**Методическая разработка внеурочного мероприятия «Своя игра» по общепрофессинальным дисциплинам ОП.08 Основы бухгалтерского учета, ОП.01 Экономика организации и профессиональному модулю ПМ.01 Документирование хозяйственных операций и ведение бухгалтерского учета имущества организации**

**Номинация:** Методическая разработка внеурочного мероприятия общепрофессионального цикла

**Дисциплины общепрофессионального цикла:**

ОП.01 Экономика организации, ОП.08 Основы бухгалтерского учета,

 **Профессиональный модуль**: ПМ.01 Документирование хозяйственных операций и ведение бухгалтерского учета имущества организации

**Специальность:** 080114 «Экономика и бухгалтерский учет ( по отраслям)»

**ФИО авторов:**

Иванова Елена Ивановна - преподаватель экономических дисциплин Нуретдинова Нафиса Салимзяновна – методист, преподаватель экономических дисциплин;

Барсова Валентина Ивановна - преподаватель экономических дисциплин;

2015 г.



**Авторы работы ( с лева на право):**

Иванова Елена Ивановна - *преподаватель экономических дисциплин;*

Барсова Валентина Ивановна - *преподаватель экономических дисциплин;*

Нуретдинова Нафиса Салимзяновна – *методист, преподаватель экономических дисциплин;*

Оглавление

Введение

1. Структура интеллектуальной игры «Своя игра»
2. Ход интеллектуальной игры «Своя игра».
3. Методика проведения игры.

4. Заключение

5. Список использованной литературы

6. Рецензия

7. Приложения

Введение

Одним из важнейших условий активизации познавательной деятельности студентов, развитияих самостоятельности, мышления, является игра.

Данная методическая разработка предназначена для преподавателей с целью активизации интеллектуально-познавательных навыков студентов, повышения уровня эрудиции, развития творческой активности студентов, воспитания интереса к будущей профессии, а также с целью применения ее другими преподавателями. Данная разработка приводит материал для проведения конкурса на лучшего бухгалтера. Но изменив задания можно провести конкурс для любой специальности и по любой дисциплине.

Игра - вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. Игра имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии студентов, является уникальным феноменом общечеловеческой культуры, её истоком и вершиной. Ни в одном из видов своей деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих интеллектуальных ресурсов, как в игре. Именно поэтому она взята на вооружение в системе профессиональной подготовки студентов, именно поэтому игра расширяет свои принципы, вторгаясь в ранее непредсказуемые сферы человеческой жизни. Игра как феномен культуры обучает, воспитывает, развивает, социализирует, развлекает, даёт отдых, не внося в содержание досуга бесконечные сюжеты и темы жизни и деятельности человека, сохраняя при этом свою ценность.

Интеллектуальная игра является той формой учебной деятельности, которая может повлиять на развитие личности. Участвуя в игре, студент проявляет стремление к самореализации; у него формируются навыки планирования и самоконтроля; ему приходиться проявлять системность, креативность и критичность мышления.

Интеллектуальная игра - неотъемлемая часть учебного процесса, одна из форм обобщения и закрепления материала. Она даёт возможность каждому студенту продемонстрировать приобретённые общеучебные умения и навыки, проявить интеллектуальные способности, раскрыть многогранность своих интересов, тем самым у студента формируются стимулы саморазвития.

Направление в педагогической науке - игровая педагогика, считает игру ведущим методом воспитания и обучения и поэтому упор на игру - важнейший путь включения студентов в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальных условий жизнедеятельности.

Использование в учебном процессе игры способствует тому, что студенты решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Развитие студента в ходе игры происходит в неразрывной связи с развитием у него логического мышления и умения выражать свои мысли словами. Через игру и в игре постепенно готовится сознание студента к предстоящим изменениям условий жизни, отношений со сверстниками и с взрослыми. В игре формируются такие качества личности, необходимые будущему специалисту, как самостоятельность, инициативность, организованность, развиваются творческие способности, умение работать коллективно.

 Презентация игры (вопросов) позволяет открывать задания по той или иной дисциплине, согласно озвученным номерам вопросов, возвращаться к нужной таблице с названием дисциплины и номеров заданий, при этом уже использованные номера вопросов закрашиваются автоматически в другой цвет, что позволяет определить осуществлять контроль. Применение данной презентации делает игру более интересной.

