**Н.П. Подлавильчева**

кандидат педагогических наук

ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ В ЭКОНОМИКЕ

Методические рекомендации к проведению игр

В методических рекомендациях представлены сценарии деловых игр и рекомендации по их проведению при изучении дисциплины «Экономика», «Микроэкономика». Предназначено для преподавателей в рамках образовательных программ СПО и ВПО, преподающих данные дисциплины.

Содержание

Введение

1.Методические рекомендации: Деловая игра №1 по теме «Основы теории спроса и предложения. Спрос и предложение»

2. Методические рекомендации: Деловая игра №2 по теме «Основы теории спроса и предложения. Теория потребления»

3. Методические рекомендации: Деловая игра №3 по теме «Основы теории производства и фирмы. Фирма в рыночной экономике»

4. Методические рекомендации: Деловая игра № 5 по теме «Монополия и конкуренция»

Введение

Объективные современные подходы, вызванные введением сокращенных и дистанционных форм обучения, не позволяют в полной мере сохранить прежнюю методику изучения курса. В рамках сокращенных учебных часов достаточно сложно организовать углубленную подачу материала, что снижает качество учебного процесса. Для эффективного обучения следует применять иные, обновленные походы и развивать мыслительные процессы студента. Одним из подходов является проведение деловых игр с аудиторией.

Целью проведения деловых игр, представленных в данном материале, является закрепление умений и навыков, полученных в результате освоения дисциплин «Экономика», «Микроэкономика».

**Методические рекомендации:**

**Деловая игра № 1 по теме «Основы теории спроса и предложения. Спрос и предложение»**

**Цель игры:**

рассмотреть действие закона спроса;

изучить механизм ценообразования на монопольном рынке

В процессе игры используются следующие термины:

Индивидуальный спрос- количество товара, которое желает и способен приобрести покупатель за определенный промежуток времени.

Рыночный спрос- сумма значений индивидуального спроса всех покупателей данного товара.

Закон спроса - характеризует обратную зависимость между ценой товара и его покупаемым количеством: чем выше цены, тем меньшее количество товара будет куплено потребителем.

Закон предложения - характеризует прямую зависимость между ценой товара и его предлагаемым количеством: чем выше цены, тем выгоднее производство товара.

**Сценарий игры:**

В игре действуют три монопольных рынка: рынок мороженого, рынок пирожков и рынок ручек

Три студента выступают в роли монополистов (у каждого продавца свой уникальный товар). Преподаватель сообщает монополистам цену закупки. Далее монополист устанавливает цену на рынке. Цена закупки является конфиденциальной информацией и никому из покупателей не сообщается. Монополист вправе устанавливать систему скидок, проводить акции (например: 1+1=3). Главная цель монополиста получить наибольшую прибыль.

Остальные студенты играют покупателей. Каждый студент может предъявить спрос на необходимое количество товаров, исходя из своего бюджета. Бюджет могут установить сами студенты, чаще выбирают бюджет в 200 д.е.

Основные действующие лица - студенты-«монополисты». Побеждает монополист, получивший наибольшую прибыль. Задача монополистов заключается в выборе и рекламировании товара с целью формирования высокого рыночного спроса на него.

Студенты – покупатели начинают предъявлять спрос на какой-либо товар.

Выигрывает монополист, продавший наибольшее количество товаров и получивший наибольшую прибыль

**Порядок проведения игры**:

1. Монополисты определяют цены на предлагаемый товар, каждый на своем рынке, например: мороженого, пирожков, ручек. Каждый монополист может предлагать свою линейку продукции (3-4 вида). Например: на рынке мороженого – это 3-4 вида мороженого, на рынке пирожков - пирожки с разными начинками, на рынке ручек – это ручки гелиевые и шариковые. При дифференциации товаров определяются разные цены и привлекается покупатель. Монополист использует систему скидок, например, при покупке 10 ручек – скидка 20 %. Иногда студенты сами предлагают дополнительные условия игры.

2. Подготовить и раздать бланки для записи индивидуального спроса, в бланках указывается количество купленного товара студентами - покупателями:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Виды**  **продукции** | **Товар №1** | **Товар№2** | **Товар№3** | **Товар№4** |
| Мороженое | 2 | 1 | 3 | 6 |
| Пирожки | 1 | 1 | 1 | 3 |
| Ручки | 0 | 0 | 1 | 0 |

Возможно заполнение предъявляемого спроса в произвольной форме.

