

МБОУ «Иракиндинская средняя общеобразовательная школа»

Межрегиональная научно-практическая конференция «Шаг в будущее»

Секция: краеведение

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

"МОНОПОЛИСТЫ ИРАКИНДЫ"

Выполнили: учащиеся 11 класса

Бухаринов Руслан, Мацик Ян

Руководитель: Белых Е.А.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение

1. Понятие игры и её классификация

1.1. История создания игры «Монополия»

1.2. Познавательные мотивы игры «Монополисты Иракинды»

1.3. Основные правила настольной игры «Монополисты Иракинды»

1.4. Аннотация к настольной игре «Монополисты Иракинды»

2. Ход и результаты экспериментальной работы (на примере игры «Монополисты Иракинды»)

Заключение

Список литературы

Приложение

Введение

В начале 2016-2017 учебного года на электронную почту Иракиндиной школы поступило письмо, в котором сообщалось следующее: Во исполнение пп.2.1 п.2 поручения заместителя Председателя Правительства РБ по экономическому развитию А.Е.Чепика от 01.08.2016 №03-10-03-И4570 сообщаем: В целях распространения знаний по основам ведения предпринимательской деятельности, формирования положительного имиджа малого предпринимательства среди учащихся образовательных учреждений МКУ «Районное управление образования Муйского района» совместно с МФО «Фонд поддержки малого и среднего предпринимательства Муйского района» планируется проведение тематических классных часов в 10-11 классах.

Мы, учащиеся 10-11 классов, пока еще не достаточно знаем о ведении предпринимательской деятельности, зато о плачевном состоянии нашего поселка знают все. Каждый человек должен знать и изучать свой родной край, и ни просто жить в родном краю, а вникать в его жизнь, не быть равнодушным к проблемам родного края. В последние годы численность населения в нашем поселке уменьшается, у нас закрылся детский сад, мы ограничены с транспортом для выезда в районный центр, у нас нет машины скорой помощи и т.д. Трудностей в нашем поселке хватает, однако компании «Норд-Голд» не интересны наши проблемы. А мы хотим жить и работать в родном месте, а не уезжать на заработки в города. Но для того чтобы помочь своему родному краю и поселку мы должны получить достойное образование. Современная школа страдает от объемности учебных программ: один предмет сменяется другим в течение дня, на изучение некоторых из них отведено всего два часа в неделю, хотя уровень сложности изучаемого материала достаточно высок. Быстрое прохождение материала препятствует его усвоению в полном объеме. Для более качественного усвоения учебного материала можно использовать презентации, наглядные пособия или настольные игры .

21 век, век информационных технологий. Появились компьютеры и компьютерные игры. И настольные игры исчезли из детских комнат. Но компьютерные игры не могут заменить настольные игры, точно так же, как кино никогда не сможет заменить театр. И все потому, что ни один, даже самый совершенный компьютер не сможет заменить живой смех и шутки людей, сидящих рядом. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности. Данная тема очень актуальна в настоящее время, так как самостоятельность ума, интеллект - главный критерий оценки человека в

обществе. От этого зависит удовлетворенность, радость и счастье человека в жизни. В свою очередь общество требует активности и высокого уровня знаний от учащихся. Это будет способствовать безболезненному входу школьников в процесс общественных отношений. Потому что через игры, способствующие интеллектуальному развитию, расширяется словарный запас и раскрывается индивидуальный потенциал школьников. Какая прекрасная вещь - открытия! Разные чувства проявляются при постижении чего-то ранее совершенно неизвестного, но одно присутствует всегда - это удивление. С удивления, как известно, начинается мышление, следовательно, для развития интеллекта открытия крайне необходимы. Жизнь школьников, лишенных праздников ума - поистине катастрофична, так как это влияет на дальнейшую их успешность и благополучие в судьбе. Настольная игра «Монополисты Иракинды» обучает детей торговле и обращению с деньгами, дает навыки предпринимательства, культивируя в себе интерес к экономическому развитию родного края, юный гражданин сформирует целостное представление о взаимосвязи развития отдельных населенных пунктов, частных событий и развития страны. Наряду с усвоением информации о регионе проживания, обучающимся прививается любовь к родному краю, своему району, поселку, что способствует воспитанию патриотизма, бережного отношения к людям, к природе, к окружающему их миру, воспитанию ценностной ориентации в условиях современного диалога культур.

