

Применение игровых технологий в образовательном процессе с целью изучения темы спроса и предложения

Н. В. Пьянова¹ ✉, Ю. С. Положенцева², Е. А. Алекса¹, А. И. Попова¹

¹ Орловский государственный университет имени И. С. Тургенева
ул. Комсомольская 95, г. Орел 302026, Российская Федерация

² Юго-Западный государственный университет
ул. 50 лет Октября 94, г. Курск 305040, Российская Федерация

✉ e-mail: rus.bagira@mail.ru

Резюме

Актуальность. Всесторонне и гармонично развитая личность – обязательное требование, предъявляемое обществом в стремительно прогрессирующих современных условиях развития. Данное положение приобрело особую значимость, преобразовываясь в конкретную цель всей социальной практики воспитания. Изменения, происходящие в высокотехнологичном обществе, ориентируют систему образования на подготовку личности с необходимыми качествами с целью успешного функционирования в нынешних условиях развития. Изучение основ экономической теории, несомненно, должно присутствовать в программе школьных предметных областей вследствие того, что экономическая теория служит базой для множества других экономических наук. Актуальность выбранной темы обуславливается тем, что каждый человек является участником рыночного механизма, и следовательно, задача педагога – эффективно донести до обучающихся необходимые знания для понимания экономических отношений.

Цель – оценка вопроса об эффективности применения игровых технологий на уроках экономики.

Задачи: рассмотреть основные определения понятий игры, педагогических технологий; выявить сущность игровой деятельности и ее компоненты; дать характеристику современным платформам для создания игровых упражнений; выработать рекомендации по использованию игры как формы повышения познавательного интереса обучающихся в процессе изучения нового материала на уроках экономики; изучить теорию по теме «Спрос и предложение».

Методология. В процессе исследования вопроса о применении игровых технологий с целью изучения рыночного механизма использовались методы логического, сравнительного, статистического анализа, классификация, обобщение, теоретический анализ научно-методической литературы, метод синтез, системности и другие.

Результаты. Представлен ход и структура урока с использованием платформ для создания игр, а также на образовательных редакторах разработаны игры для изучения темы спроса и предложения.

Выводы. Результаты исследования показали, что усвоение материала в процессе игры проходит более результативно, обучающиеся замотивированы собственной заданной целью, т. е., они в любом случае запоминают материал, поданный в ходе игры, и активизируют уже усвоенный.

Ключевые слова: обучающиеся; экономика; педагог; спрос и предложение; игры; игровая технология.

Конфликт интересов: В представленной публикации отсутствует заимствованный материал без ссылок на автора и (или) источник заимствования, нет результатов научных работ, выполненных авторами публикации лично и (или) в соавторстве, без соответствующих ссылок. Авторы декларируют отсутствие конфликта интересов, связанных с публикацией данной статьи.

Для цитирования: Применение игровых технологий в образовательном процессе с целью изучения темы спроса и предложения / Н. В. Пьянова, Ю. С. Положенцева, Е. А. Алекса, А. И. Попова // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Экономика. Социология. Менеджмент. 2022. Т. 12, № 4. С. 195–206. <https://doi.org/10.21869/2223-1552-2022-12-4-195-206>.

Поступила в редакцию 30.06.2022

Принята к публикации 28.07.2022

Опубликована 31.08.2022

The Use of Gaming Technologies in the Educational Process in Order to Study the Topic of Supply and Demand

Natalia V. Pyanova¹ ✉, Yulia S. Polozhentseva², Elizaveta A. Aleksa¹,
Anna I. Popova¹

¹ Orel State University named after I. S. Turgenev
95 Komsomolskaya Str., Orel 302026, Russian Federation

² Southwest State University
50 Let Oktyabrya Str. 94, Kursk 305040, Russian Federation

✉ e-mail: rus.bagira@mail.ru

Abstract

Relevance. A comprehensively and harmoniously developed personality is a mandatory requirement imposed by society in the rapidly progressing modern conditions of development. This provision has acquired special significance, transforming into a specific goal of the entire social practice of education. The changes taking place in a high-tech society orient the education system to train a person with the necessary qualities in order to successfully function in the current conditions of development. The study of the fundamentals of economic theory should undoubtedly be present in the curriculum of school subject areas, due to the fact that economic theory serves as the basis for many other economic sciences. The relevance of the chosen topic is due to the fact that each person is a participant in the market mechanism, and therefore, the task of the teacher is to effectively convey to students the necessary knowledge to understand economic relations.

The purpose is to assess the effectiveness of the use of gaming technologies in economics lessons.

Objectives: to consider the basic definitions of the concepts of games, pedagogical technologies; to identify the essence of gaming activity and its components; to characterize modern platforms for creating game exercises; to develop recommendations for using games as a form of increasing the cognitive interest of students in the process of studying new material in economics lessons; to study the theory on the topic "Supply and demand".

Methodology. In the process of researching the use of gaming technologies in order to study the market mechanism, methods of logical, comparative, statistical analysis, classification, generalization, theoretical analysis of scientific and methodological literature, synthesis method, consistency and others were used.

