

Федеральное государственное образовательное учреждение
высшего образования
«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»
**Пермский финансово-экономический колледж –
филиал Финуниверситета**

**Методические рекомендации
по выполнению практических заданий
по учебной дисциплине ОП.14 «Контроль и ревизия страховых организаций»
для студентов специальности 38.02.02 Страхование дело (по отраслям)**

Пермь, 2024 г.

Организация-разработчик методических рекомендаций:

Пермский финансово-экономический колледж – филиал ФГОБУ ВО «Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации» (Пермский филиал Финансового университета)

Составитель: Горбунова Светлана Вениаминовна

РЕКОМЕНДОВАНО

на заседании кафедры банковского и страхового
дела Протокол № 13 от «26» июня 2024 г.

Зав. Кафедрой



/ В.В.Гуляева/

ОДОБРЕНО

Научно-методическим советом колледжа
Протокол № 1 (49) от «26» октября 2024 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 38.02.02 «Страховое дело» (по отраслям).

В совокупности с другими дисциплинами общепрофессионального цикла ФГОС СПО, дисциплина «Контроль и ревизия страховых организаций» обеспечивает инструментарий формирования следующих компетенций специалиста:

ОК. 2 Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество

ОК. 3 Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность

ОК. 4 Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития

ОК.5 Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

- организовывать собственную деятельность выбирать оптимальные методы контроля;
- грамотно формировать программу комплексной ревизии страховой организации;
- осуществлять контроль правильности заключения договоров страхования, обоснованности страховых выплат по видам страхования;
- осуществлять контроль кассовых и расчётно-платёжных операций, правильно применять план счетов бухгалтерского учёта;
- проводить ревизию сохранности и использования основных средств, нематериальных активов и прочих материальных ценностей. Инвентаризацию, оценку и переоценку основных средств, начислять амортизацию, документально оформлять результаты инвентаризации;
- осуществлять контроль состава расходов на ведение дела;
- осуществлять контроль правильности формирования финансовых результатов, полноты расчетов с бюджетом и внебюджетными фондами;
- осуществлять ревизию работы страховых агентов;

- оформлять результаты ревизии;

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

- понятия и сущность финансового контроля, формы и методы контроля;
- основы и принципы организации финансового контроля в сфере страхования;
- порядок проведения контроля и комплексной ревизии страховой организации,
- методику составления программы ревизии;
- порядок проведения контроля правильности заключения договоров страхования, обоснованности страховых выплат по видам страхования;
- порядок оформления и реализации материалов ревизии.

Содержание

Практическая работа № 1	6
Практическая работа № 2	14

Практическая работа 1

Тема Основы организации финансового контроля страховой деятельности. Порядок проведения контроля и ревизии деятельности страховых организаций. Порядок организации и проведения ревизии работы страховых агентов.

Задание В микрогруппах подготовить интеллектуальную игру «Своя игра» по данным темам.

Интеллектуальная игра – это вид игры, который основан на применении игроками своего интеллекта или эрудиции. В интеллектуальных играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни и разделов изучаемой дисциплины, что способствует развитию познавательных интересов, мыслительных процессов, положительной мотивации к обучению студентов и поддерживает эмоциональный настрой.

Методические рекомендации для составления «Своей игры» по дисциплине «Контроль и ревизия страховых организаций»

«Своя игра» — это игра-викторина, в основе которой лежат вопросы по определенным темам, а смыслом игры являются правильные ответы на них. Данная программа предоставляет собой интересный и эффективный способ демонстрации знаний, получения дополнительной полезной информации, а также повышения уровня эрудированности каждого участника.

Целью которой является повторение студентами пройденного материала, где наглядно выявляется уровень подготовки учебной аудитории.

I. Первое с чего следует начать, это с изучения правил известной телепередачи «Своя игра». Прежде всего, следует понять принципы ее построения, особенности и нюансы проведения игры, а также последовательность установленных действий.

