

„ПЪРВИ ДОСЕГ С ИКОНОМИКАТА“ – ОБРАЗОВАТЕЛНА ИГРА

Елена Ингилизова

Национална финансово-стопанска гимназия – София

Резюме. Настоящата статия има за цел да представи образователна игра, подходяща за първоначално въвеждане на учениците в икономическата теория. Играта е свързана с учебното съдържание на предмета „Обща икономическа теория“ (макро- и микроикономикс). Може да се използва за онагледяване на някои от процесите в икономиката, както и при дефинирането на голяма част от изучаваните понятия. Подходяща е за учениците в средните професионални икономически училища, както и за други обучаеми, които за първи път имат досег с икономическите предмети. Описани са целите, задачите и учебният материал, включени в играта. Обяснени са организацията и начинът на провеждането ѝ. Представени са и част от резултатите от практическата ѝ реализация, а също и сравнителен анализ с паралелка, при която се използват само класически методи на преподаване.

Ключови думи: образователни игри в икономиката; въведение в икономиката; учене чрез игри; икономическа теория

Предметът „Обща икономическа теория“ представлява въведение в икономическата теория и понастоящем се изучава в IX клас. В рамките му се изучават микроикономикс и макроикономикс. Основната цел на обучението е да се дефинират и натрупат първоначалните понятия, да се изучат и разберат основните принципи, концептуални положения и зависимости в икономиката на една страна. Предметът е основополагащ за учениците, но същевременно съдържа материя, която е до голяма степен непозната за тях. Поради това авторът смята, че е необходим подход, при който максимално да се онагледява изучаваното чрез примери и образователни игри. Такъв метод е представяната ролева игра.

Авторът понастоящем преподава „Обща икономическа теория“ на ученици в IX клас. Това дава възможност за осъществяване на играта в реални условия. По-нататък в разработката са описани резултатите на един екип след практическото провеждане на образователната игра в дадена паралелка. На тяхна база са представени анализ (който се извършва заедно с учениците след приключване на играта), както и някои по-важни изводи, до които обучаемите

достигат. Проведената дискусия върху играта всъщност формира основата, на която и понастоящем, по разбираем за тях начин и чрез връзка с примера, се изгражда научнопонаятийният апарат на бъдещите икономисти.

Играта цели да представи умален модел на действителната икономика, като акцентът е върху изчерпаемостта на ресурсите, основните производствени фактори, системата от потребности, добавената, потребителната и разменната стойност на ресурсите и стоките, разликата между ресурс и благо. Разработена е на база популярна икономическа игра, но са добавени допълнителни фактори за производство. Стоките за крайно потребление също са включени в анализа. Добавен е и втори етап.

Задачите в първия етап са: да се очертаят основните принципи на икономикса: ограничеността на ресурсите, икономизирането и максимизирането на поведението, алтернативният избор и алтернативните разходи, предпочитанията, потребностите и изборът на икономическите субекти.

Във втория етап на играта задачата е най-вече да се илюстрират пазарната икономика, действието на пазарните сили, принципите на поведение на пазарните участници, формирането на цени под влияние на пазарното взаимодействие, взаимоотношенията във връзка с размяната. Тук е представен и предприемаческият фактор – съставяне на стратегия и планове за съчетаване на определени количества от различните видове производствени фактори/потребителски стоки.

Учебният материал, заложен в играта, е в съответствие с утвърдената със Заповед № РД09-4765 / 01.09.2017 г. на МОН учебна програма. По-конкретно ролевата игра може да се използва във връзка със следните теми от учебния план:

- Предмет и метод на икономическата теория
- Потребности, блага, икономически ресурси
- Основни въпроси на икономическата система
- Типове икономически системи
- Елементарна теория за пазара
- Пазари на ресурси и доходи.

В настоящия пример играта се проведе след изясняването на предмета, обекта и метода, основните принципи и основните типове зависимости в икономическата теория и преди темата „Потребности, блага, икономически ресурси“.

