**К.В. Сычёва**

**Использование игрового метода в процессе обучения школьников**

Одним из древнейших средств воспитания и обучения детей, который возник в процессе исторического развития из потребностей общественной практики, является игра. На современном этапе некоторые учителя считают, что игровая деятельность должна уступить полностью место традиционной учебной, ссылаясь на тот факт, что разработанные на сегодняшний день игры не могут применять на каждом уроке. Однако, как показывает практический опыт [1‒4], среди трех известных методик обучения (академическая (пассивная), активная и интерактивная), наиболее эффективными остаются игровые методы обучения. Игра выступает ведущим и активным средством познания окружающего мира в дошкольном, школьном и студенческом возрасте, позволяет перевести внешние требования социальной среды в собственные потребности ребёнка. Использование в учебном процессе игровых методов обучения позволяет решать целый комплекс педагогических задач. Данный метод обучения оказывает сильное эмоциональное воздействие на учащихся, формирует коммуникативные умения и навыки (работа в команде, принятие решений, брать на себя ответственность и т.д.).

**Целью статьи** является анализ роли игрового метода обучения при работе со школьниками в процессе обучения их экономике на примере экономической сказки.

Игровые методы широко применяются при обучении детей математике, литературе, географии, иностранного языка. Игра создает огромный потенциал для развития, в особенности, если её структура и содержание понятны ребенку и интересны. Эффективным является использование игровых методов при изучении экономических разделов обществознания.

На уроках обществознания в школе во время изучения экономического раздела учащиеся знакомятся с основными понятиями и категориями рыночной экономики, экономическими категориями и законами. При этом сама по себе экономика для многих детей оказывается «сухой», скучной и слишком серьёзной. В тоже время использование такого метода обучения как игра позволяет преподавателю создать необычную среду на уроке, погружение в которую помогает учащихся ознакомиться с её особенностями, испытать себя в том или ином деле, представить себя тем или иным субъектом социально-экономических отношений.

Следует отметить, что использование экономической сказки не ограничивается лишь работой с младшими школьниками. Данный метод обучения актуален также и при изучении экономики в старших классах.

Примером использования данного игрового метода обучения может быть экономическая сказка «Репка», которая может быть эффективно использована при изучении учащимися 8-х классов 1 раздела предмета обществознания «Человек в экономических отношениях» [5], а также 10-х классов при изучении темы «Экономика предприятия» [6 ‒ 7] (разработана автором, используя за основу [3]). Данная методика является достаточно информативной, понятной и в тоже время интересной для обучающихся, повествующая учащимся о принципах и механизмах организации предприятия и предпринимательстве, позволяет сформировать у них понятие о таких экономических категориях как: производство, спрос, разделение труда, организационная структура предприятия, наемный персонал, заработная плата, доходы и расходы, фонд оплаты труда, прибыль, бизнес-план, грант и т.д. на примере частного предприятия (ЧП) «Дед» [3]. Предлагаем сценарий экономической сказки «Репка», который целесообразно использовать в 8-х и 10-х классах общеобразовательных учебных заведений в процессе преподавания курса обществознания.

Жили-были Дед да Баба. И было у Деда небольшое домашнее хозяйство ЧП «Дед». Дед продавал селянам со своего огорода огурцы, помидоры, но особенным спросом пользовалась в селе репа. И услыхал как-то Дед о государственной программе поддержки малого бизнеса, и решил в ней принять участие, расширить своё маленькое предприятие и начать выращивать репу в селе в промышленных масштабах.

Пошел Дед в банк, чтобы оформить грант на выращивание репы, а потом и других овощей, чтобы уменьшить дефицит плодовых овощей на Руси. А в банке ему и говорят: «Чтобы получить грант, Вам необходимо предоставить бизнес-план расширения своего предприятия».

Вернулся Дед домой к Бабе и говорит: «Бабка, решил я стать бизнесменом, выращивать репу для продажи на рынке. Будешь мне в этом помогать? Доход от продажи будем поровну делить» (то есть предложил ей стать его помощником) (рис. 1). Ну, Бабка естественно согласилась, а Дед оформил и подготовил бизнес-план (табл. 1) и получил грант на развитие бизнеса.

