

	<b>Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Южно-Уральский государственный колледж»</b>
	Учебно-методический отдел
	Учебно-практическая литература
	Методическая разработка урока

## МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

«Кто хочет стать профессионалом?»

**2024**

	<i>Должность</i>	<i>Фамилия/Подпись</i>	
<i>Разработал</i>	<i>Преподаватель</i>	<i>Балашова И.Н.</i>	
<i>Проверил</i>	<i>Зам.директора по УМР</i>	<i>Манапова О.Н.</i>	
<i>Согласовал</i>	<i>Зам.директора по учебной работе</i>	<i>Занова Т.С.</i>	
<i>Версия: 01</i>	<b><i>Без подписи документ действителен 3 суток после распечатки. Дата и время распечатки: 10.01.2024г</i></b>	<i>Экземпляр № 1</i>	<i>с.1 из 12</i>

	<b>Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Южно-Уральский государственный колледж»</b>
	Учебно-методический отдел
	Учебно-практическая литература
	Методическая разработка урока

ББК 74.57

**Балашова И.Н.** Методическая разработка деловой игры «Кто хочет стать профессионалом?» по ПМ 02 Участие в организации производственной деятельности структурного подразделения.

Рассмотрено и одобрено на заседании ПЦК Экономики и организации машиностроения.

Протокол от «10» января 2024 г. № 06.

Председатель ПЦК /И.А. Сидорина/

Методическая разработка деловой игры «Кто хочет стать профессионалом?» составлена с учетом требований стандарта, программы профессионального модуля. Методическая разработка включает сценарий деловой игры, технологическую карту занятия, список рекомендуемой литературы.

ГБПОУ «ЮУГК», 2024  
©Балашова И.Н., 2024

<i>Версия: 01</i>	<i>Без подписи документ действителен 3 суток после распечатки. Дата и время распечатки: 10.01.2024г</i>	<i>Экземпляр № 1</i>	<i>с.2 из 12</i>
-------------------	---	----------------------	------------------

СОДЕРЖАНИЕ

	Введение.....	4 стр.
1.	Общие положения.....	5 стр.
2.	Технологическая карта урока.....	6 стр.
3.	Сценарий деловой игры.....	10 стр.
	Заключение.....	11 стр.
	Библиография.....	12 стр.

## ВВЕДЕНИЕ

Наша страна по всем признакам должна входить в число наиболее богатых и состоятельных, но на практике происходит совсем не так. Одной из причин этого является то, что десятилетия плановой экономики совершенно уничтожили у людей такой навык, как экономическое мышление. Из-за этого средний обыватель попросту не понимает, как распоряжаться собственными деньгами, а грамотных менеджеров днем с огнем не сыщешь.

Тем не менее, в выращивании адекватных предпринимателей заинтересовано все общество.

Экономическое мышление – это определенный тип мышления и построения логики, который позволяет четко видеть выгоду (или потенциальную неудачу) того или иного капиталовложения. Человек, обладающий развитым экономическим мышлением, весьма редко сталкивается с непредвиденными потерями капитала – он умеет просчитывать все риски, четко понимает, что нужно потребителю. Наличие экономического мышления позволяет сразу отсеять различные сомнительные варианты получения прибыли вроде лотерей и казино – счастливый обладатель «правильных» навыков никогда не рискует, а всегда составляет четкий план и следует ему, добиваясь успеха.

Деловая игра «Кто хочет стать профессионалом?» направлена на формирование экономического мышления студентов в условиях современной рыночной системы.

### **Цели** деловой игры:

Обучающая: организация деятельности по:

- Закрепление полученных знаний по темам профессионального модуля: основы менеджмента, бизнес-планирование, финансовый менеджмент, основы маркетинга.
- формированию экономического мышления, финансовой грамотности

Развивающая:

- развитие личностных, в том числе духовных и физических, качеств, обеспечивающих защищенность обучаемого для определения жизненно важных интересов личности в условиях кризисного развития экономики, сокращения природных ресурсов

Воспитательная:

- развитие положительного интереса к экономической деятельности, к изучаемому профессиональному модулю.

**Материальное обеспечение:** раздаточный материал (бланки заданий, бланки для жюри, плакаты, карандаши, фломастеры), калькуляторы, мультимедийный проектор.

## 1. Общие положения

Деловая игра «Кто хочет стать профессионалом?», может проводиться для студентов 3 и 4 курса специальности: 15.02.08 Технология машиностроения, изучающих профессиональный модуль. Занятие способствует освоению следующих результатов деятельности:

### **Профессиональных компетенций:**

- Планировать и организовывать работу структурного подразделения
- Руководить работой структурного подразделения
- Анализировать процесс и результаты деятельности подразделения
- Планировать финансовые, материальные и трудовые ресурсы для производства конкурентоспособной продукции.

### **Общих компетенций:**

- Понимать сущность и социальную значимость будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес
- Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество
- Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность
- Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития
- Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями
- Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий
- Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации
- Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности

## 2. Технологическая карта урока

ФИО педагогического работника: Балашова Ирина Николаевна

Тип занятия: Урок систематизации и обобщения знаний

Профессиональный модуль: ПМ02 Участие в организации производственной деятельности структурного подразделения

Темы: основы менеджмента, бизнес-планирование, финансовый менеджмент, основы маркетинга.

Нормативные документы: 1) ФГОС СПО по специальностям: 15.02.08 Технология машиностроения

2) Учебная программа профессионального модуля

С целью овладения результатами деятельности, студент должен:

**уметь:**

- рассчитывать показатели, характеризующие эффективность организации основного и вспомогательного оборудования;
- принимать и реализовывать управленческие решения;
- мотивировать работников на решение производственных задач;
- управлять конфликтными ситуациями, стрессами и рисками;
- определять потребности в необходимых материальных, трудовых и финансовых ресурсах;
- определять источники финансирования работ и показатели эффективности использования финансовых ресурсов;

**знать:**

- особенности менеджмента в области профессиональной деятельности;
- принципы делового общения в коллективе;
- методы бизнес-планирования;
- методы сравнительного анализа результатов деятельности подразделения;
- механизмы ценообразования;
- методы экономического обоснования инвестиционных проектов;
- основы организации маркетинговой деятельности.

Цели деловой игры:

**Обучающая:** организация деятельности по:

- закрепление полученных знаний по темам профессионального модуля: основы менеджмента, бизнес-планирование, финансовый менеджмент, основы маркетинга.
- формированию экономического мышления, финансовой грамотности

**Развивающая:**

- развитие личностных, в том числе духовных и физических, качеств, обеспечивающих защищенность обучаемого для определения жизненно важных интересов личности в условиях кризисного развития экономики, сокращения природных ресурсов

**Воспитательная:**

- развитие положительного интереса к экономической деятельности, к изучаемому профессиональному модулю.

Форма занятия: Деловая игра

Межпредметные связи: экономика

Структура занятия:

1. Сообщение темы и цели деловой игры – 3 мин.
2. Актуализация знаний, необходимых в практической деятельности – 12 мин.
3. Инструктаж к выполнению практической работы – 5 мин.
4. Самостоятельная работа студентов и текущий инструктаж – 60 мин.
5. Подведение итогов – 5 мин.
6. Рефлексия – 5 мин.

Используемая литература:

Основные источники:

1. Котлер Филлип. Основы маркетинга: учебное пособие / Филипп Котлер - Издательский дом «Вильямс», 2019 — 496 с. ISBN: 978-5-8459-2013-3 , 978-5-907114-39-5.
2. Лопарева А.М. Бизнес-планирование: учебник для среднего профессионального образования / А.М. Лопарева — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 273 с. - ISBN 978-5-534-13737-8.
3. Майкл Мескон. Основы менеджмента: учебное пособие / Майкл Мескон, Майкл Альберт, Франклин Хедоури – 3-е издание. - Издательский дом «Вильямс», 2019 – 672с. ISBN 978-5-907114-01-2.

Дополнительные источники:

4. Жданова, А. О. Финансовая грамотность: материалы для обучающихся. СПО / А.О. Жданова, Е.В. Савицкая — М.: ВАКО, 2020. — 400 с., (Учимся разумному финансовому поведению). ISBN 978-5-408-04500-6.

Интернет -ресурсы:

5. Задачник предпринимателя: сайт - 2020 -URL: <http://Zadachi.Biz> (дата обращения 09.01.2023 год).

Ход урока

Этапы	Цель	Деятельность преподавателя	Деятельность студента	Результат
Сообщение темы и цели деловой игры	Организация группы на урок Мотивация учебной деятельности	Приветствие обучающихся, проверка присутствующих	Приветствие преподавателя, подготовка к уроку	Готовность группы к уроку
Метод: словесно-наглядный Методический приём: информационно-сообщающий Форма обучения: групповая Средства обучения: мультимедийный проектор				
Актуализация знаний, необходимых в практической деятельности	Актуализация знаний	Обобщение информации по темам модуля	Восприятие информации	Понимание полученной информации
Метод: словесно-наглядный Методический приём: информационно-сообщающий Форма обучения: групповая, индивидуальная Средства обучения: мультимедийный проектор				
Инструктаж к выполнению деловой игры	Формирование практических навыков порядка выполнения деловой игры	Сообщение правил проведения порядка деловой, знакомство с членами жюри, а также критериев оценивания	Восприятие информации. Осознание порядка деловой игры. При необходимости задают вопросы.	Запоминание шагов и логики разрешения экономических ситуаций.
Метод: словесно-наглядный Методический приём: постановка проблемных ситуаций Форма обучения: групповая Средства обучения: раздаточный материал, мультимедийный проектор				
Самостоятельная работа студентов и текущий инструктаж	Формирование практических навыков анализа экономических ситуаций и оперативного нахождения решений,	<b>1. Этап.</b> Подготовка к игре. Объединяет обучающихся в группы по 4-5 человек, выдает	<b>1. Этап.</b> Подготовка к игре. Объединяются в группы по 4-5 человек, разрабатывают бизнес-	Готовность к проведению игры, разработка бизнес-идеи.



	активной познавательной позиции	задание <b>2. Этап.</b> Защита бизнес-идеи  <b>3. Этап.</b> Проигрывание экономических ситуаций	идею. <b>2. Этап.</b> Защита бизнес-идеи  <b>3. этап.</b> Проигрывание экономических ситуаций	Представление бизнес-идеи членам жюри  Принятие решений по заданным кейсам
<p>Метод: словесно-наглядный          Методический приём: постановка проблемных ситуаций          Форма обучения: групповая          Средства обучения: раздаточный материал, мультимедийный проектор</p>				
Подведение итогов	Стимулирование и мотивация обучения	<b>4. Этап. Подведение итогов.</b> Озвучивает результаты. Дает анализ и оценку успешности достижения результата. Намечает перспективы использования полученных знаний	<b>4. Этап. Подведение итогов.</b> Получают информацию о реальных результатах	Адекватность самооценки обучающихся оценке преподавателя, жюри
<p>Метод: словесный          Методический приём: выявление победителей.          Форма обучения: групповая          Средства обучения: мультимедийный проектор</p>				
Рефлексия	Мобилизация обучающихся на рефлексию своей деятельности	Выявляет сложности в освоении изученного материала.	Задают вопросы, предлагают необходимые способы корректировки материала	Открытость обучающихся в осмыслении своих действий и в их самооценке
<p>Метод контроля: обобщение и выводы          Форма контроля: фронтальная</p>				

### 3. Сценарий деловой игры «Кто хочет стать профессионалом?»

Игра проходит в несколько этапов.

#### 1. Подготовка к игре.

Студентам необходимо объединиться в группы по 4- 5 человек. Максимальное количество команд -5. Преподаватель знакомит студентов с членами жюри.

#### 2. Оглашение правил деловой игры.

Все участники команды живут в одном городе, каждая команда создает новый проект. Игра длится несколько игровых лет, за которые участники придумывают бизнес-идею, находят деньги и начинают работать, решая возникающие проблемы. За каждое задание командам будут начисляться баллы эквивалентные денежной сумме. По итогам игры побеждает команда, которая заработала большее количество денег.

#### 3. Поиск бизнес-идеи и инвесторов.

Каждая команда методом жеребьевки вытягивает территорию города, для будущей бизнес-идеи. Разрабатывает презентацию бизнес-идеи и представляет членам жюри. Члены жюри играют роль инвесторов и по заданным критериям оценивают бизнес-идею. Оценка осуществляется по баллам по каждому критерию от 1 до 5. 1 балл приравнивается к 10 000 рублям. Таким образом команда набравшая максимальное количество баллов зарабатывает 250 000 инвестиционных рублей от одного инвестора.

Критерий для презентации:
Продукт: Описание продукта (услуги)
Проблема, которую решает продукт для потребителя
Уникальные особенности, которые отличают продукт (услугу) от конкурентов
Целевая аудитория компании (портрет потребителя продукта)
Основные статьи расходов на реализацию проекта

#### 4. Проигрывание экономических ситуаций.

Командам предлагается несколько экономических кейсов. Основная задача - выбрать наиболее экономически выгодный вариант, который соответствует большинству ответов пользователей. Оценка ответов бальная, 1 балл = 1% ответов пользователей = 1000 рублей. Например команда выбрала вариант ответа «Б» и с этим ответом согласилось 60% пользователей, т.е. команде засчитывается 60 баллов = 60 000 рублей.

**5. Заключительная часть.** Жюри подсчитывает результаты и озвучивает командам. Преподаватель озвучивает дает анализ и оценку успешности достижения результата. Побеждает команда, с наибольшим количеством баллов.

#### ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Деловая игра, являясь активной формой обучения, приближает студентов к реальной действительности, требует от них взаимодействия, творчества и инициативы. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать постоянный высокий интерес у обучающихся к содержанию профессионального модуля, активизирует их самостоятельную деятельность, помогает формировать и закреплять практические навыки, дает возможность проявить себя, развивает такие качества как самостоятельность, творчество, коммуникабельность, ответственность, инициативность.

Таким образом, вовлечение обучающихся в упрощенное воспроизведение реальной экономической ситуации в игровой форме способствует повышению качества обучения, формированию профессиональных компетенций будущих специалистов.

## **Библиография**

### Основные источники:

1. Котлер Филлип. Основы маркетинга: учебное пособие / Филипп Котлер - Издательский дом «Вильямс», 2019 — 496 с. ISBN: 978-5-8459-2013-3 , 978-5-907114-39-5.
2. Лопарева А.М. Бизнес-планирование: учебник для среднего профессионального образования / А.М. Лопарева — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 273 с. - ISBN 978-5-534-13737-8.
3. Майкл Мескон. Основы менеджмента: учебное пособие / Майкл Мескон, Майкл Альберт, Франклин Хедоури – 3-е издание. - Издательский дом «Вильямс», 2019 – 672с. ISBN 978-5-907114-01-2.

### Дополнительные источники:

4. Жданова, А. О. Финансовая грамотность: материалы для обучающихся. СПО / А.О. Жданова, Е.В. Савицкая — М.: ВАКО, 2020. — 400 с., (Учимся разумному финансовому поведению). ISBN 978-5-408-04500-6.

### Интернет -ресурсы:

5. Задачник предпринимателя: сайт - 2020 -URL: <http://Zadachi.Biz> (дата обращения 09.01.2023 год).