

ИМИТАЦИОННОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ В ПРЕПОДАВАНИИ ЭКОНОМИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН

Н.В. Гусева, к.э.н., доцент СГТУ имени Гагарина Ю.А.

На основе практического опыта по использованию настольной игры «Рынок» (автор Ю.Н. Сомов, издательство «ЮНСИ», г. Саратов) на уроках экономики в школах и институте разработана нескучная методика по обучению бухгалтерскому учету.

Методика позволяет освоить бухгалтерский учет не имея знаний о реальном производстве. Так как игра «Рынок» представляет собой действующую модель рыночной экономики. Она имитирует деятельность основных рыночных субъектов и институтов: производственных предприятий, финансовых, консалтинговых, страховых компаний, фондовой и товарной бирж, кадрового агентства, торговой компании, аукциона, школы бизнеса, антимонопольного комитета, налоговой инспекции. Проводимые в игре действия аналогичны реальным жизненным ситуациям (покупка земли, ценных бумаг, сырья, материалов, оборудования, строительство предприятий, выпуск продукции и ее продажа, оказание услуг, заем денег, начисление и выплата процентов по ним, оплата в бюджет налогов и многое другое).

Объяснение практических ситуаций с помощью имитационной модели значительно облегчает понимание всех разделов бухгалтерского учета, мудрость которого хранят три главные вещи:

- бухгалтерский баланс;
- бухгалтерские счета;
- план счетов бухгалтерского учета.

На первом этапе обучения, на базе имитационного моделирования рынка изучаются экономические отношения в обществе.

На втором этапе, за игровым полем состязаются 4 маленькие фирмы, которые состоят из бухгалтера и менеджера.

Менеджер принимает решения по управлению бизнесом (строительству предприятий, приобретению акций доходных компаний и т.д.), а бухгалтер тщательно фиксирует финансовые операции, осваивает такие понятия, как дебет, кредит, сальдо.

Прежде чем приступить ко второму этапу обучения необходимо проанализировать с учениками игровое поле и все достояние маленькой фирмы разбить по признаку постоянства и непостоянства.

I группа. Недвижимость, ценные предметы и средства производства (средства производства - это то, с помощью чего зарабатывают деньги).

- В нашем случае к первой группе можно отнести:
- земельный участок;

- ценные бумаги ;
- оборудование фирмы;
- нематериальные активы (патенты, консультации и т.д.).

II группа. Запасы и затраты:

- сырьё, материалы, комплектующие;
- готовая продукция.

Перечисленные во второй группе материальные ценности быстро меняют свой состав и стоимость. Сырьё, материалы, комплектующие расходуются, идут на производство готовой продукции, становясь автомобилем, домотехникой, компьютером и т.д.

III группа. Денежные средства:

- наличные деньги (они находятся в кассе предприятия);
- денежные средства для безналичных расчетов на расчетном счете в банке;
- деньги, которые мы дали в долг под вексель (они наши, просто их нет в наличии).

IV группа. Собственные источники средств.

Это те средства, которые мы получаем в бюджет фирмы для расширения её производственной деятельности:

- дивиденды по ценным бумагам;
- прибыль от производственной и других видов предпринимательской деятельности;
- уставный капитал (это взносы участников фирмы. В нашем случае это 250 тыс. чеков, которые мы получаем из банка в начале игры).

V группа. Кредиты и другие заёмные средства:

- долгосрочные кредиты - это такой важно звучащий экономический термин означает, что в банке или у частных лиц одолжена сумма денег на долгий срок (год и более). В игре - это полный игровой период (1 час);
- краткосрочные кредиты. Они берутся на короткое время тоже в банке или у частных лиц, но на срок менее года (месяц, квартал и т.д.), в игре - это 5, 10, 15, 20 минут и т.д.

VI группа. Расчёты с кредиторами.