Образователната игра се провежда в рамките на един учебен час. Това време е достатъчно и за дискуссионен анализ и формиране на изводите от нея. Тя протича по следния начин: избират се няколко вида дребни предмети, които да репрезентират ресурси и блага. Важно е да се представят основните материални производствени фактори – земя и капитал. Факторът „труд“ присъства чрез усилията на учениците по събирането и размяната на благата и ресурсите. Предприемачеството е представено посредством реше-

нията, които екипът (или лидерът му) взема по отношение на формираната стратегия, жертваните количества от първоначално придобитите ресурси/стоки в процеса на последваща размяна, начина, по който ще бъдат определени цените на ресурсите и т.н.

Необходимите материали за провеждането на играта са следните.

– Монети – нужно е малко количество дребни монети. За целите на играта те представляват ресурса капитал. В случая са използвани общо 15 бр. монети по 1 и 2 ст.

– Солети – използват се за илюстриране на земята като основен фактор за производството. Следва да бъдат с най-малък брой в сравнение с другите ресурси/блага, тъй като действително земята е най-ограниченият количествено фактор. В случая са използвани 3 опаковки.

– Кламери – репрезентират полезните изкопаеми, например желязна руда. Трябва да са по-малко от бонбоните (стоки за крайно потребление) и горедолу колкото щипките (междинен ресурс от преработващата промишленост). Използвани са 30 бр. кламери.

– Щипки – чрез тях са представени някои от междинните ресурси за производство, идващи от преработващата промишленост – например текстил, дървени плоскости и др. Необходимият брой е приблизително колкото този на кламерите. В конкретния пример са използвани 20 бр.

– Бонбони – любимият ресурс на учениците! И неслучайно подбран така – представляват стоките за крайно потребление. Следва да са различни видове, с различни опаковки. Трябва да са и в най-голямо количество – 60 броя.

Предметите, както е видно, се избират на асоциативен принцип. Например кламерите са от желязо и представят рудата и полезните изкопаеми, солетите са от жито и репрезентират земята и т.н.

Участниците се разделят на екипи по петима души. Разбира се, в зависимост от броя на учениците в паралелката броят в някои екипи варира. Може да се приеме, че всеки екип представлява отделна държава или отделен икономически субект – предприятие, домакинство. След разпределението обучаемите сядат по екипи, което улеснява работата във втория етап на играта.

Първи етап. „Ресурсите“ се разпиляват на произволен принцип по пода на класната стая – някои са по-близо до учениците, някои – по-далеч, но така, че да е необходимо ставане, за да могат участниците да „придобият“ различните предмети. Възможно е умишлено да се струпа един тип ресурс около един екип, което да послужи за обясняване на абсолютните и относителните предимства по отношение на ресурсите.

На дъската се записват значенията на отделните видове предмети, тоест какъв ресурс/благо репрезентират. Например „стотинки = капитал“.

Определят се начален и краен сигнал за „мисията“ по придобиване на фактори за производство. Например при пляскане с ръце от учителя екипите

започват да събират ресурси. При повторно пляскане (или при двукратно пляскане) преустановяват събирането.

Събирането се извършва на три части, като първата е с най-кратко времетраене, при втората времето се увеличава и при третата „добиването“ трае до пълното „изчерпване“ на ресурсите/благата. След първата част учениците се инструктират задължително да отделят събраното от всеки етап в отделна купчинка.

След приключване на третия „добив“ участниците следва да преброят придобитите във всеки етап ресурси и да споделят наблюденията си – така се илюстрират някои от основните принципи на икономикса, например всеобщата ограниченост на ресурсите.

Втори етап. Първо се инструктират участниците да запишат ресурсите/стоите и количествата от тях, които са придобили. Уточняваме, че всяка група ученици е отделно стопанство на дадена държава. След това в рамките на десетина минути учениците от отделните екипи започват да разменят помежду си предметите, като сами преценяват в какви съотношения (т.е. формират цени). В края следва да запишат наличните количества стоки/ресурси след размяната.