Results. The course and structure of the lesson are presented using platforms for creating games, as well as educational editors developed games to study the topic of supply and demand.

Conclusions. The results of the study showed that the assimilation of the material during the game is more effective, the students are motivated by their own set goal, that is, in any case, they remember the material submitted during the game and activate the already learned.

Keywords: students; economics; teacher; supply and demand; games; game technology.

Conflict of interest: In the presented publication there is no borrowed material without references to the author and (or) source of borrowing, there are no results of scientific works performed by the authors of the publication, personally and (or) in co-authorship, without relevant links. The authors declares no conflict of interest related to the publication of this article.

For citation: Pyanova N. V., Polozhentseva Yu. S., Aleksa E. A., Popova A. I. The Use of Gaming Technologies in the Educational Process in Order to Study the Topic of Supply and Demand. *Izvestiya Yugo-Zapadnogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Ekonomika. Sotsiologiya. Menedzhment* = *Proceedings of the Southwest State University. Series: Economics, Sociology and Management*. 2022; 12(4): 195–206. (In Russ.) <https://doi.org/10.21869/2223-1552-2022-12-4-195-206>.

Received 30.06.2022

Accepted 28.07.2022

Published 31.08.2022

Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Экономика. Социология. Менеджмент /
Proceedings of the Southwest State University. Series: Economics, Sociology and Management. 2022; 12(4): 195–206

Введение

С самых ранних лет игра позволяет формировать основополагающие формы отношений ребенка с окружающим миром, реализуя потенциальный переход к новой, более сложной деятельности – учению. Игровая деятельность сопровождает ребенка с самого раннего возраста. Начиная с детского сада, являясь основной формой деятельности, она развивает умения общаться и взаимодействовать, память, мышление, восприятие и позицию к окружающему миру и многое другое. Игра в дошкольном возрасте – это средство познания и построения собственного «Я», развлечение и обучение, коррекция физического и психического развития, побуждение творческого начала и корректировка логопедических речевых дефектов.

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Ситуации поддаются изменению исходя из цели, вида игровой формы и возраста. Ведь даже успешные предприниматели совершенствуют игровой процесс и применяют их в бизнесе, таким образом получая технологию, нестандартное решение вопроса, креативное мышление и навыки проектирования и проигрывания стратегических решений без реальных потерь времени и денег.

Ежедневно каждый человек зарабатывает деньги и приобретает товары и услуги либо занимается определенной деятельностью и реализует товары, тем самым являясь частью рыночных отношений. Так, с базовыми экономическими понятиями каждый из нас встречается изо дня в день. Следует отчетливо осознавать свои действия для того, чтобы не упустить собственную выгоду и получить навыки в более рациональном ведении хозяйства.

Предоставление знаний по теме спроса и предложения сможет способ-

ствовать пониманию рынка товаров и услуг, рынка ресурсов (факторов производства), рынка финансов, взаимодействия основных экономических агентов в условиях смешанной экономики [1].

Следует отметить, что без трансформации образовательного механизма и включения в него современных педагогических технологий во все предметные области достижение вышеставленной цели, а именно в эффективном предоставлении знаний, невозможно.

Материалы и методы

Для более полной характеристики рассматриваемого вопроса по применению педагогических технологий были изучены работы Г. К. Селевко [2], В. Г. Гульчевской [3], В. П. Беспалько [4], Б. Г. Матюнина [5], М. В. Кларин [6], В. Т. Фоменко [7] и многие другие. К теме использования игр в школьном образовании обращаются многие отечественные и зарубежные исследователи, оставляя значимый вклад в развитие эффективности данного метода обучения.

В аспекте проблематики нашего исследования по вопросу применения игровой деятельности на уроках особенно привлекают внимание труды П. П. Блонского [8], Л. С. Выготского [9], С. Т. Шацкого [10], Д. Б. Эльконина [11], А. Н. Леонтьева [12], в которых предоставлено большое разнообразие учебного материала с применением игр в учебно-образовательном процессе. Впервые игра как метод обучения была использована в 1930-х годах в Ленинграде под руководством М. М. Бирнштейн, хоть и появились такие игры намного раньше.

В России игра вошла в повседневный обиход обучения в 70-80-х годах [13, с. 27]. Это событие связано с началом работы в Минвузе СССР Совета по активным методам обучения. Понятие игры как метода активизации учебного процесса не только в начальных, но и в средних классах приобрело особую значи-

мость в 1960-70-е гг. После чего с 80-х гг. деловые игры начали применяться на всех ступенях обучения.

Сопровождение детского возраста игрой было далеко не сразу, даже в XX в. еще оставались регионы, где игры не являлись основной формой деятельности ребенка. Доисторическая эпоха показывает, что дети того времени, как только начинали ходить в годовалом возрасте, выполняли ту же самую работу, что и взрослые, – искали еду и воду.