3. Объяснить студентам цели и правила игры.

4. Выбрать студентов для роли продавцов (желательно, чтобы студенты сами выбрали себе роли).

5. Предложить студентам рекламировать свой товар покупателям.

6. Заполненные бланки собрать и проанализировать для каждого продавца.

7. Произвести необходимые расчеты по формуле:

**Количество проданного вида продукции х Цена 1 ед. продукции – Цена закупки = Прибыль**

При расчетах учитывается предлагаемая монополистами система скидок.

8. Определить монополиста, получившего максимальную прибыль, он и является победителем игры.

Пример предлагаемых товаров на рынке пирожков:

Определена цена закупки – 10 д.ед.

Условно: пирожки с разными начинками закупаются по одной цене

Монополист предлагает пирожки с капустой -15 д.ед., с мясом- 20 д.ед., с яблоками18 д.ед. Действует система скидок: три пирожка с мясом – один пирожок с капустой бесплатно. Данные цены приведены для примера, они могут быть другими. После получения бланков индивидуального спроса от покупателей, монополист подсчитывает прибыль.

**Методические рекомендации:**

**Деловая игра № 2 по теме «Основы теории спроса и предложения. Теория потребления»**

**Цель игры:**

При помощи игровой ситуации изучить следующие понятия микроэкономики: общая полезность, предельная полезность, бюджетное ограничение;

Развить у студентов навыки работы в группах, навыки принятия коллективных решений в процессе игры.

В процессе игры используются следующие термины:

Полезность – субъективная полезность, удовлетворение, которые потребитель получает от потребления благ, измеренные в абсолютных величинах.

Предельная полезность – дополнительное увеличение удовольствия при потреблении дополнительного количества блага.

Бюджетное ограничение показывает все комбинации благ, которые могут быть куплены потребителем при определенном доходе и определенных ценах.

**Сценарий игры:**

В игре действуют группы студентов и индивидуальные потребители . Группы создаются в зависимости от наполняемости по 2 или 3 человека, индивидуальных потребителей предполагается 1-3 человека.

Для группы и индивидуальных потребителей введено бюджетное ограничение 1500 руб. на человека. Основываясь на данных предлагаемой таблицы, студенты должны составить оптимальный набор благ, исходя из своего бюджета. Группа может действовать сообща, «вскладчину». Бюджет необходимо распланировать на неделю, обеспечив себя необходимым количеством калорий, а также развлечениями и развитием. Выигрывает тот потребитель или та группа, который наберут максимум полезностей при меньших затратах. Следует учесть, что на день требуется, в среднем, потребление 2800 ккал, следовательно, на неделю на 1 человека требуется 19600 ккал. Продукты питания можно покупать на вес, например по 100 г.

Величину полезности для кафе и кино студенты определяют сами, исходя из своих интересов.

Обязательное условие: набор благ должен включать все три группы расходов: питание, развлечение, развитие.

Для каждой статьи расходов определены свои условия, основанные на определенной величине полезности, для продуктов питания по калорийности, и соответствующей цене. По разделу развитие полезность не убывает, так как подразумевается, что следующая единица приобретаемого блага относится к новому товару (т.е. это будет другая книга, другая выставка, другой спектакль), соответственно полезность 2-й и 3-й ед блага для этой группы, также будет равна 10 баллам.

