

УДК 37.012

ИННОВАЦИОННОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ В ПРЕПОДАВАНИИ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

¹ Гусева Н.В., ² Шевченко Н.Ю., ³ Бурденкова Е.Ю.

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

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

³ ОЭП СНЦ РАН, Саратов

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

Ключевые слова: инновационное образование; интерактивные методы; имитационное моделирование; деловые игры; бухгалтерский учет

INNOVATIVE MODELLING IN TEACHING OF ECONOMIC DISCIPLINES

¹Guseva N.V., ²Shevchenko N.Ju., ³Burdenkova E. Yu.,

¹Saratov state technical University named after Gagarin, Saratov,

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

³Senior researcher of the Department of energy problems, Saratov scientific center of the Russian
Academy of Sciences, Saratov, e-mail: lena.burdenckova@yandex.ru

Professional activity of specialists of economic profile is quite diverse in nature. The use of business games in the training of specialists in the economic field will help to intensify the learning process and link it with their future professional activity. The article considers the role and place of business games in the formation of communicative competence of future specialists of economic profile. The technique of carrying out business games in accounting on the basis of the 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 introduction and widespread use of business games in higher education can reduce time for the study of economic disciplines by 30-50% with a larger effect of learning the material.

Keywords: innovative education; interactive methods; simulation modeling; business games; bookkeeping accounting

Особую значимость при подготовке студентов в современных условиях приобретают инновационные методы, которые включают в себя интерактивные формы обучения.

Инновационные методы помогают развить творческие способности студентов и приблизить учебный процесс к реальным условиям производственной среды.

Наилучшим из активных методов проведения занятий является деловая игра, как средство развития профессионального творческого мышления. По данным профессора В.И. Рыбальского при лекционной подаче материала усваивается только 20% информационного материала, а в деловой игре 90%.

Деловые игры интенсифицируют учебную деятельность, моделируя управлен-

ческие, экономические, психологические, педагогические ситуации и дают возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в дальнейшем. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать познавательную активность студентов, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки [5].

Игра, как метод построения учебного процесса включает следующие компоненты: игровые роли и их принятие; игровые действия, построенные по определенным правилам и моделирование игрового процесса.

Моделирование в игре — это создание макетов, замещающих объекты реальной ситуации. Модель игры приводится в действие с помощью правил, которые отража-

ют соотношение всех компонентов игры. При организации деловой игры необходимо придерживаться следующих положений: правила игры должны быть простыми; формулировка заданий – доступна пониманию; каждый студент должен быть активным участником игры; учет результатов соревнования должен быть открытым; игру нужно закончить на занятии и получить результат. Правила могут быть перенесены в игру из социального контекста развертывающегося игрового процесса или же придуманы.

Деловая игра «Бухгалтерский учет»

Разработана методика деловой игры по усвоению базовых знаний бухгалтерского учета на основе практического опыта по использованию настольной игры «Рынок» [1]. Игра помогает формировать коммуникативную компетентность будущих специалистов экономического профиля.

Деловая игра позволяет освоить бухгалтерский учет, не имея знаний о реальном производстве. Так как игра «Рынок» представляет собой действующую модель рыночной экономики, то все действия игры приближены к реальным производственным процессам. Игра «Рынок» (рис. 1) представляет собой действующую интерактивную имитационную модель рыночной экономики с высоким уровнем увлекательности [4]. Это бизнес-стратегия, основанная на конкуренции.



Рис. 1. Настольная экономическая игра «Рынок»

Игра имитирует деятельность основных рыночных субъектов и институтов, таких как производственные предприятия, финансовые, консалтинговые, страховые компании, фондовая и товарная биржа, кадровое агентство, торговые компании, аукцион, школы бизнеса, антимонопольный комитет, налоговые инспекции. Проводимые в игре действия аналогичны реальным жизненным ситуациям: покупка земли, ценных бумаг, сырья, материалов, оборудования, строительство предприятий, выпуск продукции и её продажа, оказание услуг, заем денег,

начисление и выплата процентов по ним, оплата в бюджет налогов и многое другое.

Объяснение практических ситуаций с помощью имитационной модели значительно облегчает понимание таких разделов бухгалтерского учета как бухгалтерский баланс; бухгалтерские счета; план счетов бухгалтерского учета.

На первом этапе обучения, на базе имитационного моделирования рынка изучаются экономические отношения в обществе. Изучаются правила игры «Рынок» и анализируется игровое поле.

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

Менеджер фирмы 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 на следующие шесть групп [2].

I группа. Недвижимость, ценные предметы и средства производства:

- 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.