Далее детей начали обучать игрой – выполнять трудовые обязанности. Игру определяли как средство передачи «культурных приобретений из рода в род». Так автор первой этнографической монографии Г. Новицкий в работе при описании остяцкого образа жизни отмечал, что во всех играх общим являлись охота на зверя, ловля рыб и птиц [14].

Вскоре формировались общие тенденции развития упражнений с целью приобретения необходимых качеств того времени. К молодым ребятам того времени предъявлялись требования особых качеств – ловкость, выносливость и быстрота. Тем самым это перерастало в становление соревнований, в ходе которых происходило выявление умений, требуемых к занятиям охоты и рыболовства. Так, можно заметить, что игры того времени делали упор на развитие физических характеристик. Из этого можно сделать вывод, что цель игр — это отражение жизни общества. К примеру, нынешнее общество предъявляет требования в воспитании творческой личности, обладающей способностью эффективно и нестандартно мыслить, решать новые жизненные проблемы. Необходимыми качествами, приобретаемыми после образования, становятся эмоциональный интеллект, мобильность, коммуникативные и адаптационные умения, творческий потенциал и любознательность, критическое и системное мышление, информационные умения, грамотная постановка и решение проблем, совершенствование,

социальная ответственность. Так как способность нестандартно мыслить и творческие способности стали ключевыми среди качеств человека, то задача игры в современном мире – формирование вышеперечисленных характеристик личности.

Результаты и их обсуждение

Роль и значимость игровой технологии в учебном процессе, комбинация элементов игры и обучения во многом зависят от осмысления педагогом функций педагогических игр. Функция игры – ее многообразная полезность. Функции игровой деятельности в педагогической практике подразделяются на развлекательную, обучающую, коммуникативную, компенсаторную, релаксационную, самовыражения.

Таким образом, присутствие мини-игры даже на организационном этапе занятия повысит активность обучающихся на всех последующих этапах урока, создаст в классе атмосферу равенства, увлеченности и радости. Вследствие этого языковой материал усвоится незаметно.

Грамотное выстраивание процесса игры, умение правильно мотивировать обучающихся к игре, иметь арсенал игр и активно их использовать – задача каждого педагога.

Как показал вышеприведенный материал, в котором обосновываются теоретические аспекты применения игровых технологий в обучении, использование игровых элементов обучения позволяет значительно увеличить эффективность образовательного процесса. Особенно первостепенную значимость приобретает тот факт, что данная методика применима ко всем школьным предметным областям, исключением не становится и дисциплина «Экономика».

Психофизиологические тенденции человека схожи и устроены так, что визуальная информация усваивается лучше всего. Исходя из множества проведенных исследований можно утверждать, что 50% ресурсов головного мозга расходу-

ется на зрительное восприятие, следовательно, человек лучше запоминает информацию, представленную в виде визуального контента, по сравнению с текстовым или аудиальным. Таким образом, педагогу важно уметь грамотно и красочно предоставлять обучающимся текстовую информацию в увлекательном формате. Презентации, игровые задания, интерактивные учебники, инфографика, проекты, грамоты, раздаточные материалы к играм, шаблоны и многое другое – все это требует яркого, качественного, запоминающегося графического решения. В добавление ко всему обладание педагогом навыками в работе с цифровыми ресурсами и также развитие цифровых технологий в сфере образования диктуются актуальностью и поддерживаются на государственном уровне и широкой общественностью, что свидетельствуют новые национальные проекты федерального масштаба [15], принятые в России в 2018 г., в которые входит федеральный проект «Цифровая образовательная среда» [16; 17; 18].

С целью повышения качества процесса обучения рекомендуется использовать образовательные интернет-ресурсы. Широкие возможности предоставляют образовательные платформы и графические редакторы.

Так, редактор *Canva* — это онлайн-сервис для создания элементов графического дизайна, начиная с оформления публикаций для социальных сетей и заканчивая макетами для полиграфии [19].

Платформа *Canva* приглашает всех учителей государственных общеобразовательных школ России принять участие в социальном проекте «Canva для образования». Это международный социальный проект (реализуется более чем в 190 странах), предоставляющий все ресурсы и материалы учителям и школьникам безвозмездно — за счет компании. Для получения бесплатного доступа педагогу необходимо сделать три простых шага: зарегистрировать учетную запись, запол-

нить заявку и загрузить файл с подтверждением того, что педагог является работником в школе. Далее заявка рассматривается, дается ответ, после чего открывается доступ к Pro файлам, т. е. каждый педагог и его ученики получают бессрочный доступ ко всем необходимым инструментам. Ученики получают доступ к бесплатной версии автоматически, после того как примут приглашение от учителя. На данной платформе можно наблюдать взаимосвязь интерактивного и игрового методов обучения [20].

Можно выделить следующие пункты, формирующие при использовании данным сервисом:

1) расширение понятийной базы по учебному предмету за счет включения в нее новых элементов, тем самым формируя интерес к предмету;

2) школьники учатся работать с большими потоками разнообразной информации, преобразуя ее на более мелкие элементы;

3) быстрое запоминание материала урока;

4) учащиеся, выполняя домашнее задание, увлекаются изучением этой программы и обращаются к дополнительным источникам информации, углубляя знания, полученные на уроках.