**Таблица набора благ:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование блага | | Полезность 1 ед | Полезность 2 – й ед | Полезность 3-й и последующей ед | Цена, 1 ед | Калорийность продукта в указанном весе | Суббота | Воскресенье | Понедельник | Вторник | Среда | Четверг | Пятница |
| Группа расходов: питание | | | | | | | | | | | | | |
| Хлеб 900 г | 10 | | 7 | 5 | 30 | 1800 |  |  |  |  |  |  |  |
| Сахар 900 г | 10 | | 7 | 5 | 40 | 4000 |  |  |  |  |  |  |  |
| Чипсы 50 г | 10 | | 7 | 5 | 20 | 100 |  |  |  |  |  |  |  |
| Яйцо 1 дес | 10 | | 7 | 5 | 50 | 700 |  |  |  |  |  |  |  |
| Конфеты по 100 г | 10 | | 7 | 5 | 300 | 500 |  |  |  |  |  |  |  |
| Шоколад 1 плитка | 10 | | 7 | 5 | 60 | 500 |  |  |  |  |  |  |  |
| Майонез 100 г | 10 | | 7 | 5 | 30 | 700 |  |  |  |  |  |  |  |
| Мясо, 1 кг | 10 | | 7 | 5 | 300 | 3000 |  |  |  |  |  |  |  |
| Фрукты, 1 кг | 10 | | 7 | 5 | 90 | 600 |  |  |  |  |  |  |  |
| Рыба, 1кг | 10 | | 7 | 5 | 120 | 2000 |  |  |  |  |  |  |  |
| Масло, , 100 г | 10 | | 7 | 5 | 80 | 650 |  |  |  |  |  |  |  |
| Крупа, 1 кг | 10 | | 7 | 5 | 50 | 3500 |  |  |  |  |  |  |  |
| Молоко, 1 л | 10 | | 7 | 5 | 50 | 460 |  |  |  |  |  |  |  |
| Картофель, 1 кг | 10 | | 7 | 5 | 30 | 900 |  |  |  |  |  |  |  |
| Овощи, 1 кг | 10 | | 7 | 5 | 50 | 700 |  |  |  |  |  |  |  |
| Группа расходов: развлечения | | | | | | | | | | | | | |
| Кино, 1 посещение |  | |  |  | 250 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Кафе, 1 посещение |  | |  |  | 600 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Группа расходов: развитие | | | | | | | | | | | | | |
| Книга, 1 ед | 10 | | 10 | 10 | 300 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Музей, 1 посещение | 10 | | 10 | 10 | 300 |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Театр, 1 посещение | 10 | | 10 | 10 | 300 |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Порядок проведения игры**:

1. Студенты разбиваются на группы или индивидуальных потребителей, знакомятся с набором благ по предлагаемой таблице и величиной бюджета.

2. Далее заполняется таблица в зависимости от вкусов и предпочтений потребителей. Должно соблюдаться условие по необходимому количеству калорий (2800 ккал на 1 день для одного человека) и потреблении благ из трёх групп расходов.

3. После заполнения таблиц производится подсчет величин полезностей для группы или индивидуального потребителя. Для подведения итогов может быть создана комиссия из 2-х человек, либо итоги подсчитываются преподавателем.

4. Определяется победившая команда или индивидуальный потребитель. Для этого используется следующее отношение:

Потребители, получившие больший результат, выигрывают, то есть при меньших затратах они набрали максимальное число полезности.

**Пример для команды из 2-х человек:**

На неделю необходимо набрать продуктов, чтобы обеспечить питание на 39200 ккал (19600 ккал на 1 человека), посетить кафе или выставку, купить книгу.

Студенты предварительно рассчитывают, как они будут питаться исходя из своих предпочтений: каждый потребитель определяет количество благ и соответствующее распределение полезностей.

1 –й студент на неделю составит свой список:

Хлеб-2 ед., общая полезность для 2-х единиц - 17

Чипсы – 5 ед., общая полезность для 5-и единиц - 32

Сахар 450 г, полезность - 10

Яйцо 1 дес, полезность -10

Шоколад – 5 плиток, общая полезность для 5-и единиц - 32

Мясо- 1 кг, полезность - 10

Фрукты – 1 кг, полезность -10

Рыба – 3 кг, общая полезность для 3-х единиц - 22

Масло – 1 ед., полезность -10

Овощи – 1 кг, полезность -10

по калорийности он наберет – 20050 ккал, по полезности учитывая данные - 156 ед. Сумма на продукты питания составит – 1470. В этом случае потребителю придется менять структуру потребления, так как нужно учесть две другие статьи расходов. Можно объединиться с другим членом команды и купить вскладчину мясо, рыбу, яйца, масло.

2-й студент также составляет свой список и предварительно рассчитывает свой бюджет.

Чтобы участвовать в других группах расходов, можно купить книгу одну на двоих, но посещение выставки, театра, кино рассчитывается для каждого.

В конце игры подводим итоги. Предположим, рассматриваемая команда из 2-х человек набрала нужное количество калорий, посетила кино и купила одну книгу. Общая сумма полезностей составила – 340 ед. на команду. Сумма потраченных денег составила 2990 рублей.

