

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ГОРОДА МОСКВЫ
Государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования города Москвы
«Московский городской педагогический университет»
(ГАОУ ВО МГПУ)

Институт экономики, управления и права

ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ:
ИГРОВЫЕ КОМПЛЕКСЫ

МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ДЕЛОВЫХ ИГР

Москва
2024

ББК 74.266.5

УДК 372.83

Ф 59

*Рекомендовано ученым советом
Института экономики, управления и права МГПУ*

Авторский коллектив:

*О. В. Карабанова, О. А. Ломовцева, А. И. Мозговой,
Т. Д. Мыктыбаев, М. Н. Павлова, Г. Г. Плешаков,
М. В. Плешакова, Э. Я. Шейнин, О. В. Шинкарева, О. И. Яковлев*

Под общей редакцией

кандидата экономических наук, доцента *О. В. Шинкаревой*

Рецензенты:

заслуженный деятель науки РФ, доктор экономических наук,
профессор *И. Д. Мацкуляк* (ГУУ),
доктор экономических наук *Е. Ю. Алексейчева* (МГПУ)

Ф 59 **Финансовая грамотность:** игровые комплексы: методический комплекс деловых игр / О. В. Карабанова [и др.]; под общ. ред. О. В. Шинкаревой. – М.: МГПУ, 2024. – 124 с.

Методический комплекс представляет собой систематизированное изложение методических и дидактических материалов интерактивных методов обучения применительно к особенно актуальной сфере — финансовой грамотности населения, в первую очередь молодежи. В книгу вошли материалы, составленные как преподавателями, так и студентами Института экономики, управления и права МГПУ.

Каждая игровая единица включает в себя комплекс понятий, правил, игровых инструментов, а также информативные примеры, шаблоны и другие иллюстрации, что позволяют специалистам и всем заинтересованным лицам понять общую логику игры, ее возможные результаты и применить готовые дидактические шаблоны.

Издание предназначено для работников системы образования — от школьного до высшего и дополнительного профессионального, а также для повышения финансовой грамотности разных целевых аудиторий.

© Авторский коллектив, 2024

© ГАОУ ВО МГПУ, 2024

Предисловие

В современном образовательном пространстве становится актуальным поиск новых методик преподавания дисциплин, повышающих финансовую грамотность у российских школьников. Авторы данного методического комплекса деловых игр движимы желанием и стремлением привнести в это обучение больше практико-ориентированных аспектов. Именно поэтому появилась идея о создании данного комплекса, целью которого является введение и распространение новых игровых технологий, которые могут применять наши коллеги на своих занятиях по финансовой грамотности, чтобы повысить интерес как самих учителей, так и учащихся к этой дисциплине.

В методическом комплексе для учителей собраны наиболее интересные кейсы: различные игры по предмету «Финансовая грамотность» для разных возрастных групп учащихся. Эти разработки помогут разнообразить деятельность в процессе обучения, а также значительно упростят подготовку самих учителей к образовательному процессу благодаря четко разработанной структуры описания кейсов.

Каждый кейс содержит в себе следующие данные: тема игры; предметная область, где она может применяться; тип игры (формат); возрастная категория; продолжительность по времени; организация рабочего пространства; содержание игры; правила игры; необходимые материалы и приложения.

Предложенная структура описания разработанных кейсов позволяет быстро и без особых усилий понять содержание и основные моменты проведения данного мероприятия с методическими рекомендациями от авторов разработок.

Авторами выступили преподаватели департамента экономики и управления Института экономики, управления и права МГПУ — О. А. Ломовцева, О. В. Карабанова, А. И. Мозговой, Т. Д. Мыктыбаев, Г. Г. Плешаков, М. В. Плешакова, Э. Я. Шейнин,

О. В. Шинкарева. В подготовке материалов деловых игр и квестов приняли участие студенты департамента экономики и управления: А. С. Афанасьева, Е. К. Баранова, И. А. Гришин, М. И. Гусейнова, Ю. О. Ларина, М. Е. Лукьянова, Д. С. Матвеев, К. Г. Миронова, А. Ю. Навальнева, Е. С. Николаева, С. Никологло, А. О. Орлова, А. М. Осетров, А. Д. Самойленко, В. С. Смолянова, А. Е. Степанова.

Особо хотим отметить студентку магистратуры Павлову Мариину Николаевну, которая не только является одним из авторов методического комплекса, но и принимала активное участие в процессе подготовки материала для данного издания.

Игра с раздаточным материалом «Собственность»¹

Предметные области: обществознание, финансовая грамотность, экономика.

Тип игры: игра с раздаточным материалом.

Возрастная категория: 8–11 класс.

Продолжительность по времени: 45 минут.

Организация рабочего пространства: перед началом занятия необходимо сформировать 2–4 больших стола для каждой команды, совместив несколько парт вместе. На каждом столе заранее должны лежать лист с ключевым словом темы — «Собственность», ручка, файл с пазлами, клей и лист бумаги формата А3.

Содержание. Игра состоит из двух этапов. Первый этап заключается в составлении скрэбла. Каждой командедается лист с темой урока «Собственность». Участникам необходимо вспомнить как можно больше терминов, относящихся к теме и составить из них скрэбл. Ко всем приведенным терминам необходимо дать определения. Чем больше терминов, подходящих по теме с правильным определением, тем больше баллов зарабатывает команда за первый этап.

Во втором этапе вся презентация по теме была разделена на отдельные части заранее. Данная презентация участникам ранее не демонстрировалась. Каждая команда получает элементы пазла из презентации, лист бумаги формата А3 и клей. Участникам команд необходимо приклеить части пазла в правильной последовательности, чтобы информация соответствовала каждой микротеме. В результате должна получиться исходная презентация.

После проверки заполнения скрэбла начинается основной этап игры, цель которого остается та же — дойти всей командой до финиша первой.

¹ Авторы — Е. К. Баранова, М. Е. Лукьянова, Д. С. Матвеев, А. Ю. Навальнова, С. Никологло.

Количество команд: 3–4.

Количество участников в 1 команде: до 9 человек.

Правила. На первом этапе необходимо составить скрэблл.

Работа должна быть представлена на бумаге А3 с заполненными словами.

Правила выполнения:

1. Использовать понятия по заданной теме.
2. Каждому термину дается текстовое определение.
3. Приведенные понятия должны быть существительными в именительном падеже и единственном числе.
4. Не допускаются аббревиатуры, сокращения.
5. Все тексты должны быть написаны разборчиво.
6. На каждом листе должно быть название команды.

На втором этапе участники должны собрать пазл, который представляет из себя целую презентацию. Данный пазл обучающиеся собирают на листе А3 с использования кляя, располагая подтемы в правильном порядке. Задача команды завершить работу как можно быстрее и не нарушить целостность темы.

На организационный этап отводится 5 минут, на первый этап — 20 минут, на второй этап — 15 минут, на этап рефлексии — 5 минут.

На первом этапе за каждый подходящий термин с правильным определением дается 1 балл; на втором этапе за корректное составление одного слайда презентации — 1 балл.

В конце игры ведущий подсчитывает набранные баллы каждой команды и объявляет победителя.

Необходимые материалы для проведения игры: ручки (3–4 шт. в зависимости от количества команд), файлы с пазлами (3–4 экз.), клей (3–4 шт.) и листы бумаги формата А3 (6–8 шт.).

Планируемые результаты. С помощью этой игры ученики смогут проверить свои знания, составляя кроссворд и формулируя определение к каждому термину, исходя из ранее изученного материала, применить собственные знания на практике, развить креативность, критическое мышление и навыки работы в команде при решении задачий.

Материалы для игры

1. Листы формата А4 для игры «Скрэбл». По одному листу на каждую команду.

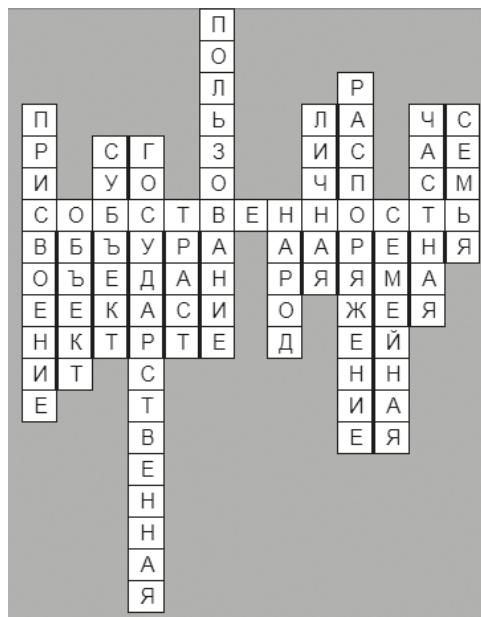
СОБСТВЕННОСТЬ

2. Листы формата А5 (8 листов на каждую команду), вырезанные заготовки.

Собственность	Субъекты и объекты собственности	Формы собственности	Экономическая содерянние собственности	Субъекты	Объекты	Человек	Семья	Группой коллегии	Социальная группа
Земля	Драгоценности	Владение	Пользование	Распоряжение	Аренда	Траст	право пользоваться имуществом полезных свойств из имущества данного лица	процесс извлечения из состояния, назначение, принадлежность имущества (дарить, менять, передавать по наследству, получение в наследство, продажа, сдавать в аренду, залог и т. п.).	возможность изменить состояние, назначение, принадлежность имущества (дарить, менять, передавать по наследству, получение в наследство, продажа, сдавать в аренду, залог и т. п.)
Национализация	Приватизация	Общая собственность	Частная собственность	Смешанная собственность	Семейная собственность	Государственная	Коллективная	Личная	Индивидуальная
Акционерная	Совместная	Собственность граждан	Собственность юридических лиц	Передача собственности	Собственность и ее формы	Эти права тесно взаимосвязаны и только в комплексе составляют юридическое содержание собственности	Народ	Частный	Передача собственности и государства отдельным гражданам или создаваемым ими юридическим лицам

Ответы

1. Пример скрэбла.



2. Пазл.



2 слайд



Содержание

- Собственность
- Субъекты и объекты собственности
- Юридическое содержание собственности
- Экономическое содержание собственности
- Формы собственности
- Формы собственности в РФ



3 слайд

Собственность

Собственность (от древнерусского «собность» – владение вещами или кем-либо как личным достоянием) – принадлежность вещей, материальных и духовных ценностей определенным лицам, юридическое право на такую принадлежность и экономические отношения между людьми по поводу принадлежности, раздела, передела объектов собственности.

Собственность как присвоение людьми материальных благ в процессе их производства, обмена, распределения и потребления представляет собой единство юридического и экономического содержания. В реальной жизни они неизрываемы: экономическое содержание охраняется правом, юридическое содержание собственности получает экономическую форму реализации.



4 слайд

Субъекты и объекты собственности:

Субъекты

- человек;
- семья;
- трудовой коллектив предприятия;
- социальная группа;
- население территории;
- органы управления всех уровней;
- народ страны.

Объекты

- земля, земельные участки, площади, угодья;
- деньги, валюта, ценные бумаги;
- материально-имущественные ценности;
- природные богатства;
- драгоценности.

5 слайд

Юридическое содержание собственности



- Юридическое содержание собственности реализуется через совокупность правомочий её субъектов: владение, пользование, распоряжение.
- Владение – фактическое обладание данным имуществом, закреплённое юридически.
- Пользование – процесс извлечения полезных свойств из данного имущества и получение плодов и доходов.
- Распоряжение – возможность изменить состояние, назначение, принадлежность имущества (продавать его, дарить, менять, передавать по наследству, сдавать в аренду, залог и т. п.).
- Такое внутри правомочий пользования различают еще два содержания:
- Аренда – право пользоваться имуществом, не имея права распоряжаться.
- Траст (от англ. trust – доверие) – право собственника передавать право управления своим имуществом другому лицу без права вмешательства в его действия.
- Эти права тесно взаимосвязаны и только в комплексе составляют юридическое содержание собственности.



6 слайд

Экономическое содержание собственности

Экономическое содержание собственности раскрывается через её функциональные характеристики: владение, управление и контроль. Причем главным является контроль над производственно-финансовой деятельностью субъекта собственности.

Национализация

- (от лат. *natio* – народ)
- Передача собственности из частных рук в руки государства.

Приватизация

- (от лат. *privatus* – частный)
- Передача собственности государства отдельным гражданам или создаваемым ими юридическим лицам.



7 слайд

Формы собственности

Общая собственность	Частная собственность	Смешанная собственность
<ul style="list-style-type: none">• Первобытно-общинная• Семейная• Коллективная• Государственная	<ul style="list-style-type: none">• Личная• Индивидуальная• Фермерская• Семейная	<ul style="list-style-type: none">• Акционерная• Кооперативная• Совместная

8 слайд

Формы собственности в Российской Федерации

Частная собственность	Государственная собственность	Муниципальная собственность
1. Собственность граждан 2. Собственность юридических лиц	1. Федеральная собственность (принадлежит РФ) 2. Собственность субъектов РФ	Принадлежит городским и сельским поселениям, другим муниципальным образованиям.

Игра-ходилка «Федеральный бюджет»¹

Предметные области: обществознание, финансовая грамотность, экономика.

Тип игры: игра-ходилка.

Возрастная категория: 8–11 класс.

Продолжительность по времени: 45 минут.

Организация рабочего пространства: перед началом занятия необходимо сформировать 3–4 больших стола для каждой команды, совместив несколько парт вместе. На каждом столе заранее должны лежать кроссворд, специальное игровое поле, игральные кости и письменные принадлежности.

Содержание. Для всех игроков представлено одно общее игровое поле, которое необходимо пройти по обозначенному пути от старта до финиша, выполняя различные задания, указанные на каждой клетке. При этом у каждой команды есть своя фишка, с помощью которой она передвигается по полю по очереди определенное количество шагов (от 1 до 6), которое будет выпадать в виде цифры на кубике. Задача этой игры — быстрее добраться до финиша, несмотря на препятствия и задания. В этой игре мы предлагаем разделить класс или группу на 3–4 подгруппы. Каждая подгруппа представляет собой отдельное государство, которому необходимо дать название. Задача каждого государства провести проект своего бюджета от его начальной стадии до исполнения. Для этого ведущий, в первую очередь, определяет последовательность команд при осуществлении хода: каждой подгруппе будет выдаваться составленный заранее кроссворд на тему «Федеральный бюджет», скорость и правильность заполнения

¹ Авторы — М. Н. Павлова, И. А. Гришин, Ю. О. Ларина, Е. С. Николаева. Первая публикация (содержание, правила и результаты): Применение игр-ходилок для знакомства детей с государственными финансами / М. Н. Павлова [и др.] // Детство-территория безопасности: сб. мат-лов конф. (Москва, 8 октября 2021 г.). – Саратов: Саратовский источник, 2022. – С. 285–288.

которого определит порядковый номер команды (каждый номер соответствует очереди на право сделать ход). После проверки заполнения кроссворда начинается основной этап игры, цель которого остается та же — дойти всей командой до финиша первой.

Количество команд: 3–4.

Количество участников в 1 команде: до 8 человек.

Правила. Внимательно изучив это поле, можно заметить 4 типа клеток:

- Пустая клетка — «безопасная зона», где команде не нужно выполнять дополнительные действия, чтобы пройти вперед.

- Клетка «Справочная информация» — эта клетка обозначена на поле в виде восклицательного знака. Попадая на эту клетку, команде необходимо вытянуть соответствующую карточку с этим символом и зачитать справочную информацию. На этих карточках представлены различные данные, факты, термины, которые помогут командам углубить свои знания в сфере государственного бюджета страны. В основном все эти данные представлены в виде вырезок из статей Бюджетного кодекса и других нормативно правовых актов. После прочтения этой информации, команде придется пропустить ход в следующий раз.

- Клетка «Задание» — эта клетка обозначена на поле в виде вопросительного знака. Попадая на эту клетку, команде необходимо вытянуть соответствующую карточку с этим символом. На этих карточках представлены ребусы, зашифрованные фразы и термины, фразеологизмы, устойчивые выражения, связанные с нашей тематикой. Правильное решение этих заданий позволяет команде оставаться на той же клетке без пропуска хода. В случае ошибки команда пропустит ход на следующем круге.

- Клетка «Стоп» — данная клетка обозначена символом «кирпич». Попадая на эту клетку, команде необходимо вытянуть соответствующую карточку, в которой будет написана причина отклонения принимаемого бюджета страны. При этом команда придется перейти назад по указанной стрелке. Но команда может выбрать другой путь. Команда может попытаться угадать в какой

стране существует определенный странный и абсурдный налог, о котором расскажет ведущий игры. Этот трюк поможет игрокам познакомиться с такой статьей доходов бюджета разных стран, как налоги. При этом, если команда отгадает страну, в которой существует данный налог, у нее есть возможность остаться на той же клетке, но в следующий раз необходимо будет пропустить ход.