Правила игры

Участники: участниками игры являются команды, состоящие из 3-5 человек. Их основная цель – отвечать на вопросы и зарабатывать

максимальное количество очков. В начале игры у каждого из игроков на счету 0 баллов.

Содержание игры: игра содержит 25 вопросов – 5 тем по 5 вопросов в каждой. Каждый вопрос темы имеет свою стоимость – от 100 до 500 очков. Чем выше цена вопроса, тем он, как правило, сложнее.

Процесс игры: команды по очереди отвечают на вопросы различной стоимости по их выбору. Начинается игра с выбора первой командой темы и стоимости вопроса, на который она бы хотела дать ответ и тем самым заработать баллы. Вопрос зачитывается вслух ведущим. В течение 15 секунд команде, которая выбрала вопрос, предоставляется право подумать и обсудить между собой ответ, по окончании времени ответ произносится вслух одним из участников. Если ответа нет, то можно промолчать и тогда вопрос адресуется другим игрокам.

В случае правильного ответа стоимость вопроса прибавляется к счёту ответившей команде, и выбор темы переходит к следующей команде.

В случае молчания очки остаются прежними, т.е. не прибавляются и не вычитаются.

В случае неверного ответа очки снимаются со счёта отвечавшей команды, а оставшиеся игроки получают право дать свой ответ. Если какая-либо команда знает ответ, то один из ее участников поднимает руку и отвечает на поставленный вопрос. В случае, если команда ответила верно, стоимость вопроса прибавляется к их счёту, а если неверно, то стоимость вопроса снимается с их счёта.

Если в течение пятнадцати секунд на вопрос никто не отвечает, то ведущий объявляет правильный ответ, а следующий вопрос выбирает следующая команда.

Игра продолжается до тех пор, пока в нём не будут разыграны все вопросы.

Специальные вопросы

Помимо обычных вопросов, существуют специальные – «Кот в мешке»

и «Вопрос-аукцион».

➤ Кот в мешке

Если команде достался «Кот в мешке», то она обязана передать его одному из соперников по собственному выбору. Ведущий называет тему «Кота» (она, как правило, совпадает с исходной темой выбранного вопроса), стоимость задается автоматически. Команда обязана ответить на вопрос, молчание приравнивается к неверному ответу.

➤ Вопрос-аукцион

Вопрос, на который отвечает одна из команд без борьбы за "ответ", где учитывается правило торговли: команды поочередно повышают ставки и право отвечать, достается сделавшей наибольшую ставку, при этом ставка "ва-банк" может быть перебита большим "ва-банком".

Первым ставку делает команда, выбравшая «Вопрос-аукцион». Если сумма у нее на счету меньше номинальной стоимости вопроса, она может играть только за эту стоимость. Затем опрашивается та оставшихся команд, у кого сумма на табло меньше. Если у оставшихся команд суммы равны, очередность определяет ведущий. Вторая команда может повысить ставку, тем самым перебивая ставку первой, или отказаться от торга (пасовать). Затем опрашивают следующие команды, возвращаются к тому, кто открыл вопрос и т.д. Любая команда в любой момент, кроме команды, открывшей вопрос в своей первой ставке, может сказать «пас» и выбыть из торгов. Если озвученные ставки превышают текущий счёт какой-либо из команд, та команда автоматически исключается из торгов.

Количество и расположение «Котов» и «Аукционов» в каждом раунде и в игре в целом заранее неизвестно и не регламентируется. Вне зависимости от правильности ответа команды, отвечавшая на специальный вопрос, получает право хода и выбирает следующий вопрос.

II. Следующие, что следует изучить – это общие правила поведения игры.

Ведение игры

Ведущими игры являются участники одной из команд (каждой команде необходимо составить и провести данную игру для получения баллов по дисциплине).