Ведущая идея создания настольной игры – развитие способностей и творческого потенциала ребенка через приобщение не только к экономике родного края, но и к совсем скромной истории родного района, посредством формирования навыков поисковой работы.

Настольная игра призвана:

- познакомить учащихся с миром экономики, коммерции и даже оттачивания своих предпринимательских навыков;
- развивать навыки логистики, логическое мышление, способности к аналитике, интуицию и многое другое;
- расширить интерес к экономическому развитию поселка, района, формировать представление о значимости «малых дел и событий», из которых складывается история страны.

Цель исследования: выявление условий эффективности применения настольных игр в процессе обучения; экономическое и гражданское воспитание, формирование активной гражданской позиции, прививая учащимся чувство уважения, гордости, любви к своей малой Родине.

Задачи исследования:

1. Определить основные особенности, этапы и перспективы создания настольной игры «Монополисты Иракинды».
2. Рассмотреть применение экономических настольных игр в современной школе
3. Воспитание уважительного отношения к своей Малой Родине
4. Развитие интереса и привлечение одноклассников, педагогов и родителей к участию в данном проекте.
5. Использовать проект как мотивационный инструмент повышения качества обучения.
6. Вовлечь учащихся в творческий процесс создания проекта

Гипотеза: мы предполагаем, что использование экономических настольных игр на уроках и во внеурочной деятельности способствует активизации познавательной деятельности учащихся.

Методы: наблюдение, анкетирование, эксперимент, беседа, обработка статистических данных.

Практическая значимость проекта определяется возможностью применения разработанной экономической настольной игры «Монополисты Иракинды» в практической деятельности учителей.

База исследования: учащиеся 8 - 11 классов МБОУ «Иракиндинской средней общеобразовательной школы».

Этапы проекта:

1. 1 этап – организационный. На этом этапе: изучалась необходимая литература, шла разработка игры и подготовка вопросов.

2. 2 этап – экспериментальный. Проводилось анкетирование учащихся и учителей (вводное). Проводилось тестирование учащихся 8 – 11 классов. Проведена интеллектуальная игра «Монополисты Иракинды»

3. 3 этап – заключительный. Проведено очередное тестирование, с тем же вопросником, что был на первом этапе. На этом этапе была завершена систематизация результатов исследования. Полученные в ходе работы данные подверглись

качественному и количественному анализу. Были сформулированы основные выводы, и шло оформление презентации.

1. Понятие игры и её классификация

Игра это не только отдых и развлечения, но и вид деятельности: без игры ребенок не может нормально расти и развиваться. В играх ребенок развивается физически и умственно. В игре вырабатывается трудолюбие, настойчивость в достижении цели, наблюдательность, смекалка. Степень полезности большинства игр, как средства развития, зависит от методики и техники их организации, от стиля игры, а главное, от ее характера и целей. Если игры подбирать продуманно, проводить правильно, то именно в играх можно достичь многого, чего очень трудно добиться путем бесед, собраний и других методов и приемов воздействия на ребенка, очень утомляющих его. Наблюдая за детьми во время игры, взрослый может вовремя поправить ребенка, помочь ему. В играх дети открывают свои положительные и отрицательные стороны.

Таким образом, игра - это одно из слагаемых средств, методов и форм, применяемых в целях развития. Игра вызывает бодрое и веселое настроение, приносит радость. Увлеченные живой, эмоциональной игрой, дети легче усваивают и приобретают различные навыки, умения и знания, которые понадобятся им в жизни. Вот почему игры должны широко применяться в работе с детьми.

Урок, проводимый в игровой форме, требует определенных правил:

1. Предварительной подготовки. Надо обсудить круг вопросов и форму проведения.
2. Обязательные атрибуты игры: оформление, соответствующая перестановка мебели, что создает новизну, эффект неожиданности и будет способствовать повышению эмоционального фона урока.
3. Обязательна констатация результата игры. Компетентное жюри.

При использовании игровых форм обучения главное – уважение к личности ученика, не убить интереса к работе, а наоборот стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах.

Исходя из этого, можно сказать, что технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и

в жизни, т.е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Отличительная черта экономических игр – активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, поскольку в них оно осуществляется во внешнем действии и непосредственно включается в действие. Стало быть, в результате игры у детей рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий. Происходит сосуществование игровой, учебной и трудовой деятельности, где школьники могут отправляться в «новый мир» и заново открывать его для себя. Учащиеся много и упорно трудятся, изучая по теме книги, карты, справочники.