По формуле получаем соотношение : 340/2990 = 0,11

При подведении итогов игры, расчеты производятся для каждой команды и индивидуального потребителя. Выигрывает команда с более высоким результатом.

**Методические рекомендации:**

**Деловая игра №3 по теме «Основы теории производства и фирмы. Фирма в рыночной экономике»**

**Цель игры:**

При помощи игровой ситуации изучить следующие понятия микроэкономики: издержки производства, фирма, уставный капитал, рынки сбыта, альтернатива, экономическая прибыль, бухгалтерская прибыль.

Развить у студентов навыки работы в группах, навыки принятия коллективных решений в процессе игры.

В процессе игры используются следующие термины:

Издержки производства – денежное выражение стоимости производственных ресурсов, потребленных в процессе производства.

Фирма – это коммерческая организация, использующая в своей деятельности факторы производства для выпуска товаров и благ с целью получения прибыли при дальнейшей их реализации.

Уставный капитал – это, выраженная в денежном измерителе, сумма активов, вложенных в фирму для её дальнейшего развития и зафиксированная в учредительных документах.

Рынки сбыта – с одной стороны, общность потребителей, заинтересованных в определенном товаре, с другой - экономическое пространство для предложения товаров и благ производителями с целью получения прибыли.

Альтернатива - возможность выбора одной из двух или более исключающих друг друга возможностей, а также каждая из этих возможностей.

Экономическая прибыль –это прибыль, остающаяся у фирмы после вычета всех явных и неявных издержек из общей выручки.

Бухгалтерская прибыль- разница между общей выручкой от реализации продукции и явными издержками.

**Сценарий игры:**

Создаются команды производителей и потребителей. Производители предлагают корабли и самолеты. Потребители используют их для перевозки товаров и сырья. В дальнейшем предполагается, что потребители будут перевозить сырье на приобретенных кораблях и самолетах. Условно принято, что производители готовы производить, а потребители покупать. Для увеличения оборотных средств берутся кредиты под 20% годовых у преподавателя.

В зависимости от наполняемости создаются не менее 3-х команд производителей и не менее 3-х команд потребителей. Команда может состоять из 2-3-х человек

Используемое сырье для производства самолетов и кораблей – листы бумаги разного цвета (красные и синие). Их количество ограничено. Местоположение производителя на экваторе. Часть потребителей находится на юге в условиях жаркого климата, другой часть потребителей на севере в условиях холода. Студенты сами определяют своё местоположение. Продукция красного цвета (можно любых теплых оттенков) создана для работы в условиях холодного климата, имеется отопление. Продукция синего цвета (можно любых холодных оттенков) создана для работы в условиях жаркого климата, имеются кондиционеры с охлаждением.

Создаются фирмы с уставным капиталом. Деньги можно взять из игры «Монополия», или нарезать из бумаги с обозначением достоинства купюры. У каждого игрока по 100 д.ед. В процессе игры могут возникнуть разные ситуации, так как изначально цена на сырье и продукцию определена, но потом может меняться, так как студенты в процессе игры изменяют форму самолетов, раскрашивают самолеты и корабли, придавая им привлекательный вид, покупатели начинают делать индивидуальные заказы на производство. Всё зависит от активности и фантазии студентов. Преподаватель является координатором на последующих этапах игры.

Выигрывает фирма, получившая наибольшую прибыль.

**Порядок проведения игры**

**I фаза игры:**

**1 этап.**

Создание уставного капитала фирмы. Игроки вкладывают д.ед. в уставный капитал. На первом этапе можно купить сырьё для строительства самолетов и кораблей дешевле у преподавателя и вложить его в уставный капитал.

Справочные данные для дальнейшей игры:

1 лист бумаги – 1 корабль или самолет по аналогу детских поделок.

1 лист – 5 д.ед.

Команда сама решает, как организовать уставный капитал.

**2 этап**

Команда производит корабли и самолеты, исходя из потребностей покупателя. На втором этапе время ограничено – 15 минут. Команда организует процесс изготовления, будет это поточное производство, то есть каждый игрок делает одну операцию или каждый игрок будет делать самолет или корабль полностью, решение за ними. После окончания второго этапа, производитель выходит со своей продукцией на рынок.

