

## ЭКОНОМИКА ПЛЮС КОМПЬЮТЕР

- Образование мы получили самое хорошее, - продолжал Черепаха Квази. - И немудрено - ведь мы ходили в школу каждый день...  
- Я тоже ходила в школу каждый день, - сказала Алиса.- Ничего особенного в этом нет.  
-А дополнительно тебя чему-нибудь учили? -спросил Квази с тревогой.  
- Да - ответила Алиса...*

Велико образовательное пространство российской школы, а отступать некуда - позади распаханное энтузиастами поле новых образовательных и учебных программ, впереди - неумемное желание пахать дальше на избранной ниве, сеять разумное мудро, рационально, гуманно и ненасильственно.

Каждому живущему на земле ясно из опыта или из книг, что основная экономическая проблема человечества о необходимости удовлетворения наших неограниченных потребностей с помощью довольно ограниченных ресурсов распространяется на все сферы жизни человека - не уберечь от этой проблемы и систему образования. Следовательно, необходимо ее решать. Известна народная интерпретация модели решения проблем: «голь на выдумку хитра». По условию задачи, «голь» - это мы с вами, представители системы образования - энтузиасты, о которых говорилось выше. «Выдумка» - наши воплощенные в школьную жизнь идеи и инструменты их реализации.

Сегодня мы находимся на такой стадии собственного развития и развития любимой системы образования, когда толь-

ко наших гениальных идей мало - нужны не менее гениальные технологии, с помощью которых идеи живут и работают в школе. Стимулом прогресса в этой области служит федеральный учебный план, перекрывающий всяческие попытки введения дополнительных, нетрадиционных предметов в школьное расписание во имя физического и психологического здоровья ребенка. Мы любим своих детей и потому ищем способы удовлетворения их детского любопытства, неминуемо превращаемого в знания, умения и навыки при разумной технологической поддержке содержания учебного предмета.

И вот мы подошли к главному, о чем, собственно, желает поведать автор данной статьи - о новом учебном предмете «экономика» и реальных возможностях его воплощения в учебную жизнь посредством великого изобретения человека - компьютера. Мы опускаем методологическое обоснование «места» данного предмета в других образовательных областях базисного плана и выбираем исключительно «Технологии», наиболее адекватную обсуждаемой проблеме область и не требующую объяснений для читателей данного журнала.

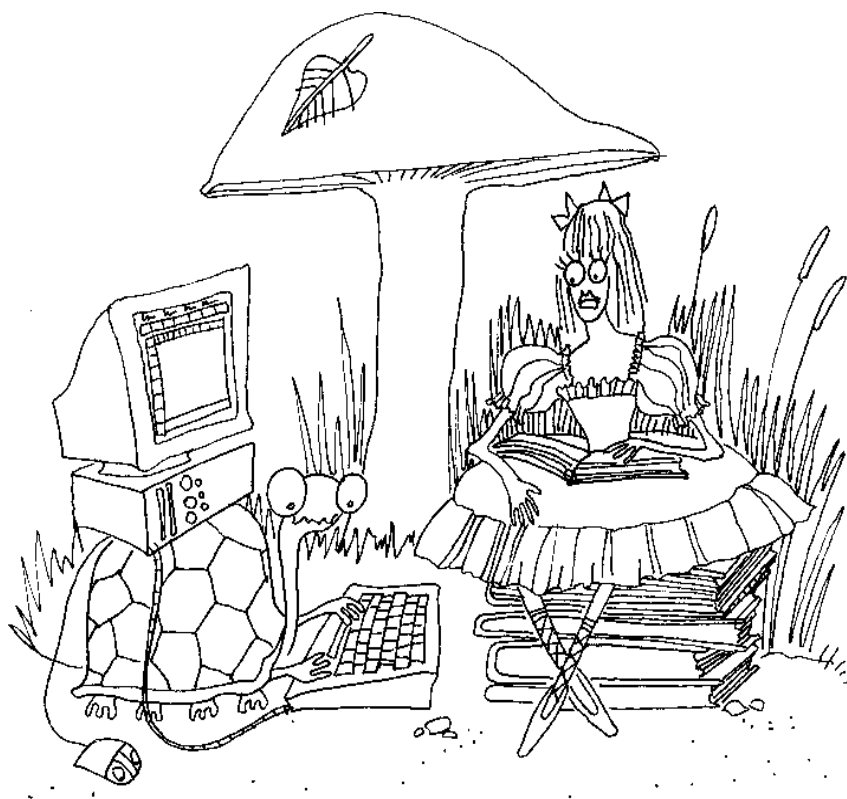
«Экономика Плюс» - так звучит эта тема в программе «Социально-экономическое образование», работающей в Санкт-Петербурге с 1992 года. Цель данной статьи - блиц-анонс некоторых компьютерных программ, позволяющих интегрировать экономические знания в другой школьный предмет - информатику.

Первый адресат - 10-12- летние граждане государства, которым можно предложить **компьютерную игру «Бизнес-Цикл»**, моделирующую фрагмент рынка, организованного на базе товарно-сырьевой биржи. Одновременно игра предусматривает работу с системой налогообложения и штрафов за хранение неиспользуемых запасов сырья, а также информирует о наличии законодательной базы в рыночной экономике посредством обязательной покупки лицензий на производство продукции. Такое предложение к знакомству с моделью рынка позволяет «виртуально ощутить» необходимость в навыках принятия решений, рационального выбора, ответственного отношения

к расходованию ограниченных денежных средств. Введение в игру коэффициентов редкости появления на рынке различных видов сырья подтверждает ограниченность природных ресурсов. Возможность изменять цены на готовый продукт и быстро реагировать на изменения величины спроса приводит к пониманию того, что рынок - это живой организм, требующий координации усилий всех его участников и не позволяющий ради получения прибыли действовать «как заблагорассудится» любому агенту рынка. Основная обучающая цель игры «Бизнес-Цикл» - знакомство с некоторыми элементами рынка на примере работы биржи, образовательная цель - привитие навыков принятия элементарных решений, деятельности в условиях ограниченных ресурсов ( время, деньги, сырье, материалы и др.), добытие необходимой информации для решения возникающих на данном рынке проблем.

