

ДЕЛОВАЯ ИГРА БУХГАЛТЕРИЯ

ДЛЯ РУБЕЖНОГО КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ
ОБУЧАЮЩИХСЯ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ

«ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ПРОГРАММЫ»

РАЗРАБОТЧИК: СТ. ПРЕП. ШАРОНОВА Е.В.

Цель игры – получить навыки работы с автоматизированной информационной системой бухгалтерского учета 1С: Предприятие, с первичными документами в программе и регистрацией в ней хозяйственных операций

Задачи:

- Научиться составлять первичных учетные документы в специализированном программном продукте;
- Освоить автоматизированную регистрацию первичных данных в регистрах учета;
- Исследовать документооборот в автоматизированных информационных системах бухгалтерского учета АИС БУ

Описание игровой ситуации:

В бухгалтерии предприятия ООО «Кисломолочка Б-Э-303», занимающегося производством и реализацией кисломолочной продукции, сегодня тяжелый день:

- сотрудник вернулся после продолжительной командировки и пришел оформлять авансовый отчет;
- от поставщика тары поступили приходные документы, которые необходимо зарегистрировать в базе предприятия;
- в этот же день производится отгрузка йогуртов и другой кисломолочки постоянному покупателю – магазину «Марина» по вновь заключенному договору;
- бухгалтер по расчетам вернулась из банка, куда относила составленное платежное поручение на оплату поставщику задолженности за поставленную продукцию, там же бухгалтер получила банковскую выписку и теперь разносит поступившие на расчетный счет суммы в программу;
- главный бухгалтер запрашивает к концу дня данные по входящему и исходящему НДС и карточки соответствующих счетов от каждого специалиста.

Состав участников игры:


2 бухгалтера материального стола (один занимается приемкой сырья и материалов от поставщиков, второй – отгрузкой продукции покупателям);

1 бухгалтер-кассир (выдача и получение наличных денежных средств в кассе предприятия;

1 бухгалтер по авансам (расчеты с подотчетными лицами);

1 главный бухгалтер – капитан команды.

Этапы игры:


- Распределение ролей и представление команд участников – 5 минут;
 - Знакомство с правилами игры – 10 минут;
 - Получение задание и работа над задачей – 40 минут;
 - Представление результатов задачи капитанами команд (главными бухгалтерами) – 20 минут;
 - Выступление руководителя игры и подведение итогов – 15 минут.
- 

Правила игры:

- Роли в игре распределяются жеребьевкой;
- Бухгалтеры всех столов должны составить в программе исходя из условий задания первичные документы и регистры;
- *Бухгалтер материального стола* по представленному в задании договору поставки и спецификации к нему оформляет отгрузку продукцию покупателю (Товарная накладная+Счет-фактура)
- Бухгалтер расчетчик получает в банке выписку за текущий день и переносит данные о поступлении средств на расчетный счет в базу предприятия; результаты необходимо представить в виде карточки счета 51 за текущий день.
- Кассир должен оформить выдачу средств из кассы подотчетнику и расчеты с ним по перерасходованным или оставшимся суммам; результаты представить в виде карточки по счету 50 за период со дня выдачи средств до текущей даты;
- Бухгалтер по авансам после получения соответствующих документов оформляет авансовый отчет; результаты необходимо представить в виде карточки счета 71 по субконто фамилия подотчетника за текущий день;
- Главный бухгалтер после проверки правильности и достоверности переданных из кассы и бухгалтерии документов ставит свою подпись или дает рекомендации по исправлению.

Система оценки:

Руководитель игры оценивает результаты по следующим критериям:

- Владение учебным материалом по соответствующим темам;
 - Правильность заполнения документов;
 - Активность отдельных игроков и команд в целом;
 - Ответственность при осуществлении роли.
- 

Инструкции руководителю игры:

- Игра должна быть подготовлена в соответствии с действующим законодательством РФ по бухгалтерскому учету;
- Роли в игре должны быть распределены с использованием жеребьевки;
- В ходе игры руководитель должен следить за установленным регламентом и соблюдением рабочей игровой атмосферы в аудитории;
- Руководитель, при появлении затруднений у отдельных игроков или команды в целом должен направлять их к выработке верного решения;
- Результаты игры должны оцениваться по установленным критериям;
- Результаты команды засчитываются в качестве баллов рубежного контроля №2 по дисциплине «Профессиональные компьютерные программы»