Приведем еще одну образовательную платформу – *LearningApps* – сайт для создания интересных мультимедийных и интерактивных упражнений [21].

Данный сайт дает возможность для создания кроссвордов, филвордов, хронологических линеек, квестов, викторин, угадывание слов и других увлекательных заданий. Организация игровой интерактивной деятельности сейчас является не только неотъемлемой частью учебной деятельности, но и эффективным средством от однообразия.

На уроках экономики цель игровой деятельности заключается в развитии устойчивого познавательного интереса у учащихся к экономическим знаниям через разнообразие игровых форм обучения.

Таким образом, обучающиеся развивают индивидуальные способности: создание условия для повторения и закрепления пройденного материала, умение работать в команде и умение видеть применения знаний в реальной жизни. Изучение материала, представленного в нестандартном виде, способствует легкой адаптации в сложных темах. Все вышеперечисленные пункты имеют основной итоговый результат – повышение качественной успеваемости.

С целью подтверждения влияния нестандартных интерактивных технологий на успешное усвоение материала обучающимися в экономической области приведем в пример урок с применением игровой технологии в виде квест-игры.

Для начала исследования необходимо тщательно изучить теоретические аспекты в рамках выбранной темы: «Предложение и спрос». Данный урок построен с учетом на 8 класс.

Раздел программы по экономике «Рынок и рыночный механизм», тема урока «Предложение и спрос».

Цель – формирование знаний о спросе и предложении, о факторах, влияющих на формирование спроса и предложения, о законах спроса и предложения.

Урок сопровождается следующими задачами: закрепление знаний у учащихся по закону спроса и предложения на конкретных примерах, воспитание экономической культуры на основе изучения основ экономической теории, развитие самостоятельной деятельности при выполнении практической работы.

В отличие от традиционного урока данное занятие подразумевает в качестве закрепления материала применение интерактивных и игровых технологий. Такой урок охватывает такие методы обучения, как наглядный, информационно-рецептивный, проблемно-поисковый, практический, словесный. Все перечисленные методы организации работы отвечают требованиям новых стандартов, помогают вовлечь наибольшее количе-

ство учащихся в образовательный процесс, повысить интерес к теме занятия.

Рассмотрим ход данного занятия:

1. Приветствие, создание мотивационной атмосферы: «Сегодня мы узнаем, кто по-настоящему хорошо усвоил материал, кто из вас был более внимательным на уроках, добросовестно выполнял домашние задания, много читал».

2. Разделение на группы. Предложение разделиться на три команды, для этого обучающиеся заглядывают под стулья, под которыми приклеены кружки 3 цветов: синий, красный, желтый. Ребята с одинаковыми цветами рассаживаются по группам.

3. Объяснение хода игры. Ребята будут проходить задания и получать призовые карточки, за каждой карточкой закреплено определенное количество баллов. Каждой команде предоставляется маршрутная карта станций. Главная задача – быстрее пройти все станции и собрать лучшие карточки.

4. «Старт – Викторина». Игра начинается с викторины, с целью активизации знаний, полученных на прошлых занятиях. Каждой команде задается по одному вопросу, карточку получает та команда, которая правильно отвечает на вопрос. Школьникам предоставляются такие вопросы с вариантами ответов, как: *Что такое товар? Какой из главных вопросов экономики связан с тем, что она не может обеспечивать неограниченный выпуск товаров и услуг? Как называется экономическая система, основанная на широком использовании ручного труда и натуральном обмене? Если два товара взаимозаменяемы, то рост цены на первый вызовет..?* [22]. В ходе викторины повторяются основные термины и механизмы взаимодействия спроса и предложения.

5. Прохождение станций:

– 1 станция «Ситуация на рынке», в ходе которой ребята становятся покупателями и производителями, проецируя рыночные отношения. После чего они

должны сформулировать закон спроса и предложения;

– 2 станция «Точка опоры». Спрос разделяется по нескольким видам, также может различаться в зависимости от количества потенциальных покупателей товара. Станция проверяет знания полу-

ченных терминов в процессе прохождения упражнений на внимательность (рис. 1);

– 3 станция «Лесенка». Суть задания – установить правильную последовательность, сконструировать определение понятия «Величина спроса» (рис. 2);

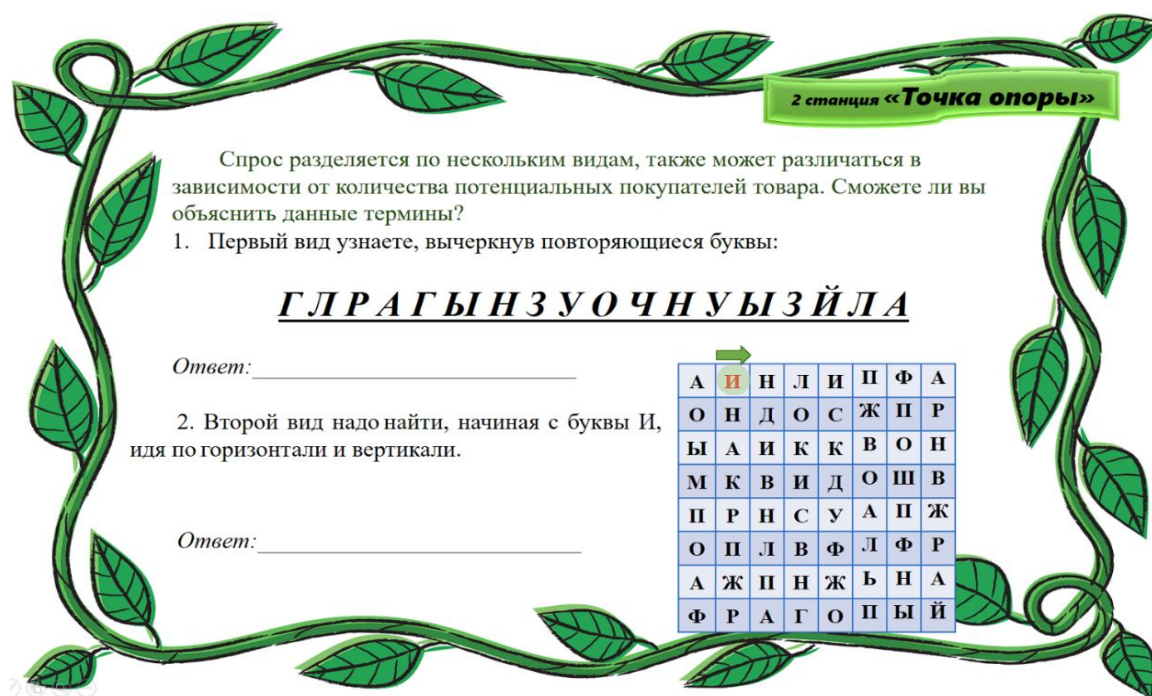


Рис. 1. Раздаточный материал ко 2 станции «Точка опоры»

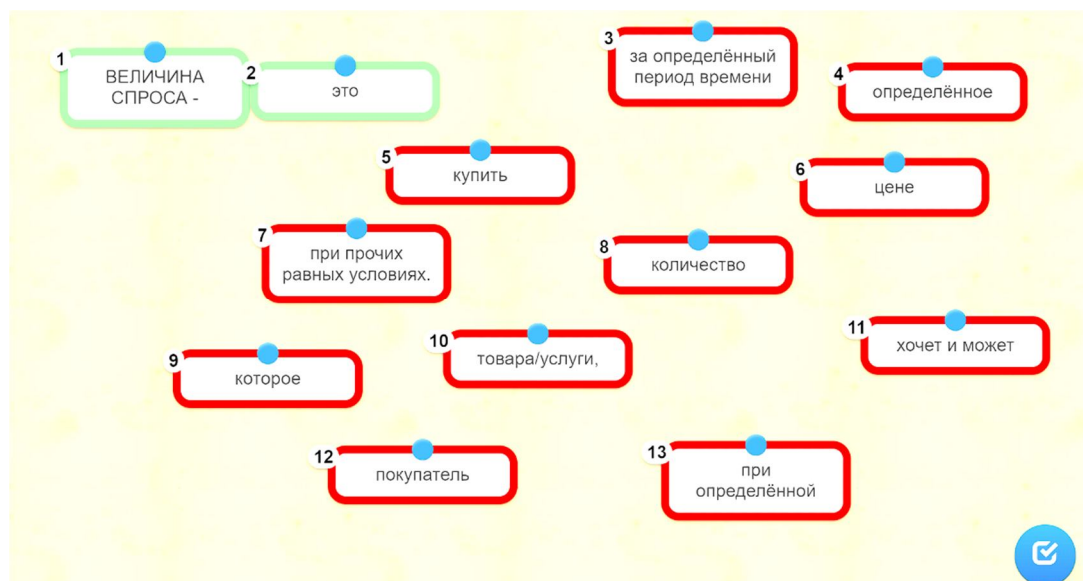


Рис. 2. Раздаточный материал ко 2 станции «Лесенка»

– 4 станция «Экономический пазл». На доске выведен QR-Code, ребята должны навести на него телефон, и им откроется задание. Задача – распределить факторы, влияющие на спрос и предложение на рынке труда. В ходе правильного выполнения будут отыгрываться пазлы. Главная цель – собрать пазл и выписать оттуда определение (рис. 3);



Рис. 3. QR-Code для 3 станции «Лесенка»

– 5 станция «Необычная эластичность». Перед обучающимися пять графиков. Необходимо соотнести название вида эластичности спроса с его графиком.

6. Итоги прохождения станций. Путешествие по станциям закончилось. Обучающиеся показывают маршрутные листы и собранные карточки, подсчитываются итоговые баллы и подводится итог квест-игры.

