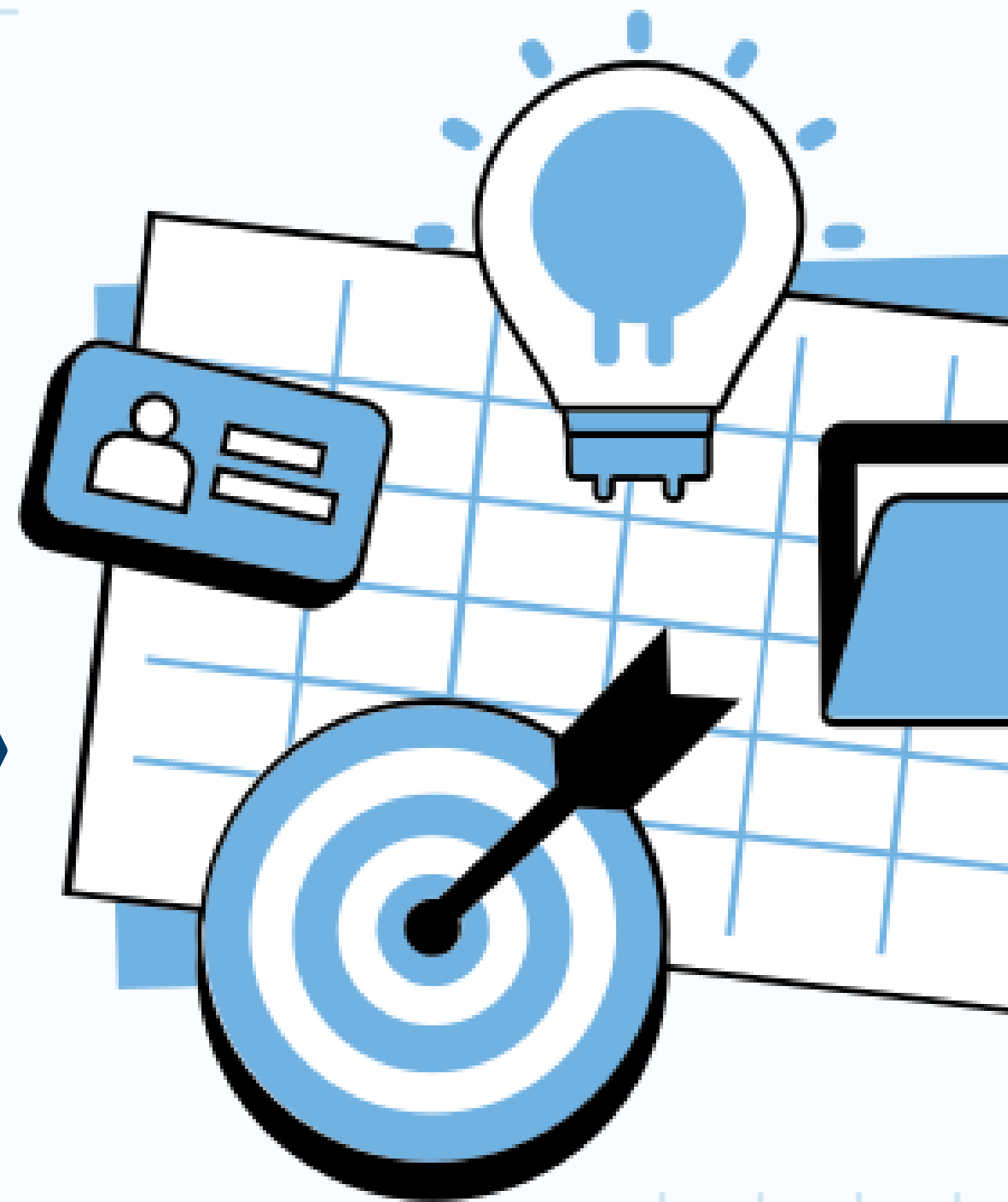


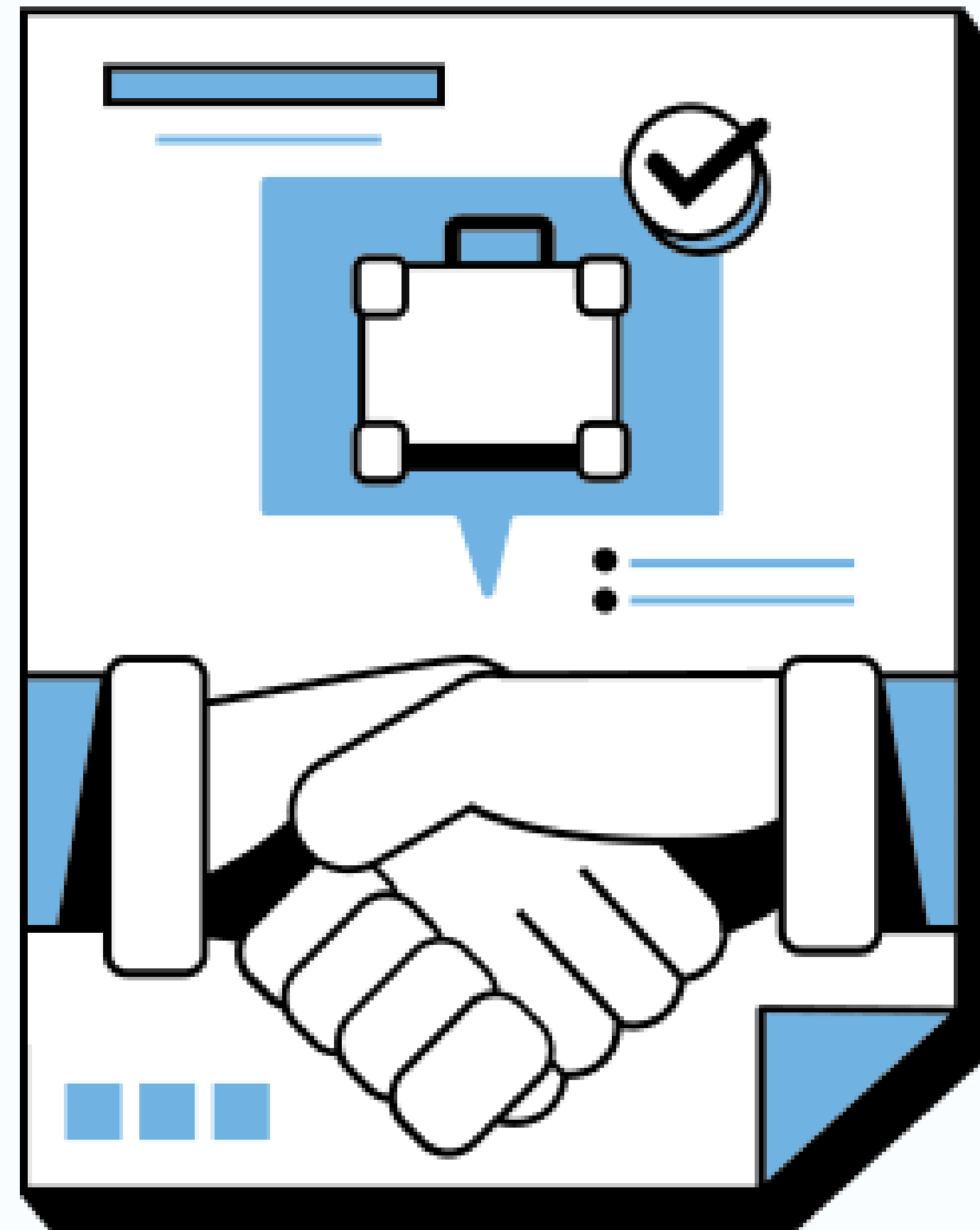
VII КЕЙС- ЧЕМПИОНАТ. «PRO EDU-КЕЙС: ХОЧУ УЧИТЬСЯ ТАК!»



Проблемы традиционной лекции по экономической теории:

- Чрезмерная теоретизация, отсутствие живой связи с экономической практикой
- Студенты пассивные слушатели
- Плохо усваиваются концепции (например, закон спроса и предложения, инфляцию, эластичностью
- Низкая вовлечённость ведёт к формальной подготовке, отсутствию критического мышления

Последствие: студенты знают формулы, но не умеют применять их в анализе реальных экономических ситуаций.



МЕТОДИКА: «ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СИМУЛЯЦИЯ»

Цель занятия:

- Погрузить студентов в реальную экономическую ситуацию, продемонстрировать практическое применение экономических теорий и развить навыки анализа и принятия решений.



МЕТОДИКА: «ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СИМУЛЯЦИЯ»

Задачи занятия:

- Показать, как экономические концепции (спрос, предложение, эластичность, монетарная политика) применяются на практике.
- Развить навыки стратегического принятия решений в экономической среде.
- Формировать умение анализировать последствия экономических действий для разных участников рынка.
- Повысить вовлечённость студентов через активное участие и ролевое взаимодействие.
- Развивать критическое мышление и способность делать выводы на основе экономических законов.



ИММЕРСИВНАЯ РОЛЕВАЯ ЛЕКЦИЯ ПО ЭКОНОМИЧЕСКОЙ ТЕОРИИ

- Формат: интерактивная лекция с ролевым погружением
- Время: 90 минут
- Цель: погрузить студентов в реальную экономическую ситуацию, показать практическое применение экономических теорий и развить навыки анализа и принятия решений.



МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ: «ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СИМУЛЯЦИЯ»

Идея:

Студенты — участники экономической модели (рынок, компания, государство).

Преподаватель — сценарист

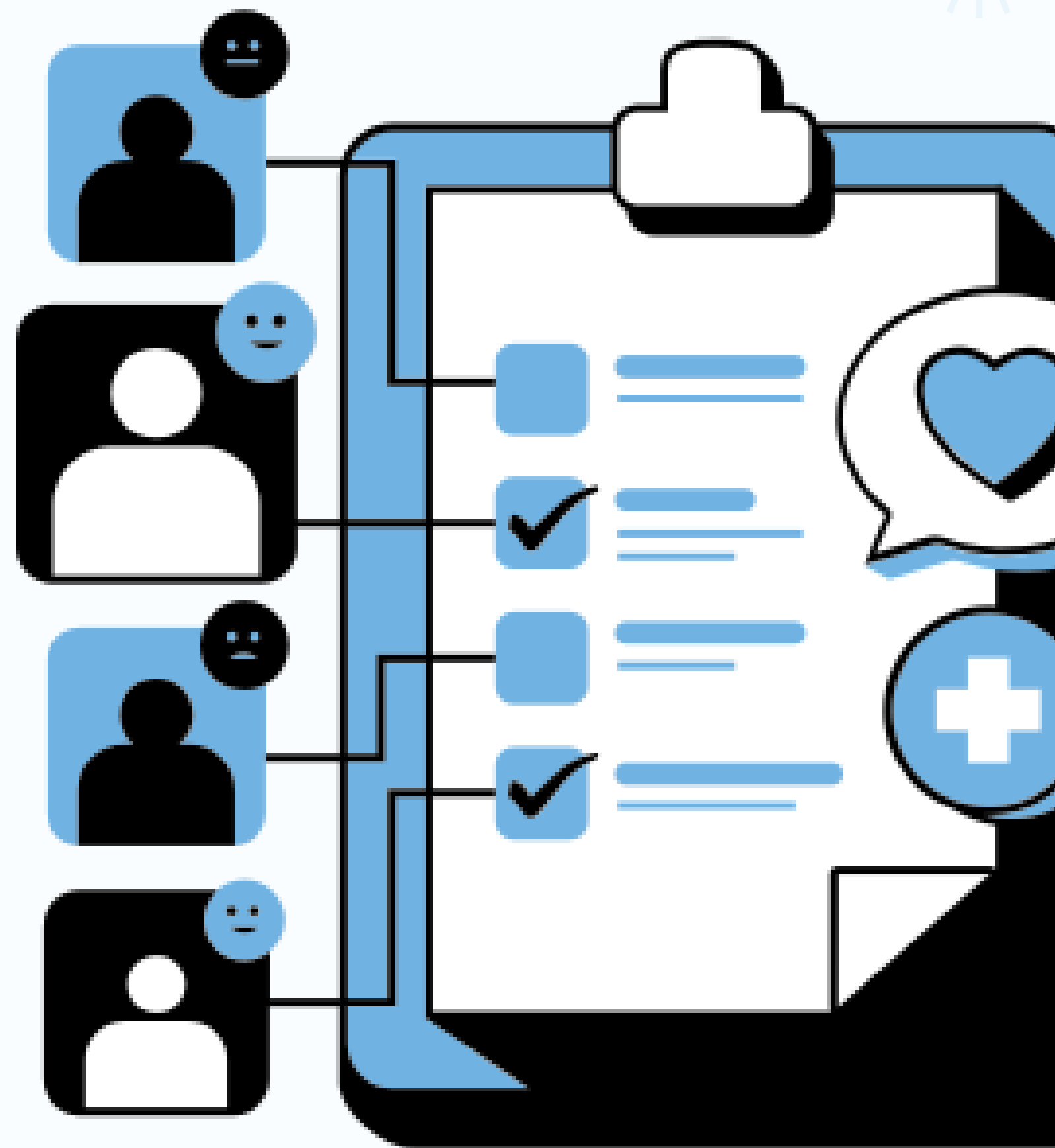
На каждом «этапе экономики» студенты принимают решения, используя экономические теории.

Принципы:

- Роли студентов: предприниматели, инвесторы, правительство, потребители
- Каждое решение студентов влияет на «экономику» класса (симулируется с помощью таблицы, LMS или доски)
- Теория подаётся в контексте принятия реальных решений
- Интерактивные опросы фиксируют выбор группы и дают обратную связь.



ПРИМЕР СЦЕНАРИЯ ЗАНЯТИЯ



ВСТУПЛЕНИЕ

Действие

Преподаватель рассказывает экономическую ситуацию: «Рынок смартфонов в 2025 году, рост инфляции, колебания спроса».