Сущность интеллектуальной игры заключается в том, что студенты решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности.

**Цели:**

**дидактическая:** повторение и закрепление знаний по дисциплинам

ОП.08 Основы бухгалтерского учета, ОП.01 Экономика организации и

 профессиональному модулю ПМ.01 Документирование хозяйственных операций и

 ведение бухгалтерского учета имущества организации

 **развивающая:** способствовать развитию интеллектуально-познавательных навыков

 студентов, творческой активности студентов;

**воспитательная:** содействовать воспитанию интереса к будущей профессии, умения

 работать в коллективе.

**Задачи интеллектуальной игры:**

* выявление и поддержка одаренных и талантливых студентов техникума,

мотивированных к учебно-познавательной и творческой деятельности в области экономики и бухгалтерского учета;

* формирование потребности студентов в более глубоком изучении дисциплин;
* повышение общего образовательного уровня в области экономики и бухгалтерского

учета;

* развитие экономического кругозора и мышления у студентов, интереса к профессии,

навыков групповой, коллективной работы, коммуникативных умений студентов.

**Участники:** студенты специальности 080114 Экономика и бухгалтерский учет (по

отраслям). ( можно использовать для любой специальности и любой дисциплины)

**Время проведения игры:** 120 мин

**Место проведения**: учебная аудитория, актовый зал.

**Оборудование:** Компьютер, интерактивная доска, мультимедийный проектор,

мультимедийная презентация, калькулятор, вспомогательный раздаточный материал.

**1. СТРУКТУРА ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «СВОЯ ИГРА»**

1. Приветственное слово преподавателя.

2. Представление команд.

3. Ознакомление с условиями игры.

4. ПЕРВЫЙ РАУНД – Ответы на 10 вопросов.

5. Подведение итогов 1 раунда.

6. ВТОРОЙ РАУНД — Ответы на 10 вопросов.

7. Подведение итогов 2 раунда.

8.ТРЕТИЙ РАУНД- Ответы на 10 вопросов.

9 СУПЕР ИГРА - Продолжительность 10 минут.

 10. Объявление результатов суперигры и подведение общих итогов интеллектуальной

 игры.

 11. Поздравление победителей и участников.

 12. Рефлексия.

**2. ХОД ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «СВОЯ ИГРА»**

***Вводное слово преподавателя:***  Добрый день! Я рада приветствовать Вас на нашей игре, которая называется «Своя игра». Интеллектуальная игра проводится среди «лучших знатоков и любителей» дисциплин ОП.08 Основы бухгалтерского учета, ОП.01 Экономика организации и профессиональному модулю ПМ.01 Документирование хозяйственных операций и ведение бухгалтерского учета имущества организации. Это представители команды специальности 080114 Экономика и бухгалтерский учет (по отраслям) и их болельщики.

Цель интеллектуальной игры - активизация познавательной деятельности и повышение уровня эрудиции в области экономики и бухгалтерского учета, стимулирование творческой активности студентов.

**Ведущий 1.** Добрый день!

Мы приглашаем всех вас к участию в нашем соревновании под девизом «Знания – это сила!».

Сегодня вы должны доказать себе и доказать нам, что для молодого специалиста, вступающего в самостоятельную жизнь, главное богатство – это знания.

**Ведущий 2.** Разрешите нам представить участников команды:

( Приглашаются 9 человек участников)

**Ведущий 2.** 9 участников команды снаряжают свои корабли в мир знаний по экономике и бухгалтерскому учету.

**.** Но мы предупреждаем, что плавание будет нелегким – рифы и скалы нашего конкурса норовят пробить днище ваших кораблей.

**.** Но тем не менее, впереди неведомое будущее, к нему и лежит Ваш путь через справедливость и компетентность решений нашего доброго жюри, которое будет следить за ходом игры и вести учет баллов *(представление жюри).*

**Ведущий 1.** Участники,Вам слово. Представляйте себя!

Каждый участник представляет себя ( называет фамилию, имя, отчество, знак зодиака, хобби, называет любимый афоризм)

**Ведущий 2.** Вот мы и познакомились с участниками игры и убедились, что сегодня на сцене самые способные, самые эрудированные, самые находчивые студенты.