**3 этап**

Производители рекламируют свою продукцию и назначают цену. Ориентировочно цена 1 самолета – 10 д.ед., 1 корабля – 12 д.ед.. В процессе игры иногда появляются новые разработки: эксклюзивные самолеты и корабли (это идёт вне сценария от студентов). Покупатели приобретают предлагаемую продукцию.

**4 этап**

Каждая фирма составляет отчет по форме и считает прибыль или убытки.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п\*п | Издержки, д.ед. | Самолет1 | Самолет2 | Корабль1 | Корабль2 | Итог |
| 1 | Сырьё | 5 | 5 | 5 | 5 | п.1хп.3 =460 |
| 2 | Цена | 10 | 10 | 12 | 12 | - |
| 3 | Кол-во выпущено | 6 | 5 | 6 | 6 | 23 |
| 4 | Кол-во  реализовано | 2 | 3 | 5 | 4 | 14 |
| 5 | Всего издержек п.1 х п.3 | 30 | 25 | 30 | 30 | 115 |
| 6 | Доход п.2 х п.4 | 20 | 30 | 60 | 48 | 158 |
| 7 | Остатки на складе | 4 | 2 | 1 | 2 | 9 |
| 8 | Прибыль(убыток)  п.6 – п.5 | -10 | +5 | +30 | +18 | +43 |

Принимает решение. Подсчитывает упущенную выгоду.

**II фаза игры:**

Закупка сырья у покупателей по цене, назначенной покупателем, так как он несет издержки по перевозке сырья, перед этим покупатели выкупают сырье у преподавателя по 5 д.ед..

Самолет стоит дешевле, но вместимость меньше, грузоподъемность – 1 лист. Корабль дороже, но вместимость на 1 лист больше, грузоподъемность 2 листа. Таким образом, рынок сбыта делает зависимыми производителей (продавцов) и потребителей (покупателей).

Время производства остается прежним – 15 минут.

В процессе игры какая-то команда оказывается в более выгодном положении по отношению к другим. Сумели рассчитать нужное количество производимых самолетов и кораблей, подтвердить качество сделанных моделей, успешно реализовали свою продукцию. В этом случае, команде присваивается «Бренд качества» и выдается по 10 д.ед. на игрока.

По окончании фазы аналогично 4 этапу I фазы подсчитывается итог.

**Методические рекомендации:**

**Деловая игра № 4 по теме «Монополия»**

**Цель игры:**

1. Закрепление понятий, освоенных в процессе изучения предыдущих тем:

- индивидуальный спрос

- рыночный спрос

- выручка

- издержки производства

- прибыль

- равновесие фирмы

- равновесная цена

2. рассмотреть действие закона спроса

3. изучить механизм ценообразования на монопольном рынке

В процессе игры используются следующие термины:

Индивидуальный спрос- количество товара, которое желает и способен приобрести покупатель за определенный промежуток времени.

Рыночный спрос- сумма значений индивидуального спроса всех покупателей данного товара.

Издержки производства — сумма затрат фирмы на производство товаров и услуг, проданных в течение определенного периода времени.

Прибыль — экономическая величина, определяемая как разница между общей выручкой и общими издержками, разница между доходами и расходами.

Равновесная цена — цена товара при равенстве спроса и предложения.

Монополия – тип структуры рынка, в котором существует только один продавец, контролирующий всю отрасль производства определенного товара.

Теоретические аспекты игры

Рассмотрим монополию на определенном сегменте рынка, перекупающую товар.

Равновесная цена монополии определяется суммой рыночного спроса, состоящего из значений индивидуального спроса всех покупателей и ценой закупки.

Рассмотрим пример:

На рынке - два покупателя и монополистическая фирма. При ценах 40, 35 и 30 единиц спрос первого покупателя равен 2,4 и 6, а спрос второго покупателя - соответственно 0, 1 и 2. Цена закупки равна 10.

Рыночный спрос Q равен сумме функций индивидуального спроса  и . Общие издержки ТС в данном случае пропорциональны объему продаж. Учитывая это, запишем данные в таблицу и выполним действия.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Р*** |  |  | ***Q*** | ***TR*** | ***ТС*** | ***П*** |
|  |  |  | + | *Р х Q* | 10 х *Q* | *TR- ТС* |
| 40 | 2 | 0 | 2 | 80 | 20 | 60 |
| 35 | 4 | 1 | 5 | 165 | 40 | 125 |
| 30 | 6 | 2 | 8 | 180 | 60 | 120 |

TR- Равновесная цена монополии равна 35, так как именно при этой цене достигается максимальная прибыль, равная 125.