Следующим шагом, дополняющим и углубляющим экономические знания уча-

щихся посредством новых педагогических технологий, можно считать **компьютерную игру «Жизнь и Кошелек»**, имитирующую проживание ПОТРЕБИТЕЛЯ в рыночной экономике. В ходе игры наш образовательный субъект - ученик 6-8 класса выступает в роли ПОТРЕБИТЕЛЯ, распоряжающегося своим временем и деньгами. В игре отражены явления социально-экономического устройства рынка: финансово-кредитная



система, фондовые рынки, купля-продажа недвижимости, система страхования и найма на работу, образовательные учреждения, система здравоохранения и прочие институты, с которыми неизбежно сталкивается гражданин, проживающий в государстве с рыночной экономикой. Игра выстроена в диалоговом режиме: игрок посещает различные рыночные и социальные институты и вступает в диалог - деятельность с представителями этих институтов. В процессе игры-жизни он научится понимать важность умения рационально распределять свое время, составлять и расходовать бюджет, убеждается в необходимости получения образования и заботы о собственном здоровье, выясняет для себя возможности выбора «стратегии жизни» потребителя...

В старших классах основной школы ( 8-9 классы) можно с успехом применять американскую программу «МЭМ»-«**Моделирование экономики и менеджмента**», выполненную в форме экономического практикума, позволяющую проводить соревнования в области производства и менеджмента. Компьютерное моделирование заставляет задуматься над основами производства, маркетинга и финансового дела, соотнести их с основными экономическими концепциями, являющимися базой экономических знаний в школе. В ходе моделирования учащиеся устанавливают цены на свою продукцию, определяют объем производства, планируют затраты на маркетинг и научно-исследовательскую деятельность, определяют объемы вложений в строительство и оснащение оборудованием. Принятие такого рода решений требует аналитического мышления и делает МЭМ одновременно мощным учебным средством и азартным состязанием.

Великолепным логичным продолжением МЭМа, переходной ступенью от микроэкономики к макроэкономическому моделированию является **программа Macroland**, которая представляет учащим-

ся возможность разработки экономической политики мифической республики Macroland. В ходе игры формируются «команды экономических советников», и каждая разрабатывает свои рекомендации по управлению экономикой: налоговые ставки, уровень правительственных расходов и монетарную политику. На основе заложенной программы моделирования компьютер сообщает, как влияют принимаемые решения на экономическое процветание, высокую занятость и стабильность цен. Принцип «модельного образования», на котором выстроена вся теоретическая экономика, учит нашу надежду и опору интерпретировать основные экономические индикаторы, разбираться в таблицах и графиках, следить за решениями в области монетарной и фискальной политики в ежедневных новостях. Проведение экспериментов позволяет уяснить, на кого возлагается ответственность за принятие решений, которые влияют на экономическое состояние страны. В ходе моделирования приходит понимание того, что бизнес - это деятельность в условиях неопределенности, различного рода экономических «сюрпризов», и успех его не всегда зависит от энергичности, инициативы, знаний и ума предпринимателя, но от того, насколько успешно предприниматели справляются с неожиданными изменениями в экономике.

Для тех из наших подопечных - завтрашних бизнесменов, экономистов и финансистов, кто уверен в своих предпринимательских способностях, но желает получить «джентельменский набор» знаний, умений и навыков в области организации бизнеса, мы предлагаем **компьютеризированный курс «КАРЛ»** - адаптированную немецкую компьютерную программу, подготовленную Берлинским институтом бизнеса и применения компьютеров (IDB). «КАРЛ» в увлекательной интерактивной форме позволяет изучать основы экономики, применять теоретические знания в процессе создания и функциониро-

вания фирмы в условиях рыночного хозяйства. Программа выстроена по модульному принципу, каждый последующий модуль является логическим продолжением предыдущего, всего таких модулей двенадцать. В каждом из них “Карл” - главное действующее лицо программы - обязан принимать определенные решения: от выдумывания основной идеи бизнеса до составления годового баланса фирмы - и нести ответственность за эти решения...

Будущим теоретикам и нобелевским лауреатам в области экономики, учащимся 10-11 классов, мы бы предложили начинать с курса «**Экономика + MS Excel**», который позволит объединить и закрепить на практике знания по двум учебным дисциплинам - экономике и информатике и усовершенствовать процесс решения экономических задач от простейших математических вычислений до построения графиков...

*...Да - ответила Алиса.*

*- А стирке тебя учили - быстро спросил черепаха Квази*

*- Нет, конечно, с негодованием отвечала Алиса.*

*- Ну, значит, школа у тебя была неважная, - произнес с облегчением Квази. - А у нас в школе к счету всегда приписывали: плата за французский, музыку и стирку дополнительно.*

*- Зачем вам стирка, ведь вы живете на дне морском?*

*- Все равно я не мог заниматься стиркой,- вздохнул черепаха Квази, - мне она была не по карману, я изучал только обязательные предметы...*

По вопросам приобретения компьютерных программ по экономике Вы можете обратиться в редакцию журнала.

*Заиченко Наталья Алексеевна,  
экономист, кандидат пед. наук,  
зав. лаборатории «Социально-  
экономического образования»,  
Директор регионального Центра  
«Достижения молодых».*

**НАШИ АВТОРЫ**