Знаменитую "Монополию", например, любят во всем мире. Но детально скопированная игра "Монополия" своими руками - это скучновато. Не лучше ли проявить немного фантазии и переименовать карточки недвижимости в предприятия, улицы и торговые точки, находящиеся в вашем городе, районе или поселке и добавить свои правила игры? Это сделает развлечение намного ближе к реальности. Игра очень тонко может подвести ребенка к миру денег, научить не только пользоваться ими, но и рассчитывать траты.

1.1. История создания игры «Монополия»

Настольная игра «Монополия» имеет практически столетнюю историю. Ее проект был разработан в 1934 году Чарльзом Дэрроу во времена Великой депрессии. Но показав его компании Паркер Бразерс, получил отказ из-за присутствия в игре пятидесяти двух ошибок в дизайне. Чарльза это не остановило, и он решил дать игре Монополия жизнь собственными силами. Вместе с другом, Чарльз выпустил пять тысяч экземпляров игры, и благополучно продал их. Спрос все возрастал, но дальнейшее самостоятельное производство было осуществить тяжело, поэтому Чарльз снова пришел к Паркер Бразерс. На этот раз их ответ был положительным, и уже в 1935 году, Монополия стала наиболее продаваемой игрой на территории Америки. Сегодня игра известна по всему миру, и по ней даже проводятся чемпионаты и коммерческие соревнования.

1.2. Познавательные мотивы игры «Монополисты Иракинды»

а) Игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).

- б) В игре ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера.
- в) Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в экономическую обстановку и ощущают себя частью изучаемого процесса.
- г) Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).
- д) Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры создает комфортное состояние на уроках и во внеурочной деятельности и усиливает желание изучать предмет.
- е) В игре всегда есть некое таинство – отрицательный результат, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа.
- ж) В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решения познавательных задач.

1.3. Основные правила составления вопросов для настольной игры «Монополисты Иракинды»

1. Сложность вопроса должна находиться на пределе возможностей участников игры.
2. Поскольку среди участников игры могут обязательно быть люди с разными видами мышления, восприятия и памяти, пакет вопросов должен быть составлен с учетом этого факта (то есть наряду с вопросами на эрудицию должны быть вопросы на ассоциативное мышление, требующие осуществления практических действий, вопросы с использованием наглядности и т.п.).
3. Сам вопрос должен, с одной стороны, содержать значимые принципы понятия, а с другой – должен быть составлен таким образом, чтобы исключить попадание под эти признаки любого другого понятия.
4. Хороший вопрос обычно предполагает объединение в себе знаний из разных областей знания или, как минимум, из разных разделов программы.
5. В тексте вопроса должны присутствовать как «подсказки», упрощающие поиск искомого ответа, так и «лишняя» информация, которая затрудняет или «затемняет» правильный ответ.

1.4. Аннотация к настольной игре «Монополисты Иракинды»

Настольная игра «Монополисты Иракинды» представляет собой увлекательную экономическую игру, развивающую интеллектуальную способность, смекалку, наблюдательность и сообразительность ребенка.

Для того чтобы принять участие в игре необходимо пройти входной тест-допуск.

Участвуя в игре, вы можете покупать, арендовать и продавать свою собственность!

В начале игры участники выставляют свои фишки на поле «Вперед», затем перемещают их по игровому полю в зависимости от выпавшего на кубиках количества очков. Если вы попадаете на Участок Недвижимости, которая пока еще никому не принадлежит, то вы можете купить эту Недвижимость у Банка. Если вы решаете не покупать ее, она может быть продана на Аукционе другому игроку, предложившему за нее самую высокую цену. Игроки, имеющие Недвижимость, могут взимать арендную плату с игроков, которые попадают на их Участок. При строительстве Домов арендная плата значительно возрастает, поэтому вам следует вести строительство на как можно большем количестве Участков. Если вы нуждаетесь в деньгах, вы можете заложить вашу Недвижимость.

В ходе игры вам следует всегда выполнять указания, написанные на карточках «Казна» и «Шанс». Но не расслабляйтесь — в некоторых случаях вас могут посадить в Тюрьму.