Правила игры.

Несколько студентов (3 чел.) выступают в роли монополии (у каждого продавца свой уникальный товар).

Остальные студенты играют покупателей. Каждый студент может предъявить спрос только на один товар.

Основные действующие лица - студенты-«монополисты». Побеждает монополист, получивший наибольшую прибыль. Задача монополистов заключается в выборе и рекламировании товара с целью формирования высокого рыночного спроса на него.

Остальные студенты являются покупателями. Каждый студент может предъявить спрос только на один товар.

Монополист устанавливает цену закупки товара, ориентируясь на сложившуюся цену на этот товар на реальном рынке. Эта цена существенно влияет на прибыль монополиста. Если цена закупки высокая, то монополия может оказаться в убытке. Цена закупки также не должна быть слишком низкой, так как это не отразит реальной ситуации на рынке. Если цена

Цена закупки является конфиденциальной информацией и сообщается только преподавателю.

Студенты – покупатели начинают предъявлять спрос на какой-либо один товар.

Если покупатель предъявляет спрос на товар, не подчиняющийся закону спроса, то такой покупатель дисквалифицируется и дальше в игре его заявки не участвуют.

Для построения рыночного спроса предварительно утверждается диапазон изменения цены каждого товара. Устанавливаются возможные максимальные и минимальные значения цены (4-5 значений). Дискуссия происходит только между покупателями.

Преподаватель в данной игре выступает в роли организатора и производит необходимые расчеты, также расчеты лучше поручить кому-либо из студентов.

Порядок проведения игры.

1. Установить количество возможных значений игры для каждого товара. (4 значения)

2. Подготовить бланки для записи индивидуального спроса:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Р*** |  |  | ***Q*** | ***TR*** | ***ТС*** | ***П*** |
|  |  |  | + | *Р х Q* | 10 х *Q* | *TR- ТС* |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

3. Объяснить студентам цели и правила игры.

4. Выбрать студентов для роли продавцов (желательно, чтобы студенты сами выбрали себе роли).

5. Определить какой товар на настоящий момент времени в аудитории будет пользоваться спросом. Для этого предполагаем какой суммой денег должен обладать покупатель. Это ограничение бюджета должно учитываться при предъявлении индивидуального спроса. Предполагаемые затраты не должны превышать денежной суммы. Например: 200 рублей.

6. Предложить студентам рекламировать свой товар покупателям.

7. выдать студентам бланки индивидуального спроса.

8. Предложить студентам выбрать один товар и записать четыре значения индивидуального спроса, отвечающие предварительно установленным возможным значениям цены. Студент должен дать максимально правдивую информацию о спросе, т. е. сколько бы единиц понравившегося товара он купил и по какой цене.

9. Заполненные бланки собрать и проанализировать для каждого продавца.

10. Произвести на доске необходимые расчеты.

11. Определить монополиста, получившего максимальную прибыль, он и является победителем игры.

Пример игры:

1. Исходные данные:

- студентов – 15 человек;

- товаров – 3;

- возможных цен – 3.

2. На рынке продаются:

- мороженое – пломбир;

- авторучки;

- пирожки.

Артем – продавец мороженого, цена закупки – 15 руб, цена продажи не менее 18 руб

Света – продавец авторучек, цена закупки – 2 руб., цена продажи не менее 3 рублей

Катя – продавец пирожков, цена закупки – 8 руб., цена продажи не менее 12 рублей.

3. Возможные цены:

- мороженое: 16, 18, 20 руб.

- авторучки: 2, 3, 4 руб.

- пирожки: 10, 12 . 14 руб.

Спрос на мороженое предъявили 3 студента: Владимир, Эдик, Марина, расчет равновесной цены на рынке мороженого представлен в таблице:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Цена** | **Владимир** | **Эдик** | **Марина** | ***Q*** | ***TR*** | ***ТС*** | ***П*** |
| 16 | 2 | 1 | 3 | 6 | 96 | 90 | 6 |
| 18 | 1 | 1 | 1 | 3 | 54 | 45 | 9 |
| 20 | 0 | 0 | 1 | 0 | 20 | 15 | 5 |

Равновесная цена на рынке мороженого – 18 рублей, равновесный объем продаж – 3 ед., прибыль равна – 9 руб.