Цель — «максимизировать прибыль компании»

Время: 5 минут



РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ

Действие

Студенты делятся на группы: производители, инвесторы, государство, потребители. Каждая роль получает карточку с задачей и ресурсами

Время: 5 минут



ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ БЛОК ЧЕРЕЗ «СИТУАЦИЮ»

Действие

Преподаватель объясняет
концепции: спрос,
предложение, эластичность,
монетарная политика.

Каждая теория подаётся
через вопрос: «Как это
повлияет на ваш бизнес?»

Время: 15 минут



РОЛЕВАЯ СИМУЛЯЦИЯ

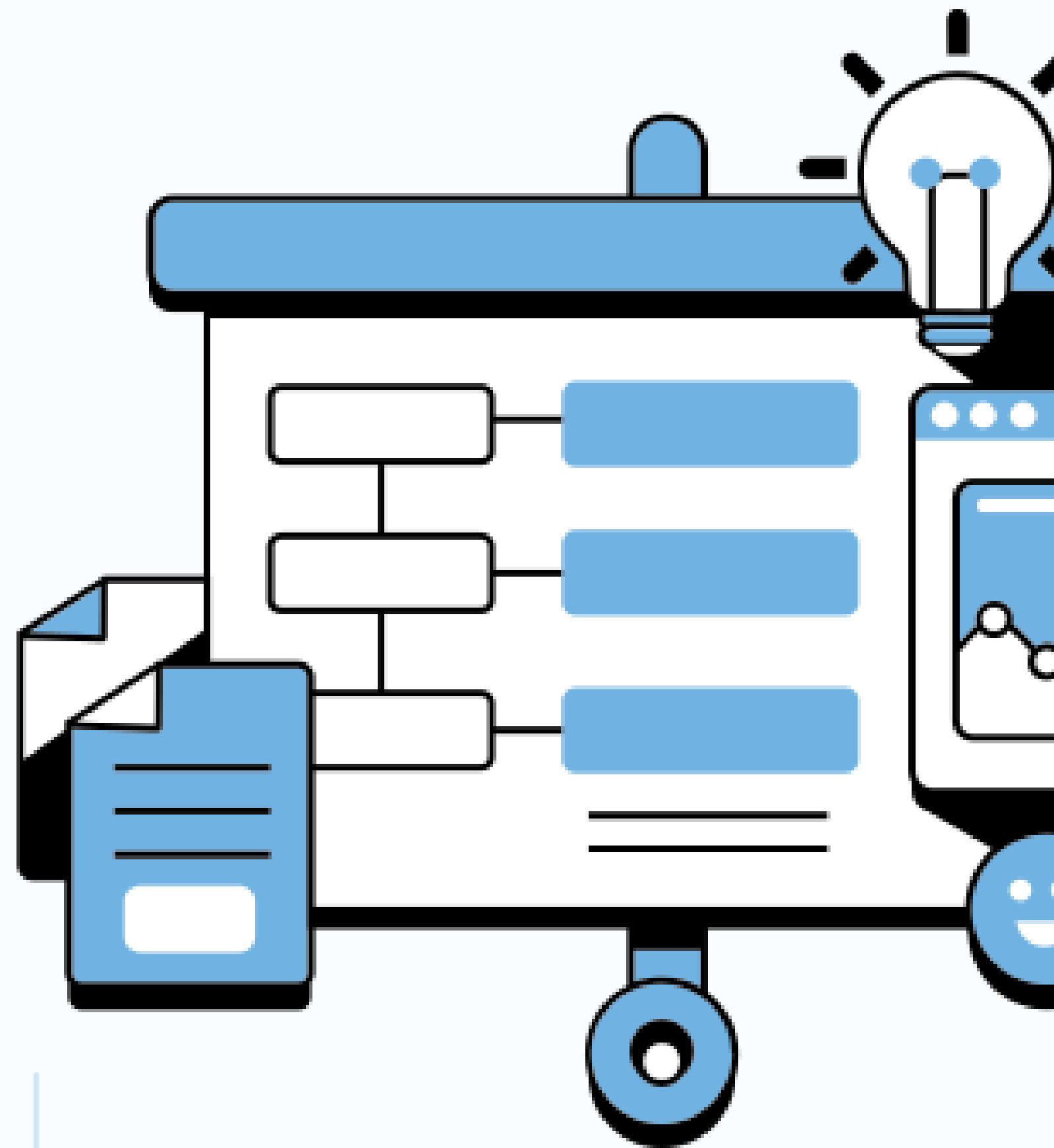
Действие

Студенты принимают решения:

1. устанавливают цены
2. формируют стратегию инвестиций
3. планируют государственные меры
4. принимают решение о покупке.

Преподаватель фиксирует активность студентов на доске/таблице.