**Ведущий 1.** Итак, команды представлены. Чтобы начать состязание, осталось обозначить правила игры. Они следующие:

**.** Игра проводится в три раунда и финал Супер -игра.

В каждом раунде участвуют по 10 вопросов. Вопросы разделены на 2 категории . Категория « ЭКОНОМИКА» и « БУХГАЛТЕРСКИЙ УЧЕТ» У каждого вопроса своя цена в баллах.

« ЭКОНОМИКА»

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Баллы** | **10** | **20** | **30** | **40** | **50** |
| **№ вопроса** | **1** | **7** | **13** | **19** | **25** |
| **2** | **8** | **14** | **20** | **26** |
| **3** | **9** | **15** | **21** | **27** |
| **4** | **10** | **16** | **22** | **28** |
| **5** | **11** | **17** | **23** | **29** |
| **6** | **12** | **18** | **24** | **30** |

« БУХГАЛТЕРСКИЙ УЧЕТ»

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Баллы** | **10** | **20** | **30** | **40** | **50** |
| **№ вопроса** | **1** | **7** | **13** | **19** | **25** |
| **2** | **8** | **14** | **20** | **26** |
| **3** | **9** | **15** | **21** | **27** |
| **4** | **10** | **16** | **22** | **28** |
| **5** | **11** | **17** | **23** | **29** |
| **6** | **12** | **18** | **24** | **30** |

Первый вопрос и категорию выбирает участник, который по жребию будет первый.

В некоторых вопросах есть дополнительные условия.

**Кот в мешке**

* Если игроку достался **«Кот в мешке»**, он обязан передать его кому-то из соперников. Отвечать на такой вопрос может только тот игрок, которому подбросили «Кота».. Игрок обязан отвечать на вопрос, молчание приравнивается к неверному ответу.

 **Вопрос-аукцион**

* Если вопрос оказывается [аукционом](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%83%D0%BA%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD), то игроки торгуются за него, и в результате он достаётся тому, кто сделал наибольшую ставку. Ставки не должны быть ниже [номинала](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D0%BB) вопроса и не должны превышать суммы на счету у игрока (это правило работает и в финальном раунде), а [Ва-банк](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B0-%D0%B1%D0%B0%D0%BD%D0%BA) (это ставка, при которой игрок ставит на кон все имеющиеся у него очки) перебивается только большим Ва-банком.

Начинает делать ставку игрок, выбравший «Вопрос-аукцион». Если сумма у него на счету меньше номинала вопроса, он может играть только на номинал. Затем идёт тот, у кого сумма баллов меньше. Если у оставшихся участников суммы равны, игрока выбирает ведущий. Второй игрок может повысить ставку, тем самым перебивая ставку первого игрока. Далее спрашивают третьего игрока, а потом — по кругу (то есть, снова возвращаются к тому, кто открыл вопрос). Любой игрок в любой момент, кроме самой первой ставки, может сказать «[**Пас**](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9F%D0%B0%D1%81_(%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0)&action=edit&redlink=1)» и выбыть из торгов. Либо же ставка другого игрока превысит его счёт, и он говорит «Пас» автоматически.

 **Вопрос от спонсора**

Если игрок открыл **«Вопрос от спонсора»**, то он будет сам отвечать на этот вопрос. Исходная стоимость вопроса удваивается, однако в случае неправильного ответа он ничего не теряет

**Ведущий 2. У**частник, правильно ответивший на вопрос, получает количество баллов, равное стоимости вопроса, а неправильный ответ – баллы снимаются в размере стоимости вопроса и вопрос переходит другому участнику.

**Ведущий 1.** Зрители не подсказывают ответы на вопросы с места, иначе вопрос будет снят.

**Ведущий 2.** Участница, выбравшая сектор «Кот в мешке» должна будет подарить вопрос кому то из соперников*.*

**Ведущий 1.** Как уже отмечалось,первой выбирает вопрос и отвечает участник, который по жребию будет первой. Проводим жеребьевку.

**Ведущий 2.**Участники, занимайте игровые места. Мы начинаем!!!!!!

**I раунд**

**Ведущий 1.** В этом раунде вам будут предложены 10 вопросов, согласно выбранной категории. В каждой категории по 30 вопросов разной стоимости, итого 30 вопросов стоимостью от 10 до 50 баллов.