Команда составляет перечень вопросов по темам, и представляют игру в виде презентации (см. пункты 2-4 данного документа). Участники команды при проведении игры между собой распределяют роли, исходя, из которых каждый будет осуществлять определенные функции. Один человек читает вопросы и следит за правильностью ответов; второй – управляет презентацией с помощью компьютера; третий – считает количество получаемых баллов у каждой команды-участницы; четвертый – следит за правильностью проведения игры и соблюдением игроками установленных правил. Ведущие из каждой команды выбирают одного основного игрока, по которому они будут ориентироваться в процессе игры для выставления баллов. Прежде чем начать игру необходимо ознакомить всех участников с правилами игры, тем самым озвучить их и представить на слайде.

По завершению игры ведущими подсчитывается количество баллов (для точного результата рекомендуется считать баллы нескольким ведущим, а затем сравнить их), устанавливаются занятые места и оглашаются результаты. Выигрывает та команда, которая оказалась более сообразительной и набрала максимальное количество баллов.

III. Третий этап создания своей игры подразумевает деление теории по дисциплине «Контроль и ревизия страховых организаций» на 4-5 тематических разделов, по которым в дальнейшем составляются вопросы.

Вопросы, в свою очередь, должны соответствовать заданной теме, быть понятными, логичными и иметь один правильный вариант ответа. Вариантами ответов может послужить одно слово, словосочетание,

совокупность предметов или функций, а также определения основных понятий.

IV. В ходе создания «Своей игры» нужно придерживаться общих правил, особенность игры заключается в поле, где расположены темы и стоимость каждого вопроса:

Тема 1	100	200	300	400	500
Тема 2	100	200	300	400	500
Тема 3	100	200	300	400	500
Тема 4	100	200	300	400	500
Тема 5	100	200	300	400	500

Каждый вопрос должен соответствовать уровню сложности и быть корректным. Примером могут послужить:

1) Вопрос на 100 баллов: В течение скольких дней можно внести разногласия в акт ревизии? (Ответ: в течении 5 рабочих дней).

2) Вопрос на 200 баллов: Какой документ составляется в ходе ревизии, если не было выявлено нарушений? (Ответ: справка о ревизии).

3) Вопрос на 300 баллов: Из каких частей состоит акт ревизии? (Ответ: вступительная и результативная).

4) Вопрос на 400 баллов: Какой фразой заканчивается вступительная часть акта ревизии? (Ответ: настоящей ревизией установлено следующие...).

5) Вопрос на 500 баллов: Классификация расходов на ведение дела страховой организации по времени осуществления? (Ответ: при наступлении страхового случая, в процессе ведения договора страхования, до заключения договора страхования).

V. Игра каждой команды должна быть представлена в виде презентации.

1. На первом слайде презентации должно быть:

- Название игры: «СВОЯ ИГРА»;

- Фамилии участников команды
- – Номер группы и кафедры.

Пример оформления титульного слайда показан на рисунке 1.