Время: 30 минут



ПРЕЗЕНТАЦИИ РЕШЕНИЙ

Действие

Каждая группа кратко защищает стратегию. Другие группы и преподаватель задают вопросы.

Время: 20 минут



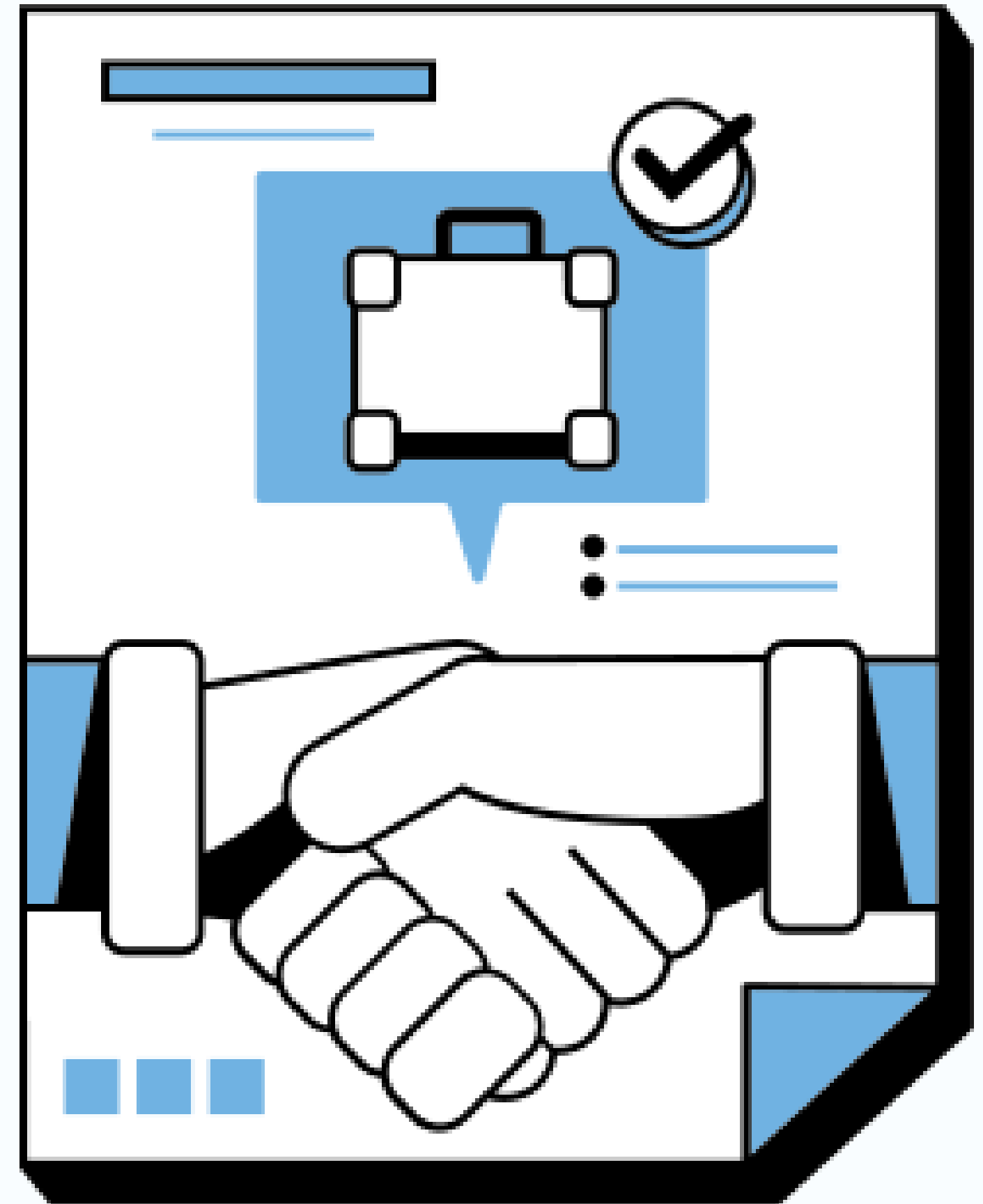
ИТОГИ + РЕФЛЕКСИЯ

Действие

Преподаватель связывает действия студентов с экономической теорией, фиксирует успешные и неудачные стратегии.

Студенты заполняют мини-рефлексию: чему научились, какие ошибки сделали.