Суть игры экономической стратегии «Монополисты Иракинды» заключается в рациональном использовании стартового капитала и разорение других игроков. Игра представляет собой поле из квадратов, по которым передвигаются все игроки в порядке очереди. Квадраты поделены на активы в виде предприятий, ценных вещей и событий и вопросов. Игрок бросает кубик, а выпавшее количество точек определяет количество шагов по квадратам, которое можно сделать за этот ход. Остановившись на поле актива, игрок может купить его в случае, если он никому не принадлежит. В противном случае, игрок должен заплатить владельцу за посещение его владений согласно установленного прейскуранта. Оказавшись на поле «Вопрос» игрок отвечает на вопрос Банка, в случае неправильного ответа или его отсутствия он вынужден заплатить Банку штраф. Если игрок оказывается на квадрате с событиями, то получает задание следовать им по предписанию. Это может быть получение дополнительного капитала в Банке, возвращение части своих средств ему или другому игроку, передвижение в другой квадрат, пропуск следующего хода или получение дополнительного, и другие варианты. Банк – это незаинтересованный игрок, взаимодействующий с остальными игроками посредством происходящих в игре событий. Все игровые активы относятся к разным

отраслям. Все предприятия, относящиеся к одной отрасли, как правило, располагаются рядом и определяются в одном цвете. Когда игрок становится держателем всех активов одного типа, он становится монополистом. Его доход сразу возрастает, поэтому в игре вполне логичным будет стремление к приобретению однотипных карточек, которые возведут игрока к статусу монополиста.

В набор игры входит:

- 1 игровое поле;
- 6 фишек;
- 38 карточек Собственника;
- 16 карточек «Шанс»;
- 16 карточек «Казна»;
- 21 карточка «Вопрос Банка»
- 4 пачки игровых денег;
- 24 зеленых дома;
- 6 красных домов;
- 2 игровых кубика.

2. Ход и результаты экспериментальной работы (на примере интеллектуальной игры «Монополисты Иракинды»)

Исследование проводилось на базе Иракиндинской средней общеобразовательной школы в 8 – 11 классах. Среди учащихся и учителей проведено вводное анкетирование «Настольные игры». Проанализировав данные, мы для эксперимента использовали настольную игру «Монополисты Иракинды»

Списочный состав классов:

9 класс:

1. Малаханова Настя
2. Ермакова Галя

10 класс:

1. Богданов Никита
2. Плахин Егор

11 класс:

1. Бухаринов Руслан
2. Мацик Ян
3. Никанорова Катя

8 класс:

1. Муратов Саша

2. Кулигина Лера

1. *Первый этап.* На первом этапе были поставлена следующая цель: выявить уровень развития познавательных процессов у учащихся в данных классах.

С этой целью в классах было проведено тестирование на знание раздела микроэкономики: представление о функционировании предприятий, классификация малого предпринимательства, типы рыночных структур, отношения собственности и т.д.

Таблица № 1.

Итоговая ведомость.

Ученик	Номер ответа на вопрос															Правильных ответов	Количество баллов
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1. Малаханова Настя	0	+	+	-	-	0	0	0	-	-	-	+	-	+	+	5	5
2. Ермакова Галя	0	+	+	-	+	0	0	0	-	+	-	+	+	+	+	8	8
3. Богданов Никита	0	+	+	-	-	0	0	0	+	+	-	-	+	+	+	7	7
4. Плахин Егор	0	+	+	-	-	0	0	0	-	-	-	+	-	+	+	5	5
5. Бухаринов Руслан	-	+	+	+	+	-	0	-	-	+	+	+	+	+	+	10	10
6. Мацик Ян	0	+	+	+	-	-	0	-	+	+	-	+	+	+	+	9	9
7. Никанорова Катя	-	+	+	-	+	0	0	0	-	+	+	+	+	+	+	9	9
8. Муратов Саша	+	+	-	+	+	0	0	0	-	-	+	+	+	+	+	9	9
9. Кулигина Лера	0	+	+	-	-	0	0	0	+	+	-	+	-	+	+	7	7

Проанализировав результаты теста, можно сделать такой вывод: половина ребят имеют очень низкий познавательный уровень. Лучше всех среди протестированных оказался Бухаринов Руслан у него 10 правильных ответов из 15 возможных. По итогам проведённой работы видно, ребята обладают невысоким познавательным уровнем развития.

