество ресурсов по одному из видов производства (по технологии «А», «В» или «С»), он сдает их на товарно-сырьевую биржу и взамен получает количество произведенной продукции в натуральном выражении в соответствии с одной из технологий. Товарно-сырьевая биржа как бы превращает ресурсы в конечную продукцию, товары и передает их обладателю ресурсов.

Например, Таня, торгуя и обмениваясь своей продукцией, набрала: 2 единицы оборудования, 1 единицу оргтехники, 1 единицу сырья, по 3 единицы материалов и комплектующих изделий. Это соответствует выпуску оборудования по технологии «А» в количестве 5 единиц. Товарно-сырьевая биржа выдает Тане 5 единиц оборудования, при этом

все ресурсы, которые она затратила на производство этих пяти машин, поступают на биржу (2 единицы оборудования, 1 единица оргтехники, 1 единица сырья, 3 единицы материалов и 3 единицы комплектующих изделий аккумулируются товарно-сырьевой биржей).

Результаты деловой игры оцениваются по двадцатибалльной системе. Команда, получившая наибольшую прибыль, зарабатывает максимальное число баллов (20), каждая последующая на два меньше. Поощряется так же скорость (деловая активность) участников игры по 5-балльной системе. Общая сумма баллов, набранных командой, делится между ее участниками поровну.

#### *2.2. Первичная проверка понимания и самопроверка знаний.*

Учащиеся задают вопросы, учитель отвечает.

#### *2.3. Обобщение, систематизация и контроль полученных знаний.*

В процессе деловой игры итоги каждого этапа реализации производственных технологий оформляются в специальной отчетной ведомости. Заполнение такой ведомости способствует получению навыков составления отчетной документации. Отчетные ведомости сдаются учителю для проверки.

**3. Оценка результатов урока.** Оценка результатов проведенного занятия осуществляется на основе проверки отчетной документации, составляемой представителем каждой из команд. Отчетная документация позволяет понять, насколько учащиеся освоили пройденный материал, а так же сумели оперативно выполнить поставленную перед ними практическую задачу.

Цель урока достигнута. Учащиеся ознакомились с процессом производства и реализации продукции в условиях конкуренции на основе мобилизации своего аналитического мышления, получили навыки оперативной производственной деятельности и механизма купли-продажи.

**4. Домашнее задание.** Просьба к учащимся обсудить с родителями происходившее на уроке и на следующем занятии рассказать, что они

узнали нового и какие барьеры возникли в процессе получения навыков производства и купли-продажи продукции в ходе проведения первого этапа деловой игры.

## **Второе занятие**

### **Ход урока:**

#### ***1. Вводная часть. Организационный момент (5 минут)***

Приветствие, проверка наличия учащихся, готовности к занятию. Информирование учащихся о появлении новых условий деловой игры.

#### **2. Основная часть (30 минут), в том числе:**

*2.1. Дополнительные пояснения и новые условия деловой игры (8 минут).*

1. Особенность второго этапа деловой игры заключается в том, что возможно повторение производственных циклов в неограниченном количестве. Каждый раз вы можете заново начинать свою производственную деятельность, получая первоначальный капитал в соответствии с таблицей 1 (одинаковое количество в суммарном выражении), или продолжать игру с тем капиталом, который у вас накопился за предыдущий производственный цикл, получая деньги и натуральные ресурсы по остаточной ведомости.

2. Если кто-то из участников длительное время не сумеет произвести ни одного товара (например, в течение 10 мин после начала игры), координатор вправе оштрафовать вас за нерациональное использование имеющихся ресурсов (излишний запас на складе готовой продукции). Размер штрафа определяет или сам координатор, или банк.

3. Участники, сумевшие в течение игры организовать три и более производственных циклов, завершившихся выпуском готовых товаров, более половины которых произведены по технологии «С», будут поощряться координатором через банк путем выдачи премиального фонда в размере, например, 500 руб.

4. В процессе игры товарно-сырьевая биржа и банк могут стать более активными участниками, приняв решение вести постоянную торговлю ресурсам по ценам, в 1,5-2 раза превышающим базовые, а также, покупая излишек натуральных ресурсов у участников, испытывающих нужду в наличных деньгах, по ценам, составляющим 60-70 процентов от первоначальной базовой цены. Это значительно ускоряет ход игры.

5. В процессе игры участники могут обратиться в банк за получением ссуды для расширения производства и в товарно-сырьевую биржу для приобретения недостающих ресурсов. В этом случае банк определяет уровень ссудного процента, т.е. какую часть суммы, полученной в виде ссуды, участник должен будет вернуть кроме самой ссуды. Например, банк определил уровень ссудного процента - 30 процентов. Предположим, что команда получила в банке дополнительно 1000\$. При уровне ссудного процента 30 процентов она должна вернуть в банк  $1000\$ + 300\$$  (30 процентов от 1000\$), т. е. 1300\$.