Это средства, которые мы должны, но ещё не перечислили. Например, налог на имущество или налог на прибыль и т.д. Наше предприятие временно использует эти средства в своём обороте до перечисления, хотя реально они ему не принадлежат. Если внимательно проанализировать состав этих шести групп, можно заметить, что группы I, II, и III содержат те ценности, на которые мы тратим наши средства, размещая их в товарах. Купив, например, земельный участок, мы "живые деньги" превращаем в имущество фирмы. На этом земельном участке можно построить несколько предприятий.

Группы IV, V и VI, наоборот, содержат те средства, которые мы можем вложить в приобретение товаров, т.е. описывают нам, откуда берутся эти средства.

Вот мы и подошли к очень важному понятию в экономике и бухгалтерском учете: все наши затраты (размещенные в товары, деньги) и денежные средства мы будем называть активами. Значит, группы I, II и III перечисляют наши активы. Все источники получения средств, какими бы они ни были, мы назовем пассивами (это группы IV, V и VI).

Составим таблицу финансового состояния фирмы по разделам активов и пассивов.

Таблица 1

Вступительный бухгалтерский баланс фирмы (в тыс. чеков)

АКТИВ (хозяйственные средства)	Сумма	ПАССИВ (источники хозяйственных средств)	Сумма
I.Раздел. Недвижимость, ценные предметы, средства производства		I.Раздел. Собственные источники средств	
1.1. Земля 1.2. Оборудование 1.3. Нематериальные активы 1.4. Ценные бумаги 1.5. Использование прибыли 1.6. Убытки		1.1. Уставный капитал 1.2. Прибыль	250
Итого по I разделу :			250
II. Раздел. Запасы и затраты		II.Раздел. Кредиты и др. заемные средства	
2.1. Сырье, материалы, комплектующие Готовая продукция		2.1.Краткосрочные кредиты 2.2.Долгосрочные кредиты	450
Итого по II разделу :			450
Раздел. Денежные средства, расчеты и прочие активы		Раздел. Расчеты и прочие активы	
3.1. Наличные деньги (касса) 3.2. Расчетный счет 3.3. Расчеты с дебиторами	250 450 700	3.1. Расчеты: -с бюджетом -с прочими кредиторами	
Итого по III разделу:	700		
Баланс	700	Баланс	700

Как видно из итоговой строки, сумма активов равна сумме пассивов, и это абсолютно закономерно, так как *нельзя потратить больше, чем имеешь*.

По каждой статье баланса открываются нестандартные счета.

Примерный план счетов приведен в таблице 2.

Таблица 2

План счетов бухгалтерского учета в экономической игре «Рынок»

РАЗДЕЛ	НАИМЕНОВАНИЕ СЧЕТА	СЧЕТА: активный - А пассивный - П активно- пассивный-АП
Недвижимость,	Земля	А
ценные предметы,	Оборудование	А
средства производства.	Нематериальные активы	А
	Ценные бумаги	А
Производственные запасы	Сырье, материалы, комплектующие	А
Готовая продукция и реализация	Готовая продукция	А
Денежные	Наличные деньги	А
средства	Расчетный счет	А
	Расчеты с бюджетом	А-П
Расчеты	Расчеты с разными дебиторами и кредиторами	А-П
Финансовые результаты, использование прибыли	Прибыли и убытки	А-П
Фонды	Уставной капитал	П
Кредиты банка и	Краткосрочные кредиты	П
частных лиц	Долгосрочные кредиты	П

Далее, все хозяйственные операции, которые мы совершаем за игровым полем фиксируется в журнале хозяйственных операций.