Всеки екип излъчва по един говорител (лидер), който съобщава кои са преобладаващите ресурси преди и след размяната. Следващият въпрос е защо конкретният ресурс е бил в по-голямо количество в началото – дали целенасочено са избрали да събират него, или просто са имали най-много от него около себе си (природни дадености). Важно е да се представи и стратегията по време на размяната, както и крайният резултат от нея – какви ресурси са искали да придобият, от какво са се отказали и какви са били причините да вземат тези решения, кои са преобладаващите производствени фактори/стоки в края. След презентирането на всеки екип учителят прави анализ заедно с учениците и коментира типа поведение на членовете на екипа като икономически субекти и предимствата и недостатъците на избраната стратегия. Може да се използват за пример и различни национални стопанства, които имат даден тип ресурсно разпределение и поведение на международните пазари.

Практическо провеждане на играта – резултати и анализ

По-долу са представени резултатите на един от екипите в паралелка, в която бе проведена играта. Целта е да се илюстрира посоката на анализ и да се дадат насоки за начина на тълкуване.

В таблица 1 са представени избраните за целите на играта предмети, стоки и ресурсите, които репрезентират, както и общите бройки, използвани при провеждането на играта в паралелката.

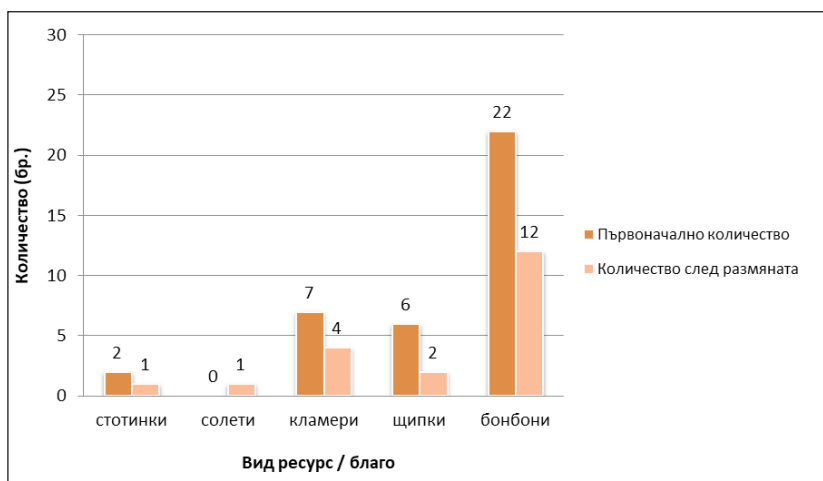
Общата стойност на закупените предмети е приблизително 6 лв. По преценка на учителя бонбоните и солетите остават за учениците. По този начин се гарантира запомняне на играта и хубави трайни асоциации с предмета от страна на учениците. Стотинките, кламерите и щипките могат да се използват и при следващи провеждания на образователната игра.

Таблица 1. – Видове ресурси и общи количества

Фактори на произв. и стоки		Общо количество (бр.)
Обект	Ресурс, благо	
стотинки	капитал	15
солети	земя	3
кламери	руда, изкопаеми	30
щипки	памук, дърво и др.	20
бонбони	стоки за потребление	60
Общо:		128

Количествата са ориентировъчни, като идеята е съотношенията между тях да са близки до реалните съотношения на ресурсите в икономиката.

С помощта на графика 1 е представено разпределението на ресурсите при един от екипите. В диаграмата са съпоставени данните за количествата след „добива“ (първия етап на играта) и след размяната (етап 2) с цел демонстриране и анализ на избраните стратегии.



Графика 1. Разпределение на ресурсите (Екип 3)

Както е видно, тази група ученици завършва първия етап с относително големи количества стоки и материали, но не притежава земя и има малко набран капитал – само 2 единици. Учениците са събрали предимно потребителски стоки с идеята да ги разменят с другите екипи, като смятат, че търсенето на благата за крайно потреб-

ление ще е най-голямо. Групата е приела, че земята е най-важният ресурс, подобно на школата на физиократите. Затова екипът е жертвал относително големи количества блага и суровини за производство, както и част от ограничения си капитал, за да придобият единица земя. Мотивацията им е, че земята е едновременно източник на суровини за изхранване на населението, на технически култури и на добив на материали за производство. Освен това може да се използва многократно и почти постоянно. Коментиран бе екстензивният икономически растеж – увеличаването на производствените възможности на икономиката чрез набавяне на нови ресурси. Недостатък при този екип е недостигът на капитал – достигна се до извода, че без възможност за инвестиции и без средства за производство, дори и при наличие на всички останали ресурси, икономиката не може да използва пълноценно своите производствени възможности. Отговорът на учениците е, че биха реализирали още стоки за потребление, откъдето ще придобият допълнителен капитал.