2. *Второй этап.* На втором этапе была поставлена следующая цель: в 8 – 11 классах применить экономическую настольную игру «Монополисты Иракинды», направленную на обучение азам успешного бизнеса начинающих предпринимателей и формирование представления о загадочном мире экономики.

С данной целью на втором этапе исследовательской работы, опираясь на результаты, полученные на первом этапе, была проведена настольная игра «Монополисты Иракинды» (структура проведения занятия – Приложение №3). Стоит отметить, что при подготовке к игре учащиеся изучали необходимую литературу, для того чтобы пройти тест и принять участие в игре.

3. *Заключительный этап.* На заключительном этапе ставятся следующие задачи:

1. Определить результат проведения настольной игры «Монополисты Иракинды» и проанализировать уровень развития познавательных процессов.

2. Сравнить результаты, полученные на первом и заключительном этапах.

С этой целью в классе было проведено очередное тестирование, с тем же вопросником, что был на первом этапе

Итоговая ведомость.

Таблица №2

Ученик	Номер ответа на вопрос															Правильных ответов	Количество баллов
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1. Малаханова Настя	+	+	+	-	+	+	-	-	-	+	-	+	-	+	+	9	9
2. Ермакова Галя	+	+	+	-	+	+	-	+	+	+	-	+	+	+	+	12	12

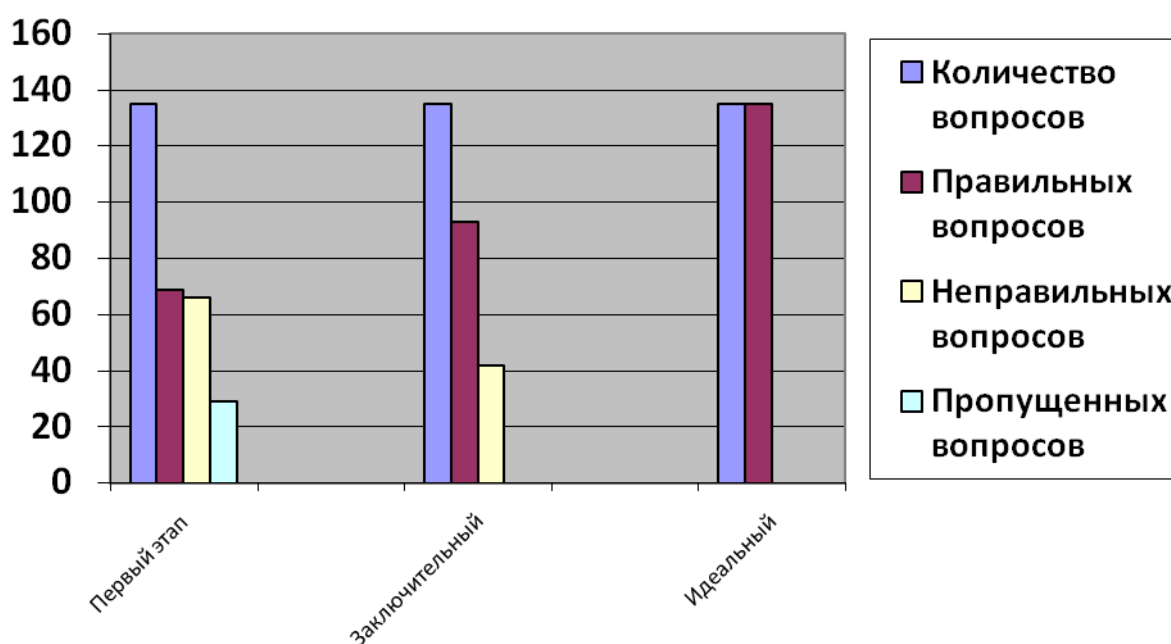
3. Богданов Никита	-	+	+	-	-	-	-	+	+	+	-	-	+	+	+	8	8
4. Плахин Егор	+	+	+	-	-	+	-	-	-	-	-	+	-	+	+	7	7
5.Бухаринов Руслан	+	+	+	-	+	+	+	+	-	+	+	+	+	+	+	13	13
6. Мацик Ян	+	+	+	+	-	+	-	+	+	+	-	+	+	+	+	12	12
7.Никанорова Катя	-	+	+	-	+	+	-	-	-	+	+	+	+	+	+	10	10
8. Муратов Саша	+	+	+	+	+	+	-	+	-	-	+	+	+	+	+	12	12
9.Кулигина Лера	+	+	+	-	-	-	-	+	+	+	-	+	+	+	+	10	10

Сопоставим результаты, полученные на первом и заключительном этапе, и занесем их в сравнительную таблицу № 3, из которой будет видно, насколько увеличились или уменьшились результаты.

