

УДК 37.022

ДЕЛОВАЯ ИГРА «БУХГАЛТЕРСКИЙ УЧЕТ», КАК ИМИТАЦИОННЫЙ МЕТОД АКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ СПЕЦИАЛИСТОВ ЭКОНОМИЧЕСКОГО ПРОФИЛЯ

¹Гусева Н.В., ²Шевченко Н.Ю.

¹ФГБОУ ВПО «Саратовский государственный технический университет им. Ю.А. Гагарина», Саратов;

²ФГБОУ ВПО «Камышинский технологический институт» (филиал) ФГБОУ ВПО «Волгоградский государственный технический университет», Камышин, e-mail: kti@kti.ru

В статье определены роль и значение деловых игр в подготовке студентов экономических специальностей. Представлена классификация основных групп игр и условия эффективного применения данных методов во время организации учебно-познавательной деятельности студентов. Рассмотрены роль и место деловой игры в формировании коммуникативной компетентности будущих специалистов экономического профиля. Предложена методика проведения деловой игры по бухгалтерскому учету на основе настольной игры «Рынок». Разработан сценарий игры; структурированы этапы игрового взаимодействия; определены роли; разработана инструкция для студентов: правила, задачи, игровые действия, условия. Эффективность деловой игры заключается в экономии учебного времени; овладении деятельностно-коммуникативными способностями.

Ключевые слова: имитационное моделирование; деловые игры; бухгалтерский учет

BUSINESS GAME «BOOKKEEPING ACCOUNTING» AS A METHOD OF SIMULATION OF ACTIVE LEARNING SPECIALISTS OF ECONOMIC PROFILE

¹Guseva N.V., ²Shevchenko N.Y.

¹Saratov state technical University named after Gagarin, Saratov;

²Kamyshin Institute of Technology (branch) of state educational institution of higher professional Education Volgograd State Technical University, Kamyshin, e-mail: kti@kti.ru

The given article determines the role and meaning of business games in preparation of economic profiles experts. It presents the basic groups of games as well as conditions of the effective application of these methods in the organization of students' educational and informative activity. The role and place of business games in the formation of communicative competence of future specialists of economic profile. The proposed methodology for conducting the business of the game on accounting-based Board game «the Market». Developed game scenario; structured stages of the game interaction; defined roles; designed instruction for students: policies, objectives, actions during the game. The effectiveness of business games is saving training time; mastering active, and communicative abilities.

Keywords: simulation modeling; business games; bookkeeping accounting

*Без игры нет и не может
быть полноценного умственного
развития*

В.А. Сухомлинский

Внедрение в образовательный процесс активных форм и методов обучения позволяет решить вопрос развития творческих способностей, самостоятельности, инициативности, познавательной активности будущих специалистов.

На сегодняшний день в педагогике широко используется имитационное моделирование и игровые технологии. Имитационное моделирование включает в себя имитацию отдельных элементов производственного процесса и предоставляет учащимся возможность в творческой обстановке сформировать и закрепить те или иные навыки производственного процесса. Другим средством активизации учебного процесса является игра. Наиболее часто в педагогической практике встречаются деловые, ролевые, имитационные, учебные,

ситуационные, инновационные и организационно-деятельностные игры.

Наилучшим из активных методов проведения занятий является деловая игра, как средство развития профессионального творческого мышления.

Деловые игры можно классифицировать в зависимости от:

– функций и целевого назначения: обучающие; для решения практических задач; проектные; исследовательские; комплексные; частные; общие; функциональные;

– степени неопределенности ситуации: детерминированные и вероятностные;

– используемых инструментов и средств: ручные и компьютерные;

– содержательной конструкции и целей: ролевые, групподинамические упражнения, плановые игры, групповые дискуссии, метод конкретной ситуации.