Начальник

(Дед)

50 монет

Помощник

(Бабка)

50 монет

Рис. 1. Организационная структура ЧП «Дед»

И вот пришла весна, вскопали Дед да Баба землю, удобрили и засеяли её репой. В процессе её вегетационного периода ухаживали за ней, поливали, пололи будяки, собирали жуков.

Таблица 1

Бизнес-план ЧП «Дед»

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Плановый объём выращенной продукции (репы) | Цена реализации репы на рыке | **ДОХОД** от продажи репы | Ежегодный граничный срок реализации урожая (срок окупаемости) | **РАСХОДЫ** | | **ЧИСТАЯ ПРИБЫЛЬ** |
| зарплата персонала (ФОТ) | семена, удобрения, ядохимикаты от жуков и т.д. |  |
| 100 кг | 2 монеты за 1 кг | 200 монет | конец июля | 100 монет (60 монет себе как директору и 40 монет Бабке как помощнику) | 50 монет | 50 монет |

И выросла у них репа большая-пребольшая. Пришло время репу собирать, и здесь понял Дед, что настало время усовершенствовать ему организационно-экономическую структуру его ЧП, так как им двоим с Бабкой не справить с объёмом урожая репы. Тогда сделал Дед Бабку менеджером по персоналу и позвали они себе в помощь в свой коллектив Внучку (менеджера по продажам), Жучку (начальником охраны репы), Кошку (PR-менеджера) и Мышку (разнорабочую) и начал Дед считать затраты на ФОТ (Фонд оплаты труда):

* 50 монет с общей выручки от продажи репы он собирался забирать сам как руководитель (директор);
* 30 монет – зарплата менеджера по персоналу Бабки;
* 30 монет – зарплата менеджера по продажам Внучки;
* 30 монет – зарплата начальника охраны Жучки;
* 30 монет – зарплата PR-менеджера Кошки;
* 10 монет – зарплата рабочего 1-го разряда Мышки.

Итого ФОТ ЧП «Дед» **(РАСХОДЫ)**: 180 монет.

С апреля по июль месяц Жучка охраняла огород, внучка договорилась о точке на рынке с директором рынка, Кошка бегала по селу и рассказывала всем селянам о том, что в июле у них будет огромный урожай репы (делала рекламу), Мышка полола, поливала, опрыскивала от жуков и собирала репу, Бабка контролировала процесс, чтобы каждый занимался своим делом.

И вот, наконец к концу лета вся репа была собрана, Внучка отвезла репу на базар и продала за 200 монет (**ДОХОДЫ**). То есть **ПРИБЫЛЬ** (доход-расходы на ФОТ) составила всего 20 монет. А Деду только на развитие, на посадку репы на следующую весну нужно как минимуму 50 монет (семена да удобрения на следующую посадку репы нужно купить).

И стал раздумывать Дед что ж ему делать. Понял он, что старая организационная структура в сегодняшних экономических условиях не является сбалансированной (рис.2.).

Четверо сотрудников у него в менеджерах ходят и только один сотрудник (Мышка) трудиться и не успевает собрать урожай к концу июля.

Директор

(Дед)

50 монет

Менеджер по персоналу

(Бабка)

30 монет

Менеджер по продажам

(Внучка)

30 монет

Рабочая 1-го разряда

(Мышка)

10 монет

Начальник охраны

(Жучка)

30 монет

PR-менеджер (Кошка)

30 монет

Рис. 1. Организационная структура ЧП «Дед»

Но тут произошло ещё одно непредвиденное обстоятельство, которое ещё больше укрепило его мысль о необходимости перемен – мышь собралась в декрет и написала заявление на декретный отпуск.

Тогда собрал Дед собрание по этому поводу и разъяренно воскликнул: «Кто теперь будет собирать урожай, да еще и в промышленных масштабах?».

Каждый из опрошенных менеджеров предложил на эти работы трех других менеджеров. И понял Дед, что административно-управленческий аппарат (АУП) его ЧП слишком велик, в вот рабочего персонала-то не хватает.