Итак, время пошло:

*Участники в хаотичном порядке выбирают категорию и вопрос.*

*Игру ведет преподаватель.*

**Ведущий 1.** Первый раунд окончен.Жюри подводит итоги.

**II раунд**

**Ведущий 1.** В каждой выбранной категории по-прежнему по 10 вопросов стоимостью от 10 до 30 баллов.

**Ведущий 2.** Участники команды! Ваша задача увеличить первоначальный капитал, который вы заработали в I раунде игры.

**Ведущий 1.** Первой начинает игрок, у которого наименьшее количество баллов по итогам предыдущего раунда. В остальном, правила игры остаются такими же, как и в I раунде. Итак, время пошло.

**Ведущий 2.** Второй раунд окончен. Жюри подводит итоги. **.** Слово для подведения итогов второго раунда предоставляется председателю жюри.

 Аналогично проводится 3 ий тур.

**Супер – игра**

**Ведущий 1:** В супер-игре участвуют все игроки имеющие на счету баллы.

Сначала игроки делают ставки исходя из своих желаний и возможностей, а затем выбирают путем голосования категорию. На решение задачи дается 10 минут. Затем решенные задачи представляются жюри. При правильном ответе участник получает то количество баллов, которое он указал при выборе ставки, при неправильном решении теряет столько же баллов. Ставка не может быть выше суммы набранных баллов.

Итак, время пошло.

**Ведущий 1:** Уважаемые участники команд и их болельщики! Время вышло. Жюри подсчитывает баллы за супер-игру и подводит общие итоги соревнования. А пока болельщики представляют номера художественной самодеятельности.

 **ИТОГИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ**

**Ведущий 2:** Слово для подведения итогов предоставляется председателю жюри.

По итогам игры между игроками распределились призовые места следующим образом:

1 место – балла;

2 место – балл;

3 место баллов.

*Председатель жюри отметил, что в ходе проведенного мероприятия студенты показали глубокие знания в области учетных дисциплин.*

*Преподаватель-организатор подводит итоги, отмечая большую подготовительную работу к игре, и благодарит студентов за активное участие. Участники команд, занявшие 1, 2 и 3 места место, получают ценные призы.*

В заключении студенты участники и зрители болельщики пьют чай с сладким пирогом и делятся впечатлениями от игры.

.

**3.МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ «СВОЯ ИГРА»**

Решение о проведении интеллектуально-развлекательной игры было принято на заседании цикловой комиссии экономических дисциплин при рассмотрении мероприятий, проводимых в рамках «Недели цикловой комиссии».

Прежде чем принять такое решение, нужно было определить, есть ли вообще потребность и необходимость в этой игре. Члены ЦК сошлись во мнении о том, что игра позволит активизировать познавательную активность студентов в области изучения экономических дисциплин, повысит уровень эрудиции в области экономики и бухгалтерского учета, стимулирует творческую деятельность обучающихся.

Организаторы интеллектуальной игры «Своя игра» Иванова Елена Ивановна, Барсова Валентина Ивановна и Нуретдинова Нафиса Салимзяновна предоставили вопросы по ОП.01 Экономика организации, ОП.08 Основы бухгалтерского учета и профессиональному модулю ПМ.01 Документирование хозяйственных операций и ведение бухгалтерского учета имущества организации. ( Вопросы включенные в категории и по ним составленная презентация прилагается. см. Приложение 1). По этим вопросам была подготовлена компьютерная презентация. ( Электронный вариант проведения игры прилагается в виде диска. см. Приложение 2). Также преподаватели цикловой комиссии Барсова Валентина Ивановна ,Нуретдинова Нафиса Салимзяновна и Ушенкина Елена Дмитриевна выполняли роли ведущих и членов жюри. ( Таблица подведения итогов см. Приложение3).

Игра была рассмотрена как **средство воспитания**. Основными аспектами развития личности студента в этой связи можно назвать следующие:

1. В игре развивается мотивационно-потребностная сфера: возникает иерархия мотивов, где социальные мотивы приобретают более важное значение для студента, чем личные (соподчинение мотивов).

2. Преодолевается познавательный и эмоциональный эгоцентризм: студент, принимая роль какого- либо персонажа, героя и т.п., учитывает особенности его поведения, его позицию. Это помогает в ориентировке во взаимоотношениях между людьми, способствует развитию самосознания и самооценки.

3. Развиваются умственные действия: формируется план представлений, развиваются способности и творческие возможности.

