

УДК 378

Т. А. Буйвис

T. A. Buyvis

Буйвис Татьяна Анатольевна, канд. экон. наук, доцент, кафедра экономики и управления, КГПИ ФГБОУ ВО «КемГУ», г. Новокузнецк, Россия.

Buyvis Tatiana Anatolievna, cand. economy Sciences, Associate Professor of Finance, Kuzbass Humanitarian Pedagogical Institute of Kemerovo State University, Novokuznetsk, Russia.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРЕПОДАВАНИИ СПЕЦИАЛЬНЫХ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

THE USE OF GAMING TECHNOLOGIES IN THE TEACHING OF SPECIAL ECONOMIC DISCIPLINES

Аннотация. В статье представлен опыт разработки, создания и внедрения в учебный процесс игр, помогающих освоить такие специальные дисциплины, как бухгалтерский учет, налоги и налогообложение и др. Дается описание игр и указание, какие знания поможет закрепить эта игра и какие навыки позволит автоматизировать. Все игры являются авторскими.

Annotation. The article presents the experience of developing, creating and introducing games into the educational process that help to master such special disciplines as accounting, taxes and taxation, etc. A description of the games is given and an indication of what knowledge this game will help consolidate and what skills will allow automating All games are copyrighted.

Ключевые слова: игра, правила игры, специальные дисциплины, термины, бухгалтерский учет, налоги.

Keywords: game, rules of the game, special disciplines, terms, accounting, taxes.

Данная статья посвящена опыту, пока еще совсем небольшого, создания и применения игр в изучении специальных экономических дисциплин. При подготовке и совершенствовании методического обеспечения читаемых дисциплин постоянно возникает проблема, как заинтересовать студента, побудить его к изучению, повторению и закреплению пройденного материала. Использование игровых технологий позволяет закрепить знания в терминологии и автоматизировать некоторые навыки и умения [1]. Так как с настоящее время на рынке нет специализированных игр по экономическим дисциплинам, а те, что есть, в основном из области начальной финансовой грамотности, автору пришла идея самому придумать игры для реализуемых экономических дисциплин, а это:

- «Бухгалтерский учет и анализ» для направления 38.03.01 – Экономика;
- «Бухгалтерский учет» для специальности 38.05.01 – Экономическая безопасность;
- «Налоги и налогообложение» для направлений подготовки 38.03.02 – Менеджмент, 38.03.01 – Экономика, 38.03.04 – Государственное и муниципальное управление;
- «Документационное обеспечение профессиональной деятельности» для специальности 38.05.01 – Экономическая безопасность и для направления 38.03.01 – Экономика;
- «Бухгалтерский финансовый учет» для направления 38.03.01 – Экономика.

Игры, которые описаны автором ниже, могут использоваться и в изучении других дисциплин. Например, по дисциплине «Бухгалтерский учет» при изучении бухгалтерского баланса, необходимо твердо выучить строение бухгалтерского баланса и для этого была придумана специальная игра «Угадай статью баланса!», направленная на закрепление знаний по наименованию статей баланса и строению бухгалтерского баланса [2].

За основу была взята обычная игра «Кто я?», которая известна многим с детства и пользуется неизменным успехом до сих пор.

Правила игры: количество игроков 2-5 человек, для игры нужны песочные часы или секундомер. На стол выкладывается стопка карточек рубашками вверх, на головы игроков одеваются обручи и на лоб вставляется карточка с названием статьи баланса, игрок не видит, какая карточка у него, он должен угадать, что на ней написано путем наводящих вопросов:

- Я в активе или в пассиве?
- Я в оборотных или внеоборотных активах?
- Я собственный или заемный капитал?

Игроку дается одна минута и за каждую угаданную статью дается одно очко, за один раунд можно угадать до 1-5 терминов

Всего статей в активе 30, если убрать статьи «Прочие», то останется 26 карточек (статей).

Раздел «внеоборотные активы»:

- нематериальные активы;

Материалы VII Международной очно-заочной научно-практической конференции «Проблемы и перспективы современного образования: практика вуза и школы», Ч. 2, 2023, №3 (84).

- результаты исследований и разработок;
- нематериальные поисковые активы;
- материальные поисковые активы;
- основные средства;
- доходные вложения в материальные ценности;
- финансовые вложения;
- отложенные налоговые активы.

Раздел «оборотные активы»:

- запасы;
- НДС по приобретенным ценностям;
- дебиторская задолженность;
- финансовые вложения (за исключением денежных эквивалентов);
- денежные средства и денежные эквиваленты.

Раздел «капитал и резервы»:

- уставный капитал (складочный капитал, уставный фонд, вклады товарищей);
- собственные акции, выкупленные у акционеров;
- переоценка внеоборотных активов;
- добавочный капитал (без переоценки);
- резервный капитал;
- нераспределенная прибыль (непокрытый убыток).

Раздел «долгосрочные обязательства»:

- заемные средства;
- отложенные налоговые обязательства;
- оценочные обязательства.

Раздел «краткосрочные обязательства»:

- заемные средства;
- кредиторская задолженность;
- доходы будущих периодов;
- оценочные обязательства.

Игра продолжается, пока не кончатся все карточки, обычно 5-7 минут. Затем считаем очки и определяем победителя.

