

*Горина С.Г., Сорочкина Е.М.,  
МБОУ СОШ № 44,  
г. Нижний Тагил, Россия*

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ МОДЕЛИРОВАНИИ ЭКОНОМИКИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЭКОНОМИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ УЧАЩИХСЯ**

### **Аннотация**

В данной статье рассматриваются возможности развития экономической культуры учащихся в современных экономических условиях на основе использования информационных технологий, позволяющих моделировать любые экономические процессы. В качестве основной технологии обучения для развития экономической культуры предлагается использовать игровые технологии, на примере обучающей компьютерной программы «Моделирование экономики и менеджмента».

**Ключевые слова:** информационные технологии, экономическая культура, игровые технологии, моделирование экономики.

*Gorina S.G., Sorochkina E.M.,  
School № 44,  
Nizhny Tagil, Russia*

## **USE OF INFORMATION TECHNOLOGIES IN MODELING THE ECONOMY FOR DEVELOPMENT OF ECONOMIC CULTURE OF PUPLES**

### **Abstract**

This article examines the possibilities of developing the economic culture of students in the current economic conditions based on the use of information technologies that allow modeling any economic processes. As the basic technology of teaching for the development of economic culture, it is proposed to use gaming technologies, using the example of the computer training program «Modeling of Economics and Management».

**Keywords:** information technologies, economic culture, game technologies, modeling of economy.

Последствия глобального экономического кризиса, глобализация экономики с одной стороны и потребность в развитии предпринимательства – с другой свидетельствует о повышении требований к экономической культуре всех участников рынка труда. Соответственно современным выпускникам

школы необходимы глубокие экономические знания, новое экономическое мышление, высокая экономическая культура, что согласуется с ФГОС, в котором определены такие качества выпускника как инициативность, высокая дисциплинированность, предприимчивость, хозяйственность, честность, способность к самостоятельному анализу жизненных реалий, принятию ответственных решений. Необходимость активного участия молодежи в возрождении национальной экономики актуализирует проблему воспитания экономической культуры учащегося.

Экономическая культура присуща каждому из элементов экономической системы, всем видам, способам и формам экономической деятельности общества, коллектива, отдельного работника. Она во многом формирует образ жизни современного общества. На сегодняшний день существует множество определений экономической культуры в различных отраслях знаний. В современном экономическом словаре экономическая культура – это система ценностей и побуждений хозяйственной деятельности, уважительное отношение к любой форме собственности и коммерческому успеху как большому социальному достижению, создание и развитие социальной среды для предпринимательства. Я. Кузьминов определяет экономическую культуру как совокупность институционализированных способов деятельности, которыми конкретные общества, группы и индивиды адаптируются к экономическим условиям своего существования. Она состоит из поведенческих стереотипов и экономических знаний в их ценностном и инструментальном аспектах [1].

Необходимо отметить, что сущность экономической культуры в целом, ее место в системе общей культуры и теоретико-методологические основы формирования раскрыты в работах Н. Абросимов, Т.В. Боровикова, Л.Н. Пономарев, А.К. Уледов и др. Общие вопросы теории и методики экономического образования и воспитания школьников представили Л.Б. Азимов, Ю.К. Васильев, И.В. Липсиц Н.П. Рябинина, Б.П. Шемякин и др. Однако процессу воспитания экономической культуры в новых экономических условиях уделяется недостаточно внимания. Часто школьники получают очень поверхностное представление об основных экономических процессах и не в состоянии самостоятельно смоделировать сложившуюся у них ситуацию и принять верное решение. Кроме того, необходимо отметить, что недостаточно внимания уделяется нравственной составляющей экономической культуры, что становится также все более актуальным вопросом в существующей реалии.

Пока экономическое образование в составе обществознания направлено на приобретение учащимися доступного им целостного понятия о производстве, распределении, обмене и потреблении материальных и духовных благ, семейной и производственной экономике, чего явно недостаточно не только будущему предпринимателю, и обычному участнику современного рынка труда. В этой связи мы предлагаем на уроках экономики больше внимания уделять не общим вопросам и экономическим законам, а

моделированию конкретных ситуаций. Это позволит учащимся научиться выполнять необходимые экономические расчеты, осуществлять поиск оптимальных решений и прогнозировать, в том числе и нежелательные последствия. При этом необходимо отметить, что экономико-математическое моделирование достаточно трудоемкий процесс, который может быть значительно упрощен за счет использования информационных технологий. Использование на уроках экономики табличного процессора, специализированных экономических калькуляторов и эмуляторов помогут учащимся наглядно представить многие экономические процессы и получить ответы на такие вопросы, как может ли рентабельным быть данный бизнес, какой начальный капитал необходимо для открытия конкретного предприятия, можно ли сэкономить на поставках материалов?

В этих целях существуют готовые модели электронных бизнес-планов на основе табличного процессора с определением основных параметров (срока окупаемости, суммы начального капитала, точки безубыточности, коэффициента рентабельности и т.п.), возможно использовать готовые интернет-сервисы для начисления заработной платы работникам, поиска поставщиков с расчетом затрат, решения оптимизационных задач и прогнозирования. Однако каждый учитель хочет, чтобы его уроки были интересными, увлекательными и запоминающимися, поэтому использование игровых технологий с одной стороны позволит смоделировать изучаемые экономические процессы и активизировать познавательную деятельность учащихся – с другой. Возможности игровых технологий в образовании значительно расширились с внедрением информационных технологий. Изучить на практике поведение потребителей и продавцов помогает компьютерная игра «Рынок кофе». Понять суть торгов на бирже помогает соответствующая компьютерная игра. Кроме того, активно используются в образовательном процессе такие компьютерные игры как «Семейная бухгалтерия», «Банковское дело».

Более универсальной обучающей компьютерной программой является «Моделирование экономики и менеджмента (МЭМ)». Это программа 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 прогнозировать 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 сетевом 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.

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 учащиеся узнают, как читать финансовый отчет фирмы, прогнозировать и просчитывать ситуацию на рынке. Навыки, полученные в игре, можно использовать в деятельности реальной фирмы. 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 занятий с использованием информационных технологий, позволяющих моделировать экономико-математические процессы, обеспечит не только необходимый уровень знаний и умений учащихся по экономике, но и повысит их уровень экономической культуры, коммуникативных умений.

Благодаря систематическому использованию МЭМ на уроках экономики, 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. Калинина Н. Центр образовательного аутосорсинга «Практическая экономика и предпринимательство»//Экономика в школе.2008.№3
2. Кузьминов Я. Советская экономическая культура: Наследие и пути модернизации // Вопросы экономики. 1992. №3.
3. Сасова И.А. Экономическое образование в процессе трудовой подготовки. М.:АСТ, 1996.