В конце игры определяется государство-победитель, которое смогло первым привести свой бюджет к его исполнению.

Необходимые материалы для проведения игры: специальное игровое поле, распечатанное на листе А4 (3–4 экз. для каждой подгруппы), игральные кости, кроссворд (3–4 экз.), материалы для специальных клеток: «Справочная информация», «Задание», «Стоп», перечень «абсурдных» налогов в разных странах мира, которые представлены в Приложении.

Планируемые результаты. С помощью этой игры ученики смогут проверить свои знания, решая кроссворд и вписывая в него термины исходя из имеющихся определений, углубить свои знания с помощью справочной информации, развить креативность и критическое мышление при решении заданий, узнать дополнительную информацию о причинах отклонения проекта бюджета или о странных налогах разных стран, попадая на клетку «Стоп». Также можно не только интересно закрепить тему «Бюджет государства», но и сплотить класс через групповую работу.

Материалы для игры

1. Специальное игровое поле.



2. Справочная информация.

Составление проекта бюджета основывается:

- на ежегодном послании Президента России;
- прогнозе социально-экономического развития соответствующей территории;
- основных направлениях бюджетной и налоговой политики;
- государственных (муниципальных) программах.

Составление бюджета — начальный этап бюджетного процесса. На этом этапе решаются такие вопросы, как объем бюджета, налоговая и денежно-кредитная политика на предстоящий год, основные методы и направления покрытия бюджетного дефицита, а также распределение расходов между звеньями бюджетной системы.

Составление проектов бюджетов — исключительная прерогатива Правительства РФ, соответствующих органов исполнительной власти субъектов РФ и органов местного самоуправления. Непосредственно составление проектов бюджетов осуществляют Министерство финансов РФ, финансовые органы субъектов РФ и муниципальных образований (ст. 184 БК РФ).

Составление проекта федерального бюджета начинается не позднее, чем за 10 месяцев до начала очередного финансового года.

Рассмотрение бюджета начинается за полгода до его законодательного утверждения. В процессе рассмотрения участвуют: правительство, финансовые и кредитно-банковские органы, местные органы власти. Законодательный орган рассматривает бюджет в нескольких чтениях, результатом чего становится согласование всех спорных вопросов.

Принятый законодательно бюджет становится общегосударственным законом.

Сам бюджет действует в течение одного года с 1 января по 31 декабря, то есть финансовый (бюджетный) год на территории Российской Федерации длится 12 месяцев.

Разработка и согласование федерального бюджета на очередной финансовый год завершается не позднее 15 июля года, предшествующего очередному финансовому году.

При отклонении проекта федерального закона о бюджете в первом чтении Государственная Дума может:

- а) передать законопроект в согласительную комиссию по уточнению основных показателей проекта бюджета;
- б) вернуть законопроект в Правительство России на доработку;
- в) поставить вопрос о доверии Правительству.

См.: ч. 4 ст. 202 Бюджетного кодекса Российской Федерации.

Исполнение федерального бюджета и иных бюджетов завершается 31 декабря.

На органы исполнительной власти возлагаются организация исполнения бюджетов, управление счетами бюджетов и бюджетными средствами.

В конце каждого финансового года министр финансов издает распоряжение о закрытии года и подготовке отчета об исполнении федерального бюджета в целом и бюджета каждого государственного внебюджетного фонда в отдельности. На основании данного распоряжения все получатели бюджетных средств готовят годовые отчеты по доходам и расходам.

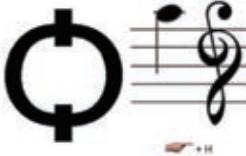
Ежегодно не позднее 1 июня текущего года Правительство РФ представляет в Государственную думу и Счетную палату РФ отчет об исполнении федерального бюджета за отчетный финансовый год в форме федерального закона.

По результатам рассмотрения годового отчета об исполнении федерального бюджета Государственная Дума принимает либо отклоняет федеральный закон об исполнении федерального бюджета. Если закон отклонен, то он возвращается для устранения фактов недостоверного или неполного отражения данных и повторного представления в срок, не превышающий одного месяца.

3. Материал для клеток «Задания».

Задание	Ответ
<p>Что скрыто в шараде?</p> <p>Первый слог всего лишь нота, Второй — для шахматиста работа. Слово из них означает итог, Успешного бизнеса залог!</p>	Доход

Задание	Ответ
<p>КАКОЕ СЛОВО ЗАГАДАНО?</p> 	Бюджет
<p>Отгадайте фразеологизм:</p>  <p>1,2,3....</p>	Деньги любят счет
<p>КАКОЕ СЛОВО ЗАГАДАНО?</p> 	Дефицит
<p>КАКОЕ СЛОВО ЗАГАДАНО?</p> 	Профит

Задание	Ответ
<p><i>Отгадайте фразеологизм:</i></p> 	Деньги не пахнут
<p><i>Решите ребус:</i></p> 	Закон
<p><i>Решите ребус:</i></p> 	Фонд
<p><i>Решите ребус:</i></p> 	Расчет

Задание	Ответ
<p><i>Решите ребус:</i></p> 	Информация
<p><i>Решите ребус:</i></p> 	Отчет
<p><i>Решите ребус:</i></p> 	Налог
<p><i>Какое слово загадано?</i></p> 	Пошлина

Задание	Ответ
<p><i>Решите ребус:</i></p>	Субсидии
<p><i>Решите ребус:</i></p>	Контроль
<p><i>Отгадайте фразеологизм:</i></p>	Финансы поют романсы
<p>КАКОЕ СЛОВО ЗАГАДАНО?</p>	Расход

4. Информация для клетки «Стоп».

Ваш проект федерального бюджета составлен до бюджетного послания Президента России и не в полной мере отражает направления бюджетной политики. Вернитесь на начало этапа для доработки проекта федерального бюджета и приведения его в соответствии бюджетному посланию президента.
Ваш проект федерального закона о бюджете отклонен Государственной Думой в первом чтении. Вернитесь на этап составления проекта федерального бюджета для его доработки.
Собранных средств не хватило на запланированные расходы. Вернитесь на начало этапа и обеспечьте пополнение бюджета.
По результатам рассмотрения годового отчета об исполнении федерального бюджета Государственная Дума отклонила федеральный закон об исполнении федерального бюджета. Вернитесь на начало этапа для устранения фактов недостоверного или неполного отражения данных и повторного представления в срок, не превышающий одного месяца.

5. Материал по абсурдным налогам стран мира¹.

1. Налог на гипс (Австрия).

Австрия известна своими горнолыжными курортами, куда ежегодно съезжаются сотни тысяч туристов. Большинство из этих людей приезжает за экстремальными ощущениями. Правительство Австрии посчитало, что медицинская страховка, которую имеет каждый въезжающий в страну турист не в полной мере покрывает расходы государства на бесконечные вывихи и переломы людей. В связи с этим было принято решение включать в стоимость

¹ Взято из: 18 самых странных налогов из разных стран мира, которые невероятно абсурдные // Все Знаешь.ру. – <http://vseznaesh.ru/18-samyh-strannnyh-nalogov-iz-raznyh-stran-mira-kotorye-neveroyatno-absurdnye>

горнолыжных услуг дополнительную сумму, которая предназначена погасить расходы на гипс, если вдруг турист сломает какую-либо часть тела.

2. Налог на воробьев (Германия).

Налог на воробьев был придуман в одном из городов Германии в XVI веке. Местные власти не нашли лучшего объяснения неожиданного сбора денег, чем то, что бедные птицы слишком громко чирикают и мешают спать. У каждого жителя Вюртемберга была возможность миновать уплату налога убийством дюжины воробьев, за что он еще и получал 6 крейцеров. Если же хозяин дома не сдавал к нужному сроку тела погибших птиц, то должен был пополнить государственную казну на 12 крейцеров. Самые ленивые жители города покупали мертвых птиц у подпольных продавцов.

3. Налог на барбекю (Бельгия).

Жители бельгийского региона Валлония, начиная с 2007 года, должны выплачивать налог на использование грилей. Дело в том, что подобным образом правительство Бельгии борется с глобальным потеплением. По их мнению, каждый раз, когда житель Валлонии разжигает угли на гриле, в атмосферу выбрасывается большое количество углекислого газа, который, в свою очередь, влияет на изменение климата. За каждое использование мангала на своем участке человек должен платить государству 20 евро.

4. Налоги на татуировки и пирсинг (США).

Человек, решившийся на прокол какой-либо части тела или на нанесение татуировки в американском штате Арканзас, должен запастись дополнительными средствами. В этом месте действует налог на модификацию тела, и житель Арканзаса должен заплатить 6% от стоимости суммы процедуры, которая ему будет оказана. Власти утверждают, что таким образом борются с непрофессиональным подходом к нанесению татуировок. По их мнению, такой налог поможет помешать распространению различного рода заболеваний.

5. Налог на пыль (Армения).

Официальное обращение к гражданам Армении гласит: «Обсудив вопрос об удалении санитарно-очистительными организациями излишков пыли во дворах, министерство экономики постановило: население должно оплачивать расходы по удалению пыли из расчета 1,91 драма за 1 квадратный метр».

6. Налог на тень (Италия).

В Венеции еще в 1993 году был введен странный налог, действующий по сей день. Каждый владелец магазина или кафе, тень от здания которого падает на муниципальную землю, должен пополнять государственную казну. Многие владельцы демонтировали фасады зданий, чтобы избавиться от уплаты налога, но остались и те, кто выплачивает деньги до сих пор. Примечательно, что сборы денег не зависят от количества солнечных дней в городе.

7. Налог на гражданский брак (Китай).

Власти китайского города Тяньцзинь в 1996 году решили выступить против подобных отношений и объявили о налоге, который касается влюбленных пар. Теперь сожительство без официального оформления отношений стоит тысячу юаней в год.

8. Налог на одноразовые палочки для еды (Китай).

Власти Китая ввели налог на использование одноразовых палочек для еды. Теперь жители Китая должны платить 5 % с продажи каждой пары деревянных палочек в государственную казну.

9. Налог на бублики (США).

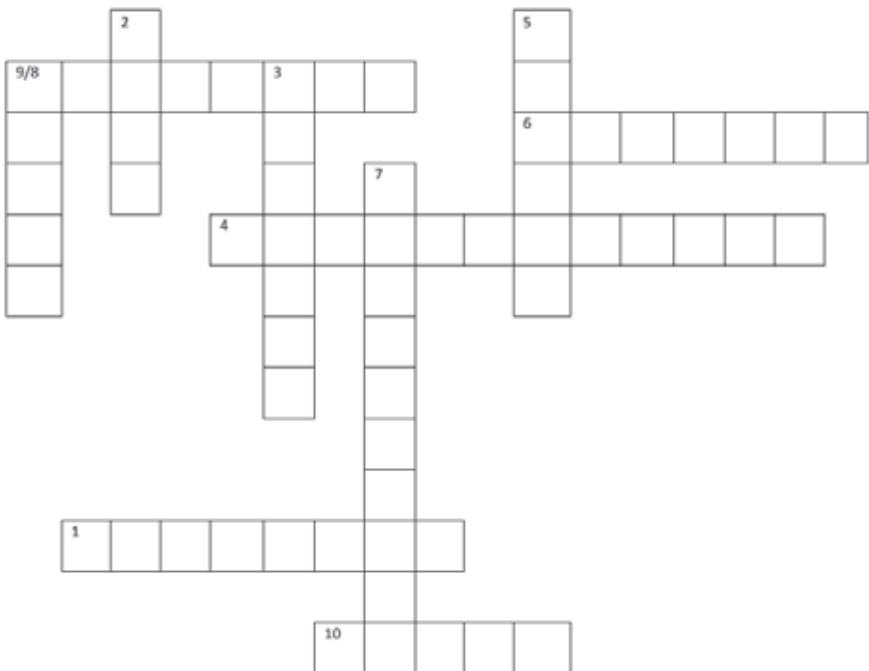
В Нью-Йорке есть специальный налог на бублики, который применяется специально к бубликам, которые каким-то образом изменяются. Это означает, что, если ваш бублик нарезан или подается с посыпкой, вы должны заплатить дополнительный 8-центовый налог. Есть свой бублик в магазине, где вы купили его, также будет облагаться налогом. Чтобы избежать уплаты этого налога, вы можете купить неизмененный бублик и взять его домой, чтобы нарезать и съесть.

10. Налог на жир (Япония)

Известный закон «метабо» в Японии требует, чтобы мужчины и женщины в возрасте от 40 до 75 лет измеряли свою талию каждый год. Если их талия превышает определенный размер (85 см для мужчин и 90 см для женщин), то они должны заплатить штраф. Японский налог на жир был введен в качестве попытки преодолеть рост ожирения и сохранить распространение таких заболеваний, как диабет и инсульты.

6. Кроссворд.

Кроссворд «Бюджетные Термины»



По горизонтали:

1. Превышение доходов бюджета над его расходами. 4. Является федеральным органом исполнительной власти (федеральной службой), осуществляющим в соответствии с законодательством Российской Федерации правоприменительные функции по обеспечению исполнения федерального бюджета, кассовому обслуживанию исполнения бюджетов бюджетной системы РФ. 6. Превышение расходов бюджета над его доходами. 8. Межбюджетные трансферты, предоставляемые бюджетам субъектов РФ в целях софинансирования расходных обязательств, возникающих при выполнении полномочий органов государственной власти субъектов РФ по предметам ведения субъектов и предметам совместного ведения РФ и субъектов. 10. Обязательный, индивидуально безвозмездный платеж, взимаемый с организаций и физических лиц в форме отчуждения принадлежащих им на праве собственности, хозяйственного ведения или оперативного управления денежных средств в целях финансового обеспечение деятельности государства и (или) муниципальных образований.

По вертикали:

2. Обязательный взнос, взимаемый с организаций и физических лиц, уплата которого является одним из условий совершения в отношении плательщиков юридически значимых действий либо уплата которого обусловлена осуществлением в пределах территории отдельных видов предпринимательской деятельности. 3. Межбюджетные трансферты, предоставляемые на безвозмездной и безвозвратной основе без установления направлений их использования. 5. Форма образования и расходования денежных средств, предназначенных для финансового обеспечения задач и функций государства и местного самоуправления. 7. Закрепленное в Конституции РФ право определенных субъектов власти внести предложение об издании закона и соответствующий законопроект в законодательный орган. 9. Документ, устанавливающий в соответствии с классификацией расходов бюджетов лимиты бюджетных обязательств казенного учреждения.

Ответы

Деловая игра «Бюджет государства»¹

Предметные области: обществознание, экономика, финансово-математическая грамотность.

Тип игры: деловая игра (команды играют роль государства).

Возрастная категория: 8–9 класс.

Продолжительность по времени: 60 минут.

Организация рабочего пространства: перед началом игры необходимо организовать для участников 3 больших рабочих стола на разных рядах. На каждом столе должны лежать ручки и белый лист бумаги А4. Учитель на своем рабочем столе должен расположить распечатки зашифрованных афоризмов, игровые деньги, предметы для проведения раунда «Кажется, нащупал», которые участники игры не должны видеть, а также флешку с материалом, подготовленным заранее для демонстрации на экране.

Содержание. Учитель делит класс на 3 команды с равным количеством участников и рассаживает их на разные ряды в классе таким образом, чтобы ученикам было удобно взаимодействовать друг с другом. Деловая игра подразумевает деление на роли участников игры. Таким образом, в данной игре каждая команда играет роль государства, которое заботится о своем бюджете. Команды придумывают названия своих государств (вымышленные/реальные), выбирают капитана (президента), получают стартовый капитал с помощью вымышленных денег (в представленной игре используется так называемый стеллар) в размере 300 тысяч

¹ Авторы — М. И. Гусейнова, А. О. Орлова, К. Г. Миронова, А. Е. Степанова. Первая публикация (содержание, раунды, результаты и материалы): Методическая особенность применения игр в процессе изучения и закрепления основ финансовой грамотности по теме «Государственный бюджет» / М. И. Гусейнова [и др.] // Актуальные вопросы финансовой и правовой грамотности в современном обществе: сб. науч. тр. по мат-лам конф. (Москва, 12 ноября 2021 г.) / под ред. А. А. Шестемирова, С. И. Опариной, М. О. Василенко. – М.: ООО «Русайнс», 2022. – С. 71–77.

и в процессе игры либо увеличивают его (государственный профицит), либо, наоборот, уменьшают (государственный дефицит), возможен также вариант сбалансированного бюджета. Команда, бюджет которой будет больше всего, побеждает в игре. Игра состоит из четырех раундов, в каждом из которых есть свои правила заработка/проигрыша денег.

Количество команд: 3.