Деловые игры являются педагогическим средством и активной формой обу-

чения, которая интенсифицирует учебную деятельность, моделируя управленческие, экономические, психологические, педагогические ситуации и дает возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в дальнейшем. При проведении, например деловых игр учащиеся входят в роль менеджера, банкира, бухгалтера и т.д., что приближает обучение к реальной действительности, требуя взаимодействия, творчества и инициативы студентов. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать познавательную активность учащихся, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки.

Как метод построения учебного процесса, нацеленного на освоение социальной реальности, игра включает следующие компоненты: игровые роли и их принятие; построенные по определенным правилам игровые действия и моделирование игрового процесса и сопутствующего ему эмоционального напряжения (технология игры).

Цель работы

Разработать методику деловой игры по усвоению базовых знаний бухгалтерского учета и формированию коммуникативной компетентности будущих специалистов экономического профиля.

Результаты исследования и их обсуждение

На основе практического опыта по использованию настольной игры «Рынок» [1] на уроках экономики в школах и институте разработана нескучная методика по обучению бухгалтерскому учету.

Методика позволяет освоить бухгалтерский учет, не имея знаний о реальном производстве. Так как игра «Рынок» представляет собой действующую модель рыночной экономики. Она имитирует деятельность основных рыночных субъектов и институтов: производственных предприятий, финансовых, консалтинговых, страховых компаний, фондовой и товарной бирж, кадрового агентства, торговой компании, аукциона, школы бизнеса, антимонопольного комитета, налоговой инспекции. Проводимые в игре действия аналогичны реальным жизненным ситуациям (покупка земли, ценных бумаг, сырья, материалов, оборудования, строительство предприятий, выпуск продукции и ее продажи, оказание услуг, заем денег, начисление и выплата процентов по ним, оплата в бюджет налогов и многое другое).

Объяснение практических ситуаций с помощью имитационной модели значи-

тельно облегчает понимание всех разделов бухгалтерского учета, мудрость которого хранят три главные вещи: бухгалтерский баланс; бухгалтерские счета; план счетов бухгалтерского учета.

На первом этапе обучения, на базе имитационного моделирования рынка изучаются экономические отношения в обществе.

На втором этапе, за игровым полем состязаются 4 маленькие фирмы, которые состоят из бухгалтера и менеджера.

Менеджер принимает решения по управлению бизнесом (строительству предприятий, приобретению акций доходных компаний и т.д.), а бухгалтер тщательно фиксирует финансовые операции, осваивает такие понятия, как дебет, кредит, сальдо.

Прежде чем приступить ко второму этапу обучения необходимо проанализировать с учениками игровое поле и все достояние маленькой фирмы разбить по признаку постоянства и непостоянства.

I группа. Недвижимость, ценные предметы и средства производства (средства производства – это то, с помощью чего зарабатывают деньги).

В нашем случае к первой группе можно отнести: земельный участок; ценные бумаги; оборудование фирмы; нематериальные активы (патенты, консультации и т.д.).

II группа. Запасы и затраты: сырьё, материалы, комплектующие; готовая продукция.

Перечисленные во второй группе материальные ценности быстро меняют свой состав и стоимость. Сырьё, материалы, комплектующие расходуются, идут на производство готовой продукции автомобилестроения, станкостроения, оргтехники и т.д.

III группа. Денежные средства: наличные деньги (они находятся в кассе предприятия); денежные средства для безналичных расчетов на расчетном счете в банке; деньги, которые мы дали в долг под вексель.

IV группа. Собственные источники средств. Те средства, которые мы получаем в бюджет фирмы для расширения её производственной деятельности: дивиденды по ценным бумагам; прибыль от производственной и других видов предпринимательской деятельности; уставный капитал (взносы участников фирмы).

V группа. Кредиты и другие заёмные средства: долгосрочные кредиты (год и более). В игре – это полный игровой период (1 час). Краткосрочные кредиты берутся на срок менее года (месяц, квартал и т.д.), в игре – 5, 10, 15, 20 минут и т.д.