Игра имеет значение и для **формирования дружного коллектива**, и для формирования самостоятельности, положительного отношения к труду, для исправления некоторых отклонений в поведении отдельных студентов и для многого другого. Все эти воспитывающие эффекты опираются как на свое основание, на то влияние, которое игра оказывает на психическое развитие, на становление личности.

Через игру и в игре постепенно **готовится сознание студента** к предстоящим **изменениям условий жизни**, отношений со сверстниками и с взрослыми. В игре формируются такие качества личности, необходимые будущему специалисту, как самостоятельность, инициативность, организованность, развиваются творческие способности, умение работать коллективно.

Игра интересовала как **принцип поведения**, а не как способ развлечься. Игра позволит студенту быть свободным, раскованным, иметь власть над реальностью, распоряжаться собой, преодолевать ролевую зависимость, стремление превзойти себя.

Чтобы игра была не только интересна, но и полезна  студентам, преподавателю необходимо хорошо потрудиться. Для успешного проведения игры преподавателю нужно иметь склонность к драматическому искусству, элементы которого сохраняются в любой коллективной игре. В зависимости от своих индивидуальных способностей, интересов, учитывая подготовку группы, материальные возможности и др., преподаватель самостоятельно разрабатывает сценарий игры. При этом можно заимствовать идею, какие – либо элементы, привлекать учащихся.

Известно, что игра – это сочетание повторения и неожиданности, «активный принцип»,  «содержательная функция со многими гранями смысла» Она должна строится на полученных ранее общеобразовательных знаниях и обеспечивать приобретения новых. Игра способствует формированию у студентов такого целостного опыта, который пригодится им в будущей учебной и практической деятельности. Она позволяет установить более тесный контакт с одногруппниками, помогает лучше узнать друг друга, развивает коммуникабельность.

При организации игры нужно помнить, что их главная цель – самостоятельная деятельность студентов по повторению старых знаний и добыванию новых. Порой, организуя подобные уроки, преподаватель всё внимание обращает на внешнюю сторону: красивое оформление, костюмы, призы и при этом упускает главное. Важно найти оптимальное сочетание игры и обучения, «не заиграться».

При проведении итогов обязательно необходимо поощрить всех участников, чтобы кто-либо из них не чувствовал себя обиженным, в дальнейшем не ощущал боязни перед проверкой знаний, чтобы студенты испытывали чувство гордости не только за себя, но и за удачи своих друзей – соперников.

Точку в проведении игры можно поставить лишь после того, как будет проведен анализ планов и результатов. Анализ показал, что все цели обучения достигнуты, мероприятие прошло на высоком методическом уровне.

**Заключение**

Задача педагога состоит в том, чтобы найти максимум педагогических ситуаций, в которых может быть реализовано стремление студента к активной познавательной деятельности. Преподаватель должен постоянно совершенствовать процесс обучения, позволяющий студентам эффективно и качественно усваивать программный материал, поэтому так важно использовать игровые элементы и игру на занятиях и во внеурочное время.

Игра помогает общению, она может способствовать передаче накопленного опыта, получению новых знаний, правильной оценке поступков, развитию навыков человека, его восприятия, памяти, мышления, воображения, эмоций, таких черт, как коллективизм, активность, дисциплинированность, наблюдательность, внимательность.

Экономика и Бухгалтерский учет довольно сложные дисциплины для восприятия его студентами. Поэтому если найти правильные подходы, обучение из сложной и утомительной необходимости может превратиться в увлекательное путешествие в мир экономических знаний. Одним из этих подходов является игра, сильнейший фактор психологической адаптации студента в новом экономическом пространстве.

Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь учащихся в игре, педагог воздействует на все стороны развития личности студента: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

Естественно, подготовка и внедрение игровых методик в учебный процесс требует от преподавателя больших усилий. В процессе подготовки учебной (дидактической) игры он сталкивается с проблемами не всегда и не столь зависящими от его личных качеств как педагога, сколько от внешних ограничений. Это и нехватка дидактического игрового материала, недостаток времени на проведение игр и др. Бытует мнение среди преподавателей: «Если мы будем играть во время уроков, когда же мы будем учиться?”. Однако проблемы эти по большей части происходят от недопонимания значимости игры как средства обучения, отношения к игре как к методу разгрузки, а не стимулирования сознания студентов.