Время: 15 минут



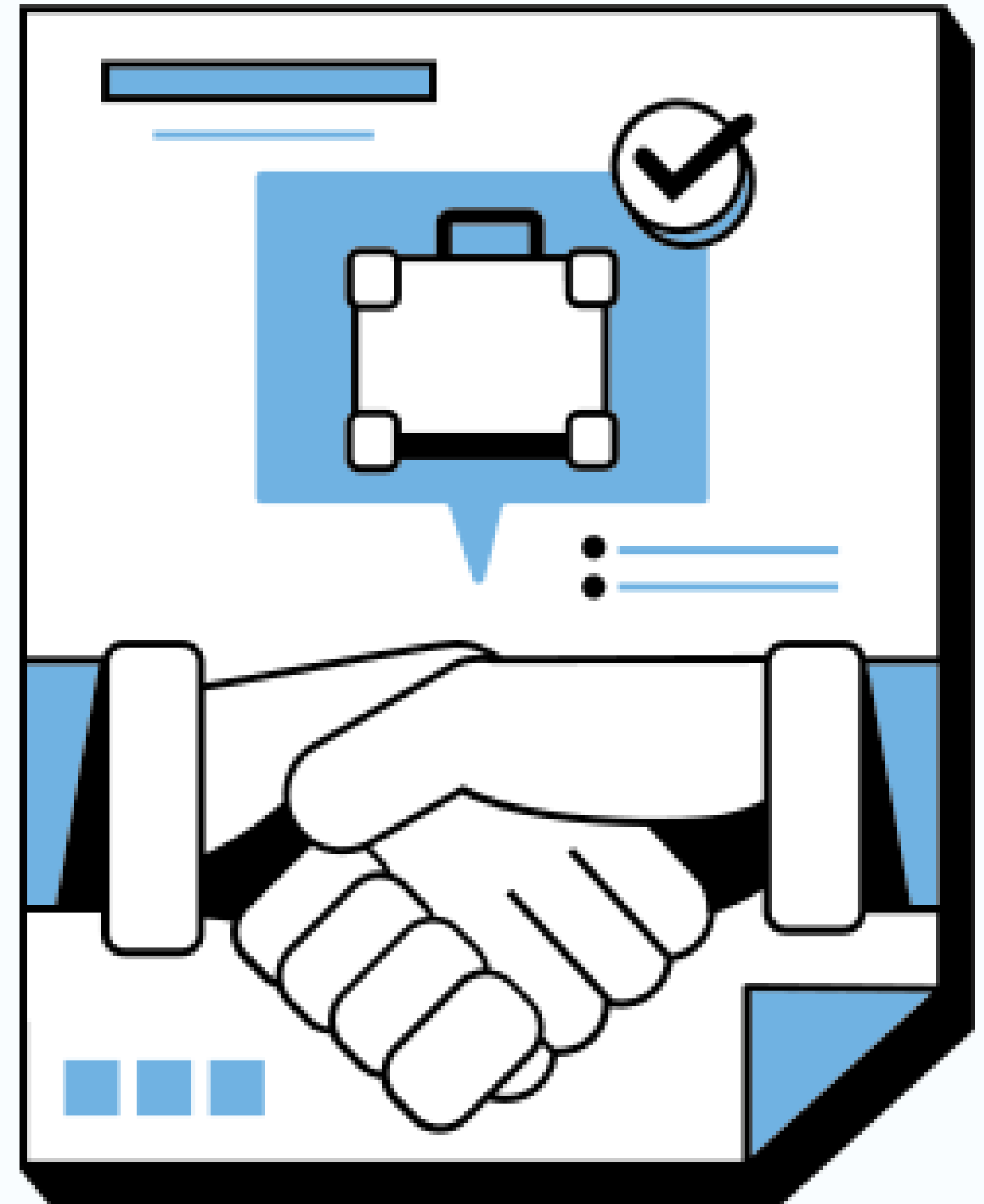
ПОДГОТОВКА ПРЕПОДАВАТЕЛЯ

1. Сценарий ситуации: рыночная отрасль (смартфоны, энергетика, транспорт), параметры рынка: спрос, предложение, ресурсы, инфляция, налоги, таблицы для отслеживания решений.
2. Карточки ролей: Производитель, Потребитель, Инвестор, Государство с целями и ограничениями.
3. Цифровые инструменты: Гугл-опрос для опросов, Miro или Goodnotes для визуализации экономики, LMS для фиксации решений и оценивания.



МЕТОДЫ И ПРИЁМЫ

- Ролевая симуляция
- Storytelling через экономический кейс
- Интерактивные опросы и голосование
- Мини-кейс-анализ: каждая точка решения иллюстрирует теорию
- Рефлексия в конце занятия (мини-анкета, 3–5 вопросов)



НЕСТАНДАРТНОЕ ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

«Мой экономический эксперимент»:

Студент или группа моделирует небольшой рынок (виртуально или на бумаге) с 3–4 участниками.

Фиксируют решения, последствия, делают краткий отчет:

- 1) исходная ситуация,
- 2) действия игроков,
- 3) выводы с применением экономических законов.