Количество участников в 1 команде: до 8 человек.

Правила. Рассмотрим правила каждого раунда игры «Бюджет государства».

Раунд 1. «А что это значит?»

Организатор игры раздает командам материалы для первого раунда, на которых представлены ряды чисел. Каждое число — это номер буквы русского алфавита (например, буква А — это цифра 1 и т. д.). У всех команд зашифрован разный афоризм. На общем экране представлен алфавит, который поможет расшифровать афоризмы, связанный с государственным бюджетом. Задача заключается не только в расшифровке высказывания, но и в раскрытии его смысла.

Данный раунд выполняется на скорость. При выполнении задания команда должна поднять руку. Команда, справившаяся быстрее остальных, получает 50 000 стелларов, но при условии, что будет правильное объяснение афоризма. Вторая команда по скорости получает 30 000 стелларов. Третья команда — 10 000. Если команде удалось расшифровать фразу, но не удалось объяснить, то заработанная сумма снижается в два раза.

Раунд 2. «Кажется, нашупал».

В данном задании каждой команде представляют 2 человека. По очереди выбранные ученики, засунув руку в коробку, должны нашупать предметы, отгадать их и попробовать понять с каким расходом бюджета эти предметы в совокупности связаны. Команда может помочь, однако на ощупь может понять предметы только ответственный. За один верный ответ (у каждой команды в этом

раунде 2 статьи расходов) команда либо получает 50 000 стелларов, либо теряет эту же сумму при неверном ответе.

Раунд 3. «Где логика?»

На слайде в данном раунде демонстрируются ребусы из совокупности изображений, в которых загаданы доходные статьи федерального или региональных бюджетов. Задача учащихся — разгадать ребус. По очереди командам дается по одной минуте на задание. В случае верного ответа команда либо получает 10 000 стелларов, либо теряет 10 000 стелларов при совершении ошибки. Если ответ дан неверно, то другая команда, которая быстрее поднимает руку, получает возможность дать ответ: при верном ответе доход составит 10 000 стелларов. Данный раунд проходит в три круга.

Раунд 4. «Викторина».

В начале раунда на экран выводится поле со стоимостью вопросов (стоимость вопроса — это сумма денег, которую команда может получить для своего государства за правильный ответ). В случае, если команда дает неправильный ответ, то эта сумма вычитается из их бюджета.

Раунд состоит из 12 различных вопросов, которые разделены по уровню сложности. Например:

- за 1000 стелларов — простые вопросы;
- за 5000 стелларов — вопросы средней сложности;
- за 50 000 стелларов — вопросы повышенной сложности, предусматривающие решение задач.

После окончания 4 раунда подводятся итоги всей игры. Участники подсчитывают количество заработанных денег. Побеждает команда с самым большим бюджетом своего государства.

Необходимые материалы для проведения игры: игровые деньги; распечатки с зашифрованными афоризмами для 1-го раунда игры; подготовленная коробка с двумя отверстиями по бокам и предметы для 2-го раунда «Кажется, нашупал» (игрушка в виде

животного, лист растения, батарейка, книга, ручка, тетрадь, маска, таблетки, шприц, очки для зрения, клубок ниток, шаль или платок, кисточка для рисования, калькулятор, пробирка, игрушечный пистолет, кепка и звезда, вырезанная из бумаги); подготовленная презентация для 3-го раунда «Где логика?» с изображениями, где зашифрованы статьи доходов государства; подготовленное поле с вопросами для 4-го раунда «Викторина».

Планируемые результаты: 1) личностные: умение оценивать происходящие события и поведение людей с экономической точки зрения, использование приобретенных знаний и умений в практической деятельности и повседневной жизни; 2) предметные: умение применять понятийный аппарат; знание основных экономических принципов формирования и реализации государственного бюджета; 3) метапредметные: умение организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность обучающихся в группах и обучающихся с учителем; контроль и оценка своих действий; готовность и способность изучать различные методы познавательной деятельности; умение креативно мыслить и применять критическое мышление.

Материалы для игры

I. Афоризмы для 1-го раунда «A что это значит?»

1. «Составлять сбалансированный бюджет — все равно что защищать свою добродетель: нужно научиться говорить “нет”» (Рональд Рейган).

Зашифрованный афоризм:

19, 16, 19, 20, 1, 3, 13, 33, 20, 30, 19, 2, 1, 13, 1, 15, 19, 10, 18, 16, 3, 1, 15, 15, 29, 11, 2, 32, 5, 8, 6, 20, 3, 19, 6, 18, 1, 3, 15, 16, 25, 20, 16, 9, 1, 27, 10, 27, 1, 20, 30, 19, 3, 16, 32, 5, 16, 2, 18, 16, 5, 6, 20, 6, 13, 30, 15, 21, 8, 15, 16, 15, 1, 21, 25, 10, 20, 30, 19, 33, 4, 16, 3, 16, 18, 10, 20, 30, 15, 6, 20.

Объяснение: В этом высказывании 40-й президент США затрагивает проблему взвешенного, рационального экономического выбора. Он говорит о необходимости грамотного распределения средств при планировании бюджета. В этом деле всегда возникает необходимость отказаться от некоторых расходов — с целью недопущения дефицита бюджета. Рейган говорит о том, что при составлении бюджета необходимо принимать взвешенные, рациональные решения и, зачастую, отказываться от тех или иных расходов. Финансовое планирование играет значимую роль в деятельности всех субъектов экономических отношений, от государства до частных лиц, а потому слова Рейгана остаются актуальным и на сегодняшний день.

2. «Выработка государственного бюджета есть искусство равномерного распределения разочарований» (Морис Станс).

Зашифрованный афоризм:

3, 29, 18, 1, 2, 16, 20, 12, 1, 4, 16, 19, 21, 5, 1, 18, 19, 20, 3, 6, 15, 15, 16, 4, 16, 2, 32, 5, 8, 6, 20, 1, 6, 19, 20, 30, 10, 19, 12, 21, 19, 19, 20, 3, 16, 18, 1, 3, 15, 16, 14, 6, 18, 15, 16, 4, 16, 18, 1, 19, 17, 18, 6, 5, 6, 13, 6, 15, 10, 33, 18, 1, 9, 16, 25, 1, 18, 16, 3, 1, 15, 10, 11.

Объяснение: В данном высказывании автор затрагивает идею сущности бюджетной политики. В частности, он хочет сказать о том, что при составлении бюджета невозможно удовлетворить потребности каждой социальной группы, отрасли или региона,

поскольку необходимые для этого ресурсы ограничены объемом доходов государственного бюджета. Поэтому при составлении бюджета государство вынуждено оценивать альтернативную стоимость каждой статьи бюджетных расходов.

3. «Подумайте: никаких “государственных денег” нет, потому что есть только деньги налогоплательщика» (Уильям Уэлд).

Зашифрованный афоризм:

17, 16, 5, 21, 14, 1, 11, 20, 6, 15, 10, 12, 1, 12, 10, 23, 4, 16, 19, 21, 5, 1, 18, 19, 20, 3, 6, 15, 15, 29, 23, 5, 6, 15, 6, 4, 15, 6, 20, 17, 16, 20, 16, 14, 21, 25, 20, 16, 6, 19, 20, 30, 20, 16, 13, 30, 12, 16, 5, 6, 15, 30, 4, 10, 15, 1, 13, 16, 4, 16, 17, 13, 1, 20, 6, 13, 30, 27, 10, 12, 1.

Объяснение. В высказывании американского политика XX века Уильяма Уэлда содержится мысль о том, что основным каналом поступления денег в государственный бюджет являются налоги. С мнением автора трудно не согласиться. Действительно, «государственные деньги» — это в основном деньги налогоплательщиков.

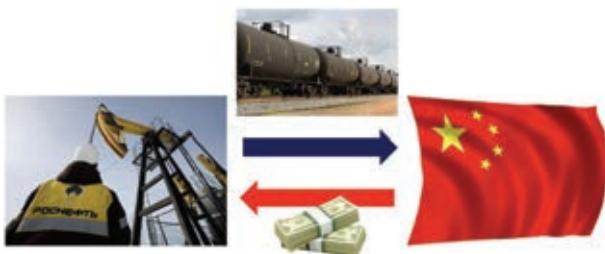
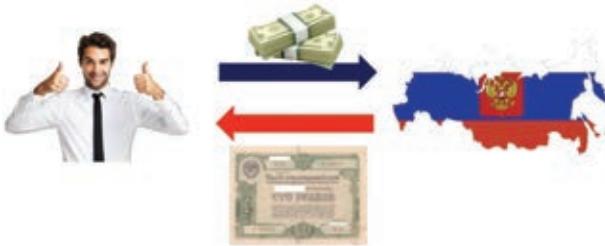
II. Материал для 2-го раунда «Кажется, нацупал».

Материал необходим только для организатора игры. Ниже представлен примерный список предметов, которые можно загадывать для команд и спрятать в коробку. В скобочках находятся требуемые ответы от учащихся, то есть те статьи расходов, которые скрываются под совокупностью предметов.

1. Игрушка в виде животного, лист растения, батарейка.
(Охрана природы.)
2. Книга, ручка, тетрадь. (Образование.)
3. Маска, таблетки, шприц. (Здравоохранение.)
4. Очки, клубок, шаль или платок. (Пенсия и пособия.)
5. Кисточка для рисования, калькулятор, очки, пробирка.
(Наука и культура.)
6. Игрушечный пистолет, звезда, вырезанная из бумаги, кепка.
(Армия и полиция.)

III. Ребусы для 3-го раунда «Где логика?»

Ребус	Ответ
	Налог
	Штрафные санкции
	Государственные пошлины
	Доходы от реализации платных услуг
	Доходы от акций (дивиденды)

Ребус	Ответ
	Доходы от централизованного экспорта
	Сборы
	Доход от продажи государственных облигаций
	Доходы от иных государств в виде долгов

IV. Материал для 4-го раунда «Викторина».

В качестве вопросов за 1000 стелларов участникам предлагается выбрать правильный вариант ответа, определение экономическому термину:

1. Бюджетный профицит — это:

- 1) превышение доходов бюджета над его расходами;**
- 2) результат финансовых заимствований государства, осуществляемых для покрытия дефицита бюджета;
- 3) превышение расходов бюджета над его доходами.

2. Бюджетное регулирование — это:

- 1) часть финансовых отношений, обусловленная использованием централизованных и децентрализованных доходов государства;
- 2) процесс уравнивания доходов каждого бюджета с его расходами;**
- 3) это превышение расходов бюджета над его доходами.

3. Налог — это:

- 1) обязательный платеж предприятий, организаций, учреждений и отдельных лиц за услуги, оказываемые им государственными органами;
- 2) обязательный платеж, взимаемый таможенными органами в связи с перемещением товаров через таможенную границу;
- 3) обязательный, индивидуально безвозмездный платеж, взимаемый с организаций и физических лиц в форме отчуждения принадлежащих им на праве собственности, хозяйственного ведения или оперативного управления денежных средств в целях финансового обеспечения деятельности государства и (или) муниципальных образований.**

4. Бюджет — это:

- 1) основной финансовый план государства на текущий год, утверждаемый законодательными органами власти и имеющий силу закона;**
- 2) равное соотношение расходов и доходов;
- 3) задолженность правительства Центральному банку.

Вопросы за 5000 стелларов немного выше уровнем, они носят смешанный характер заданий:

1. Верны ли следующие суждения о бюджете?

- A. Государственный бюджет обсуждается и утверждается Государственной Думой;
- B. Бюджетная система страны зависит от наличия в ней факторов производства.

Ответ: верно только Б.

2. Кто в РФ является министром финансов?

- 1) Антон Германович Силуанов;**
- 2) Михаил Владимирович Мишустин;
- 3) Сергей Викторович Лавров;
- 4) Дмитрий Анатольевич Медведев.

3. Назовите две формы бюджетных расходов, о которых сегодня не говорили.

Ответ:

- 1) обслуживание государственного (муниципального) долга;
- 2) предоставление межбюджетных трансфертов;
- 3) содержание государственного аппарата.

4. Выберите верные суждения о бюджете:

- 1) Бюджет — это свод доходов и расходов государства.
- 2) Федеральный бюджет, как правило, утверждается правительством.

- 3) Разница между доходами и расходами государства называется сальдо государственного бюджета.
- 4) Сбалансированным называется бюджет, в котором доходы превышают расходы.
- 5) Формирование доходных и расходных статей бюджета составляет бюджетную политику государства.

Ответ: 1, 3, 5.

В ячейках за 50 000 стелларов участников ожидает решение задач:

1. Доход государства в n году был всего в Размере 900 000 000 000 стелларов. 75 % из общей суммы доходов — это доход, поступивший за счет уплаты гражданами налогов в бюджет государства. Рассчитайте сумму уплаченного гражданами налога за 2021 год. (Ответ: 675 000 000 000.)

2. Государство А предоставило государству Б в долг сумму в размере 555 000 000 стелларов при условии, что государство Б через год вернет эту сумму + 26 % от нее. Рассчитайте государственный долг страны Б. (Ответ: 699 300 000.)

3. В n году государству Земля кроликов вернули долги сразу несколько стран: Страна честных людей — 563 000 000, Ледяная страна — 356 000 000, Маленький рай — 134 000 000. При этом известно, что общий доход государства Земля кроликов составляет 34 000 000 000. Рассчитайте, какой процент от общего дохода государства Земля кроликов составляют долги, которые вернули в n году (округлите до целого числа). (Ответ: ~3 %.)

4. Расходы государства в n году составили 514 000 000 000 стелларов. Из них 35 % на здравоохранение, 28 % на пенсии и пособия, 23 % на армию и полицию, а оставшаяся часть на прочие расходы (наука и культура; охрана окружающей среды и т. д.). Рассчитайте сумму прочих расходов государства за n год. (Ответ: 71 960 000 000.)

Бизнес-игра «Привлечение партнера-инвестора в предпринимательский проект»¹

Предметные области: экономика, обществознание.

Тип игры: деловая (ролевая) игра.

Возрастная категория: 10–11 класс.

Продолжительность по времени: 45 минут.

Организация рабочего пространства: перед началом занятия необходимо сформировать 4 больших стола для каждой команды, совместив несколько парт вместе.

Содержание. Заблаговременно до начала игры (минимум за неделю) каждая из 4-х команд получает задание придумать собственный предпринимательский проект (бизнес), для которого необходимо будет разработать и презентовать его бизнес-идею. В самом начале бизнес-игры случайным образом 4 команды делятся на 2 пары. В первом туре играют команды первой пары. Идея игры заключается в том, что внутри каждой пары две команды поочередно реализуют две противоположные деловые роли: автор-инициатор проекта и партнер-инвестор проекта. Цель бизнес-игры заключается в том, чтобы команда-автор проекта убедила команду-инвестора в целесообразности инвестирования их финансовых средств в предлагаемый ею предпринимательский проект, а команда-инвестор пытается не соглашаться, задавая уточняющие вопросы по содержанию проекта, его конкурентных преимуществах и особенностях.

Во время презентации бизнес-идеи своего предпринимательского проекта первая команда играет роль «автора-инициатора» проекта — ее цель привлечь в свой проект партнера-инвестора, деловую роль которого играет вторая команда, ее целью является путем уточняющих вопросов прояснить для себя важные детали проекта и принять решение, будет ли она инвестировать свои средства и становиться партнером данного проекта.

¹ Автор — А. И. Мозговой.

Затем команды внутри первой пары меняются своими деловыми ролями, теперь вторая команда играет роль «автора-инициатора» своего проекта, презентуя его первой команде, которая теперь играет деловую роль «партнера-инвестора».

То же самое происходит во втором туре, в котором играют 2 команды второй пары.

Подведение итогов: в завершении игры представители команд каждой пары озвучивают свое решение, согласны ли они стать партнерами-инвесторами предпринимательских проектов.

Количество команд: 4.

Количество участников в 1 команде: до 8 человек.

Правила. До начала бизнес-игры каждая команда должна подготовить небольшую презентацию бизнес-идеи своего предпринимательского проекта. Бизнес-идея предпринимательского проекта включает в себя ответы на 3 важнейших вопроса: что? кому? как?

ЧТО: какой продукт (продукцию, услугу) предлагает проект, какую проблему (потребность) потребителя он удовлетворяет, какими обладает конкурентными преимуществами, какую выгоду, пользу получит потребитель. Бизнес-идею проекта лучше всего предлагать потребителю (инвестору) в форме уникального торгового предложения (USP — Unique Selling Proposition): в нем необходимо убедить потребителя выбрать именно ваш продукт; убедить его в том, что ваш продукт предлагает ему большую выгоду.

КОМУ: для кого предлагается продукт, кто будет являться целевыми клиентами и по каким причинам. Необходимо убедить инвестора, что для предлагаемого продукта есть привлекательный рынок сбыта, примерно оценить на сколько он велик, каковы интересующие вас целевые (основные) группы потребителей (сегменты).