Тогда решил Дед перераспределить полномочия по согласованию с менеджерами и сократить затраты на оплату труда за счет модернизации:

1. Дед забрал у Внучки, Жучки и Кошки полномочия менеджера по продажам, начальника охраны и PR-менеджера.
2. Бабка сохранила полномочия менеджера по персоналу и получила дополнительно полномочия менеджера по продажам, а также стала замом Деда.
3. А Внучку, Жучку и Кошку перевели в рабочие 1-го разряда.

Модернизация организационной структуры ЧП (рис.2.) позволила снизить затраты на ФОТ, который теперь стал распределяться следующим образом:

* 60 монет с общей выручки Дед стал забирать сам как директор;
* 30 монет – стал отдавать Бабке как заместителю директора;
* 60 монет – по 20 монет трём рабочим 1-го разряда (Внучке, Жучке и Кошке).

Итого, новый ФОТ ЧП «Дед» **(РАСХОДЫ)** составил теперь 150 монет.

Директор

(Дед)

60 монет

Заместитель директора

(Бабка)

30 монет

Рабочая 1-го разряда

(Внучка)

20 монет

Рабочая 1-го разряда

(Жучка)

20 монет

Рабочая 1-го разряда

(Кошка)

20 монет

Рис. 2. Модернизированная организационная структура ЧП «Дед»

Сравнил Дед РАСХОДЫ (затраты на ФОТ) до и после изменения организационной структуры, увидел, что они снизились на 30 монет (180-150 монет), и очень обрадовался, что у него остаётся 50 монет на развития его бизнеса. Да ещё и собрать и реализовать урожай получить намного быстрее – к середине июля, что дало возможность им успеть посадить 2-й урожай в августе на зиму, удвоив прибыль.

Тут и сказке конец, а кто слушал – молодец!

В заключении следует отметить, что использование игровых технологий для развития экономического мышления у учащихся в общеобразовательных учебных заведениях способствует формированию личностных экономических компетенций учащихся, мировоззрения молодого, экономически грамотного и активного гражданина. Несмотря на изменчивость общественных идеалов, развитие общества, информационную перенасыщенность, смену экономических формаций и кардинальные изменения в системе общения людей, сказка, как и прежде, интересна детям. Только тогда, когда ученик справляется с поставленной ему преподавателем задачей, работает на уроке с радостью и интересом, только тогда у него будет оставаться желание учиться и будут положительные результаты такого обучения в виде усвоения им необходимых знаний, что является главным критерием оценки успешности любого преподавателя. В этом контексте использование сказки «Репка» на уроках по обществознанию в 8-х и 10-х классах является крайне целесообразным, поскольку даёт возможность учителю сформировать у учащихся стойкое представление о базовых экономических понятиях и процессах, при этом не нагружая их «сухой» экономической теорией, сохранить и укрепить интерес к изучению предмета.

**Список использованной литературы:**

1.Амельченко А.О. Игра-сказка как активный метод обучения на уроках

у младших школьников [Электронный ресурс] URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2014/01/13/igra-skazka-kak-aktivnyy-metod-obucheniya-na-urokakh-u-mladshikh>

2. Карпенюк О.А. Развитие экономического мышления на уроках экономики через игровые технологии [Электронный ресурс] URL: <https://solncesvet.ru/opublikovannyie-materialyi/razvitie-ekonomicheskogo-myshleniya-na-u.1939079821>

3. Демичев Д.А. Экономическая сказка «Репка» [Электронный ресурс]. URL: <https://open-hands.ru/archives/17260?ysclid=m20g879tn8436892057>

4. Мухамедьянова Р.Р. Использование сказок в процессе обучения математике [Электронный ресурс] URL: https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-skazok-v-protsesse-obucheniya-matematike?ysclid=m20jmg6tam745566994

5.   Обществознание (6-9 классов образовательных организаций): Федеральная рабочая программа основного общего образования. – М., 2022. – 112 с.

6. Обществознание (базовый уровень) для 10-11 классов образовательных организаций: Федеральная рабочая программа среднего общего образования. – М., 2023. – 74 с.

7. Обществознание (углублённый уровень) для 10-11 классов образовательных организаций: Федеральная рабочая программа среднего общего образования. – М., 2023. – 96 с.