НЕСТАНДАРТНОЕ ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Оценка:

- Точность применения теории — 30 баллов
- Анализ и выводы — 30 баллов
- Креативность представления (графика, инфографика, мини-ролик) — 20 баллов
- Самостоятельность и полнота отчета — 20 баллов

Максимальный балл за д/з: 100 баллов



МАТРИЦА РИСКОВ

ТЯЖЕСТЬ

	Высокая	Существенная	Низкая	Средняя	Нет
Нет					
Очень меленькая					
Мала					
Вероятно			2 4	3 5	1
Очень вероятно					

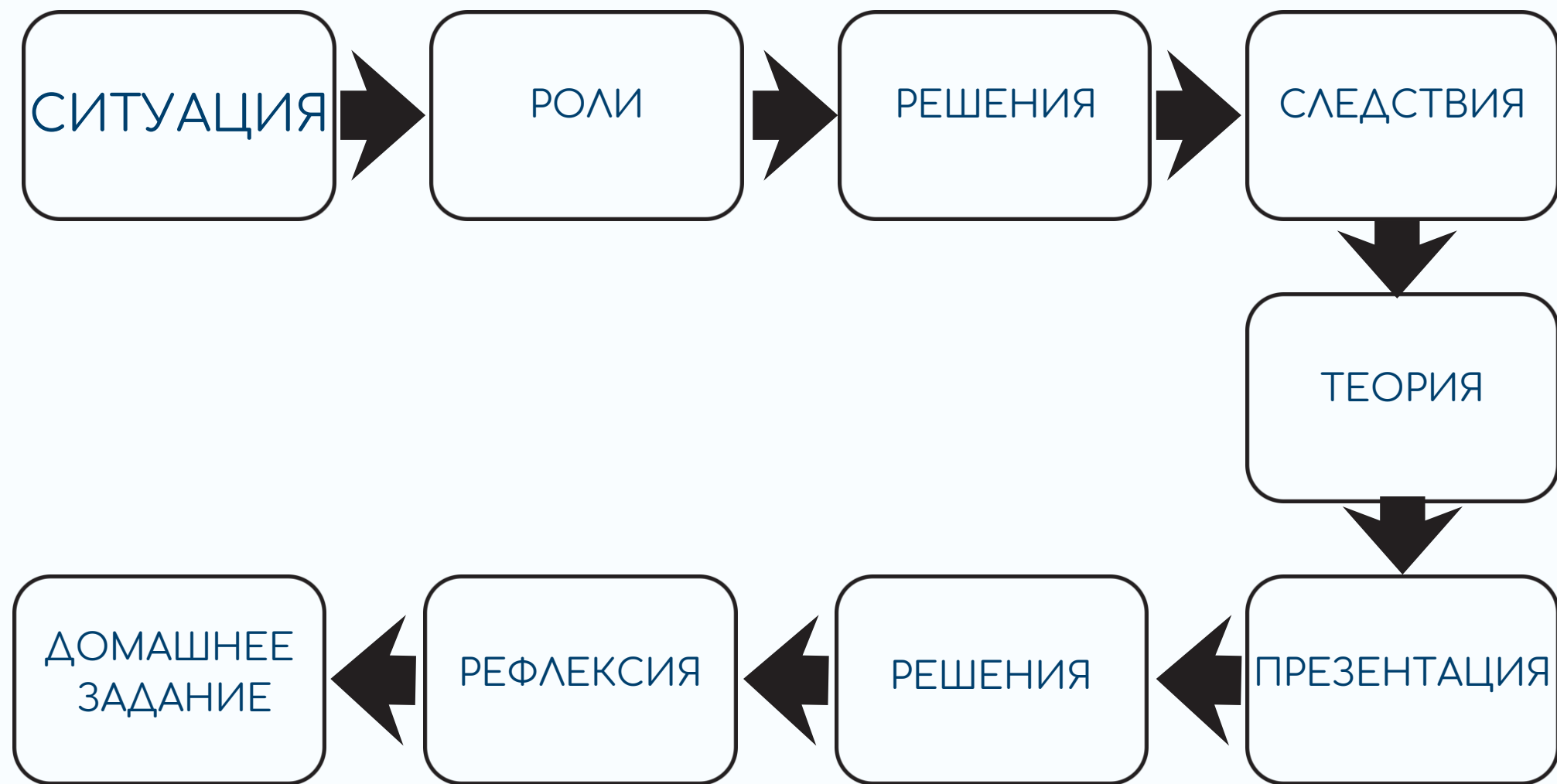
ВЕРОЯТНОСТЬ

- 1- СТУДЕНТЫ НЕ ВКЛЮЧАЮТСЯ В РОЛИ
- 2- СЛОЖНОСТЬ ТЕОРИИ ДЛЯ ПРИМЕНЕНИЯ
- 3- ТЕХНИЧЕСКИЕ СБОИ
- 4- НЕЧЕТКОСТЬ ОЦЕНИВАНИЯ
- 5- ПЕРЕГРУЗКА СЮЖЕТА