КАК: каков общий механизм получения дохода, как потребитель будет оплачивать продукт, грубая оценка того, что бизнес будет прибыльным.

Регламент проведения бизнес-игры:

1) первый тур:

- выступление команды-автора проекта с презентацией бизнес-идеи своего предпринимательского проекта: первая команда — 5 мин., вторая команда — 5 мин. (итого 10 мин.);

- вопросы команды-инвестора: первая команда — 5 мин.
вторая команда — 5 мин. (итого 10 мин.);
- 2) второй тур:
- выступление команды-автора проекта с презентацией бизнес-идей своего предпринимательского проекта: первая команда — 5 мин., вторая команда — 5 мин. (итого 10 мин.);
 - вопросы команды-инвестора: первая команда — 5 мин., вторая команда — 5 мин. (итого 10 мин.);
- 3) подведение итогов: 5 мин.

В конце бизнес-игры определяются команды-победители, в чьи предпринимательские проекты команды-инвесторы приняли решение инвестировать свои денежные средства и стать их партнерами.

При необходимости бизнес-игру можно провести в течение двух дней, первый тур в первый день, второй тур и подведение итогов — во второй день.

Необходимые материалы для проведения игры: компьютер, MS PowerPoint, мультимедийный проектор.

Планируемые результаты. Бизнес-игра позволяет использовать ролевую составляющую поведения людей в команде, выявляет лидерские качества и способности, скрытые возможности личности при участии в деловых переговорах, бизнес-презентациях, попытках донести свои идеи и убедить партнера в сотрудничестве, а также применить навыки по анализу рыночной ситуации, выявлении конкурентных преимуществ и привлекательности предпринимательских проектов.

Игра-занятие «Эффективная презентация»¹

Предметные области: все дисциплины.

Тип игры: ролевая игра.

Возрастная категория: 6–11 класс.

Продолжительность по времени: 45 минут.

Организация рабочего пространства: перед началом занятия необходимо сформировать 4 больших стола для каждой команды, совместив несколько парт вместе. На каждом столе заранее должны лежать письменные принадлежности. Для доклада необходимы компьютер, проектор и белая доска.

Содержание.

Первый этап. Один или несколько обучающихся готовят по какой-либо теме доклад-презентацию. Все остальные обучающиеся группы делятся преподавателем или самими обучающимися на 4 команды: «Мотиваторы», «Демотиваторы», «Эксперты» и «Жюри» — и выбирают себе капитанов. Команды желательно подбирать по количеству и по силе приблизительно одинаковые.

Количество команд: 4.

Количество участников в каждой команде: до 8 человек.

Правила. За 2 дня до выступления презентация доклада рассыпается всем командам.

Задача команды «Мотиваторы» — подготовить предложения по улучшению доклада-презентации.

Задача команды «Демотиваторы» — подготовить свои конструктивные критические замечания по докладу-презентации.

Задача команды «Эксперты» — подготовить свои предложения выступающим по рекомендации принимать или не принимать те или иные предложения по улучшению или критические замечания для улучшения качества презентации, а также свои предложения.

¹ Автор — Т. Д. Мыктыбаев.

Задача команды «Жюри» — разработать критерии оценки и оценить качество работы выступающих и трех команд.

Второй этап. Докладчик(и) выступает с презентацией в аудитории. Все команды корректируют свои задачи с учетом выступления докладчика(ов).

Третий этап. Все команды выступают по своим задачам и жюри подводит итоги. Преподаватель добавляет свои комментарии.

Четвертый этап. Капитаны команд присылают оценки участия каждого члена команды исходя из эффективной работы каждого:

1 вариант: (если капитаны могут объективно оценивать участников своей команды) по 100-балльной системе. (Например, Иванов — 95, Петров — 81, Сидоров — 64, Смирнов — 32...);

2 вариант: на командудается сумма баллов по формуле: количество участников, помноженное на 10. Тогда, если участников 8, нужно распределить 80 баллов на всех (Например, Иванов — 34, Петров — 22, Сидоров — 15, Смирнов — 9...).

Преподаватель может корректировать баллы, исходя из своих наблюдений и своего оценивания.

Пятый этап. Подведение итогов. На основе полученных баллов преподаватель ставит окончательные оценки командам и всем обучающимся.

Например, оценки можно выставлять на основе рейтинга участников команд за 1 место (максимальное количество баллов, в нашем примере — Иванов) — 10 баллов, за второе место (в нашем примере — Петров) — 9 баллов и т. д. За 1–3 места — «отлично», с 4 по 7 — «хорошо», с 8 по 10 — «удовлетворительно».

Необходимые материалы для проведения игры: Письменные принадлежности, компьютер, проектор и белая доска.

Планируемые результаты. С помощью этой игры ученики смогут проверить дополнить и углубить свои знания по теме доклада. Также обучающиеся учатся: работе в командах; корректно и грамотно формулировать свои идеи и предложения; сплачиваться через групповую работу. Игра развивает критическое и системное мышление, навыки оппонирования, учета доводов разных команд, принятия решений.

Финансовая игра «Личный финансовый план»¹

Предметные области: обществознание, финансовая грамотность, экономика, микроэкономика.

Вид игры: деловая игра.

Возрастная категория: 15–20 лет (школьники старших классов, студенты 1–3 курсов).

Продолжительность по времени: 60 минут.

Организация рабочего пространства: необходима просторная аудитория, где имеются столы, стулья, технические средства обучения: мультимедиа проектор, экран, ноутбук/персональный компьютер. Каждому участнику выдаются канцелярские товары:

- бумага формат А4 плотность 80 г/м²;
- ручка шариковая, цвет стержня синий;
- калькулятор.

Содержание. Деловая игра «Личный финансовый план» моделирует основные экономические процессы, протекающие в домохозяйствах, такие как: распределение доходов, расходов, сбережений, формирование трат на страхование и инвестирование капитала. Информационные материалы адаптированы для молодежи в возрасте 15–20 лет. Соревновательный аспект деловой игры является мотивирующим фактором для получения дополнительных знаний по экономике, финансовой грамотности и дальнейшего образования в этой области.

Порядок проведения деловой игры:

До начала деловой игры: ведущий распечатывает бланки «Личный финансовый план» (см. приложение 1 (стр. 49)) в соответствии с количеством участников. Кроме того, ведущий распечатывает и вырезает номера игроков (пример представлен в приложении 2 (стр. 50)) в 2-х экземплярах (т. е. каждый номер должен быть в количестве 2 экз.), а также вырезает все варианты доходности

¹ Авторы — М. В. Плешакова, Г. Г. Плешаков.

на фондовом рынке (см. образец в приложении 3). Здесь достаточно одного экземпляра.

Далее готовятся два конверта формата А4, непрозрачные. В один складываются номера участников (по одному экземпляру каждого номера), а в другой — вырезанные доходности. Вторые экземпляры номеров участников раскладываются на столе в произвольном порядке.

Участники игры заходят в аудиторию, берут со стола понравившийся им номер игрока и получают от ведущего бланк личного финансового плана (см. приложение 1 (стр. 49)). Затем ведущий объявляет о начале игры, озвучивает цель и правила ее проведения.

На первом этапе игры, каждому участнику предстоит выбрать и поставить перед собой как минимум две финансовые цели, например покупка машины и ноутбука. Каждая цель имеет заранее определенную стоимость в игровой валюте.

В информационно-раздаточном материале (см. приложение 1 (стр. 49)) каждого игрока указан их ежемесячный доход, а также сумма необходимых и дополнительных расходов. Полученную разницу между доходами и расходами участники распределяют между финансовыми инструментами: наличными деньгами, банковскими депозитами с фиксированной процентной ставкой и акциями с более высокой доходностью, но и более высокими рисками. При желании игроки также могут за определенную плату оформить страхование жизни и имущества.

Далее запускается игровое время, и участники начинают рассчитывать ежегодный заработок за 5 лет. При этом, как и в жизни, каждый год цена акций меняется в большую или меньшую сторону, а страховые случаи для игроков происходят совершенно внезапно (при наличии страховки участники получают дополнительный доход, а без страховки — теряют деньги).

Выигрывает тот, кто смог достичь своих финансовых целей и при этом существенно не сократить дополнительные расходы.

Количество участников: не менее 20 человек.

Правила. При заполнении основных разделов личного финансового плана игроки должны придерживаться следующих рекомендаций:

1. *Постановка финансовых целей.* Следует выбрать по 2 финансовые цели — дорогую (10 и более ежемесячных доходов) и дешевую (до 3 ежемесячных доходов) — и установить, в какой год каждый игрок планирует достичь двух выбранных целей. Цели в дальнейшем не меняются по суммам, но могут передвигаться по срокам.

2. *Распределение расходов.* Игрок может уменьшать расходы каждый год в течение игры, но только в отношении определенных позиций: развлечений — эта статья может быть снижена до 100 %, то есть полностью исключена; питание — можно уменьшить максимум на 10 %; счета за коммунальные услуги остаются неприкосновенной суммой. Если игрок хочет достичь выбранной финансовой цели в определенном году, то он вычитает расходы на нее из получившейся по итогам года суммы накоплений. Если расходов нет, то вся сумма сбережений переносится на следующий год.

3. *Страхование.* Игрок в начале каждого года может купить страховку для покрытия страхового случая. Стоимость — 3 зарплаты или 1 % от годового дохода. Каждый год с кем-то из игроков случается несчастный случай (вытягивается один из номеров игроков). Те, с кем случился страховой случай, но они не были застрахованы, вписывают себе дополнительные расходы в размере 3 ежемесячных зарплат, если участник был застрахован получают дополнительный доход на эту же сумму.

4. *Доходность депозитов и наличности.* Доходность по депозитам фиксировано составляет 8 % годовых, доходность наличных — 0 %.

5. *Доходность ПИФов.* Доходность ПИФов за год объявляется по результатам вытягивания лота (см. приложение 3 (стр. 49)) доходности в конце года.

Необходимые материалы для проведения игры: каждому участнику выдаются канцелярские товары:

- бумага формата А4, плотность 80 г/м² (информационно-раздаточный материал);
- ручка шариковая, цвет стержня синий;
- калькулятор.

Кроме этого, готовятся и выкладываются на стол номера игроков (см. приложение 2 (стр. 50)) и варианты доходности по акциям (см. приложение 3 (стр. 50)).

Планируемые результаты: сформировать у обучающихся компетенции грамотного финансового поведения и личного финансового планирования при наличии множества альтернатив. Разъяснить основы использования в повседневной жизни доступных населению финансовых инструментов, наглядно продемонстрировав молодежи функционирование цепочки «работа – личные цели – страхование – сбережение – накопление – инвестирование».

Приложение 1

Информационно-раздаточный материал

Ежемесячный доход		Свободные средства (доход – расход)		Расходы		
		Питание	Коммунальные платежи	Развлечения		

Личный финансовый план

Год	Доходы в год	Расходы в год	Расходы на страховку, в год	Итого свободных средств, на конец года	Размещение свободных средств в финансовые инструменты		Итого накопленный на конец года	Расходы на финансовые цели	Остаток накопленний после расходов на фин. цели
					Итого в различных инструментах на конец года	Итого в депозитех на конец года			
1	1	2	3	Первый год: 4=1-2-3 = 3*%4 * 4	5 = 3*%4 *	6 = %4 *	7 = 2*%4 *	8 = 5+6-7	9
									10 = 8 - 9
2									
3									
4									
5									

Приложение 2

Порядковые номера участников

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32

Приложение 3

Доходность фондового рынка

0 %	0 %	5 %	5 %
-5 %	-5 %	-10 %	-10 %
10 %	10 %	15 %	15 %
-15 %	-15 %	20 %	20 %
-20 %	-20 %	25 %	25 %
-30 %	-40 %	-50 %	-60 %
30 %	40 %	50 %	60 %

Приключенческая настольная игра «Последний рубеж»¹

Предметные области: обществознание, финансовая грамотность, экономика.

Тип игры: приключение.

Возрастная категория: 8–11 класс.

Продолжительность по времени: 45 минут.

Организация рабочего пространства: Игровое поле может быть создано следующими способами:

1) учитель может создать игровое поле из подручных материалов. Для этого ему понадобится лист формата А3 и пенопластовые шары разных размеров, раскрашенные в цвет планет;

2) учитель может создать игровое поле онлайн. Для этого нужно просто взять изображение или иллюстрацию Солнечной системы и помещать на соответствующие планеты флаги команд, сделанных также онлайн.

Для реализации первого варианта можно сделать флаги для команд и в начале игры раздать командам по цветам. Для этого нам потребуется зубочистка, клей или скотч, бумага и фломастеры или просто цветная бумага. На зубочистку мы приклеиваем цветную бумагу и получается красивый миниатюрный флаг, похожий на флаг Нила Армстронга на Луне.

Количество игроков: 3–5 человек в команде.

Время: 45 минут.

Задача: захватить наибольшее количество планет.

¹ Автор — В. С. Смолянова.

Первая публикация (организация, критерии, правила, примеры заданий): Использование игровых технологий для контроля экономических знаний школьников / В. С. Смолянова // Инвестиционный климат и искусственный интеллект: взаимосвязи и проблемы трансформации мегаполиса: сб. науч. тр. по мат-лам конф. (Москва, 26 мая 2022 г.) / под ред. А. А. Шестемирова, Ю. В. Евдокимовой. – М.: ООО «Русайнс», 2022. – С. 78–82.

Критерии оценивания работы:

- оценка 2 ставится участникам команды, если они не смогли пройти начальный этап, но выполнили 1 или 2 задания начального этапа;
- оценка 3 ставится участникам команды, если они смогли выполнить задания начального этапа: построения ракеты для полета в космос;
- оценка 4 ставится участникам команды, если они смогли успешно захватить от 1 до 3 планет;
- оценка 5 ставится участникам команды, если они смогли успешно захватить от 4 планет и больше.

Тайминг игры:

5 минут	20 минут	20 минут
Правила	Начальный этап	Захват планет

Содержание

Начальный этап.

Основой данной разработки является путешествия в космосе. Учащиеся путешествуют с планеты на планету, выполняя задания, для того чтобы захватить планету. Захват планет происходит по командам: проверочную работу учащиеся будут выполнять в количестве 4–5 человек.

В самом начале игры каждой команде присваивается свой цвет и выдаются флаги соответствующего цвета. Как мы уже говорили, на начальном этапе участники должны сконструировать ракету для полета в космос. Современные космические технологии предполагают наличие у ракеты для возможности полета в космос трех ступеней. Для получения такой ступени участникам команды необходимо выполнить одно задание. Всего заданий три. В качестве ступеней для ракеты можно использовать деталь Lego. После конструирования ракеты у учащихся появляется возможность полететь в космос и осваивать новые территории и миры.

Примеры заданий, которые можно включить в начальный этап конструирования ракет:

1. Напишите определение понятия экономика как наука о хозяйствовании и понятия экономика как система хозяйствования.
 2. Напишите минимум 3 различия между макроэкономикой, микроэкономикой и мировой экономикой.
 3. Обозначьте основную проблему экономики.
 4. Что есть экономическая деятельность? Какие процессы в нее входят? Напишите определение одного понятия из предложенных вами.
 5. Напишите определение экономических ресурсов и приведите минимум 3 вида экономических ресурсов.
 6. Чем отличается товар и услуга? Напишите минимум 2 различия.
 7. Расшифруйте аббревиатуру ВВП и ВНП. Объясните, что это.
 8. Что такое экономический рост? С каким понятием он связан?
 9. Какие есть типы организации экономической жизни страны?
- Перечислите все типы и укажите минимум 2 черты каждого из них.
10. Что такое инфляция? Каких видов она бывает? Укажите отличительные черты каждого вида.

Варианты заданий могут изменяться, каждый учитель может предлагать свои задания. Главное, начальный этап — это основа, базовые знания, которыми в соответствии с ФГОС должен обладать ученик 11-го класса.

Второй этап — захват планет.

Для такой игры мы берем нашу Солнечную систему, в которой будем использовать 9 планет, включая непризнанный Плутон. Учащиеся называют планету, которую хотят захватить и получают задание. При успешном выполнении задания на планету ставится флаг с цветом команды. Если все планеты захвачены, а учащиеся хотят захватить еще планеты, они могут разделить планету с какой-либо из команд, при этом выполнив задание.

Для реализации такой механики нам потребуется 6 заданий для начального этапа (1 задание по 2 варианта) и 18 заданий для второго раунда (по 2 задания на 1 планету).

Так как мы предлагаем такой формат для реализации в 11 классе, многие задания будут представлены в формате ЕГЭ.