Анализът, представен в примера, демонстрира начина, по който играта позволява да се коментират с учениците основните икономически взаимоотношения и категории. Самите те заявяват, че придобиват много по-ясна и задълбочена представа за икономическите процеси и явления. Предимство на играта е, че разпределението на ресурсите и стратегиите на екипите всеки път са различни, което е максимално близо до реалната икономическа ситуация. От гледна точка на учителя, това е също и недостатък, тъй като изводите и анализът ще се различават при всеки екип и във всяка паралелка. Играта може да служи като добра база, но е необходимо и задължително систематизирането на коментираните понятия от страна на учителя и представянето им на учениците и чрез планове на уроците. Примери от играта могат да се използват при извеждането на дефиниции за:

- основните принципи на икономическата теория;
- потребности, блага, ресурси, фактори на производството;
- полезност, ефективност, качество, технология;
- стойности на стоките/услугите – цена, потребителна, разменна;
- основни въпроси на икономическата система – Какво? Как? За кого?;
- граница и крива на производствените възможности;
- пазар, пазарни сили, конкуренция, механизми и роля на пазарната размяна;
- фактори на икономическия растеж и много други, тъй като основните постановки на играта могат да се използват за развиване на допълнителни ситуации и примери за онагледяване на учебното съдържание.

С цел оценяване на резултатите от преподаването чрез метода на ролевата игра в друга от паралелките учебният материал бе представен само посредством класическите обучителни методи – лекция, анализ на ситуация, дискусия. При сравняване на резултатите на двата класа се наблюдава много по-свободно боравене с понятията при учениците, при които е използван игровият метод. Въпреки че и на другата група ученици се дават практически примери по вре-

ме на обучението. При овладяване на следващите теми от учебното съдържание класът, в който играта бе проведена, значително по-добре разбира новите икономически зависимости и дефиниции. Обучаемите сами правят връзка с примери от играта и се наблюдава изграждането на цялостна концептуална представа за ролята на икономическите субекти, механизмите на стопанството и теоретичното им представяне в икономикса. При представителите на паралелката, в която са използвани само класическите методи, понятията също се овладяват, но липсва връзка между тях и по-скоро става въпрос за механично заучаване на дефиниции (дори и примери). Значително по-бавно се възприемат новите елементи от материала и трудно се разбират основните икономически зависимости. Учениците се затрудняват при въпроси, целящи свързването на теоретичните постановки с проблеми от стопанската практика.

Проведените наблюдения затвърждават тезата на автора, че използването на ролевата игра помага изключително много за успешно овладяване на проблематиката и основите на икономическата теория и дава много добри резултати при изграждането на самостоятелно икономическо мислене у учениците, което е необходимо за успешното продължаване на тяхното професионално образование и по-нататъшната им професионална реализация.

“FIRST INTERACTION WITH ECONOMY” EDUCATIONAL GAME

Abstract. The article aims to present an educational game, suitable for the initial introduction of students into economic theory. The game is related to the curriculum of the discipline General Economic Theory (macro- and microeconomics). It can be used to illustrate some of the economic processes, as well as to define a large part of the studied concepts. It is suitable for students in secondary vocational education, as well as for all others, who are interested in getting acquainted with the economic subjects. Described are the objectives, tasks and learning materials, included in the game. The organization and the manner of its conduct are explained. Some of the results of its practical implementation are also presented, as well as a comparative analysis with a particular group of students, where only classical methods of teaching are used.

Keywords: educational games in economics; introduction to economics; learning through games; economic theory

✉ **Ms. Elena Ingilizova**

National High School in Finance and Business
1, Rozova dolina St.
1421 Sofia, Bulgaria
E-mail: nfsg.ingilizova@gmail.com