Выводы

В ходе прохождения станций обучающиеся получали карточки с разным количеством звезд, каждая карточка несла определенное количество баллов. Так, карточка с одной звездой обозначает минимальное количество баллов, т. е. команда прошла испытание с ошибочными ответами, такая карточка дает 5 баллов. Карточка с двумя звездами дается, когда обучающиеся выполнили работу на 50%, получая 10 баллов. Третью карточку получает та команда, которая безошибочно прошла задания на станции и получает максимальное количество баллов – 15.

Таким образом, максимальное итоговое количество баллов за прохождение

станций – 55 баллов плюс баллы за прохождение викторины. Следовательно, команды разбиваются по трем местам. В ходе квест-игры обучающиеся команды «Мурзики» набрали 51 балл, команда «Экогомисты» набрала 47 баллов, команда «Фантазёры» занимает третье место с 32 баллами. Данные баллы свидетельствуют о высоком качестве полученных знаний по теме.

Соответствие окончательного количества баллов оценке по пятибалльной шкале представлено ниже (табл.). Анализ приведённой шкалы показывает, что наибольшее количество баллов присваивается обучающемуся, который правильно выполнил все задания и вложил в временные рамки, наименьшее количество баллов присваивается в том случае, если выданные задания выполнены наполовину, но при этом в целом группа справилась с ними.

Таблица 1. Соответствие окончательного количества баллов оценке

Баллы	Оценка
55 и более	Отлично
45-39	Хорошо
30-11	Удовлетворительно
Менее 10	Неудовлетворительно

Итоговым баллом игры является оценка вклада каждого обучавшегося команды в процессе решения заданий. Данная информация обобщается и представляется педагогу для формирования окончательного представления об освоении темы. Данная игровая методика универсальна, т. е. структура квест-игры может использоваться для любой темы урока и любой предметной области.

Проведение игры показало, что усвоение материала проходило более результативно и эффективно, чем изучение темы в лекционном формате.

Исследование позволило провести теоретическое изучение и проверку уровня вовлеченности и качества усвоения материала школьниками с внедрением интерактивных и игровых методов обучения в предметной области «Экономика». Экономика, без исключения, обогащается новыми подходами и приёмами, постепенно внося разнообразие в устаревший стиль обучения, где учащимся отводится пассивная роль слушателей.

Таким образом, широкое применение игровых технологий позволяет развивать

интеллектуальные и креативные способности, повышать открытость и коммуникабельность участников, помогает обосновывать аргументацию при решении конкретных задач. Практико ориентированные игры позволяют на конкретных примерах принимать управленческие решения и проводить оценку их эффективности. Чередование видов деятельности в процессе обучения способствует высокому уровню форсированности компетенций у обучающихся.

Список литературы

1. Разработка темы «Спрос и предложение» 8 класс. URL: <https://nsportal.ru/shkola/ekonomika/library/2013/12/07/razrabotka-temy-spros-i-predlozhenie-8-klass> (дата обращения: 21.05.2022).
2. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии // Начальная школа. 2016. № 2. С. 140-147.
3. Гульчевская В. Г. Коучинг-инновационная технология поддержки в обучении и индивидуально-личностном развитии учащихся // Региональная школа управления. 2013. № 1. С. 3.
4. Беспалько В. П. Киберпедагогика – образовательный вызов XXI века. Педагогическая технология киберпедагогики // Школьные технологии. 2017. № 1. С. 19-25.
5. Матюнин Б. Г. Нетрадиционная педагогика. Екатеринбург: Уральский литератор, 1993. С. 12-14.
6. Кларина Л. М. Педагогическое проектирование условий развития субъектности детей дошкольного возраста // Исследователь/Researcher. 2009. № 3-4. С. 40-72.
7. Фоменко В. Т. Понятие смыслодидактики и ее интегрирующая функция в современных психолого-педагогических подходах // Категория смысла в философии, психологии, психотерапии и в общественной жизни: материалы Всероссийской психологической конференции с международным участием, Ростов-на-Дону, 23–26 апреля 2014 года. Ростов-на-Дону: Кредо, 2014. С. 214-215.
8. Блонский П. П. Психология и педагогика. Избранные труды. 2-е изд. М.: Юрайт, 2016. 164 с.
9. Выготский Л. С. Психология развития ребенка: сборник избранных трудов. М.: ЭКСМО, 2003. 501 с.
10. Макаренко А. С., Шацкий С. Т., Бакушинский А. В. Методика организации эстетического воспитания школьников на основе взаимодействия общего и дополнительного технологического образования // Научный журнал. С. 106.
11. Эльконин Д. Б. Детская психология. М.: Academia, 2004. 383 с.
12. Леонтьев А. Н. Психическое развитие ребенка в дошкольном возрасте // Культурно-историческая психология. 2020. Т. 16, № 2. С. 118-124.
13. Трайнев В. А. Учебные деловые игры в педагогике, экономике, менеджменте, управлении, маркетинге, социологии, психологии. М.: Владос, 2015. 303 с.
14. Происхождение и социально-педагогическое значение игры. URL: <https://mybiblioteka.su/tom3/4-16019.html> (дата обращения: 20.05.2022).
15. Национальные проекты России. URL: https://национальныепроекты.рф/projects/demografiya/sodeystvie_zanyatosti (дата обращения: 04.05.2022).

