

Общие сведения о методической разработке  
игрового события обучающихся старшего школьного возраста  
по развитию финансовой функциональной грамотности

Образовательная организация, муниципальный район	БОУ ДО г. Омска «ЦРТДиЮ «АМУРСКИЙ», г. Омск
Ф.И.О., должность носителя практики	Григорьева Истина Сергеевна, старший методист
Контактная информация	тел. 89081163966
Тема методической разработки	Королевство малого бизнеса
Форма проведения мероприятия	Ролевая игра
Место проведения	Бюджетное учреждение города Омска «Детский оздоровительный лагерь «Юбилейный»
Целевая группа	Обучающиеся 15-17 лет краткосрочной дополнительной общеразвивающей программы «Школа функциональной грамотности: от игры к проекту»
Цель	развитие финансовой грамотности обучающихся в заданиях игровой модели торгово-финансовых отношений
Задачи	- формировать у обучающихся коммуникативные навыки с помощью игровой командной деятельности; -создать условия для саморазвития и самореализации детей старшего школьного возраста; -закрепить устойчивый интерес к развитию навыков функциональной ф и н а н с о в о й грамотности.
Планируемые результаты	<i>Профильные:</i> -демонстрирует умение решать жизненные и нестандартные ситуации с учетом игровых правил торгово-финансовых отношений <i>В метапредметной области:</i> -владеет коммуникативными навыками; -умеет использовать в игровой деятельности информационный материал для достижения результата. <i>В личностном развитие:</i> -активен и инициативен при выполнении игровых

	заданий с пониманием важности полученных умений для продолжения образовательного маршрута
Регламент работы и формы организации деятельности обучающихся	Форма организации деятельности обучающихся – игровой практикум. Длительность игрового практикума - до 3х часов
Ресурсы для проведения учебного занятия	Алгоритм проведения игрового практикума: 1. Объяснение правил игры 2. Выдача пошаговой инструкции игры 3. Разработка в командах (малых группах МГ) бизнес плана 4. Защита бизнес плана у нотариуса 5. Подготовка в командах и <b>проведение рекламной компании</b> 6. Проверка инспекцией бизнес проектов, выдача лицензии и денег на открытие 7. Открытие бизнес проектов 8. Подведение итогов королем и королевой 9. Подведение итогов игры
Учебно-дидактические материалы для организации учебной деятельности обучающихся	Прил. 1. Сценарный план ролевой игры-занятия

## Сценарный план ролевой игры-занятия «Королевство малого бизнеса»

### 1. Мотивационно-целевой этап на общем сборе команд (15 мин):

Проведение танцевального флеш-моба «I like you» для активизации участников

### 2. Этап организации деятельности (15 мин) – объяснение цели и правил игры

### 3. Основной этап (3 часа)

-Получение бланка «Бизнес-план» у нотариуса для разработки бизнес проекта. Подготовка в командах бизнес-проекта: участникам необходимо продумать вид услуги, её стоимость, название бизнес проекта, например: «Центр творчества и спорта», «Мерч «Бумажное королевство», место нахождения и планируемый доход; заполнить грамотно бланк и вернуться к нотариусу для заверения бизнес проектов. Нотариус направляет участников игры, помогает определиться с ценой на услуги, объясняет финансовые риски их предпринимательской деятельности, а также выявляет сильные стороны бизнес-проекта.

-Проведение рекламной компании – подготовка и раздача листовок. В листовке указывается название бизнес проекта, преysкурант цен, место нахождения, время скидок, мотивационные лозунги, например: «Приходи к нам и приводи с собой друзей», «Вы получите позитивный заряд на весь день!»

-Подготовка мест для реализации бизнес проектов. Подготовка вывесок (для этого необходимо иметь ватман, маркеры, ножницы, скотч), обустройство и оформление места проведения.

-Проверка инспекцией бизнес проектов, выдача лицензии – разрешение на работу и денег на открытие. Денежная единица игры – МУР, производная от слова «аМУРский». На команду выдаётся – 200 мур. Денежные единицы зарабатываются как индивидуально, так и коллективно и помещаются в общую копилку команды.