Таблица 3

Журнал хозяйственных операций

№	Хозяйственная операция	Сумма, тыс. чеков
1	Купили на аукционе земельный участок	
2	Купили патент на открытие предприятия	
3	Купили акции фондовой, товарной бирж и страховой компании	
4	Получили дивиденды по ценным бумагам товарной биржи	
5	Сняли дивиденды с расчётного счёта в банке и доставили в кассу фирмы	
6	Взяли в банке краткосрочный кредит	
7	Купили на товарной бирже сырьё, материалы, комплектующие	
8	Купили на товарной бирже оборудование	
9	Заплатили в маркетинговую контору за консультацию	
10	Получили дивиденды по акциям фондовой биржи	
11	Погасили краткосрочный банковский кредит	
12	Начислен налог на недвижимость (10% от стоимости имущества)	
13	Уплата в бюджет налог на недвижимость	
14	Выпал сектор на игровом поле: "Монопольно высокая прибыль" и "Дивиденды"	
15	Начислили проценты за долгосрочный банковский кредит (24% годовых)	
16	Погасили часть долгосрочного банковского кредита	

В список хозяйственных операций включены не все из ряда возможных хозяйственных операций, которые встречаются в игре. Это сделано специально, чтобы избежать информационной перегрузки начинающих изучать бухгалтерский учёт.

Налицо обычный производственный процесс. Все операции нужно провести по счетам. Найти конечное сальдо и составить итоговый баланс и оборотную ведомость. В оборотной ведомости проходит все хозяйственные операции, сделанные в ходе игры с указанием оборота и изменений к концу периода игры. Это позволяет сделать анализ хозяйственной деятельности команды. Найти слабые места в хозяйстве и определить, что нужно изменить в своей деятельности, чтобы улучшить финансовое состояние. Пример обратной ведомости рассмотрен в таблице 4.

Таблица 4

Форма оборотной ведомости в экономической игре “Рынок”

Наименование счета	Сальдо нач., тыс. чеков		Оборот, тыс. чеков		Сальдо конеч. тыс. чеков	
	Дебет	Кредит	Дебет	Кредит	Дебет	Кредит
1	2	3	4	5	6	7
Земля						
Оборудование						
Нематериальные активы						
Ценные бумаги						
Сырье, материалы, комплектующие						
Готовая продукция						
Наличные деньги (касса)						
Расчетный счет						
Уставной капитал						
Прибыли и убытки						
Краткосрочные кредиты						
Долгосрочные кредиты						
Расчеты с бюджетом						
Расчеты с разными деби- торами и кредиторами						
И Т О Г О						

Выводы:

1) Использование данной методики позволяет получить начальные знания и освоить исходную бухгалтерскую терминологию в увлекательной игровой форме. Обучение приносит радость, а не страдание, дает уверенность в своих силах, что с методической точки зрения очень важно. После усвоения базовых знаний без напряжения происходит переход к реальной бухгалтерии.

2) Методика может быть рекомендована для учащихся школ, студентов, преподавателей экономических дисциплин, менеджеров.

Список использованных источников

1. Деловая экономическая игра “Рынок”. Автор Ю. Сомов, издательство ООО “ЮНСИ”, г.Саратов
2. Макальская М. Л., Денисов А. Ю. Самоучитель по бухгалтерскому учету. Москва, АОДИС, 1994г.
3. Черемисинов Г.А., Диянова Г.Н. Учебно-методическое пособие для преподавателей экономики, Саратов, ИПКиП работников образования, 1996г.
4. Щадилова С.Н., Бухгалтерский учет для всех, Москва, АО ДИС, 1995г.

SIMULATION IN TEACHING OF ECONOMIC DISCIPLINES

N.V. Guseva, cand. of econ.science, docent of SGTU named after Yuri Gagarin

Enjoyable methodology for the study of accounting was created on the basis of practical use of the board game "The Market".

The methodology allows to learn accounting without having knowledge about actual production since the game "The Market" is a working model of a market economy. It simulates the activities of main market actors and institutions: industrial enterprises, financial, consulting, insurance companies, stock and commodity exchanges, Recruitment, trading company, public sale, a School of Business, antitrust panel, tax inspection.

Keywords: *board game, accounting, simulation, economy, methodology*