На основе вышесказанного сделать следующие выводы:

1.     На уроках экономики, бухгалтерского учета целесообразно применение

 интеллектуально-развлекательных игр.

2.     Применение игр развивает умение работать в коллективе.

3.    Применение игр повышает интерес к бухгалтерскому учету как к будущей

 специальности.

1. С помощью игры студенты могут обнаружить в себе задатки будущих великих

экономистов и бухгалтеров.

**Литература**

1. Безрукова, В.С. Все о современном уроке в школе: проблемы и решения учеб. / В.С.

 Безрукова. - М.: “Сентябрь”, 2004.

1. Богаченко, В.М., Кириллова Н.А. Бухгалтерский учет: Учебник для средних

 специальных учебных заведений / В.М. Богаченко, Н.А. Кириллова. - М.:

 Издательско-торговая корпорация «Дашков и К», 2008. -444 с.

1. Бочкарева, И.И., Левина, Г.Г. Бухгалтерский учет: учеб. / И.И. Бочкарева, Г.Г.

 Левина. - М.: ТК Велби, Изд-во Проспект, 2010.-368 с.

1. Бухгалтерский финансовый учет Учебник для вузов / Под. ред. проф. Ю.А. Бабаева.

 - М.: Вузовский учебник, 2010. - 525 с.

1. Измайлова, М.А. Организация внеаудиторной самостоятельной работы студентов

 Методическое пособие / М.А. Измайлова. – М.: Издательско-торговая корпорация

 “Дашков и Ко”, 2008.

1. Каморджанова, Н.А., Карташова И.В., Тимофеева М.В. Бухгалтерский финансовый

 учет / Н.А. Каморджанова, И.В. Карташова, М.В. Тимофеева. 3-е изд. - СПб.:

 Питер, 2010. - 288 с.

1. Кондраков, Н.П. Бухгалтерский учет Учеб. пособие / Н.П. Кондраков. - 5-е изд.,

 перераб. и доп. - М.: ИНФРА-М, 2010. - 717 с.

1. Минаков И.А. Экономика сельского хозяйства. Москва 2004 год
2. Сапожникова, Н.Г. Бухгалтерский учет учебник / Н.Г. Сапожникова. — 2-е изд.,

 перераб. и доп. — М.: КНОРУС, 2010. — 464 с.

1. Тумасян, Р.З. Бухгалтерский учет учеб.-практ. пособие / Р. 3. Тумасян. - 9-е изд.,

 стер. - М.: Издательство «Омега-Л», 2011. - 823 с.

1. Чая, В.Т. Бухгалтерский учет учебное пособие / В.Т. Чая, О.В. Латыпова; под ред.

 д-ра экон. наук, проф. В.Т. Чая. — М.: КНОРУС, 2009. — 496 с.

Приложение 1.

**Перечень вопросов**

**Вопросы по Бухучету**

1. Каким документом оформляется расход денежных средств из кассы
2. Как называется счет 55?
3. Как называется счет 66 ?
4. Как называется счет 68 ?
5. Кто ведет кассовую книгу ?
6. Дайте определение инвентаризации.
7. Как определяется конечное сальдо на активных счетах?
8. Дайте определение бухгалтерского баланса
9. Дайте определение пассива баланса
10. Как определяется сальдо на пассивных счетах?
11. Каким документом оформляется поступление денежных средств в кассу?
12. С какой периодичностью составляется отчет кассира?
13. Какой проводкой оформляется поступление материалов от поставщиков?
14. Какой проводкой оформляется перечисление налогов в бюджет с расчетного счета?
15. Как оцениваются основные средства в бухгалтерском балансе-нетто?
16. Какой проводкой оформляется списание материалов в основное производство?
17. Какой проводкой оформляется оприходование готовой продукции от основного производства?
18. Какой проводкой оформляется выдача из кассы подотчетных сумм?
19. В каком учетном регистре отражаются кредитовые обороты по счету 50?.
20. Дайте определение капитальных вложений.
21. В каком учетном регистре отражаются кредитовые обороты по счету 51?
22. Какой проводкой оформляется оприходование излишков денежных средств ,выявленных при инвентаризации кассы?
23. Перечислите способы начисления амортизации .
24. Куда списывается недостача материалов в пределах норм естественной убыли?
25. Какой проводкой оформляется списание услуг вспомогательного производства в издержки основного производства.
26. Пропорционально какому показателю распределяются общепроизводственные и общехозяйственные расходы?
27. Какой проводкой оформляется списание недостачи в результате чрезвычайных ситуаций?
28. Назовите 4 активно-пассивных счета.
29. Какой бухгалтерской проводкой оформляется начисление заработной платы строителям?
30. В каком разделе бухгалтерского баланса отражается задолженность подотчетных лиц?