-Открытие бизнес-проектов. Во время работы бизнес-проектов по королевству малого бизнеса ходит король с королей и свитой. **Король – мекенат**, в его распоряжении находятся только денежные единицы 10 мур. Если ему нравится идея бизнес проекта, он может дать денежные средства на его развитие. **Королева** – отбирает часть заработанных денег, если не соблюдаются условия реализации бизнес проекта. Так же в это время ходит инспекция, которая может штрафовать за мусор – 2 мур и за несоблюдение правил противопожарной безопасности – 5 мур.

Примеры бизнес проектов:

- ✓ «Ярмарка». Виды услуг: аквагим, живая музыка, тир, фенечки, фото зона, буфет. Стоимость каждой услуги по отдельности от 2 до 4 мур, а по акции комплекс услуг 8 мур.
- ✓ «Центр творчества и спорта». Виды услуг: кружок рисования, бокс, гимнастика, вокал-караоке, фуршетная зона. Стоимость каждой услуги от 3 до 5 мур. Цена за абонимент на все виды деятельности 10 мур и чай в подарок.
- ✓ «Мерч «Бумажное королевство». Виды услуг: подготовка и продажа изделий из бумаги, например: кольцо, цепочка, именная корона. Что бы завлечь покупателей проводятся гадания и беспроигрышная лотерея. Стоимость одного изделия от 2 мур до 7 мур.
- ✓ «Театр». Виды услуг: мини спектакль в юмористическом жанре. Стоимость билета 5 мур. Для завлечения зрителей на крыльце проводится танцевальный флеш моб.
- ✓ «Терапия». Место проведения корпус№1. Виды услуг: массаж, релакс-комната, йога. Стоимомсть каждой услуге 3 мур, в комплексе 8 мур и чай в подарок.
- ✓ «Казино». Место проведения корпус№4. Виды услуг: карточная игра UNO, дискотека, игра «на слабо» со ставками. Стоимость услуги от 4 мур.

-По живой очереди один представитель команды сдаёт деньги главному бухгалтеру, ведёт совместный подсчёт денежных средств и расписывается в ведомости.

-Для завершения игры необходимо подписать мирное соглашение между жителями королевства и королевской семьёй. Для выбора достойной пары на подписание соглашения проводится конкурс <https://disk.yandex.ru/i/LEntuQGPlrTSQ>

#### **4. Заключение**

- Нотариус и бухгалтер подводят итоги игры, т.е. объявляют о доходах команд. Король с королевой вручают сертификат победителя команде заработавшей наибольшее количество денежных средств.

#### **5. Рефлексивно-оценочный этап (15 минут).**

В командах проводится анализ бизнес проектов по возникшим рискам и достижение финансовых умений по итогам решения заданий игры. Проводится самооценка личного вклада в успех проекта команды.

## **6. Материально-технические условия**

- аудитория с игровой зоной;
- фотоаппарат;
- ноутбук;
- мультимедийное оборудование;
- ватман (по количеству команд);
- маркеры (по 3 маркера на 1 команду);
- ножницы (1 шт на каждую МГ);
- широкий скотч (1 шт на каждую команду)
- листы формата А4;
- шариковые ручки (по 2 ручки на 1 команду)

## **7. Список литературы**

1. Лысова, О. В. Особенности формирования рефлексии российских школьников в свете функциональной грамотности и стандартов XXI века / О. В. Лысова, А. Ш. Абдуллина, Л. К. Нурихаметова – Москва: International Journal of Medicine and Psychology, 2020.
2. Микалко, М. Рисовый штурм и ещё 21 способ мыслить нестандартно / М. Микалко; под ред. М. Красовской. – Москва: Миф, 2021.
3. Козлова, М. И. Повышение функциональной грамотности как необходимость современного образования / М. И. Козлова – Петрозаводск: Сборник статей II Международного учебно-исследовательского конкурса, 2020.
4. Горяев А., Финансовая грамота: спецпроект Российской экономической школы по личным финансам / А.Горяев — Москва : Юнайтед Пресс, 2019.
5. Патрушева Ю., День финансовой грамотности в учебных заведениях : [на примере Уральского государственного экономического университета] / Ю. Патрушева — Екатеринбург, 2018.