16. Цифровая образовательная среда. URL: <https://edu.gov.ru/national-project/projects/cos/> (дата обращения: 11.05.2022).
17. Паспорт федерального проекта «Современная цифровая образовательная среда в Российской Федерации» от 25 октября 2016 г. № 9. URL: <http://static.government.ru/media/files/8SiLmMBgjAN89vZbUUtmuF5lZYfTvOAG.pdf> (дата обращения: 22.05.2022).
18. О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года: Указ Президента РФ от 7 мая 2018 г. № 204. URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71837200/> (дата обращения: 18.05.2022).
19. CANVA. URL: <https://www.canva.com/> (дата обращения: 11.05.2022).
20. Мезенина Н. В. Возможности сервиса Canva.edu в образовательном процессе // Педагогическое мастерство: материалы XIII Международной научной конференции (г. Казань, октябрь 2021 г.). Казань: Молодой ученый, 2021. С. 16-18.
21. LearningApps.org. URL: <https://learningapps.org/> (дата обращения: 25.05.2022).
22. Спрос и предложение. Тест 1. URL: <https://iq2u.ru/tests/test/run/970> (дата обращения: 25.05.2022).

References

1. Razrabotka temy "Spros i predlozhenie" 8 klass [Development of the topic "Supply and demand" 8th grade]. Available at: <https://nsportal.ru/shkola/ekonomika/library/2013/12/07/razrabotka-temy-spros-i-predlozhenie-8-klass>. (accessed 21.05.2022)
2. Selevko G. K. Sovremennyye obrazovatel'nye tekhnologii [Modern educational technologies]. *Nachal'naya shkola = Elementary School*, 2016, no. 2, pp. 140-147.
3. Gul'chevskaya V. G. Kouching-innovacionnaya tekhnologiya podderzhki v obuchenii i individual'no-lichnostnom razvitii uchashchihsya [Coaching-innovative technology of support in teaching and individual personal development of students]. *Regional'naya shkola upravleniya = Regional School of Management*, 2013, no. 1, p. 3.
4. Bespal'ko V. P. Kiberpedagogika – obrazovatel'nyj vyzov XXI veka. Pedagogicheskaya tekhnologiya kiberpedagogiki [Cyberbedagogy – the educational challenge of the XXI century. Pedagogical technology of cyber pedagogy]. *Shkol'nye tekhnologii = School Technologies*, 2017, no. 1, pp. 19-25.
5. Matyunin B. G. Netradicionnaya pedagogika [Non-traditional pedagogy]. *Ekaterinburg, Ural'skij literator Publ.*, 1993, pp. 12-14.
6. Klarina L. M. Pedagogicheskoe proektirovanie uslovij razvitiya sub"ektnosti detej doshkol'nogo vozrasta [Pedagogical design of conditions for the development of subjectivity of preschool children]. *Issledovatel'/Researcher = Researcher/Researcher*, 2009, no. 3-4, pp. 40-72.
7. Fomenko V. T. [The concept of semantic didactics and its integrating function in modern psychological and pedagogical approaches]. *Kategoriya smysla v filosofii, psihologii, psihoterapii i v obshchestvennoj zhizni. Materialy Vserossijskoj psihologicheskoy konferencii s mezhdunarodnym uchastiem, Rostov-na-Donu, 23–26 aprelya 2014 goda [Category of meaning in philosophy, psychology, psychotherapy and in public life. Materials of the All-Russian Psychological Conference with international participation, Rostov-on-Don, April 23-26, 2014]. Rostov-na-Donu, Kredo Publ.*, 2014, pp. 214-215. (In Russ.)
8. Blonskij P. P. Psihologiya i pedagogika. Izbrannye Trudy [Psychology and Pedagogy. Selected works]. 2th ed. Moscow, Yurajt Publ., 2016. 164 p.
9. Vygotskij L. S. Psihologiya razvitiya rebenka. Sbornik izbrannykh trudov [Psychology of child development: a collection of selected works]. Moscow, EKSMO Publ., 2003. 501 p.
10. Makarenko A. S., Shackij S. T., Bakushinskij A. V. Metodika organizacii esteticheskogo vospitaniya shkol'nikov na osnove vzaimodejstviya obshchego i dopolnitel'nogo tekhnologicheskogo obrazovaniya [Methods of organizing aesthetic education of schoolchildren based on the interaction of general and additional technological education]. *Nauchnyj zhurnal = Scientific Journal*, p. 1106.

11. El'konin D. B. Detskaya psihologiya [Child psychology]. Moscow, Academia Publ., 2004. 383 p.
12. Leont'ev A. N. Psihicheskoe razvitie rebenka v doskol'nom vozraste [Mental development of a child in preschool age]. *Kul'turno-istoricheskaya psihologiya = Cultural and Historical Psychology*, 2020, vol. 16, no. 2, pp. 118-124.
13. Trajnev V. A. Uchebnye delovye igry v pedagogike, ekonomike, menedzhmente, upravlenii, marketinge, sociologii, psihologii [Educational business games in pedagogy, economics, management, management, marketing, sociology, psychology]. Moscow, Vldos Publ., 2015. 303 p.
14. Proiskhozhdenie i social'no-pedagogicheskoe znachenie igry [Origin and socio-pedagogical significance of the game]. Available at: <https://mybiblioteka.su/tom3/4-16019.html>. (accessed 20.05.2022)
15. Nacional'nye proekty Rossii [National projects of Russia]. Available at: https://nacional'nyeproekty.rf/projects/demografiya/sodeystvie_zanyatosti. (accessed 04.05.2022)
16. Cifrovaya obrazovatel'naya sreda [Digital educational environment]. Available at: <https://edu.gov.ru/national-project/projects/cos/>. (accessed 11.05.2022)
17. Pasport federal'nogo proekta "Sovremennaya cifrovaya obrazovatel'naya sreda v Rossijskoj Federacii" ot 25 oktyabrya 2016 g. № 9 [Passport of the federal project "Modern digital educational environment in the Russian Federation" dated October 25, 2016 No. 9]. Available at: <http://static.government.ru/media/files/8SiLmMBgjAN89vZbUUtmuF5lZYftvOAG.pdf>. (accessed 22.05.2022)
18. O nacional'nyh celyah i strategicheskikh zadachah razvitiya Rossijskoj Federacii na period do 2024 goda [On national goals and strategic objectives of the development of the Russian Federation for the period up to 2024]. Decree of the President of the Russian Federation of May 7, 2018 № 204. Available at: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/71837200/>. (accessed 18.05.2022)
19. CANVA. Available at: <https://www.canva.com/>. (accessed 11.05.2022)
20. Mezenina N. V. [Service capabilities Canva.edu in the educational process]. Pedagogicheskoe masterstvo. Materialy XIII Mezhdunarodnoi nauchnoi konferentsii (g. Kazan', oktyabr' 2021 g.) [Pedagogical mastery. Materials of the XIII International Scientific Conference (Kazan, October 2021)]. Kazan', Molodoj uchenyj Publ., 2021, pp. 16-18. (In Russ.)
21. LearningApps.org. Available at: <https://learningapps.org/>. (accessed 25.05.2022)
22. Spros i predlozhenie. Test 1 [Supply and demand. Test 1]. Available at: <https://iq2u.ru/tests/test/run/970>. (accessed 25.05.2022)

Информация об авторах / Information about the Authors

Пьянова Наталия Викторовна, кандидат экономических наук, доцент кафедры сервиса, Орловский государственный университет имени И. С. Тургенева, г. Орел, Российская Федерация, e-mail: rus.bagira@mail.ru, Researcher ID: N-3589-2016, ORCID: 0000-0003-0763-2214

Natalia V. Pyanova, Cand. of Sci. (Economic), Associate Professor of Service Department, Orel State University named after I. S. Turgenev, Orel, Russian Federation, e-mail: rus.bagira@mail.ru, Researcher ID: N-3589-2016, ORCID: 0000-0003-0763-2214

Положенцева Юлия Сергеевна, кандидат экономических наук, доцент кафедры региональной экономики и менеджмента, Юго-Западный государственный университет, г. Курск, Российская Федерация, e-mail: polojenceva84@mail.ru, Researcher ID: O-2864-2015, ORCID: 0000-0002-8296-0878

Yulia S. Polozhentseva, Cand. of Sci. (Economic), Associate Professor of the Department of Regional Economics and Management., Southwest State University, Kursk, Russian Federation, e-mail: polojenceva84@mail.ru, Researcher ID: O-2864-2015, ORCID: 0000-0002-8296-0878

Алекса Елизавета Александровна, студент факультета технологии предпринимательства и сервиса, кафедры технологии и предпринимательства, Орловский государственный университет имени И. С. Тургенева, г. Орел, Российская Федерация,
e-mail: elizaveta.aleksa@mail.ru
Researcher ID: N-3589-2016
ORCID: 0000-0003-0763-2214

Попова Анна Ивановна, студент кафедры технологии и предпринимательства, Орловский государственный университет имени И. С. Тургенева, г. Орел, Российская Федерация,
e-mail: annaenot05@gmail.com,
Researcher ID: N-3589-2016,
ORCID: 0000-0003-0763-2214

Elizaveta A. Aleksa, Student of the Faculty of Technology Entrepreneurship and Service, Department of Technology and Entrepreneurship, Oryol State University named after I. S. Turgenev, Orel, Russian Federation,
e-mail: elizaveta.aleksa@mail.ru,
Researcher ID: N-3589-2016,
ORCID: 0000-0003-0763-2214

Anna I. Popova, Student of the Department of Technology and Entrepreneurship, Orel State University named after I. S. Turgenev, Orel, Russian Federation,
e-mail: annaenot05@gmail.com,
Researcher ID: N-3589-2016,
ORCID: 0000-0003-0763-2214