Другой вариант игры «Крокодилчик терминов» на запоминание терминов по дисциплине основан на правилах игры «Крокодил». Данная игра очень удобна, если по дисциплине есть глоссарий терминов, которые нужно выучить в течение курса. Оптимальное количество карточек (терминов) 30-50. Правила игры очень просты 2-7 игроков (при большем количестве сложно следить за ответами) садятся в круг лицом друг к другу. Все карточки выкладываются на стол рубашками вверх. Засекается время 1 минута, первый игрок берет одну карточку, читает про себя термин, и кладет на стол, чтобы остальным игрокам не было видно, что там написано и начинает объяснять остальным, что там за термин, не произнося само слово вслух. Если кто-то угадал, очко дается и тому, кто объяснит и тому, кто угадал. Далее опять берется карточка и снова идет объяснение и так пока не кончится минута. Если карточек немного, то игра идет, пока не кончатся карточки, если больше пятидесяти, то игра проходит в 2-3 раунда, в зависимости от количества игроков. В конце игры считаем баллы и выявляем победителей. Время игры 5-10 минут. В качестве поощрения 3 победителя можно освободить от устного опроса (если он предусмотрен балльно-рейтинговой системой). Данная игра была применена на дисциплинах:

- «Бухгалтерский учет»;
- «Налоги и налогообложение»;
- «Документационное обеспечение профессиональной деятельности».

Следующая игра (Кто быстрее!) была навеяна игрой «Фрукто 10» из серии игр компании «Банда умников» по автоматизации состава числа. Данная игра была создана для запоминания четырех типов хозяйственных операций и автоматизации навыка определения влияниях хозяйственных операций на бухгалтерский баланс, а также попутно закрепляется строение счетов. В игре участвуют два вида карточек: карточки с признаками, 15 шт., (небольшие прямоугольные) и игровые карточки, 15 шт. (большие квадратные), на которых написаны по 6 разных проводок. Игровые карточки с корреспонденцией счетов стопкой лежат в центре стола лицом вверх, а карточки с признаками рядом стопкой, но лицом вниз. Количество игроков 2-5 (больше – сложно уследить, кто вперед сказал).

Когда игра начинается, одна карточка с признаком открывается, и кто быстрее найдет и назовет бухгалтерскую корреспонденцию, отвечающую указанному признаку, забирает игровую карточку себе.

Признаков немного:

- Первый тип операции (Актив+ Актив-).
- Второй тип операции (Пассив+ Пассив-).
- Третий тип операции (Актив+ Пассив+).
- Четвертый тип операции (Актив- Пассив-).
- Активный счет по Дебету счета.
- Активный счет по Кредиту счета.
- Пассивный счет по Дебету счета.
- Пассивный счет по Кредиту счета.
- Активно-пассивный счет по Дебету счета.
- Активно-пассивный счет по Кредиту счета.

Игра идет до тех пор, пока не кончатся карточки, потом считаем очки.

Для успешной игры студенту необходимо выучить и понять, как влияют типы хозяйственных операций на баланс, знать строение счетов, и двойную запись.

И еще одна игра «Составь корреспонденцию счетов» была придумана для автоматизации навыка составления корреспонденции счетов (бухгалтерских проводок). Может использоваться как в рамках дисциплины «Бухгалтерский учет», так и на дисциплине «Бухгалтерский финансовый учет». Для участия в этой игре студент должен быть знаком с двойной записью и планом счетов, иметь навык составлению корреспонденции счетов и понимать, что означает та или иная бухгалтерская проводка. В игру участвуют карточки с номерами (и наименованием) счетов. Карточек может быть от 50 до 100. Счета лучше брать наиболее часто используемые, причем карточек со счетами учета денежных средств должно быть больше, чем всех остальных. Ведущий обязательно должен быть экспертом в области бухгалтерского учета, так как нужно будет быстро принимать решение, правильно ли составлена корреспонденция счетов, давать очко игроку или нет. Количество игроков от 2 до 5. На руки раздается по 6 карточек с номерами счетов, а оставшиеся карточки кладут в центр стола рубашкой вверх. Игра заключается в том, что в центре стола открывают по одной карточке и все игроки одновременно смотрят и пытаются составить корреспонденцию счетов с номером счета из карточки на столе и тех счетов, что у него на руках, кто первый составил, тот и забирает карточку со стола. Кто больше наберет карточек за игру, тот и выигрывает. Игра продолжается до тех пор, пока можно составить хоть одну проводку. Нужно отметить, что эта игра вызвала самый большой интерес со стороны студентов, получилась самой азартной и самой интеллектуальной.

И в завершении статьи хотелось бы отметить, что работа над разработкой игр еще продолжается, но первый опыт показал, что на занятиях по специальным дисциплинам можно вполне успешно применять игры и превратить некоторые рутинные моменты в увлекательный процесс.

Список литературы

1. Шапиева, А. С. Применение игровых технологий в процессе обучения [Электронный ресурс]. / А. С. Шапиева, П. К. Магомедова // Евразийский Союз Ученых, 2015. – № 10-4 (19). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-v-protssesse-obucheniya> (дата обращения : 27.01.2023).
2. Буйвис, Т. А. Методика преподавания основ бухгалтерского учета [Текст]. / Т. А. Буйвис // Информационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании, 2022. – № 4 (79). – С. 101-104.