

Аннотация
к рабочей программе учебного предмета (курса)
Основы теории игр
10 класс

1. Пояснительная записка

Программа по курсу “Основы теории игр” предназначена для учащихся, ориентированных на получение профессионального образования в экономической сфере.

Программа предполагает получение знаний по теории игр, развитие интереса к предмету.

Изучение концепций предмета обеспечивает преемственность со следующей ступенью образования (высшим профессиональным образованием).

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего общего образования (10-11 кл.)

2. Общая характеристика учебного предмета

Назначение курса – дать школьникам начальные представления о теории игр.

Теория игр – прикладная математическая дисциплина, изучающая интерактивное принятие решений, т.е. когда результат действий одного участника зависит от его представлений о другом и действий другого.

Примеры игр встречаются не только в экономике или в других социальных дисциплинах, но и в биологии, компьютерных технологиях, построении бизнес-решений и т.д., везде, где для достижения целевого результата требуется представление о возможных действиях других.

Школьники узнают, как теория игр изучает поведение игроков, а также представление о равновесии в играх. Часть понятийного материала будет перекликаться с предметом институциональная экономика, но не заменять его.

В ходе курса будут рассмотрены, как классические игры, так и их примеры из других школьных дисциплин - литературы, истории, биологии, а также социальные дисциплины. Курс призван помочь школьникам, в том числе, научиться пониманию простейшего инструментария теории игр, для решения практических проблем.

Некоторые вопросы, которые будут обсуждаться

1. Какие существуют барьеры между теорией игр и экономикой?
2. Что общего между операцией «Первоцвет» в марте месяце в Москве и одним указом Елизаветы Петровны?
3. Коопетишн - кооперации и конкуренции, как это применяется в бизнесе
4. Игра полковника Блотто и ее применение к работе фирмы.
5. Разнообразные игры с асимметрией информацией.
6. Важность разных типов равновесий в теории игр
7. Принятие коллективных решений

3. Место учебного предмета в учебном плане

Учебная дисциплина «Основы теории игр» является курсом по выбору в рамках факультетского дня учащихся 10 класса Лицея НИУ ВШЭ. На изучение курса в рамках факультетского дня отводится 74 академических часа.

. Основные результаты освоения учебного предмета должны быть использованы при дальнейшем освоении программы экономических дисциплин при обучении в бакалавриате.

4. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего общего образования (10-11 кл.) освоение учебного предмета «Институциональная экономика» предполагает достижение личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты освоения учебного предмета включают в себя:

- понимание основ поведения в экономической сфере для осуществления осознанного выбора будущей специализации;
- использование приобретенных знаний и умений в практической деятельности и повседневной жизни для решения практических задач, связанных с жизненными ситуациями; совершенствования собственной познавательной деятельности; оценки происходящих событий и поведения людей с экономической точки зрения;
- владение навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения.
- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;
- владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;
- умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;

Предметные результаты освоения учебного предмета включают в себя:

- умение использовать простейший инструментарий теории игр, для

решения практических проблем;

- школьники узнают, как теория игр изучает поведение игроков, а также представление о равновесии в играх.

Метапредметные результаты освоения учебного предмета включают в себя:

- владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических и аналитических задач;

- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий (далее – ИКТ) в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности.