

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
города Новосибирска
«Инженерный лицей Новосибирского государственного технического университета»

Рекомендовано решением педагогического
совета МБОУ «Инженерный лицей НГТУ»
Протокол № 1
от «27» августа 2019



Утверждаю
Директор МБОУ
«Инженерный лицей НГТУ»
Безлепкина М.А.
Приказ № 95
от «27» августа 20 19

Рабочая программа
«Информационные технологии в экономике»

для классов 10-4, 11-4

Количество часов:
Всего 108

10-4 класс: 72 часа, в неделю 2 часа
11-4 класс: 36 часов, 18 недель, в неделю 2 часа

Разработчик программы: Ерышова Вера Евгеньевна, учитель экономики

г. Новосибирск 2019

Пояснительная записка:

Активные формы обучения на сегодняшний день являются одной из наиболее эффективных методик образовательного процесса. Важное место среди этих методик занимает **метод компьютерных деловых игр**. Суть данного метода заключается в том, что учащиеся управляют виртуальными экономическими объектами, деятельность которых имитирует компьютер.

Деловые экономические компьютерные игры начали использоваться в школьном образовании еще в 90-е годы 20в., но, несмотря на столь солидное время, они не стали распространенным явлением. Причин здесь несколько. Это и недостаток необходимых технических средств, и отсутствие подготовленных преподавателей и недостаток учебного времени.

В соответствии с учебным планом лица НГТУ для групп, имеющих экономическую направленность, предусмотрен курс информационных технологий, который и представлен данной рабочей программой. Курс предусматривает использование двух компьютерных деловых игр. Более простой вариант деловой игры включен в программу 10 класса. Это деловая игра «МЭКОМ» - моделирование экономической деятельности предприятия.

Она знакомит учащихся с некоторым набором экономических показателей и учит управлять этими показателями таким образом, чтобы обеспечивать успешное функционирование промышленного предприятия в условиях конкурентного рынка в меняющихся экономических условиях. Использование именно этого, более простого варианта деловой игры, объясняется тем, что учащиеся десятого класса только начинают изучение предмета «Экономика», и более сложная модель предприятия на данном этапе могла бы вызывать у них серьезные затруднения.

В программу 11 класса включена серьезная, достаточно сложная деловая игра из серии компьютерных деловых игр «БИЗНЕС-КУРС», которые разрабатываются совместными усилиями лаборатории имитационного моделирования и деловых игр Научно-исследовательского вычислительного центра МГУ им. М.В. Ломоносова и ООО «Высшие компьютерные курсы бизнеса». Уже широко используются в обучающих курсах такие деловые игры, как «БИЗНЕС-КУРС: Предприятие», «БИЗНЕС-КУРС: Корпорация», «БИЗНЕС-КУРС: Корпорация-плюс», «БИЗНЕС-КУРС: Максимум». Данные программы отличаются объемом отчетно-аналитической информации и набором возможных управленческих решений, предоставляемых учащимся на каждом шаге игры. Каждая следующая программа сохраняет все содержание предыдущей и включает в себя ряд дополнительных моментов, связанных с углублением проблематики управления предприятием.

Кроме того, деловые игры серии «БИЗНЕС-КУРС» снабжены подробной справочной системой, где не только объясняются специфические правила игры, но и даются детальные объяснения по всем вопросам, носящим общетеоретический характер. Благодаря справочной системе, данные программы представляют собой своеобразные интерактивные учебники по управлению, учету и финансам с огромным количеством примеров, порождаемых действиями самих пользователей.

Компьютерные деловые игры «БИЗНЕС-КУРС: Максимум» и «БИЗНЕС-КУРС: Корпорация Плюс» имеют следующие образовательные грифы:

- Рекомендовано Учебно-методическим объединением по образованию в области менеджмента в качестве программного комплекса по управленческим специальностям (май 2011 г.).
- Рекомендовано Учебно-методическим объединением по образованию в области финансов, учета и мировой экономики в качестве электронного учебного пособия

по специальностям «Бухгалтерский учет, анализ и аудит», «Финансы и кредит», «Мировая экономика» и «Налоги и налогообложение» (ноябрь 2009 г.).

Следует отметить, что деловые игры серии «БИЗНЕС-КУРС» предназначены для высших учебных заведений экономического профиля, курсов подготовки и переподготовки управленческих кадров, а также – для самообразования лиц разных категорий. Они позволяют развить навыки управления и получать конкретные знания по широкой тематике, связанной с финансово-хозяйственной деятельностью предприятий. Но, несмотря на то, что серия «БИЗНЕС-КУРС» не предназначена непосредственно для работы со школьной аудиторией в связи с ее сложностью, в лицее НГТУ она успешно применяется, причем используется самый экономически насыщенный вариант игры. Это деловая игра «БИЗНЕС-КУРС: МАКСИМУМ».

В этой игре учащиеся управляют виртуальными предприятиями, действующими в условиях конкуренции. Но в данную программу, в отличие от «МЭКОМ» заложен несопоставимо больший перечень экономических показателей, достаточно подробно воспроизводящий деятельность реальных экономических объектов. В нее также заложена интегральная оценка эффективности управления, называемая **игровым рейтингом**. Задача обучаемых – добиться как можно большего значения этого показателя к концу игрового курса.

Возможность использовать в процессе обучения деловую игру «БИЗНЕС-КУРС: Максимум» лицей НГТУ получил благодаря факультету бизнеса Новосибирского Государственного Технического Университета. Преподаватели факультета предоставляют полное программное и методическое обеспечение компьютерного бизнес-курса.

Для проведения занятий ими выбран **коллективный вариант деловой игры**, предназначенный для проведения групповых занятий в компьютерном классе под руководством Администратора игры (преподавателя). Участники коллективной игры разбиваются на команды, каждая из которых руководит своей фирмой, конкурируя с другими командами (фирмами) на рынке готовой продукции. Передача информации между компьютерами команд и Администратора осуществляется по локальной сети.

В коллективной игре могут участвовать от 5 до 10 команд по 1-3 человека в каждой. Для полноценного проведения игры требуется 36 учебных часов. Победителем игры признается та команда, которая к концу игрового курса добивается наибольшего значения игрового рейтинга.

Цель

курса:

Подготовить учащихся к практической деятельности через развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей в сфере экономической деятельности.

Тематический план:

10 класс:

	Тема	Количество часов
1.	Особенности экономической информации	10
2.	Моделирование экономических процессов на базе деловой экономической игры «МЭКОМ»	35
3.	Работа с экономической информацией.	10
4.	Моделирование сценариев работы отраслевого рынка.	17
	Всего:	72

11 класс:

	Тема	Количество часов
1	Моделирование хозяйственной деятельности предприятия с использованием деловой игры «Бизнес – курс: Максимум»	36
	Всего:	36

В результате изучения курса ученик:

- **должен знать (понимать):**

- роль информации и информационных технологий в современном обществе, в его экономической сфере;
- структуру современного предприятия;
- содержание и характер управленческих решений современного предприятия;
- важнейшие показатели работы предприятий.

- **должен уметь:**

- осуществлять поиск нужной экономической информации по заданной теме в источниках различного типа; извлекать необходимую информацию из источников, созданных в различных знаковых системах;
- отделять основную информацию от второстепенной, критически оценивать достоверность полученной экономической информации; передавать содержание информации адекватно поставленной цели;
- на основе полученной информации принимать управленческие решения как по текущим, так и по стратегическим вопросам работы предприятия;
- рассчитывать базовые показатели, необходимые для принятия решений;
- оценивать изменяющиеся экономические условия и корректировать ранее принятые решения;
- находить причины неэффективных решений;
- работать в группе.

Формы и методы контроля:

Текущий контроль осуществляется на занятиях постоянно через рейтинговые показатели, которых достигают предприятия, хозяйственную деятельность которых моделируют учащиеся в ходе деловых игр. В качестве итоговой работы выступает интегральная оценка: игровой рейтинг.

Видимо здесь следует подчеркнуть такой момент: оценка работы ученика на занятиях, организуемых в виде деловых игр, не может выставляться по такому же принципу, как на обычных занятиях, знакомящих учащихся с новыми теоретическими материалами. Это связано с тем, что цель деловых игр несколько иная. Она в значительной степени связана с формированием навыков практической деятельности у школьников, а не только с получением ими теоретических знаний. Самое важное в деловых играх «МЭКОМ» и «БИЗНЕС-КУРС: Максимум» именно то, что эти деловые игры показывают учащимся комплексную картину деятельности предприятия и место в ней каждого элемента системы управления. Иногда даже студенты в результате изучения отдельных теоретических учебных предметов могут не получить такого опыта. Здесь же школьники, выступив в роли руководителя предприятия, видящего картину в целом, обладающего всей полнотой власти в принятии управленческих решений и несущего за них «полную ответственность», пропускают через себя всю требуемую информацию, осмысливают ее, делают ее понятной для себя и уже близкой.

Материальное-методическое

обеспечение

курса:

- Компьютерный класс на требуемое число рабочих мест.
- Программа «МЭКОМ», разработанная МЦЭБО (Международным Центром экономического и бизнес образования, Москва)
- Программный комплекс «БИЗНЕС-КУРС: Максимум»
- Общеобразовательные Интернет-ресурсы: www.ege.ru, www.college.ru, www.center.fio.ru, www.nixdorf.ru
- Периодика