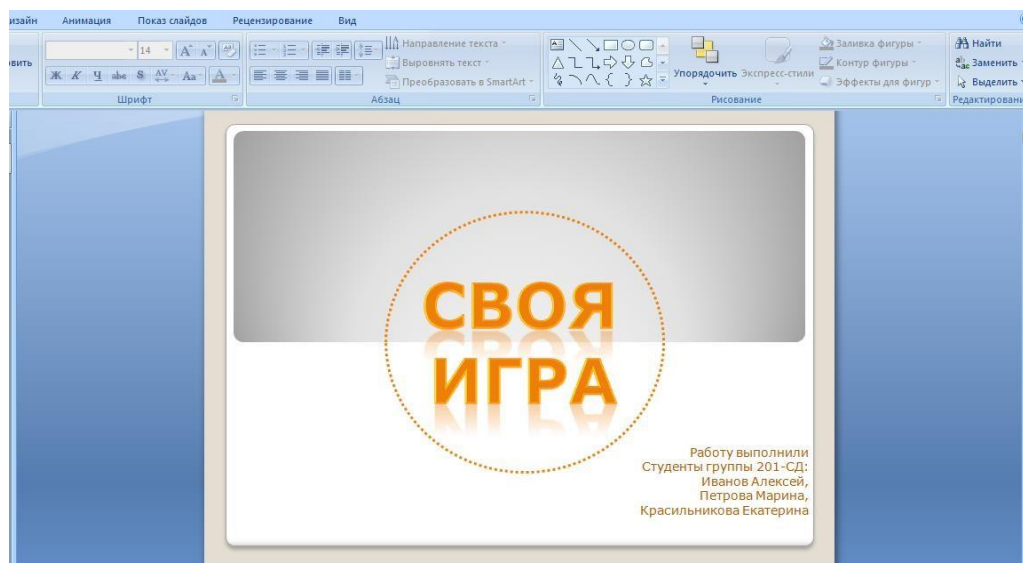


Рис. 1 – Пример оформления титульного слайда

2. Второй слайд презентации должен содержать таблицу из шести столбиков и пяти строк. В первом столбике таблицы должны быть указаны темы вопросов (всего 5 тем). Во втором столбике должна быть указана стоимость вопроса 100 баллов, в третьем – 200, в четвертом – 300, в пятом – 400, в шестом – 500 баллов. Каждая стоимость вопроса должна быть с гиперссылкой на вопрос. Пример оформления таблицы показан на рисунке 2.

История развития контроля	100	200	300	400	500
Сущность ревизии	100	200	300	400	500
Контроль ДС и кассы	100	200	300	400	500
Реализация материалов ревизии	100	200	300	400	500
Контроль агентов	100	200	300	400	500

Рис. 2 – Пример оформления таблицы для игры

3. Третий и последующие слайды будут содержать вопросы. На слайдах необходимо сделать анимацию появления ответа на вопрос. Пример оформления вопроса и ответа на слайде показаны на рисунках 3 и 4.