Для этапа захвата планет мы можем уже подобрать заданий типа ЕГЭ, чтобы учащиеся решали их. *Примеры таких заданий:*

1. Найдите в приведенном списке операции, которые должны учитываться при подсчете ВВП, и запишите цифры, под которыми они указаны:

- 1) оплата услуг салона красоты;
- 2) пособие по безработице;
- 3) покупка пиратского издания;
- 4) гонорар композитора;
- 5) покупка корпоративных облигаций.

2. Найдите в приведенном ниже списке меры, способствующие снижению инфляции, и запишите цифры, под которыми они указаны:

- 1) увеличение расходов государства на социальные программы;
- 2) закрытие убыточных предприятий;
- 3) изъятие «лишних» денег Центральным банком;
- 4) отказ от повышения зарплат и пенсий;
- 5) переход на натуральный обмен вместо денежного.

3. Найдите в списке неценовые факторы спроса и запишите цифры, под которыми они указаны:

- 1) цены на сопряженные товары;
- 2) количество продавцов на рынке;
- 3) уровень доходов потребителей;
- 4) предписания моды;
- 5) ставки налогов на производителя;
- 6) импортные таможенные пошлины.

4. Найдите в приведенном списке операции Центрального банка. Запишите цифры, под которыми они указаны:

- 1) кредитование банков;
- 2) открытие депозитных вкладов;
- 3) эмиссия денег;
- 4) определение учетной ставки;
- 5) кредитование граждан;
- 6) прием коммунальных платежей.

5. Найдите в приведенном списке проявления интенсивного экономического роста. Запишите цифры, под которыми они указаны.

- 1) рациональная организация производства;
- 2) повышение процентной ставки по кредиту;
- 3) внедрение более производительной технологической линии;
- 4) разведка новых месторождений цветных металлов;
- 5) обучение персонала новым приемам обработки информации.

Важно отметить, что задания должны быть подобраны таким образом, чтобы учитель смог сразу проверить получившийся результат. При этом на начальном этапе задания развернутого типа, так как наша задача проверить основу знаний учащихся.

В данной методике мы могли бы ввести уровни сложности захвата планет, например зеленый, желтый, красный — в зависимости от сложности. Но такой прием будет эффективен только в рамках индивидуального зачета, так как здесь учащиеся могут совещаться и решать общими усилиями более сложные задания.

Таким образом, игра «Последний рубеж» позволит учителю:

- развить познавательный интерес обучающихся через конструирование космических технологий;
- развить познавательные, коммуникативные универсальные учебные действия;
- следовать идеи деятельностного подхода, так как действия учащихся будут постоянно сменяться;
- интересно и интерактивно провести проверочную работу.

Большим преимуществом данной разработки является сам каркас — игровая механика, а заданий внутри этого каркаса учитель может формулировать и подбирать самостоятельно, что позволяет каждому педагогу давать учащимся задания разного содержаний, разных уровней сложности.

Мы считаем, что данная методика сможет превратить обычную проверочную работу для учащихся в увлекательное путешествие по нашей Солнечной системе, и предлагаем ее учителям, педагогам для реализации на своих уроках.

Большим преимуществом данной разработки является сам каркас — игровая механика, а заданий внутри этого каркаса учитель может формулировать и подбирать самостоятельно, что позволяет каждому педагогу давать учащимся задания разного содержаний, разных уровней сложности.

Финансовая игра Financity¹

Предметные области: обществознание, финансовая грамотность, экономика.

Тип игры: финансовая, игра-ходилка.

Возрастная категория: 9–11 класс.

Продолжительность по времени: 45 минут.

Организация рабочего пространства: для участия в игре необходимо будет совместить по 2 парты для каждой играющей команды.

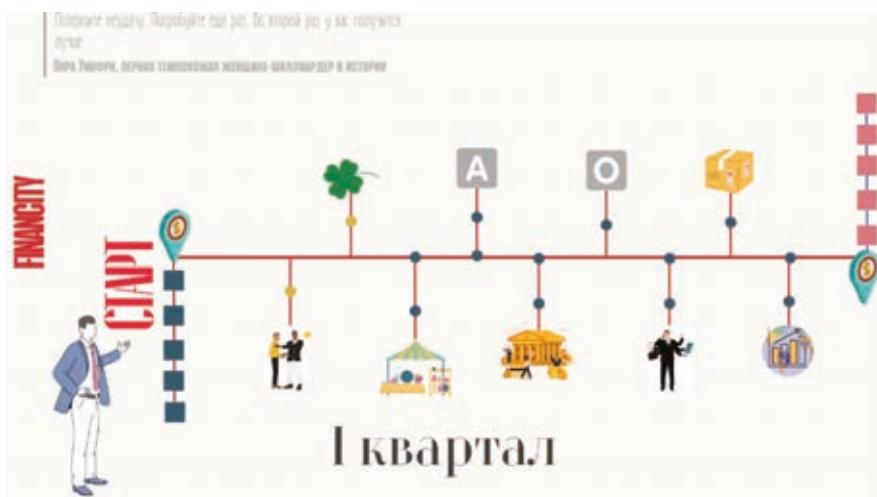
Данная игра предназначена для подростков, родителей или обычных людей, которые заинтересованы в ведении бизнеса и повышении своей финансовой грамотности.

Игра разработана в качестве возможного завершения курса финансовой грамотности в старших классах школы.

Педагогическая цель игры: формирование финансовой грамотности обучающихся, погружение их в мир бизнеса.

Задача игроков: набрать наибольшее количество очков.

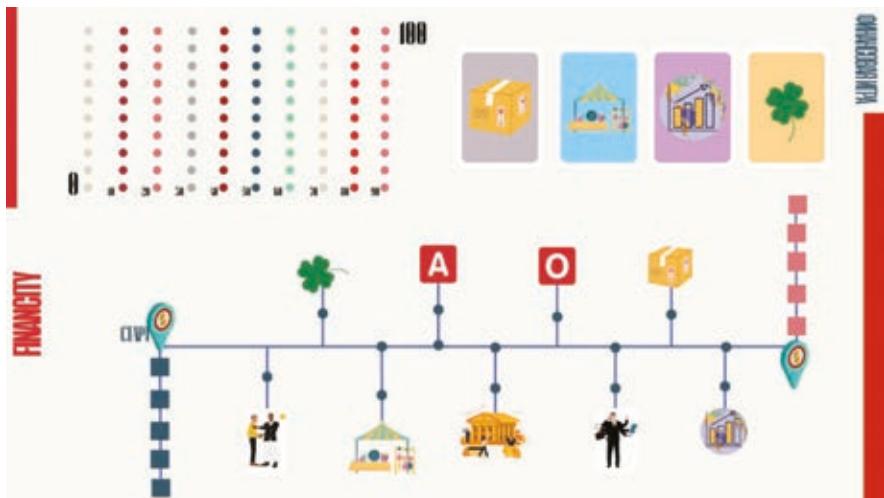
Карта игры:



¹ Автор — В. С. Смолянова.

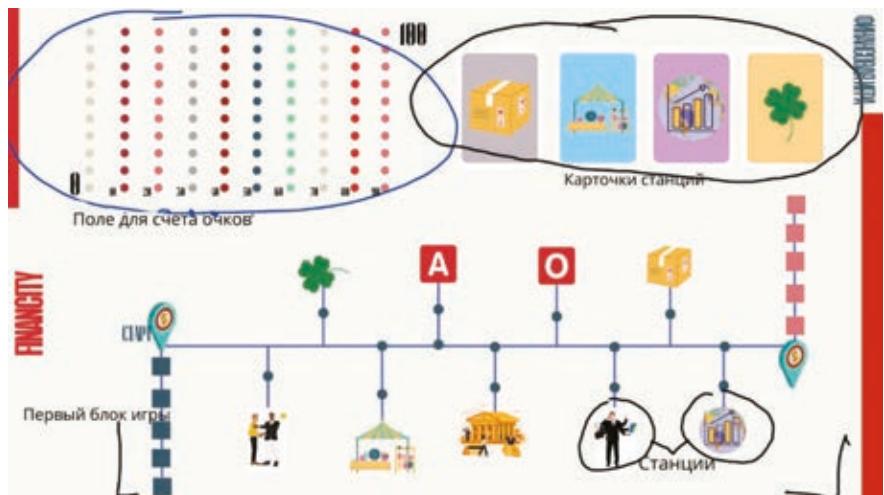
Карта игры состоит из нескольких частей: поля для ходилки, представленные в виде кварталов; поля для счета очков; области с игровыми карточками.

Общая схема карты игры представлена ниже:



Поле для игры представлено в виде кварталов, соответственно, всего блоков в игре 4.

Пояснение карты:



Начальный этап игры. В самом начале игры каждому игроку предлагается на выбор один герой, за которого он будет играть. Всего героев 10.

Максимальное количество игроков: 5.

Примеры героев:



Игрок выбирает героя, выбирает цвет, которым он также будет играть. После этого на старт игрового поля и поля очков ставят фишки соответствующего цвета игрока.

Игровая валюта: фанты номиналом 50 и 100.

Правила игры:

- Важно, что игроки могут перемещаться только в рамках игрового раздела, от одной контрольной точки до другой.
- Игрок может перемещаться на любую станцию перед ним. Идти назад нельзя. Он может сразу перейти на контрольную точку, но пока последний игрок не дойдет до нее, следующий раздел не будет доступен.
- Последний ходит первым.
- Самая главная цель игрока — получить как можно больше очков.
- У каждой станции ограниченное число возможных игроков, на количество мест указывают точки на станции.
- Если нечем уплатить штраф, то 1-й раз вычитается 1 очко, 2-й раз — 2 очка, 3-й раз — 2 и т. д.

Станции. Каждый игрок будет путешествовать по станциям в границах раздела, за пределы которого нельзя выходить, пока все игроки не дошли до контрольной точки. Каждая станция будет представлять собой какую-либо ситуацию, условие, действие из мира бизнеса, на которое игрок должен будет как-то отреагировать.

Цель посещения станции — расширение бизнеса и получение очков.

1. Контрольная точка «Бизнес-план»: когда игрок приходит на данную станцию, ему выдается 5 карточек, на которых указаны способы расширения бизнеса.



2. «Инвестиции»: игрок при попадании на эту станцию может вложить свои средства в банк.

Условия: 100 фантов = 1 очко, 200 фантов = 2 очка и т. д.



3. «Налог»: когда игрок попадает на эту станцию, он обязан выплатить 50 фантов от всех его сбережений (появляется со 2-го раздела).

Условия:

- за каждый уплаченный налог игрок получает специальную карточку, подтверждающую уплату;
- за каждую уплату налога игрок получает по 3 очка;
- в конце игры самый безответственный налогоплательщик теряет 5 очков.

4. «Бизнес-встреча»: игрок при попадании на эту станцию встречается с разными людьми, которые предлагают ему деловые сделки.

Условия: игрок может принять или не принять условия данной сделки.

Карточки Встреча: примеры



5. «Рынок»: когда игрок попадает на эту станцию, он получает 5 карточек, на которых изображены предметы быта работников (офисные принадлежности, кресла, различные удобства).

Условия:

- игрок покупает карточку за указанное количество фантов и получает определенное количество очков;
- если в конце игры у игрока будет больше, чем у других карточек станции «Рынок», он получит звание «Самый заботливый предприниматель» + очки.

Рынок: примеры карточек



6. «Акции»: при попадании на эту станцию игрок получает карточку из набора «Акция». Данная станция предполагает сбор коллекции карточек, на которых изображена акция.

Условия: когда игрок получает первую карточку, в следующий раз он получает уже вторую, третью. При получении игрок получает то количество очков, которое написано на карточке.



7. «Облигация»: аналогичные правила и условия станции «Акции».



8. «Экономические условия»: игрок попадает в определенные экономические условия, которые могут складываться на территории страны: инфляция, падение спроса, увеличение количества конкурентов, государственный заказ и т. д.

Условия:

- если игрок попадает на эту станцию, то ее характеристики применяются к нему полностью;
- за попадание на эту станцию игроку добавляется 2 балла.

Экономические условия: примеры карточек

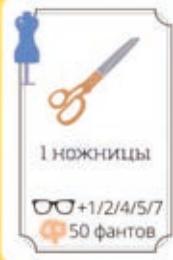
Экономические условия

9. «Оборудование»: когда игрок попадает на эту станцию, он получает карточки с оборудованием, выбирает, что ему необходимо, и покупает либо нет.

Условия:

- для каждой группы игроков представлена своя коллекция оборудования: «Деньги» (страховая компания, банк), «Одежда» (магазин одежды, пошив одежды), «Продукты» (фермерское хозяйство, минимаркет), «Косметика» (салон красоты, производство косметики), «Спорт» (спортзал, спортивный комплекс). Задача игроков — собрать коллекцию, за которую в конце игры они получат 10 очков (в самом конце);
- игрок может покупать карточку любой коллекции, но очки за карточки разных коллекций не суммируются;
- собирая карточки одной коллекции, игрок получает за первую карточку 1 очко, за вторую — 2, за третью — 4, за четвертую — 5, за пятую — 7.

10. Оборудование. Коллекция 'Одежда'



10. «Кадры»: когда игрок попадает на эту станцию, он получает карточки с кадрами для своего предприятия и нанимает их. (Аналогичные условия со станцией «Оборудование».)

11. Кадры. Коллекция 'Банк'



Карточки станций:



Карточки



Профориентационное мероприятие «Агропромышленный комплекс»¹

Предметные области: обществознание, финансовая грамотность, экономика.

Возрастная категория: 8–9 класс.

Продолжительность по времени: 45 минут.

Содержание. Методика проведения профориентационных мероприятий для учащихся средней и старшей школы с целью знакомства с миром сельского хозяйства и расширением знаний об агропромышленном комплексе. Особое внимание удалено возможной игровой механике, данной в качестве полноценного образовательного формата. Очень важно продвигать и рекламировать возможные профессии агропромышленного комплекса, так как они очень востребованы в государстве.

Дидактические цели игры:

- расширение представлений о сельскохозяйственных профессиях и понимания необходимости труда жителей сельской области в жизни людей;
- воспитание уважения к родной земле и привитие интереса в выборе профессий, связанных с сельским хозяйством в современном обществе, через игровой формат;
- формирование благоприятных взаимоотношений участников сюжетно-ролевой игры в процессе совместной деятельности: приведение детей к совместной ролевой игре с партнером — сверстником и развертывание ролевого взаимодействия.

Формула игры

Легенда игры. Персонаж игры решает продать свою квартиру в городе и обнаруживает, что вырученной суммы хватит лишь на участок без хозяйства. Несмотря на данный факт, будущий

¹ Авторы — В. С. Смолянова, А. М. Осетров.

фермер решает рискнуть и отправляется загород на участок, который ему удалось приобрести. Теперь его задача состоит в том, чтобы обзавестись хозяйством и построить для себя дом. Осуществить свою мечту ему должны помочь игроки.

Цель игры: обустроить хозяйство, набрав при этом максимальное количество очков.

Условия игры. Решив предложенные задания или же ответив на вопрос верно, команда получает право на ход и пополняет свой игровой счет монетами. Для того чтобы сделать ход и заработать монеты, команда выполняет предложенные задания или отвечает на вопросы. Тратить монеты можно на предложенные в магазине товары, работы или услуги. За каждое приобретение команда получает очки. Стоимость товаров и очки за их покупку различаются. Таким образом, каждая команда самостоятельно обустраивает свою ферму и зарабатывает очки. В случае неверного ответа на вопрос или невыполненного задания команда не получает монеты и лишается права на ход.

Победа присуждается той команде, которая наберет наибольшее количество очков до конца мероприятия.