Таблица №3

Переменные	Первый этап	Заключительный этап
Всего вопросов в тесте	135	135
Ответов на вопросы	106	135
Правильные ответы	69	93
Неправильные ответы	66	42
Пропущенные вопросы	29	0

Сравнительная диаграмма №1, согласно таблице №3.



Исходя из данных, зафиксированных в таблице №4 и диаграмме №1 можно сделать вывод, что на заключительном этапе после применения экономической настольной игры «Монополисты Иракинды» уровень развития познавательных процессов повысился.

Повышение показателей обусловлено тем, что сильно снизилось количество пропущенных ответов. В связи с этим показатель правильных ответов увеличился.

Таким образом, использование экономической настольной игры повлияло на активизацию познавательной деятельности в целом. Следовательно, применение настольных игр на уроках и во внеурочной деятельности является эффективным способом развития детей.

Подводя итог выше изложенному, стоит отметить положительные моменты игровых форм обучения:

1. Повышению уровня развития мыслительных процессов.
2. Развитию личности ребёнка.
3. Сплачиванию школьного коллектива.
4. Воспитанию положительных личностных качеств.

Заключение

Проделанная исследовательская работа доказывает, что использование экономических настольных игр повышает развитие мыслительных процессов учащихся. Результаты исследования наглядно представлены в таблицах. Из которых видно, что до проведения экономической игры уровень развития мыслительных процессов был небольшим, а затем повысился. Наряду с усвоением информации о регионе проживания, учащимся прививается любовь к родному краю, своему району, поселку, что способствует воспитанию патриотизма, бережного отношения к людям, к природе, к окружающему их миру, воспитанию ценностной ориентации в условиях современного диалога культур.

Список литературы:

1. Гуров В.А. Интеллектуально - творческие игры // 2005. - № 5. - с.121 - 122.
2. Жукова З.П. Развитие интеллектуальных способностей младших школьников в ходе игры // Начальная школа. 2006. - № 5. - с.30-31.
3. Вербицкий А.А. Игровое моделирование: Методология и практика / Под ред. И.С. Ладенко. – Новосибирск, 1987.
4. Пидкасистый П.И. и др. Технология игры в обучении и развитии / Пидкасистый П.И. и др. - М., 1989.
5. Загорулько М.М. Основы экономической теории// 1997. Изд.» Логос», Москва
6. Савицкая Г.В. Анализ хозяйственной деятельности предприятия// 2003. Изд «ИНФРА-М», Москва
7. Белокопытова О.С., Филоненко В.И. Обществознание / Изд. 7-е, Ростов-на-Дону: Феникс, 2007 г, 480 с.

Вводная анкета

1. Есть ли у вас дома настольные игры?
2. Любите ли вы играть в настольные игры?
3. Какие качества развивает настольная игра?
4. Хотели бы вы усваивать и закреплять материал, изученный на уроках через настольные игры?

Рисунок 1. Есть ли у Вас дома настольные игры?

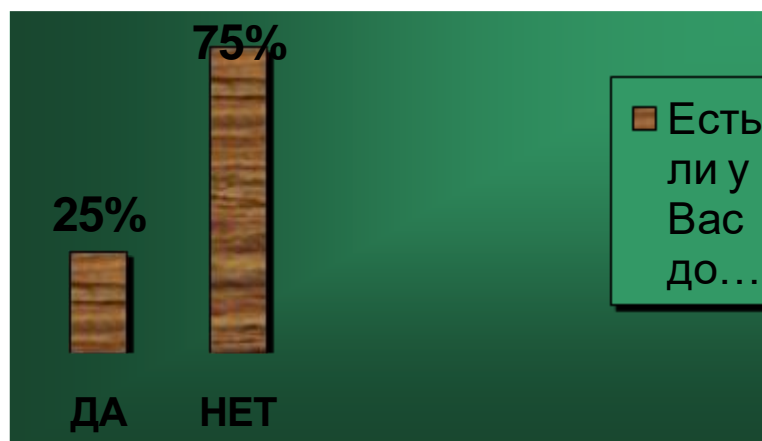


Рисунок 2. Любите ли Вы играть в настольные игры?