6. В игре возможно использование компьютера в качестве информационно-регистрающего средства, а также для проведения всех необходимых расчетов, определения уровня прибыльности того или иного производства.

Объявляется начало второго этапа деловой игры и его регламент.

### *2.2. Закрепление полученных знаний и навыков (15 минут)*

По ходу деловой игры учитель продолжает разъяснения к ситуациям, которые могут возникнуть: в процессе игры возможно возникновение как дефицита отдельных видов продукции, так и затоваривание ими. Например, если большинство участников решает заняться производством оборудования, то очень скоро рынок будет переполнен этой продукцией, в то же время не будет хватать сырья и материалов. В этом случае цена на оборудование неизбежно упадет, а на недостающие товары возрастет. (Таким образом, имитируется действие реального рыночного механизма. В зависимости от сложившейся ситуации происходит перелив капитала, так

как участники стремятся организовать производство товара, цена на который в данный момент значительно выше, чем на другие товары).

В игре возможно наступление экономического кризиса, когда у всех участников не оказывается необходимого количества какого-либо товара для организации производства, например, практически нет оборудования, а оно необходимо для любого производства.

Продолжение игры становится невозможным. В этом случае координатор устраивает аукцион по продаже из складских запасов недостающего вида ресурсов, цена на который устанавливается значительно выше базовой. Деловая игра завершается. Отчетные ведомости сдаются учителю для проверки.

*2.4. Обобщение, систематизация и контроль полученных знаний (5 минут).*

Обобщение, систематизация и контроль полученных знаний осуществляется на основе отчетной ведомости. Повторное заполнение такой ведомости способствует закреплению навыков ведения отчетной документации. Учитель подводит итоги деловой игры, делает общие замечания и объявляет успехи каждой из команд.

Таким образом, учащиеся знакомятся с процессом производства, обмена и потребления продукции; получают практические навыки купли-продажи товаров в условиях конкуренции, то есть, когда на рынке много продавцов и покупателей, а их выход на рынок ни кем не ограничивается.

***3. Оценка результатов урока (5 минут).***

Отчетная документация по итогам деловой игры позволяет понять, насколько учащиеся освоили пройденный материал, а так же сумели оперативно выполнить поставленную перед ними практическую задачу.

Цель деловой игры достигнута в любом случае: получили ли учащиеся отрицательный или положительный результат своей деятельности в денежном эквиваленте или остались с теми же средствами, которые им были авансированы в начале деловой игры. Учащиеся

получили практические навыки оперативной деятельности по производству и реализации продукции в условиях конкуренции на основе мобилизации своего аналитического или интуитивного мышления с использованием полученных на других уроках знаний.

**4. Рефлексия (5 минут).** Учащимся предлагается ответить на 1-2 вопроса. Например:

- «Изменилось ли твое представление о проблемах осуществления предпринимательской деятельности)?»

- «Что ты чувствуешь, пытаюсь соотнести себя с бизнесом?» (интересно, хочу, смогу, попробую, рискну, опасаясь или другое).

**ПРИЛОЖЕНИЕ**

Таблица 1

**Информационная карта**

<i>Ресурсы Техно- логия</i>	<i>Оборудование (ед.)</i>	<i>Оргтехника (ед.)</i>	<i>Сырье (ед.)</i>	<i>Материалы (ед.)</i>	<i>Комплек- тующие изделия (шт)</i>	<i>Общий выпуск продукции (ед.)</i>
<b>Производство сырья</b>						
A	1	1	2	4	7	35
B	2	2	3	6	10	70
C	3	4	4	11	15	140
<b>Производство материалов</b>						
A	1	2	1	10	9	30
B	2	3	4	14	12	60
C	4	5	8	16	20	120
<b>Производство комплектующих изделий</b>						
A	3	2	-	5	7	15
B	5	4	-	8	10	30
C	8	7	-	15	12	60
<b>Производство оргтехники</b>						
A	3	1	5	2	2	10
B	5	2	8	3	3	20
C	6	3	10	4	4	30
<b>Производство оборудования</b>						
A	2	1	1	3	3	5
B	3	2	2	7	5	10
C	4	2	3	8	5	15

Таблица 2

**Распределение первоначального капитала**

<i>Вид отрасли</i>	<i>Натуральные ресурсы (вещественный капитал)</i>	<i>Денежный капитал</i>	<i>Суммарный капитал</i>
1. Производство оборудования	5 ед. x 200\$	1000\$	2000\$
2. Производство оргтехники	10 ед. x 150\$	500\$	2000\$
3. Производство сырья	15 ед. x 100\$	500\$	2000\$
4. Производство материалов	30 ед. x 50\$	500 \$	2000\$
5. Производство комплектующих изделий	35 ед. x 30\$	950\$	2000\$