Номинал и возможные варианты игровых артефактов

1 МОНЕТА	
Товары/Услуги	
1 единица поля для посевов	
1 курица (при наличии загона)	
1 работник загона	

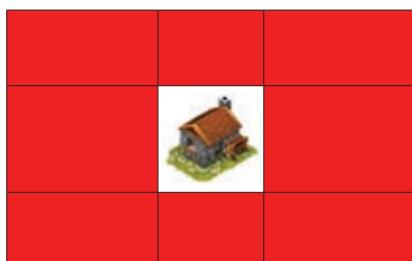
1 МОНЕТА										
Товары/Услуги										
1 работник поля										
Посев пшеницы										
2 МОНЕТА										
Товары/Услуги										
1 корова										
1 трактор (обслуживает 4 единицы поля)										
Расширение склада										
Улучшение машины										
3 МОНЕТА										
Товары										
1 загон для кур (вмещает 4 кур)	<table border="1"> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td></tr> </table>									

3 МОНЕТА			
Товары			
1 загон для коров (вмещает 2 коров)			
			
			

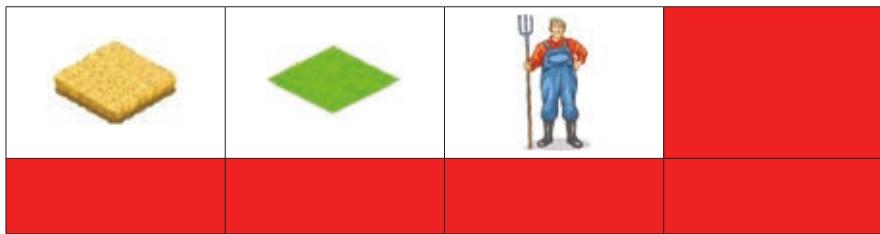
Распределение очков

Товары/Услуги	Очки
1 единица поля для посевов	+2
1 курица (при наличии загона)	+1
1 работник загона	+2
1 работник поля	+2
Посев пшеницы	+2
1 корова	+3
1 трактор	+4
Расширение склада	+2
Улучшение машины	+2
1 загон для кур (вмещает 4 кур)	+4
1 загон для коров (вмещает 2 коров)	+4

Важные правила



Нельзя ставить новый объект на соседней клетке. Можно ставить через одну. Данное условие не относится к расстановке единиц поля и связанных элементов (ниже представлен пример исключения).



Такими исключениями являются:

- виды поля и работник поля;
- загон, корова/курица, работник загона.

Возможные варианты включения соревновательного момента:

- добавление специального элемента, который может убирать единицы, купленные другой командой (например, саранча — съедает пшеницу, грузовик — сносит здание, болезнь — заболевает работник/животные);
- каждое улучшение машины/склада может увеличивать количество получаемых баллов.

Организация игры. В качестве игрового поля предлагается использовать интерактивную или же меловую доску. На любом из перечисленных выше вариантов предлагается разделить используемую площадь на 2–4 равных, разлинованных квадрата. Количество полученных полей равно количеству команд.

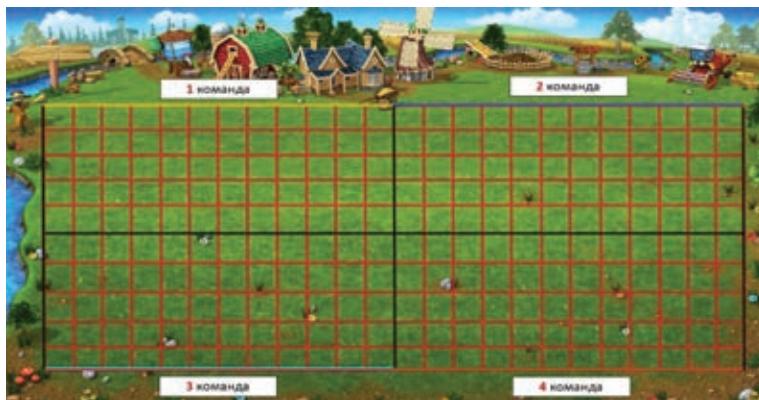


Рис. Макет игрового поля на 4 команды

Условный игровой магазин состоит из набора карточек с изображением товаров, работ, услуг. Для каждой команды подготавливается одинаковый набор карточек, состоящий из фигурок товаров, работ или услуг. Делая ход, команда самостоятельно принимает решение о расстановке купленных товаров на своем игровом поле. Ведущий устанавливает на выбранные командой клетки купленный товар. В зависимости от предмета и дидактических целей урока/мероприятия вариативность и сложность заданий определяется организаторами самостоятельно.

Возможные варианты вопросов, которые могут входить в данную игру:

1. Какой процент земель России приходится на пастбища? (30 %.)
2. Что является основным звеном АПК? (*Сельское хозяйство.*)
3. В какой природной зоне доля сельскохозяйственных угодий больше? (*В степной зоне.*)
4. Мероприятия, целью которых является повышение качества почвы, называются... (*Мелиорация.*)
5. Важнейшей зерновой культурой России является... (*Пшеница.*)
6. Перечислите особенности, характерные для сельского хозяйства. (Например, *сезонность работ зависит от природных условий* и т. д.)
7. Что такое пашня? Напишите определение. (*Сельскохозяйственные угодья, ежегодно обрабатываемые и используемые под посев сельскохозяйственных культур, многолетние травы, площадь огородов.*)
8. Что входит в АПК? (*Отрасли обслуживания, сельское хозяйство, перерабатывающие отрасли.*)
9. Как вы считаете, что определяет экономическую эффективность АПК?
10. Что такое эрозия? (*Разрушение горных пород и почв поверхностными водными потоками.*)

Инвестиции и циклы Кондратьева¹

Предметные области: обществознание, финансовая грамотность, экономика.

Прорабатываемые темы: цикличность экономики, длинные волны Н. Кондратьева, технологические уклады, инвестиции, риски, доходность.

Тип игры: стратегия.

Возрастная категория: 8–11 класс, 1–2 курс.

Продолжительность по времени: 45 минут.

Организация рабочего пространства: перед началом занятия необходимо сформировать 3–4 больших стола для каждой команды, совместив несколько парт вместе. На каждом столе заранее должна лежать карта циклов Кондратьева, карточки с инвестиционными ресурсами, картинки с историческими событиями.

Теоретический материал. Длинные волны Н. Кондратьева имеют следующую установленную периодичность:

первый цикл — с 1803 г. по 1841–1843 гг.;

второй цикл — с 1844–1851 гг. по 1896 г.;

третий цикл — с 1891–1896 по 1945–1947 гг.;

четвертый цикл — с 1945–1947 гг. по 1983 г.;

пятый цикл — с 1981–1983 гг. по примерно 2018 г.;

шестой цикл — с приблизительно 2018 г. по примерно 2060 г.

(это результат прогнозирования от ученых-экономистов).

Каждый цикл Кондратьева состоит из 4 сезонов — зимы, весны, лета и осени. Для каждого сезона характерно разное поведение экономических показателей: инфляции, ставок по кредитам, занятости населения и других. У разных активов доходность в течение разных сезонов значительно отличается. Суть инвестирования с учетом циклов Н. Кондратьева — это балансировка портфеля исходя из сезона и понимания развития экономических процессов².

¹ Автор — О. В. Карабанова.

² Инвестиции по циклам Кондратьева — <http://road2riches.ru/invest/choice-of-asset-class-to-invest/>

Подготовка: необходимо подготовить картинки по числу команд, а активы — в большем количестве на усмотрение организатора.

Материалы для игры

1. Исторические события.

Фабричное производство текстиля



Железная дорога



Тяжелое машиностроение, сталь



Развитие производства автотранспорта



Микроэлектроника, компьютеры





2. Имеющиеся активы.

- **Деньги:** рубли и депозиты в рублях, юани и депозиты в них.
Цена: за условный лот — 10 000.



- **Акции:** российские и иностранные.
Цена: за условный лот — 2 000.



- **Облигации.**

Цена: за условный лот — 1 000.



- **Доли/паи в инвестиционных фондах:** паевой инвестиционный фонд (ПИФ).

Цена: за условный лот — 4 000.

Понятие ПИФа



- 1) Форма коллективных инвестиций
- 2) Инвестор – собственник долей в имуществе фонда, пай для него – ценная бумага, удостоверяющая права владельца на часть имущества фонда
- 3) Управление осуществляется управляющей компанией

- **Недвижимость:** жилая, офисная, коммерческая, складская, для специальных целей (программы «Дальневосточный гектар», «Арктический гектар»).

Цена: за условный лот — 5 000 000.



- **Сырьевые товары:** нефть, зерно, кофе.

Цена: за условный лот — 10 000.



- **Драгоценные и полудрагоценные металлы:** золото, палладий, платина.

Цена: за условный лот — 50 000.



- **Бизнес, венчурное инвестирование, посевные инвестиции.**

Цена: за условный лот — 6 000 000.



- **Предметы искусства, алмазы и т. д.: свободная карточка для идей.**

Цена: за условный лот — 150 000.



Бюджет у команды — 10 000 000 (наследство от «бразильской тети»).

Карточки лежат разрозненно, в нескольких экземплярах, чтобы каждая команда могла делать свободный выбор для инвестирования. Необходимо их разобрать и разложить по группам, как указано выше.

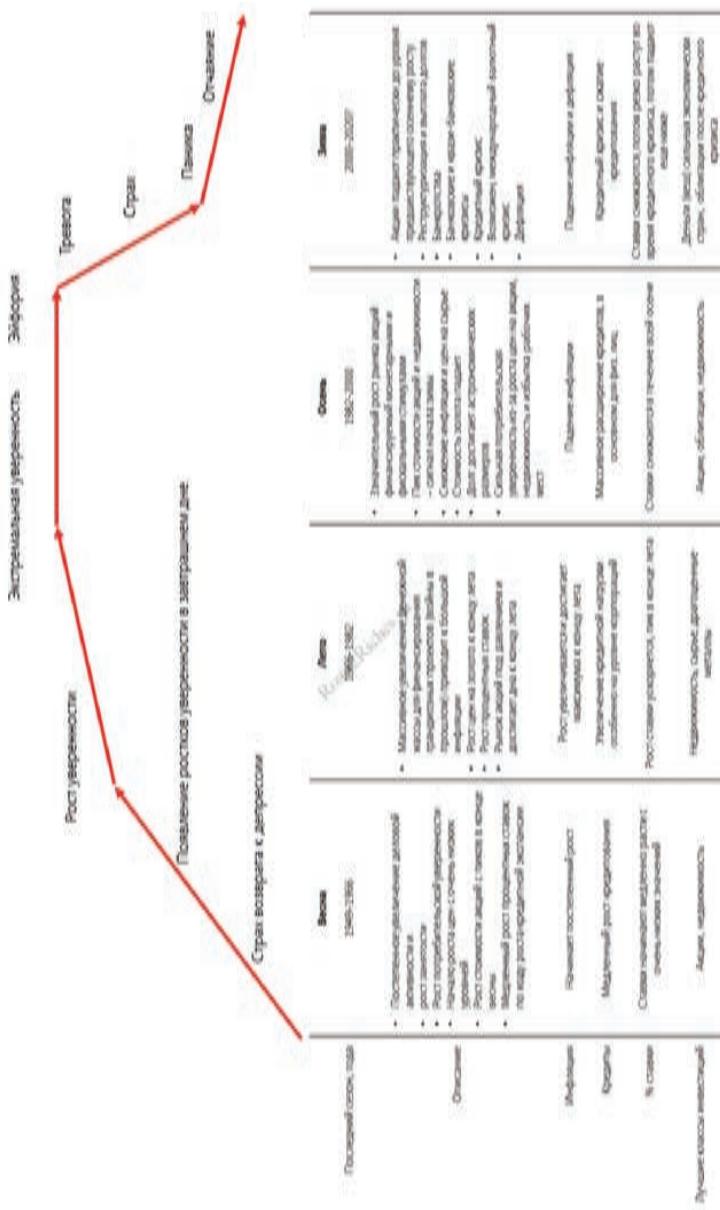
Зависимость дохода среднего инвестора от его решений выглядит следующим образом:

- 50–75% — выбор класса активов — акции, облигации, деньги;
- 25–50% — выбор страны, отрасли, времени для инвестирования;
- 0–25% — выбор сделки — поиск лучшей компании для инвестирования, идеального жилья, самой надежной и доходной облигации и т. д.¹

Вклад в успешный портфель	Выбор класса активов и вес								
	акции, облигации, деньги								
75%	деньги (депозит)	облигации	акции	Доли/паи в ПИФ	Недвижимость	Сырье	Драгметаллы	Венчурные инвестиции	Предметы искусства и т. д.
	0,25	0,15	0,09	0,1	0,16	0,08	0,11	0,01	0,05
Минимизация риска (вес)	время для инвестирования в соответствии с ключом (см. ниже)								
25%	При отсутствии вида актива вес не присваивается, показатель не учитывается								

¹ Инвестиции по циклам Кондратьева — <http://road2riches.ru/invest/choice-of-asset-class-to-invest/>

Циклы Кондратьева и основные классы активов для инвестирования¹ (находится у каждой команды):



¹ Здесь и далее источник: <http://road2riches.ru/invest/choice-of-asset-class-to-invest/>

Каждая команда должна на листе ватмана построить циклы Кондратьева, начиная с 1803 года, выложить на нужном месте временного луча событие, характерное для этого времени.

Команды выстраивают стратегию, в каком году какую инвестцию сделали.

Допущения: все инвесторы бессмертны; доходность условна.

Ключ:

Стадия	Деньги (депозит)	Облигации	Акции	Недвижимость	Сырье	Драгметаллы	Венчурные инвестиции
весна	0,3	0,4	0,3	0,2	0,4	0,2	0,4
лето	0,4	0,1	0,2	0,3	0,3	0,4	0,1
осень	0,2	0,3	0,4	0,4	0,2	0,1	0,2
зима	0,1	0,2	0,1	0,1	0,1	0,3	0,3

Для подсчета очков следует определить вложения с учетом весов по формуле:

$$\sum X \cdot m \cdot n_t \cdot r \cdot k \cdot n_p,$$

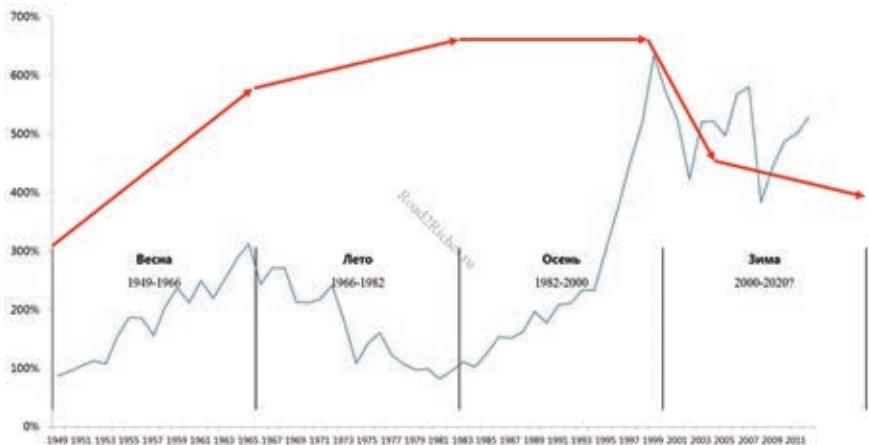
где X — денежное выражение; m — количество приобретенного актива, в шт.; $0n$ — вклад в успешный портфель из соответствующей графы (выбор актива — t , выбор времени инвестирования — p), %; r — минимизация риска (вес), в долях; k — показатель, соответствующий выбору обучающимися стадии (ключ).

Выводы¹

Есть распространенное заблуждение — диверсифицировать портфель стоит только между разными акциями, а другие активы можно игнорировать. Основан этот миф на некорректно интерпретированной информации о том, что акции дают лучший долгосрочный возврат, а также на свойствах нашего мышления — ожиданий того, что тенденции последних лет продолжаться и далее.

¹ Составлены на основе: <http://road2riches.ru/invest/choice-of-asset-class-to-invest/>

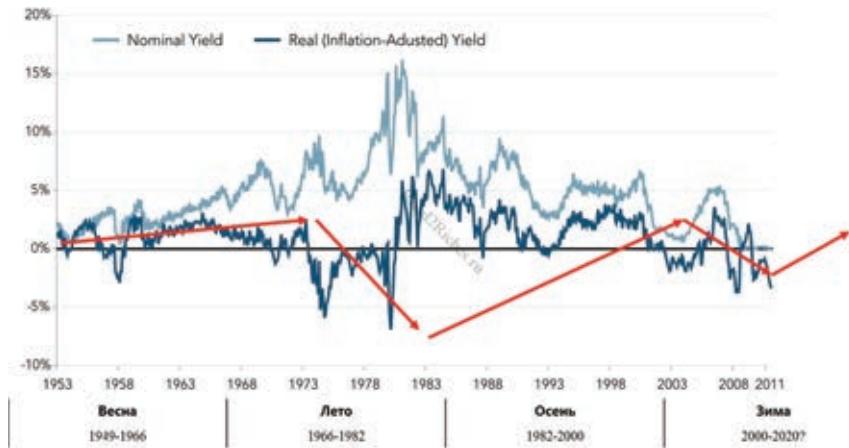
1. Подтверждение поведения по *акциям*: лучше вкладывать в период осени, затем — весны:



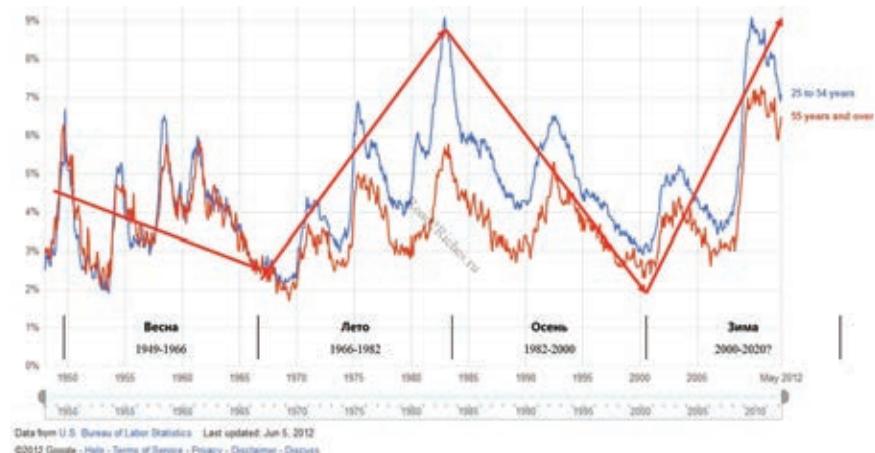
Представьте, что вы вложили деньги в индексный фонд в 1965 году:

1. Чтобы стоимость вернулась на тот же уровень, пришлось бы прождать 30 лет! Если вам 50 лет, то, скорее всего, вы просто не доживете до этого момента (забудем про наше допущение о бессмертии).
2. Это справедливо для самого развитого рынка — США, а во многих развивающихся странах сбережения могли 100 раз сгореть из-за инфляций, национализаций, девальваций, переворотов и дефолтов.