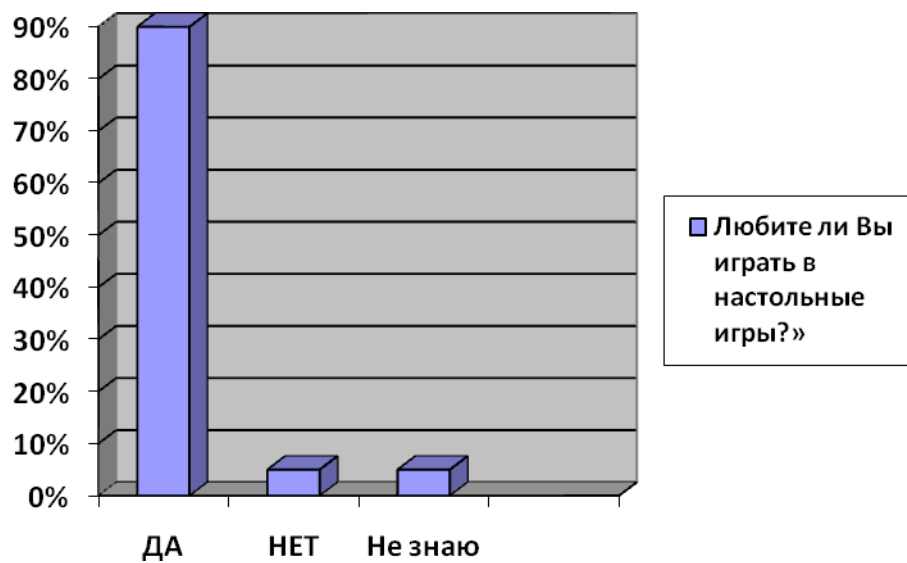


Рисунок 3. Какие качества развивает настольная игра?

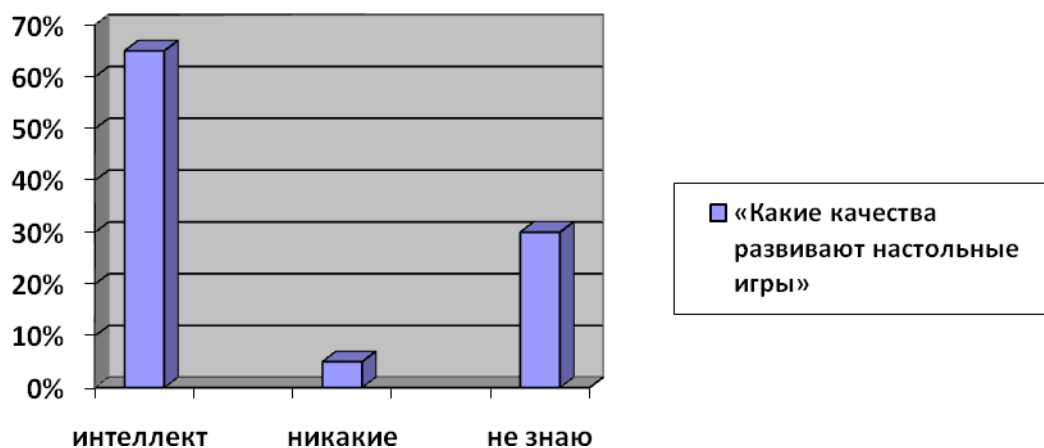
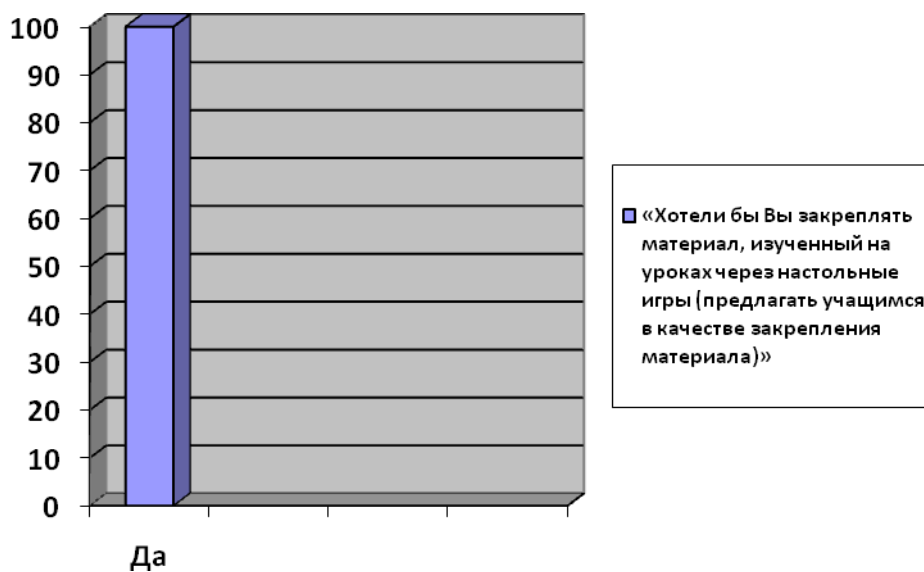