**Финальная супер -игра.**

Первонач.стоимость ОС-750тыс.руб.

Износ на момент выбытия -350тыс.руб.

Цена продажи-600тыс.рублей

Расходы по выбытию-20тыс.руб.

Отразить на счетах операции по выбытию

основных средств,рассчитать финансовый результат от продажи основных средств

**Вопросы по экономике**

1. Как называется показатель характеризующий сбор продукции с 1 гектара?
2. Как называется показатель характеризующий выход продукции на 1голову скота за единицу времени?
3. Как называется показатель, который определяется умножением урожайности на убранную площадь?
4. Как называется проданная часть произведенной продукции?
5. Как называется вся произведенная продукция за год?
6. Дайте определение уровня товарности.
7. Как определяется средняя цена реализованного в течении года молока?
8. Как определяется себестоимость производства 1 центнера картофеля
9. Что такое себестоимость продукции?
10. Что такое производительность труда?
11. Что такое прибыль?
12. Что такое рентабельность?
13. Если растет производительность труда, то какой показатель снижается?
14. Как определяется уровень товарности?
15. Как определяется уровень рентабельности.
16. Как рассчитывается производительность труда?
17. Как определяется трудоемкость продукции?
18. Как рассчитывается размер прибыли от реализации продукции?
19. Дайте определение основных средств производства
20. Дайте определение оборотных средств.
21. Дайте определение интенсификации
22. Дайте определение фондоемкосЧем отличаются полная и производственная себестоимости?
23. Дайте определение структуры себестоимости.
24. Как рассчитать фондовооруженность труда?
25. Как рассчитать Фондообеспеченность?
26. Как определяется фондоотдача?
27. Как определяется срок окупаемости капитальных вложений?
28. Что по этой формуле рассчитывается?
29. Бс\*На/100%
30. Если уровень рентабельности равен 40% -это значит, что…..

 (продолжите предложение)

**Финальная супер игра.**

* Рассчитайте уровень рентабельности от реализации зерна?
* Всего продано зерна100центнеров.
* По цене 600 рублей за 1 ц продано 40 % зерна.
* По цене 500 рублей за 1 ц продано 50% зерна.
* По цене 400 рублей за 1 ц продано 10% зерна.
* Средняя себестоимость 1 центнера зерна 350 рублей

 Приложение3.

Итоги по участникам.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № вопроса | Ф.И.О. участника | Ф.И.О. участника | Ф.И.О. участника |
| № вопроса и его категория | Баллы(+)(-) | № вопроса и его категория | Баллы(+)(-) | № вопроса и его категория | Баллы(+)(-) |
| 1 |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |  |
| ИТОГО 1 ТУР |  |  |  |  |  |  |
| 11 |  |  |  |  |  |  |
| 12 |  |  |  |  |  |  |
| 13 |  |  |  |  |  |  |
| 14 |  |  |  |  |  |  |
| 15 |  |  |  |  |  |  |
| 16 |  |  |  |  |  |  |
| 17 |  |  |  |  |  |  |
| 18 |  |  |  |  |  |  |
| 19 |  |  |  |  |  |  |
| 20 |  |  |  |  |  |  |
| ИТОГО 2 ТУР |  |  |  |  |  |  |
| 21 |  |  |  |  |  |  |
| 22 |  |  |  |  |  |  |
| 23 |  |  |  |  |  |  |
| 24 |  |  |  |  |  |  |
| 25 |  |  |  |  |  |  |
| 26 |  |  |  |  |  |  |
| 27 |  |  |  |  |  |  |
| 28 |  |  |  |  |  |  |
| 29 |  |  |  |  |  |  |
| 30 |  |  |  |  |  |  |
| ИТОГО 3 ТУР |  |  |  |  |  |  |
| ФИНАЛ |  |  |  |  |  |  |
| ОБЩИЙ СЧЕТ |  |  |  |  |  |  |