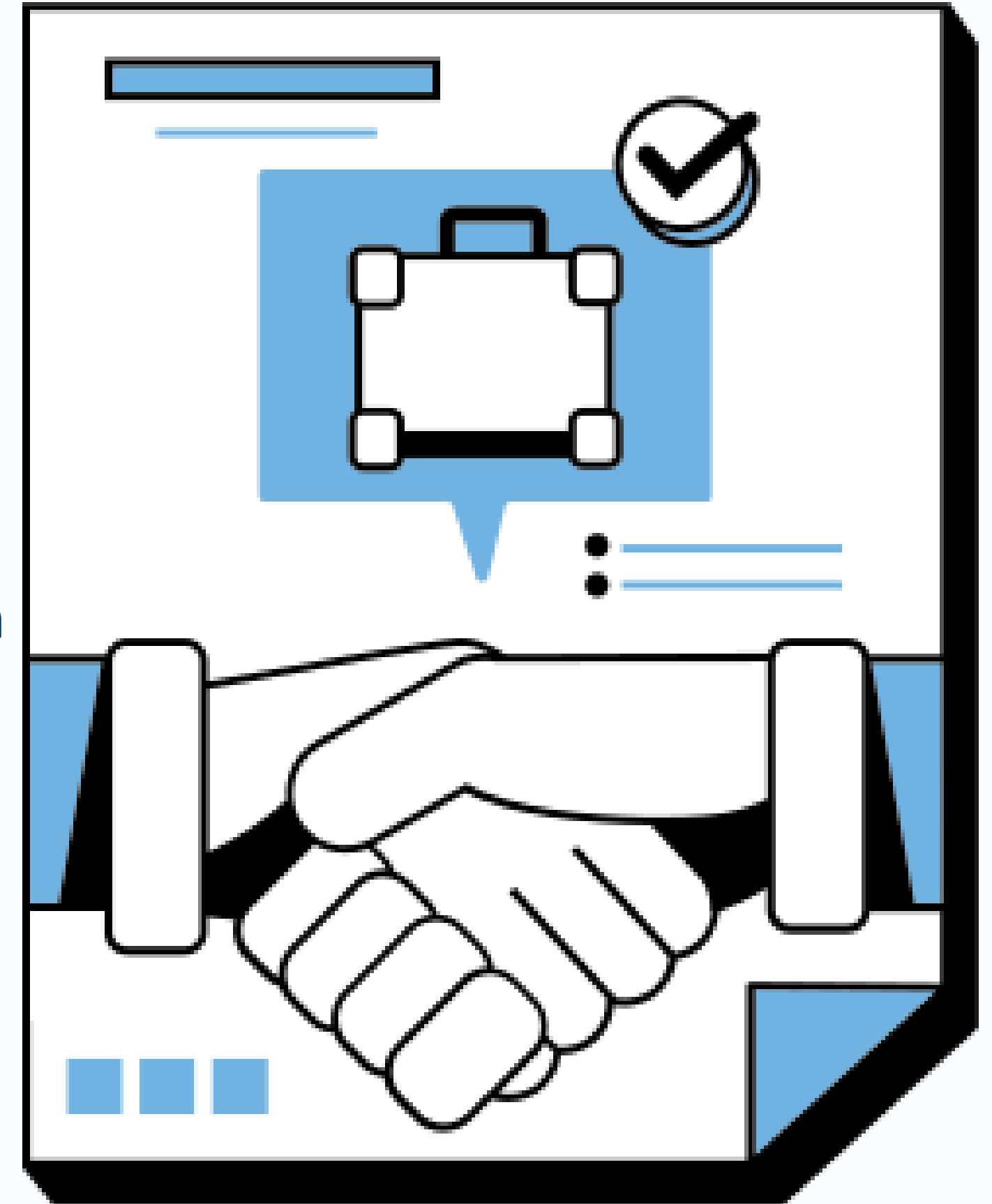
КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ КАРТА “ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СИМУЛЯЦИЯ”

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СИМУЛЯЦИЯ



ВЫВОД

- Лучшая лекция - иммерсивная ролевая лекция
- Лучшая лекция – теория + практика
- Лучшая лекция - студенты активные ее участники (принимают решения, действуют и видят последствия)
- Лучшая лекция – наличие цифровых инструментов
- Лучшая лекция – наличие рефлексии



ВЫПОЛНИЛИ КЕЙС



Акинъшин Михаил

генератор идей,
составитель методики
проведения лекции, анализ
потребностей студентов



Бегунов Александр

генератор идей,
ответственный за матрицу
рисков и нахождение ресурсов
для реализации проекта,
дизайнер презентации

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ
Ждем интересных лекций !