Рисунок 4. Хотели бы Вы закреплять материал, изученный на уроках через настольные игры? (предлагать учащимся в качестве закрепления материала)



Тестирование учащихся 8 – 11 классов

1. Назовите типы рыночных структур? (Совершенная конкуренция, монополия, монополистическая конкуренция, олигополия)
2. Что такое производство? (процесс воздействия человека на вещество природы в целях создания материальных благ, необходимых для существования и развития общества)
3. Обязательные удержания в пользу государства с населения и предприятий – это: а) налоговая политика б) налоги в) налоговая система г) налоговый кодекс
4. Объединение, члены которого отвечают по товарищеским обязательствам всем движимым и недвижимым имуществом, - это: а) акционерное общество б) товарищество с полной ответственностью в) смешанное товарищество г) товарищество с ограниченной ответственностью
5. Что такое собственность? (Это общественная форма присвоения вещей, прежде всего факторов производства, т.е. отношения между людьми по поводу присвоения благ.
6. В каких формах существуют отношения собственности? (Частная собственность, Собственность граждан, Коллективная собственность, Государственная собственность)
7. Какие элементы прав собственности вы знаете? (11 элементов полного набора прав собственности: право владения; право личного использования; право управления; право на доход от эксплуатации вещи; право на продажу вещи; право на безопасность от экспроприации; право на передачу вещи по наследству; бессрочность прав собственности; запрет использовать вещь вредным для нее способом; возможность изъятия вещи в уплату долга; право на восстановление нарушенных прав собственности)
8. Преимущества малого предпринимательства (Требуют меньше капиталовложений в расчете на одного работника по сравнению с крупными предприятиями, широко используют местные трудовые ресурсы; высокий уровень личной мотивации в достижении успеха; лучше информированы об уровне спроса на локальных рынках; дают средства к существованию большому количеству наемных работников)
9. Верны ли следующие утверждения о положительном эффекте масштаба производства? А) Если фирма увеличивает объем использованных ресурсов на 30%, а объем производства при этом возрастает на 20%, то возникает положительный эффект масштаба производства Б) Специализация (разделение труда) может привести к положительному эффекту масштаба производства.
А) Верно только А; Б) верно только Б В) оба суждения верны; Г) Оба суждения неверны.
10. В системе свободного предпринимательства: а) человек может заняться любым законным бизнесом б) товаров так много, что производитель некоторый объем товаров должен раздавать бесплатно нуждающимся в) каждый гражданин имеет право голосовать на выборах.

11. На конкурентном рынке производители для увеличения прибыли, скорее всего: а) постараются уменьшить производственные расходы б) объединятся с другими компаниями в) ограничат сбыт
12. Что является главным стимулом производства в рыночной экономике? а) желание обеспечить экономическую безопасность б) мотив прибыльности в) правительственные закупки товаров и услуг
13. Росту производительности труда способствует: а) увеличение численности трудоспособного населения б) увеличение запасов сырья и материалов в) внедрение в производство достижений техники
14. Что такое цена? а) это то, что товар действительно стоит б) денежное выражение стоимости товара в) установленная государством пропорция обмена одного товара на другой
15. Спрос потребителя непосредственно определяется: а) качеством трудовых ресурсов б) уровнем его индивидуальных доходов в) затратами на производство товаров