Спрос на авторучки предъявили 4 студента Лера, Саша, Нина, Максим. Расчет равновесной цены на рынке авторучек представлен в таблице:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Цена** | **Лера** | **Саша** | **Нина** | **Максим** | ***Q*** | ***TR*** | ***ТС*** | ***П*** |
| 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 8 | 16 | 16 | 0 |
| 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 6 | 18 | 12 | 6 |
| 4 | 0 | 1 | 1 | 0 | 2 | 8 | 4 | 4 |

Равновесная цена на рынке авторучек – 3 руб., равновесный объем продаж – 6 ед., прибыль равна – 6 руб.

Спрос на пирожки предъявили 4 студента Лена, Володя, Роман, Яна. Расчет равновесной цены на рынке пирожков представлен в таблице:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Цена** | **Лена** | **Володя** | **Роман** | **Яна** | ***Q*** | ***TR*** | ***ТС*** | ***П*** |
| 10 | 3 | 1 | 1 | 2 | 7 | 70 | 56 | 14 |
| 12 | 3 | 1 | 0 | 2 | 6 | 72 | 48 | 24 |
| 14 | 2 | 1 | 0 | 0 | 3 | 42 | 24 | 18 |

Равновесная цена на рынке пирожков – 12 руб., равновесный объем продаж – 6 ед., прибыль равна – 24 руб.

4. Максимальную прибыль в данной игре получила Катя – продавец пирожков, она и является победителем игры.

В конце игры преподаватель кратко анализирует возникшие ситуации на рынке совместно со студентами и условия изменения ситуации на рынках товаров, не вошедших в число победителей.

**список ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Бабанский Ю.К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе. М.: Просвещение, 1985. 208 с.
2. Бусыгин В.П. Сборник задач по курсу микроэкономики продвинутого уровня / В.П. Бусыгин, Е.В. Покатович, А.А. Фридман; Гос. Ун-т – Высшая школа экономики. - М.: Изд.дом ГУ ВШЭ, 2007.-385 с.
3. Вечканов Г.С. Экономическая теория. – СПб.: Питер, 2009.-448 с.
4. Волынкин В.И. Педагогика в схемах и таблицах. - Ростов/Дон. - 2008.; 283с.
5. Гребенюк О.С., Гребенюк Т.Б. Теория обучения. - М.; 2003. - С.95-190.
6. Загвязинский В.И. Теория обучения: Современная интерпретация.- М.: Издательский центр «Академия», 2006 -192 с.
7. Избранные труды. В 4 кн. Кн.1: Проблемы педагогики / К.Д.Ушинский; сост., вступ. Ст., примеч. И коммент. Э.Д.Днепрова.- М.: Дрофа, 2005.- 638 с.
8. Ильенков Э.В. Диалектика абстрактного и конкретного в научно-теоретическом мышлении. - М., 2007.
9. Ильин В.В. Теория познания. Введение. Общие проблемы. - М., 2004.
10. Ливандовская А.Д. Перестройка мышления преподавателей экономических дисциплин. Журнал «Высшее образование в России», № 6, 2009.
11. Макконнелл К.Р., Брю С.Л. Экономикс: принципы, проблемы и политика/ Пер. 16 – го англ. изд.- М.: ИНФРА-М, 2006.
12. Мамардашвили М.К., Процессы анализа и синтеза. // "Вопросы философии", 1958, № 2.
13. Матвеева Т.Ю. Введение в макроэкономику: учеб. пособие; Гос. Ун-т – Высшая школа экономики. - М.: Изд.дом ГУ ВШЭ, 2007.-511 с.
14. Микроэкономика: Деловые игры /Корнейчук Б.В. - СПб.: Питер, 2003.- 154с.
15. Нуреев Р.М. Курс микроэкономики: учеб. для вузов/ Р.М.Нуреев. – М.: Норма, 2007. – 576 с.
16. Подлавильчева Н.П. Дедуктивный метод как фактор эффективного обучения экономическим дисциплинам в вузе / Учебно-методическое пособие. -Тула: Изд-во. 2012 г.-119 с.