VI группа. Расчёты с кредиторами. Это средства, которые мы должны, но ещё не перечислили. Например, налог на имущество или налог на прибыль и т.д. Наше

предприятие временно использует эти средства в своём обороте до перечисления, хотя реально они ему не принадлежат. Если внимательно проанализировать состав этих шести групп, можно заметить, что группы I, II, и III содержат те ценности, на которые мы тратим наши средства, размещая их в товарах. Купив, например, земельный участок, мы «живые деньги» превращаем в имущество фирмы. На этом земельном участке можно построить несколько предприятий.

Группы IV, V и VI, наоборот, содержат те средства, которые мы можем вложить в при-

обретение товаров, т.е. описывают нам, откуда берутся эти средства.

Вот мы и подошли к очень важному понятию в экономике и бухгалтерском учете: все наши затраты (размещенные в товары, деньги) и денежные средства мы будем называть активами. Значит, группы I, II и III перечисляют наши активы. Все источники получения средств, какими бы они ни были, мы назовем пассивами (это группы IV, V и VI).

Составим табл. 1 финансового состояния фирмы по разделам активов и пассивов, которая называется бухгалтерский баланс.

Таблица 1

Вступительный бухгалтерский баланс фирмы _____
(название)
по состоянию на 1 _____ (в тысячах чеков)

АКТИВ (хозяйственные средства)	Сумма	ПАССИВ (источники хозяйственных средств)	Сумма
I. Раздел. Недвижимость, ценные предметы, средства производства		I. Раздел. Собственные источники средств	
1.1. Земля 1.2. Оборудование 1.3. Нематериальные активы 1.4. Ценные бумаги 1.5. Использование прибыли 1.6. Убытки		1.1. Уставный капитал 1.2. Прибыль	250
Итого по I разделу:			250
II. Раздел. Запасы и затраты		II. Раздел. Кредиты и др. заемные средства	
2.1. Сырье, материалы, комплектующие Готовая продукция		2.1. Краткосрочные кредиты 2.2. Долгосрочные кредиты	450
Итого по II разделу:			450
Раздел. Денежные средства, расчеты и прочие активы		Раздел. Расчеты и прочие активы	
3.1. Наличные деньги (касса) 3.2. Расчетный счет 3.3. Расчеты с дебиторами	250 450	3.1. Расчеты: – с бюджетом – с прочими кредиторами	
Итого по III разделу:	700		
Баланс	700	Баланс	700

Как видно из итоговой строки, сумма активов равна сумме пассивов, что закономерно.

По каждой статье баланса открываются нестандартные счета.

Примерный план счетов приведен в табл. 2.

Далее, все хозяйственные операции, которые игроки совершают за игровым полем фиксируются в журнале хозяйственных операций (табл. 3).

В список хозяйственных операций включены не все из ряда возможных хозяйственных операций, которые встречаются в игре. Это сделано специально, чтобы избежать информационной пере-

грузки начинающих изучать бухгалтерский учёт.

Налицо обычный производственный процесс. Все операции нужно провести по счетам. Найти конечное сальдо и составить итоговый баланс и оборотную ведомость. В оборотной ведомости проходит все хозяйственные операции, сделанные в ходе игры с указанием оборота и изменений к концу периода игры. Это позволяет сделать анализ хозяйственной деятельности команды. Найти слабые места в хозяйстве и определить, что нужно изменить в своей деятельности, чтобы улучшить финансовое состояние.

Пример обратной ведомости рассмотрен в табл. 4.

Таблица 2

План счетов бухгалтерского учета в экономической игре «Рынок»

Раздел	Наименование счета	Счета
Недвижимость,	Земля	А
ценные предметы,	Оборудование	А
средства производства.	Нематериальные активы	А
	Ценные бумаги	А
Производственные запасы	Сырье, материалы, комплектующие	А
Готовая продукция и реализация	Готовая продукция	А
Денежные средства	Наличные деньги	А
	Расчетный счет	А
	Расчеты с бюджетом	А-П
Расчеты	Расчеты с разными дебиторами и кредиторами	А-П
Финансовые результаты, использование прибыли	Прибыли и убытки	А-П
Фонды	Уставной капитал	П
Кредиты банка и частных лиц	Краткосрочные кредиты	П
	Долгосрочные кредиты	П

Пр и м е ч а н и е : Обозначение счетов: А – активный; П – пассивный; АП активно – пассивный.