Рис. 3 – Пример оформления вопроса в презентации для игры

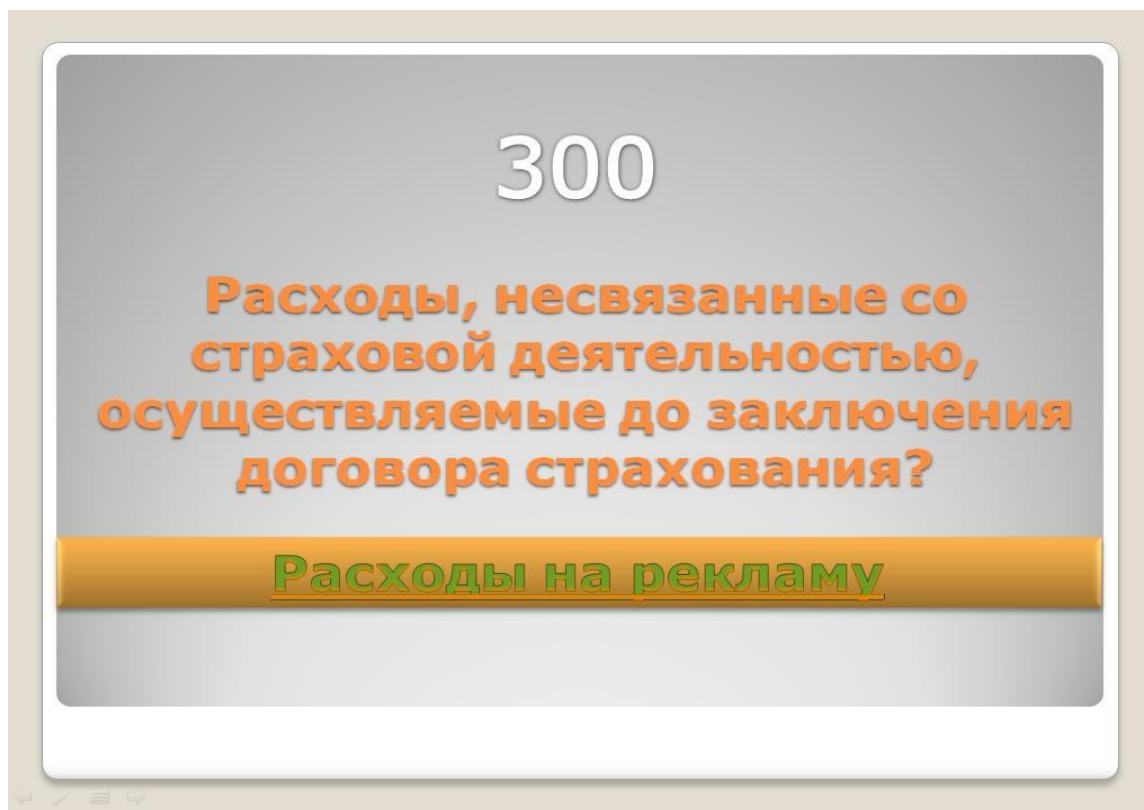
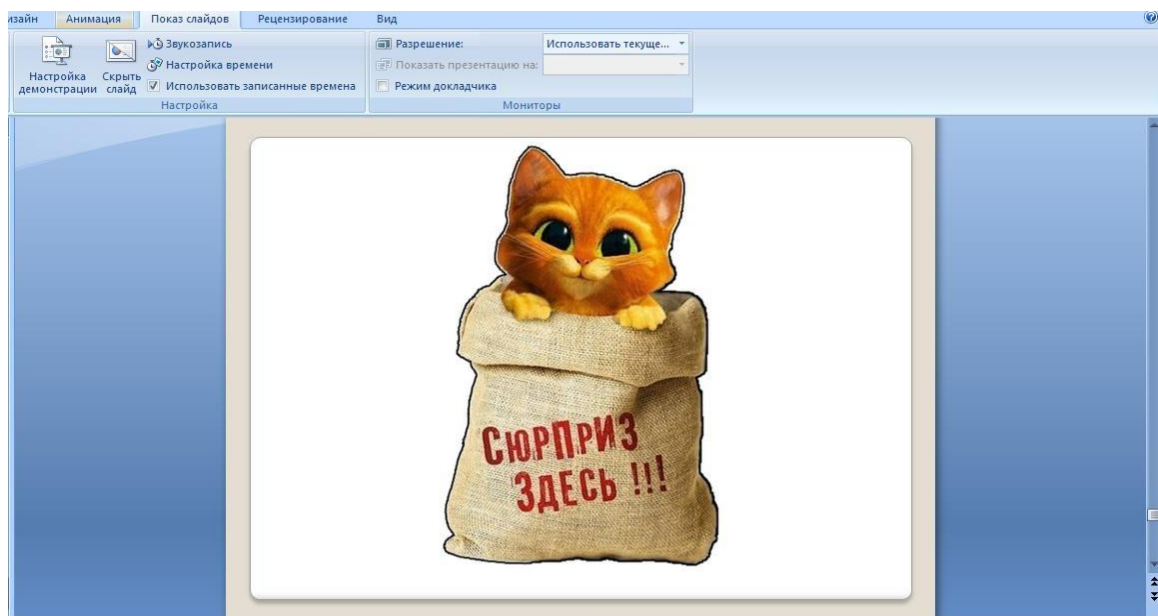


Рис. 4 –Пример оформления вопроса и ответа в презентации для игры

4. После появления ответа на слайде должен быть объект с гиперссылкой на второй слайд презентации – таблицу. Это может быть стрелка или можно сделать гиперссылку на таблицу в самом ответе на каждом слайде.

5. Ячейки, в которых содержатся «Кот в мешке» и «Вопрос - Аукцион» должны быть с переходом на картинку, т.е. после нажатия на стоимость выбранной темы должна появиться картинка или название, показывающая команде, что она выбрала специальный вопрос. В зависимости от того, какой именно специальный вопрос попался команде (если попался «Кот в мешке» то необходимо подождать, пока команда предаст этот вопрос другой команде, а если «Вопрос-Аукцион», то после того, как команды определились, кто будет отвечать на вопрос), по щелчку мыши должен появиться сам вопрос. После того, как команда дала ответ на вопрос, по щелчку мыши должен появиться правильный ответ.