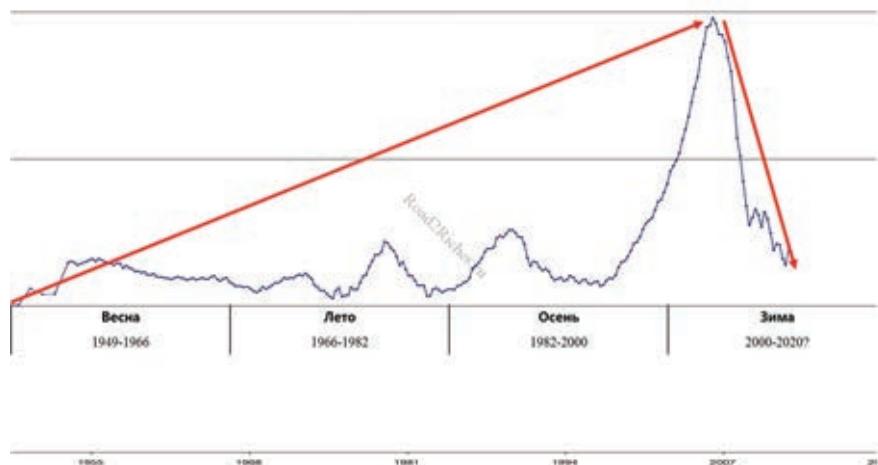
2. *Облигации* — хорошая инвестиция весной и осенью, а также будет хорошей во 2-й половине зимы. Обращать внимание нужно на ставку с учетом инфляции:



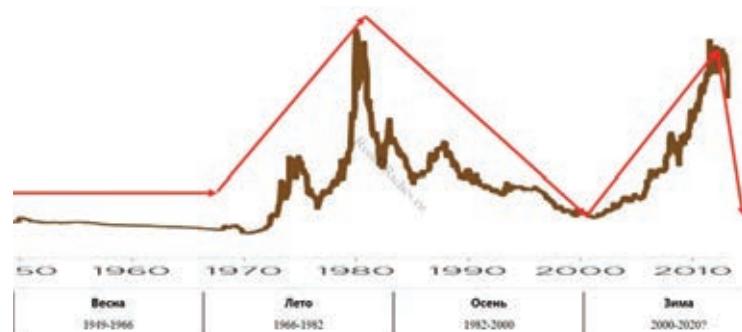
3. Безработица — снижается весной и осенью, растет летом, но пика достигает зимой — пока этого не произошло из-за вмешательства правительства. Вкладываться в безработицу, конечно же, нельзя, но надо понимать, что наши рабочие места сейчас под угрозой — не стоит брать в долг, а лучше подкопить — скоро все будет очень дешево:



4. Недвижимость — всегда дает некоторый доход (особенно в конце осени и начале зимы), кроме 2-й половины зимы:



5. Цены на золото с учетом инфляции — растут летом, а также в 1-й половине зимы (этот рост неустойчивый и может смениться резким падением):



Прямолинейная работа с циклами Кондратьева невозможна из-за:

- большой вероятности ошибки в определении, где мы сейчас находимся в цикле;
- наличия более коротких циклов (Кузнецова, Китчина, Жигляра), из-за чего нужно их также учитывать в выборе момента;
- вмешательства людей в естественное течение цикла: политика ФРС и ЕЦБ по количественному смягчению отсрочила кредитный кризис и немножко продлила длительность цикла (по другому мнению, сгладила его последствия);
- сложности с определением точной длительности сезона: принято считать, что сезон длиться от 15 до 20 лет, но с ростом продолжительности жизни цикл увеличивается (если исходить из демографической теории причины циклов, по другой теории причина циклов — смена технологических укладов общества);
- всегда есть особые истории и активы, которые растут в противофазе цикла — лучшие компании, отдельная недвижимость и т. д.

Однако циклы можно и нужно использовать как инструмент риск-менеджера.

В жизни каждого поколения есть моменты, когда какой-то класс активов будет очень сильно проваливаться или вообще уничтожается (например, российский рубль 1990-х годов). Угадать, какой, вряд ли получится, поэтому нужно иметь сбалансированный, диверсифицированный, всесезонный портфель.

Нынешняя ситуация напоминает период с 1930 по 1945 год: в то время центральные банки тоже использовали снижение процентных ставок для стимулирования экономики и печатали деньги для покупки финансовых активов; наблюдался значительный разрыв между бедными и богатыми, повлекший высокий уровень политической напряженности; амбициозные Германия и Япония все больше покушались на мировой порядок, что в результате привело к внешнеполитической катастрофе. Сейчас мир находится в конце очередного цикла, что грозит пересмотром всего мирового порядка, а значит, и крупными социально-экономическими потрясениями, не исключая большой войны¹.

¹ Далио Р. Принципы работы с меняющимся мировым порядком: почему нации преуспевают и терпят поражение — <http://smart-lab.ru/blog/766416.php>

Квест-игра «Юные бизнесмены»¹

Предметные области: финансовая грамотность, предпринимательская грамотность.

Тип игры: игра-квест.

Возрастная категория: 5–6 класс.

Продолжительность по времени: 120 минут.

Организация рабочего пространства: перед началом занятия необходимо сформировать 4 больших стола для каждой команды, совместив несколько парт вместе. На каждом столе заранее должны лежать черновики, ручки, фломастеры или карандаши, ноутбук с презентацией.

Содержание. В самом начале всем командам необходимо выбрать лидера — директора будущей компании, который в дальнейшем будет представлять все ответы. Также учителю нужно озвучить, что у команд есть стартовый капитал в размере 300 000 дублей (вымышленная валюта), который в процессе игры либо увеличивается (получение прибыли), либо уменьшается (расходы из-за нерационального подхода). Игра включает в себя 4 этапа и 2 мини этапа: 1) создание бренда компаний; мини этап «Шанс», представленный в качестве прототипа игры «Своя игра»; представление компаний на рынке (презентация фирмы) и решение предпринимательского кейса; мини-этап «Шанс»; 3) партнерство; 4) расширение бизнеса. По окончании квеста каждая компания считает свой капитал и делает выводы о rationalности своих решений в ходе игры.

Количество команд: 4.

Количество участников в 1 команде: до 7 человек.

Правила.

1 этап — определение отрасли бизнеса команд с помощью жеребьевки в виде онлайн-барабана и определение названия

¹ Авторы — О. В. Шинкарева, М. Н. Павлова, М. И. Гусейнова, А. О. Орлова, К. Г. Миронова.

бизнеса. Во избежание долгих раздумий команд о том, какой бизнес открыть и как его назвать, разработчиками квеста уже определены сферы бизнеса (агентство праздников, отель, ресторан, туристическая компания), а также их названия, которые можно либо купить (чем креативнее название бренда, тем дороже название и сложнее задача; чем выше цена названия бренда, тем больше денежных бонусов можно получить в дальнейшем от рекламы (которую придумывают команды в следующем этапе)), либо правильно решить задачу, что позволит получить название бренда бесплатно. В случае если команда выбрала решение задачи, но не сумела справиться с ней, со счета списываются денежные средства в размере стоимости выбранного названия бренда. У каждой команды свои «рекламщики», т. е. тыюторы, которые следят за ходом решения своей команды и помогают технически с презентацией.

2 этап — представление лозунга компании и решение кейса. В первой части данного этапа предусмотрена творческая деятельность учащихся, так как им за 5 минут нужно придумать лозунг, в котором будет прослеживаться рифма и название их приобретенного бренда в 1 этапе. Как уже отмечалось ранее, за дорогое название бренда при наличии креативного лозунга будет начисление больших бонусов дублями. Далее кейс, целью которого является формирование у учащихся умения решать проблемные вопросы, встречающиеся на пути бизнесменов. Так как квест рассчитан на 4 команды, в разработанном кейсе всего 4 вопроса (каждый вопрос выделен разным цветом). На одну команду — один вопрос. Важно, что за каждой командой заранее распределен цвет, поэтому вопросы кейса распределяет не сам учитель, а жеребьевка в начале квеста.

Мини-этапы «Шанс». После первого и второго этапа проводятся мини-этапы как шанс достичнуть определенного притока денежных средств. На каждый промежуточный этап отводится по 5 минут. Командам предоставляется возможность заработать деньги, пополнив капитал с помощью ответов на разные задачи. Проговаривается, что иногда бизнесмен может ошибиться и потерять свои финансы, поэтому предоставляется дополнительный источник пополнения своего счета, однако есть риск потерять

деньги. Участникам демонстрируется поле с вопросами (12 ячеек). Во всех ячейках вопросы и задания разного уровня сложности: чем больше возможность заработать, тем сложнее задача и выше риск. Каждая команда по очереди выбирает по одной закрытой ячейке, проводится два круга, то есть всего предоставляется шанс выбрать две ячейки. Во втором промежуточном этапе каждый вопрос дает возможность получить больший доход, но также увеличивает возможность потери большей части средств в случае неверного решения.

3 этап — «Сотрудничество». Данный этап реализуется самостоятельно в командах с поддержкой тьюторов, то есть команды между собой не взаимодействуют. В рамках третьего этапа каждая команда самостоятельно должна осознать важность партнерства с другими компаниями. Команде предлагается ознакомиться с договором о сотрудничестве со сторонней фирмой и принять решение, подписывать его или отказаться от совместной деятельности с компанией. Основная задача заключается в том, чтобы понять, выгодно или невыгодно бизнесу данное сотрудничество, принесет ли оно прибыль (при этом прибыльным считается даже то, что приносит экономию). Важно внимательно прочитать все условия, посчитать и сделать выбор. Есть только одна попытка на подпись договора, поэтому указывается, что необходимо быть крайне внимательными при ознакомлении с документом. Если команда примет правильное решение, то ее счет повысится, если ошибется, то это принесет убытки.

4 этап — «Масштабирование бизнеса». На данном этапе происходит расширение бизнеса каждой команды. Организаторы говорят участникам о том, что в бизнесе важны не только деньги компании, финансовый капитал, но и купленное имущество — физический капитал, то есть под «богатством» фирмы принимается финансовый счет и приобретенные здания, помещения, а также станки, оборудование, компьютеры и пр. В этом этапе командам необходимо приобрести физический капитал, но только такой, который будет выгоден для компании, поэтому важно

покупать здания в зависимости от того, что находится в округе места. Командам можно выбрать по два места, при выборе точки демонстрируется подробное описание каждого здания (если место будет выгодное, то, помимо физического капитала, за покупку поступит еще и финансовый — деньги; закупка оборудования также учитывается в физическом капитале). Следует отметить, что карта с местами покупки новых точек для всех общая, получается, что какая-то компания может занять понравившееся место, которое будет выгодное, быстрее другой. Тем самым демонстрируется, что не всегда предпринимателю получается реализовать задуманное, выполнить весь план действий. Таким образом, после приобретения выбранная точка окрашивается в цвет той компании, которой теперь принадлежит это место (синий, зеленый, желтый или оранжевый), после чего другие компании не смогут купить это же помещение.

Необходимые материалы для проведения игры: специально-разработанная презентация, 5 задач для 1 этапа, вопросы для мини-этапов «Шанс», кейс по предпринимательству и вопросы к нему для 2 этапа, 4 контракта для 3 этапа, карта местности для 4 этапа с выбором мест покупки помещения, 16 разработанных описаний помещений для покупки

Планируемые результаты:

- 1) личностные: умение оценивать риски, поведение компаний и людей с экономической точки зрения, использование приобретенных знаний и умений в практической деятельности; формирование мотивации изучения новой информации;
- 2) предметные: умение применять понятийный аппарат, знание основных этапов реализации бизнеса;
- 3) метапредметные: умение организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность обучающихся в группах и обучающихся с учителем/наставниками; контроль и оценка своих действий; готовность и способность изучать различные методы познавательной деятельности; умение решать проблемные вопросы.

Материалы для игры

1. Задачи для 1-го этапа.

1. Доход фирмы «На вкус и цвет» в марте составил 1 000 000 д. В этом месяце на покупку ткани для одежды было потрачено 345 684 д., а на зарплату работникам ушло в три раза меньше расходов на ткань. Кроме того, на коммунальные и транспортные расходы ушло 11 348 д. Остальные деньги компания оставила на сбережения. Чему равнялись все вышеперечисленные расходы фирмы «На вкус и цвет» в марте?

2. Доход фирмы «Идеальный гардероб» в марте составил 630 000 д. В этом месяце на покупку ткани для одежды было потрачено 308 000 д., а на зарплату работникам ушло половина от расходов на ткань. Кроме того, на коммунальные и транспортные расходы ушло 70 256 д. Остальные деньги компания оставила на сбережения. Чему равнялись все вышеперечисленные расходы фирмы «Идеальный гардероб» в марте?

3. Доход фирмы «По красоте» в марте составил 780 525 д. В этом месяце на покупку ткани для одежды было потрачено 288 882 д., а на зарплату работникам ушло в шесть раз меньше расходов на ткань. Кроме того, на коммунальные и транспортные расходы ушло 10 457 д. Остальные деньги компания оставила на сбережения. Чему равнялась прибыль фирмы «По красоте»?

4. Доход фирмы «Вот это вещь!» в марте составил 500 000 д. В этом месяце на покупку ткани для одежды было потрачено 195 000 д., а на приобретение ниток — в десять раз меньше, чем на покупку ткани. Кроме того, на коммунальные и транспортные расходы ушло 60 800 д. Остальные деньги компания оставила на сбережения. Чему равнялись все вышеперечисленные расходы фирмы «Вот это вещь!» в марте?

5. Доход фирмы «Bay!» в феврале составил 750 352 д. А в марте доход снизился на 281 382 дубля. В марте на покупку ткани для одежды было потрачено 213 934 д., а на зарплату работникам — на 61 124 дублей меньше, чем на покупку ткани. Кроме того, на коммунальные и транспортные расходы ушло 17 893 д. Остальные деньги компания оставила на сбережения. Чему равнялась прибыль «Bay!»?

2. Вопросы для мини-этапов «Шанс».

1. Кто может являться конкурентом для Coca-Cola?
2. Приведите пример товара, который пользуется большей популярностью летом, чем зимой.
3. Как бы вы объяснили понятие «конкуренты»?
4. Кто может являться поставщиками для кондитерской?
5. Как вы понимаете фразу «спрос рождает предложение»?
6. Как вы думаете, что такое «масштабирование бизнеса»?
7. Какую вы можете предложить оригинальную задумку для киоска с мороженым, которая будет привлекать покупателей?
8. Как предприниматели могут бороться с конкурентами?
9. Премия сотрудникам является расходом или доходом для компаний?
10. Как вы думаете, откуда магазины берут терминалы для безналичной оплаты?
11. Как называется процент с прибыли, который компании перечисляют государству?
12. Каждый ли месяц предприниматель тратит на закупку материалов одинаковую сумму?
13. Для чего компании проводят акции для своих клиентов?
14. Какой бизнес дешевле открыть: киоск с овощами и фруктами или хлебобулочный завод?
15. В какой день у цветочного магазина доходы растут?
16. Выгоден ли бизнес, если расходы превышают доходы?

17. Назовите 2 качества, которыми обязательно должен обладать предприниматель
18. Что платит предприниматель своим сотрудникам каждый месяц?
19. Какие отличные друг от друга товара может выставить на продажу предприниматель в зоомагазине? Назовите 3 наименования
20. Придумайте 3 бизнеса из сферы развлечений.