Таблица 3

Журнал хозяйственных операций

№ п/п	Хозяйственная операция	Сумма
1	Купили на аукционе земельный участок	
2	Купили патент на открытие предприятия	
3	Купили акции фондовой, товарной бирж и страховой компании	
	Получили дивиденды по ценным бумагам товарной биржи	
4	Сняли дивиденды с расчётного счёта в банке и доставили в кассу фирмы	
	Взяли в банке краткосрочный кредит	
5	Купили на товарной бирже сырьё, материалы, комплектующие	
	Купили на товарной бирже оборудование	
6	Заплатили в маркетинговую контору за консультацию	
7	Получили дивиденды по акциям фондовой биржи	
	Погасили краткосрочный банковский кредит	
8	Начислен налог на недвижимость (10% от стоимости имущества)	
9	Уплата в бюджет налог на недвижимость	
10	Выпал сектор на игровом поле: «Монопольно высокая прибыль» и «Дивиденды»	
11	Начислили проценты за долгосрочный банковский кредит (24% годовых)	
12	кредит (24% годовых)	
13	Погасили часть долгосрочного банковского кредит	

Таблица 4

Форма оборотной ведомости в деловой экономической игре «Бухучет»

Наименование счета	Сальдо нач., тыс. чеков		Оборот, тыс. чеков		Сальдо конеч. тыс. чеков	
	Дебет	Кредит	Дебет	Кредит	Дебет	Кредит
1	2	3	4	5	6	7
Земля						
Оборудование						
Нематериальные активы						
Ценные бумаги						
Сырье, материалы, комплектующие						
Готовая продукция						
Наличные деньги (касса)						

Окончание табл. 4						
1	2	3	4	5	6	7
Расчетный счет						
Уставной капитал						
Прибыли и убытки						
Краткосрочные кредиты						
Долгосрочные кредиты						
Расчеты с бюджетом						
Расчеты с разными деби- торами и кредиторами						
Итого						

Заключение

1. 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.

2. Введение и широкое применение деловых игр в ВУЗах позволяет уменьшить время, отводимое на изучение экономических дисциплин на 30–50% при большем эффекте усвоения материала.

3. Использование предлагаемой методики позволяет получить начальные знания и освоить исходную бухгалтерскую терминологию в увлекательной игровой форме. После усвоения базовых знаний без напряжения происходит переход к реальной бухгалтерии.

4. Методика может быть рекомендована для студентов, преподавателей экономических дисциплин, менеджеров.

Список литературы

1. Сомов Ю. Деловая настольная экономическая игра «Рынок». Издательство ООО «ЮНСИ», г. Саратов.
2. Макальская М.Л., Денисов А.Ю. Самоучитель по бухгалтерскому учету. – М.: АОДИС, 1994.
3. Черемисинов Г.А., Диянова Г.Н. Учебно-методическое пособие для преподавателей экономики, Саратов, ИП-КиП работников образования, 1996.
4. Щадилова С.Н. Бухгалтерский учет для всех. – М.: АО ДИС, 1995.
5. Чеглакова Л.С. Применение деловых игр в подготовке специалистов экономических профилей. Журнал Концепт народное образование. Педагогика. Вып. 4 / 2012 Коды ГРНТИ: 14 – ВАК РФ: 13.00.00 УДК: 37.
6. Научная библиотека КиберЛенинка : <http://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-delovyh-igr-v-podgotovke-spetsialistov-ekonomicheskikh-profiley#ixzz3G3HEHEiR>.
7. Деловая игра как средство формирования коммуникативной компетентности будущих менеджеров – Социально-экономические и психологические проблемы управления. Портал психологических изданий PsyJournals.ru – http://psyjournals.ru/social_economical_psychological_issue/63106.shtml.