Рис. 5 – Пример оформления картинки специального вопроса «Кот в мешке»



VI. После того как все игроки провели свои игры каждая команда оценивает другие команды по следующим критериям:

- проведение игры, работа с аудиторией;
- наглядность презентации, дизайн;

- корректно ли поставлены вопросы.

Каждый критерий оценивается по пятибалльной шкале, где:

- ✓ 5-отлично;
- ✓ 4-хорошо;
- ✓ 3-удовлетворительно;
- ✓ 2-плохо;
- ✓ 1-очень плохо;
- ✓ 0-полностью не соответствует установленным требованиям или личным предпочтением.

VII. После проведения игр, каждой командой составляется итоговая сверка, где считают баллы за всю игру в целом, и определяется основной победитель.

Практическая работа 2

Тема История развития контроля и ревизии в России

Задание Создать презентацию и подготовить доклад по теме

Презентация представляет собой документ, созданный в каком-либо конструкторе для создания мультимедийных презентаций (в нашем случае это PowerPoint), и состоящий из определенной последовательности страниц, содержащих текстовую, графическую, видео и аудио информацию.

Страницы презентаций PowerPoint называются слайдами. Каждая презентация состоит из множества слайдов, находящихся в одном файле, имеющим расширение *.pptx для версий PowerPoint 2007/2010 +.

Презентацию можно представить в электронном виде на компьютере или проекторе, можно распечатать как раздаточный материал или разместить в Интернет.

Презентация – помощник в проведении доклада, защиты, выступления, презентации проекта.

Презентация – краткое содержание вашего выступления в схемах, рисунках, картинках, коротких названиях, ключевых словах.

Вначале подготовьте устную защиту вашего проекта, согласно требованиям, включая основные этапы (цели, задачи, этапы, результаты и др.). Потом подберите иллюстрации к своему тексту, сформируйте презентацию

Процесс создания презентации состоит из трех этапов:

1. Планирование презентации – это многошаговая процедура, включающая определение целей, изучение аудитории, формирование структуры и логики подачи материала.

2. Разработка презентации – методологические особенности подготовки

слайдов презентации, включая вертикальную и горизонтальную логику, содержание и соотношение текстовой и графической информации.

3. Репетиция презентации – это проверка и отладка созданной презентации.

Требования к формированию компьютерной презентации

1. Компьютерная презентация должна содержать начальный и конечный слайды

2. Структура компьютерной презентации должна включать оглавление, основную и резюмирующую части

3. Каждый слайд должен быть логически связан с предыдущим и последующим

4. Слайды должны содержать минимум текста (на каждом не более 10 строк)

5. Необходимо использовать графический материал (включая картинки), сопровождающий текст (это позволит разнообразить представляемый материал и обогатить доклад выступающего студента)

6. Компьютерная презентация может сопровождаться анимацией, что позволит повысить эффект от представления доклада (но акцент только на анимацию недопустим, т.к. злоупотребление им на слайдах может привести к потере зрительного и смыслового контакта со слушателями)

7. Время выступления должно быть соотнесено с количеством слайдов из расчета, что компьютерная презентация, включающая 10 – 15 слайдов, требует для выступления около 7–10 минут

Подготовленные для представления доклады должны отвечать следующим требованиям:

1. Цель доклада должна быть сформулирована в начале выступления

2. Выступающий должен хорошо знать материал по теме своего выступления, быстро и свободно ориентироваться в нем

3. Недопустимо читать текст со слайдов или повторять наизусть то, что показано на слайде

4. Речь докладчика должна быть четкой, умеренного темпа

5. Докладчик должен иметь зрительный контакт с аудиторией

6. После выступления докладчик должен оперативно и по существу отвечать на все вопросы аудитории (если вопрос задан не по теме, то преподаватель должен снять его).

Требования к оформлению презентаций

1. Продумайте план презентации заранее. Не забывайте об обязательных разделах:

✓ Титульная страница (первый слайд)

✓ Введение

✓ Основная часть презентации (обычно содержит несколько подразделов)

✓ Заключение

2. Оформление презентации

Соблюдайте единый стиль оформления. Избегайте стилей, которые будут

отвлекать от самой презентации

3. Цвет фона презентации

На одном слайде рекомендуется использовать не более трех цветов: один для фона, один для заголовка, один для текста. Обратите внимание на цвет гиперссылок (до и после использования). Следите за тем, чтобы текст не сливался с фоном, учитывайте, что на проекторе контрастность будет меньше, чем у вас на мониторе.

Лучший фон – белый (или близкий к нему), а лучший цвет текста – черный (или очень темный нужного оттенка). Черный цвет фона имеет негативный (мрачный) подтекст. Белый текст на черном фоне читается плохо (инверсия плохо читается).

4. Содержание и расположение текстовой информации, шрифт
Используйте короткие слова и предложения.

Размер шрифта: 24–54 пункта (заголовок), 18–36 пунктов (обычный текст);

Цвет шрифта и цвет фона должны контрастировать (текст должен хорошо читаться), но не резать глаза;

Тип шрифта: для основного текста гладкий шрифт без засечек (Times New Roman, Arial, Tahoma, Verdana), для заголовка можно использовать декоративный шрифт, если он хорошо читаем. Всегда указывайте заголовок слайда (каждого слайда презентации).

Курсив, подчеркивание, жирный шрифт, прописные буквы рекомендуется использовать только для смыслового выделения фрагмента текста.

Предпочтительно горизонтальное расположение информации.

Наиболее важная информация должна располагаться в центре экрана.

Если на слайде имеется картинка, надпись должна располагаться под ней. Избегайте сплошной текст. Лучше использовать маркированный и нумерованный списки.

5. Объем информации

Не стоит заполнять один слайд слишком большим объемом информации: люди могут одновременно запомнить не более трех фактов, выводов, определений. Не полностью заполненный слайд лучше, чем переполненный.

Наибольшая эффективность достигается тогда, когда ключевые пункты отображаются по одному на каждом отдельном слайде.

Делайте слайд проще. У аудитории всего около минуты на его восприятие.

Из содержимого первого слайда должно быть понятно, о чём речь. Для этого не забудьте указать:

Организацию (учебное заведение, предприятие и т.д.); Тему доклада (название);

Фамилию, имя и отчество докладчика (полностью);

Вашего руководителя (если работа выполнена под чьим то руководством);

План презентации (практика показывает, что 5 – 6 пунктов – это максимум, к которому не следует стремиться)

Введение

В этой части вы должны ввести аудиторию в ваш доклад/отчет.

Ответить на следующие вопросы:

- О чем будет презентация?
- Какие цели и задачи будут решаться?

Основная часть

Основная часть – самая важная. В этой части необходимо рассказать о самых основных моментах в вашей презентации, т.е. детали темы, проблемы, исследования и т.д.

Заключение

Введение и заключение могут быть очень схожими. Разница в том, что во введение вы описываете основные положения, понятия, и вопрос, на который вы ищете ответ. А в заключении вы должны описать результаты вашей работы, какие ответы и предположения вы получили в ходе своих исследований. Перечислите основные, наиболее важные результаты работы. Поясните, что вы считаете самым важным и почему. Каким результатом можно было бы гордиться. Остановитесь на нём подробно. Расскажите, как он был получен, укажите его характерные особенности.

Финальный слайд

Сделайте последний слайд с благодарностью за внимание!

При её создании презентации представьте, что вас будут слушать люди, слабо знакомые с темой доклада, для этого необходимо подготовить грамотную речь, учесть правила ведения публичного выступления. Должно быть понятно, о чём ваш доклад и какова ваша роль в том, что вы описываете