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, которые поступают в бюджет фирмы для расширения 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 бо-

Таблица 1

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

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

Таблица 2

План счетов бухгалтерского учета в экономической игре «Рынок»

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

лее). 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. Например, налог на имущество или налог на прибыль и т.д. Фирма временно использует эти средства в своём обороте до перечисления, хотя реально они ему не принадлежат.

Группы I, II, и III содержат те ценности, на которые фирма тратит средства, размещая их в товарах. Купив, например, земельный участок, «живые деньги» превращаются в имущество фирмы. На этом земельном участке строятся предприятия.

Группы IV, V и VI содержат те средства, которые фирма может вложить в приобретение товаров.

Таблица 3

Журнал хозяйственных операций

№	Хозяйственная операция	Сумма тыс. чеков
1.	Купили на аукционе земельный участок	
2.	Купили патент на открытие предприятия	
3.	Купили акции фондовой, товарной бирж и страховой компании	
4.	Получили дивиденды по ценным бумагам товарной биржи	
5.	Сняли дивиденды с расчётного счёта в банке и доставили в кассу фирмы	
6.	Взяли в банке краткосрочный кредит	
7.	Купили на товарной бирже сырьё, материалы, комплектующие	
8.	Купили на товарной бирже оборудование	
9.	Заплатили в маркетинговую контору за консультацию	
10.	Получили дивиденды по акциям фондовой биржи	
11.	Погасили краткосрочный банковский кредит	
12.	Погасили часть долгосрочного банковского кредит	
13.	Уплата в бюджет налог на недвижимость	

Таблица 4

Форма оборотной ведомости в деловой экономической игре “Бух. учет”

Наименование счета	Сальдо нач., тыс. чеков		Оборот, тыс. чеков		Сальдо конеч. тыс. чеков	
	Дебет	Кредит	Дебет	Кредит	Дебет	Кредит
Земля						
Оборудование						
Нематериальные активы						
Ценные бумаги						
Сырьё, материалы, комплектующие						
Готовая продукция						
Наличные деньги (касса)						
Расчётный счёт						
Уставной капитал						
Прибыли и убытки						
Краткосрочные кредиты						
Долгосрочные кредиты						
Расчеты с бюджетом						
Расчеты с разными дебиторами и кредиторами						
И Т О Г О						

Вот мы и подошли к очень важному понятию в экономике и бухгалтерском учете: все затраты, вложенные в товары и денежные средства будем называть активами. Значит, группы I, II и III представляют собой активы фирмы.

Все источники получения средств, какими бы они ни были, назовем пассивами (это группы IV, V и VI).

Составим бухгалтерский баланс. Заполним таблицу 1 финансового состояния фирмы по разделам активов и пассивов [1].

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

По каждой статье баланса открываются нестандартные счета.

Примерный план счетов приведен в таблице 2.

Обозначение счетов: А – активный; П – пассивный; АП – активно-пассивный.

В ходе игры все хозяйственные операции, совершаемые игроками за игровым полем, фиксируются в журнале хозяйственных операций (таблица 3).

В журнал хозяйственных операций включена только часть операций, которые встречаются в игре, чтобы избежать информационной перегрузки.

Игроки оказываются в обычном производственном процессе. Все операции нужно провести по счетам. Найти конечное сальдо и составить итоговый баланс и оборотную ведомость. В оборотной ведомости проходят все хозяйственные операции, сделанные в ходе игры с указанием оборота и изменений к концу периода игр. Пример оборотной ведомости рассмотрен в таблице 4.

На основании оборотной ведомости необходимо сделать анализ хозяйственной де-

ятельности команды, найти слабые места в хозяйстве и принять решение, позволяющее улучшить финансовое состояние фирмы.

Выводы

Использование предлагаемой методики позволяет получить начальные знания и освоить исходную бухгалтерскую терминологию в увлекательной игровой форме.

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

Список литературы

1. Деловая игра «Бухгалтерский учёт», как имитационный метод активного обучения специалистов экономического профиля / Н. В. Гусева, Н. Ю. Шевченко // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. - 2014.-№ 11 (часть 4). - С. 644-648.
2. Имитационное моделирование и игровые технологии в образовательном процессе вузов / Н. В. Гусева, Н. Ю. Шевченко, Ю. В. Лебедева, А. Г. Сошинов // Известия ВолгоГТУ. Серия «Новые образовательные системы и технологии обучения в вузе». Вып. 11. - 2014.-№ 14 (141). - С. 31-35.
3. Макальская М. Л., Денисов А. Ю. Самоучитель по бухгалтерскому учету. Москва, АОДИС, 1994г.
4. Сомов Ю. Деловая настольная экономическая игра «Рынок». Издательство ООО «ЮНСИ», г. Саратов.
5. Щадилова С.Н., Бухгалтерский учет для всех, Москва, АО ДИС, 1995г.