3. Кейс для 2-го этапа и вопросы.

Предприниматель Чудиков в стране Маленький рай решил открыть свой развлекательный детский центр с большим количеством игровых автоматов и аттракционов. Он предположил, что на реализацию данного бизнеса уйдет примерно 500 000 дублей, которые он очень долго копил. Чудиков быстро приступил к решению важных задач, одной из которых является аренда помещения. За нее он заплатил 350 000 дублей (это ежемесячная сумма за аренду). После предприниматель решил начать заниматься поиском автоматов и аттракционов, но столкнулся с тем, что их покупка дорогостоящая, и оставшихся средств не хватает для того, чтобы реализовать задуманное. Но пути назад нет, уже вложены денежные средства и нужно идти дальше.

1. Как вы думаете, стоит ли начинать свою предпринимательскую деятельность с таких больших проектов? Развернуто обоснуйте свой ответ.
2. Приведите 5 примеров расходов, с которыми точно столкнется Чудиков, если он решит дальше готовиться к открытию развлекательного детского центра?
3. Какие ошибки допустил Чудиков при открытии своего бизнеса и как их можно решить?
4. Может ли Чудиков найти дополнительные денежные средства и где? Как вы думаете, каковы плюсы или минусы новых источников финансирования?

4. Договоры для 3-го этапа.

Договор

Стороны:

1. Отель
2. Экскурсионный центр

- ✓ Условие со стороны экскурсионного центра для отеля: ежемесячно отель перечисляет экскурсионному центру 100 000 дублей на покрытие расходов на бензин и автомойку экскурсионных автобусов
- ✓ Условие со стороны отеля для экскурсионного центра: предоставление 50 бесплатных билетов для сотрудников отеля ежемесячно (1 экскурсионный билет на любую экскурсию так обходился бы сотрудникам в 1 000 дублей)

Договор

Стороны:

1. Туристическая фирма
2. Бренд спортивной одежды

- ✓ Условие туристической компании: бренд предоставляет 4 раза в год униформу для сотрудников турфирмы (количество сотрудников в среднем равно 40 человек, стоимость одной униформы - 2000 дублей)
- ✓ Условие бренда спортивной одежды: тур. фирма должна предоставить каждому сотруднику бренда спортивной одежды 10 000 бонусных дублей в год на покупку любого тура (количество сотрудников равно 100 человек)

Договор

Стороны:

1. Агентство праздников
2. Детский игровой центр

- ✓ Агентство праздников требует бесплатную каждодневную рекламу от детского игрового центра на экранах телевизоров, которая так обходилась бы им в 150 000 дублей/месяц
- ✓ Детский развлекательный центр требует проведение 5 бесплатных развлекательных шоу в месяц от агентства праздников (без данного условия одно мероприятие стоило бы 20 000 дублей)

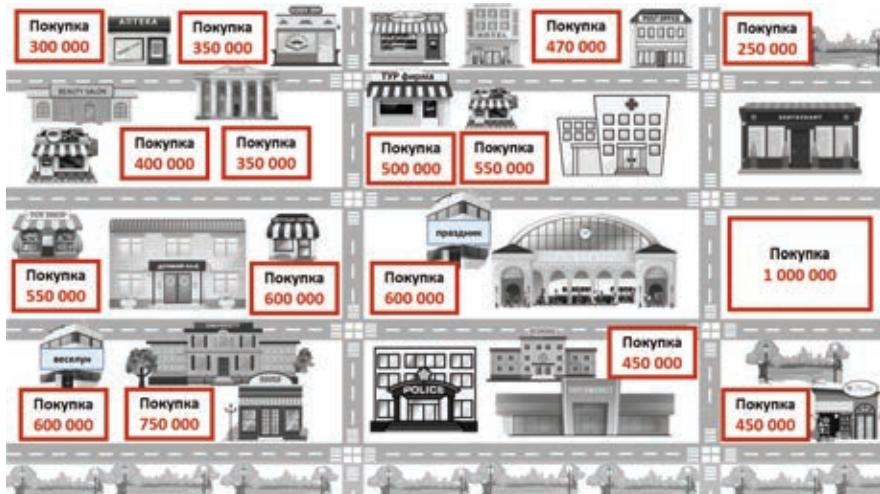
Договор

Стороны:

1. Ресторан
2. Кинотеатр

- ✓ Условие со стороны ресторана: кинотеатр предоставляет место для размещения ресторана на его территории, что позволяет ресторану получать среднюю ежемесячную прибыль в размере 250 000 дублей
- ✓ Условие со стороны кинотеатра: ресторан ежемесячно предоставляет сотрудникам кинотеатра (20 человек) бесплатные обеды в размере 2 000 дублей в неделю на каждого (в месяце 4 недели)

5. Карта местности.



6. Пример карточки с описанием помещений.

ОТМЕНА

ПОКУПКА

470 000 дублей

Описание помещения:

1. Текущие расходы на обслуживание потребностей филиала - 100 000 дублей
2. Закупка оборудования обойдется около 60 000 дублей
3. В среднем мимо этого помещения проходит около 1 000 человек в месяц
4. Средний чек на каждого посетителя: 800 д.

Инвестиционный портфель «Инвестирование в будущее, или Как сохранить и приумножить сбережения в условии финансового риска»¹

Предметные области: обществознание, финансовая грамотность, экономика.

Тип игр: игры-ходилки.

Возрастная категория: 9–11 классы.

Игра «Инвестирование в будущее, или Как сохранить и приумножить сбережения в условии финансового риска» предназначена для учащихся старших классов общеобразовательных школ, колледжей и гимназий. Значение предлагаемой игры определяется тем, что фактически для каждого человека, каждой семьи периодически встает вопрос, куда вкладывать свои временно свободные денежные средства, чтобы их сохранить от инфляции и получать определенный доход. С этой точки зрения, несомненно, определенный интерес представляет финансовый рынок, для практического знакомства с которым и предлагается данная игра.

Цель игры — изучение материала, характеризующего финансовый рынок, закрепление и систематизация знаний о финансовых активах, обращающихся на этом рынке, приобретение навыков выбора активов для наиболее целесообразного вложения денег для сбережения их покупательной способности, получения максимального дохода минимизации возможных потерь.

Необходимые материалы для проведения игры. Для размещения необходимых материалов перед началом игры необходимо сформировать 3–4 больших стола по числу команд участников. Мы предлагаем сформировать 3–4 группы (команд) примерно

¹ Автор — Э. Я. Шейнин

по 8 человек. Каждая подгруппа представляет собой коллективного инвестора, которому необходимо дать название. На каждом столе заранее должны лежать специальное игровое поле, распечатанное на листе А4 (3–4 экз. для каждой подгруппы), кроссворд «Инвестиционный портфель» для его заполнения, игровые фишечки и письменные принадлежности, материалы для специальных клеток: «Справочная информация», «Задание», Предложения, Приложения.

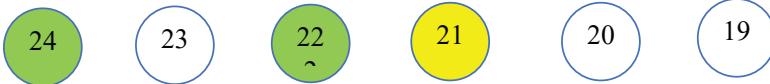
Содержание. Продолжительность игр по времени 45 минут. Команды игроков должны пройти общее игровое поле по обозначеному пути от старта до финиша, преодолевая возникающие на пути их движения препятствия и выполняя различные задания, указанные на каждой клетке. При этом у каждой команды есть своя фишечка, с помощью которой она передвигается по полю по очереди, сделав определенное количество шагов (от 1 до 6), которое будет выпадать в виде цифры на кубике.

Задача команд (инвесторов) провести операцию по формированию инвестиционного портфеля от ее начальной стадии до исполнения. Для этого в первую очередь ведущий (модератор) определяет очередность команд при осуществлении движения.

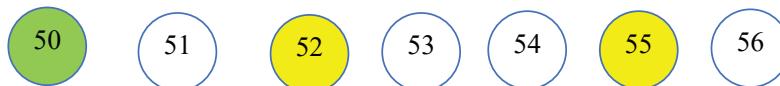
В разделе «Задание» предполагается ответить на вопросы задания. Правильные ответы дают возможность команде двигаться дальше. В случае ошибки команда пропустит ход на следующем круге. В конце игры определяется инвестор-победитель, который смог первым привести команду к финишу.

Планируемые результаты. С помощью этой игры, решив предложенные задания, связанные с формированием инвестиционного портфеля, и заполнив кроссворд, ученики смогут проверить и расширить свои знания о финансовом рынке, его инструментах и понимание сущности его функционирования. Получению таких результатов поможет предоставленная справочная информация об изменении ситуации на финансовом рынке: причинах изменений спроса и предложения конкретных финансовых активов, их доходности. В результате участия в игре учащиеся углублят

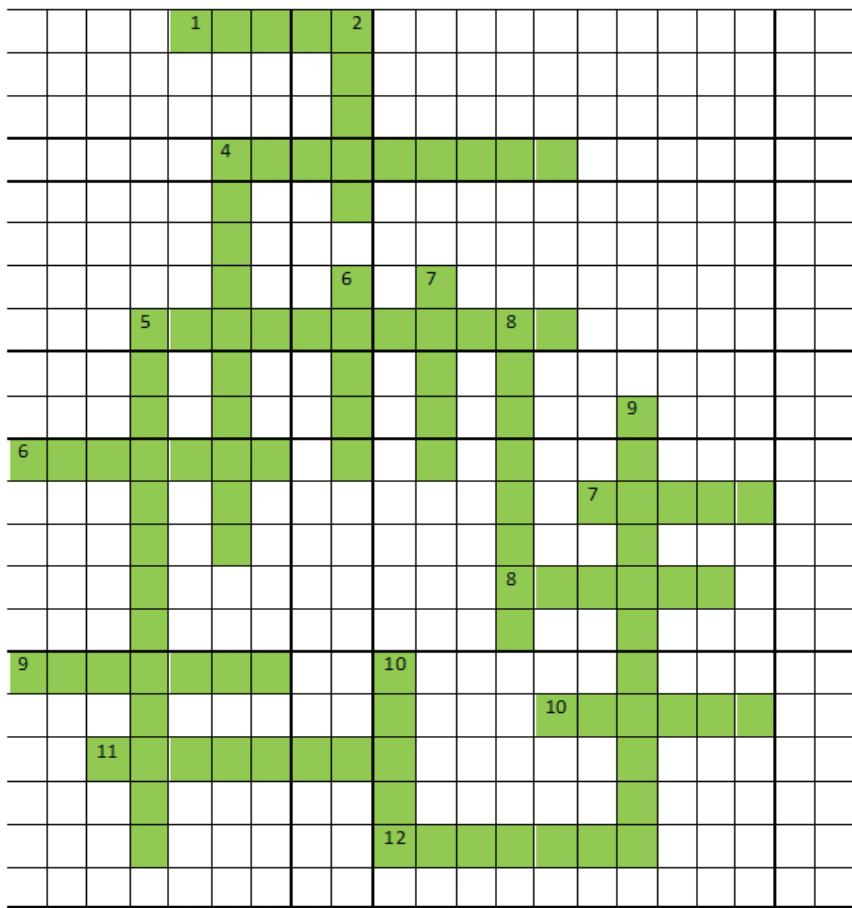
Старт



Финиш



Кроссворд «Инвестиционный портфель»



По вертикали: 2 — налог на импортный товар на границе; 4 — одна из рыночных структур несовершенной конкуренции; 5 — политика государства, проводимая с целью защиты собственного рынка; 6 — место торговли различными активами; 7 — один из основных факторов производства; 8 — физическое или юридическое лицо, вкладывающее свой капитал; 9 — возможность превращать любые активы в деньги; 10 — предпринимательская деятельность, связанная с созданием объекта недвижимости.

По горизонтали: 1 — независимая оценка отчетности, данных учета финансовой деятельности компании; 4 — вид долговой ценной бумаги; 5 — мера компании по увеличению спроса на производимый ею продукт; 6 — форма монополистического объединения ряда компаний, каждая из которых сохраняет финансовую и производственную самостоятельность, для согласований действий на рынке; 7 — вид долговой ценной бумаги; 8 — контракт между покупателем и продавцом, предусматривающий право на покупку (продажу) какого-либо актива по фиксированной цене на определенную дату; 9 — денежные активы, передаваемые на хранение финансовым учреждениям; 10 — юридическое лицо — посредник между продавцом и покупателем активов на бирже; 11 — прибыль, получаемая акционером; 12 — ценная бумага, которая подтверждает обязанность должника уплатить указанную сумму через оговоренный срок после предъявления ее к оплате.

свои знания и навыки работы с финансовыми активами в реальных ситуациях, получат представления о том, какой доход от вложений денег они смогут ожидать, с какими рисками сталкиваются инвесторы и как сберечь и приумножить вложенные деньги. Кроме того, полученные положительные результаты будут способствовать повышению финансовой грамотности.

Для оказания помощи в создании инвестиционного портфеля предлагается познакомиться с разделом «Справочная информация».

Игра начинается с работой с кроссвордом. Участники знакомятся с предложенной информацией, а капитаны команд заполняют лежащий у них на игровом столе кроссворд, консультируясь с членами группы, а заполненные кроссворды сразу сдают модераторам игры. Скорость и правильность заполнения кроссворда оценивается некоторым количеством баллов, определяемым организаторами игры.

После проверки заполнения кроссворда начинается основной этап игры, цель которого остается та же — дойти всей командой до финиша первой.

Задания для игры «Создание инвестиционного портфеля»

Во время прохождения игрового поля участники будут попадать на клетки с буквой З — задания. Эти клетки выделены желтым цветом. Ведущий зачитывает задание, которое находится на этой клетке, а участники команды должны в течение 30 секунд дать на него ответ. Правильный ответ позволяет передвинуть игровую фишку команды на две клетки вперед, частично правильный — остаться на прежнем месте, а отсутствие ответа или неправильный ответ отодвигает команду на одну клетку назад. Наличие буквы А в заданиях позволяет избежать повторения вопроса в случае попадания на эту клетку фишки другой команды.

Ответы даны для модератора игры.

Клетка № 3. В чем отличие обыкновенных акций от привилегированных в возможностях получения дивиденда?

Ответ: владельцу привилегированных акций выплата дивидендов обязательна и имеет минимальный порог; владелец обыкновенной акции имеет право на получение дивиденда, но оно не гарантировано.

Клетка № 3А. Какую из ценных бумаг (акцию или облигацию) вы считаете более рискованным активом и почему?

Ответ: акцию. Риск владения акциями определяется тем, что выплата дивидендов по некоторым видам акций не гарантируется, право акционера на выплату части имущества при ликвидации акционерного общества реализуется в последнюю очередь.

Клетка № 6. Чем торгуют на фондовой бирже?

Ответ: торговля ценными бумагами (акциями, облигациями и др.).

Клетка № 6А. Какой тип акционерного общества обозначается аббревиатурой ПАО?

Ответ: аббревиатура ПАО означает наименование предприятия соответствующей организационно-правовой формы — публичное акционерное общество.

Клетка № 9. Что такое деривативы?

Ответ: деривативы — это финансовый документ, который подтверждает право или обязательство его владельца купить или продать ценные бумаги, иностранную валюту, другие активы на заранее определенных условиях в будущем периоде.

Клетка № 9А. Что означает термин «аудит»?

Ответ: независимая оценка отчетности финансовой деятельности компании.

Клетка № 12. Какие виды ценных бумаг дают возможность получить фиксированный доход?

Ответ: например, облигации с фиксированным купоном.

Клетка № 12А. Может ли получать прибыль некоммерческая организация?

Ответ: некоммерческая организация при определенных условиях (например, с разрешения учредителя) может получать прибыль, но расходовать ее на решение неотложных задач организации (кроме расходов на денежное вознаграждение сотрудников).

Клетка № 21. Кого на фондовом рынке именуют термином «инсайдер»?

Ответ: лицо, владеющее конфиденциальной информацией, которая может повлиять на котировки финансовых активов.

Клетка № 21А. Кто управляет деятельностью акционерного общества (АО)?

Ответ: текущей деятельностью общества управляют единоличный исполнительный орган (генеральный директор) и коллегиальный исполнительный орган (дирекция, правление), подотчетные

совету директоров и общему собранию акционеров (как высшему органу акционерного общества). Ст. 69 Федерального закона от 26. 12. 1995 № 208-ФЗ (ред. 14. 07. 2022 г.) «Об акционерных обществах».

Клетка № 27. Недостатки валютных вкладов?

Ответ: как правило, значительно более низкий процент по вкладам и большая волатильность курса валют.

Клетка № 27А. Какое действие на финансовом рынке скрывается под термином «своп»?

Ответ: своп на финансовом рынке — покупка или продажа финансового актива (ценных бумаг, валюты, и др.) на условиях спот (то есть с оплатой в момент покупки актива) с одновременным заключением обратной сделки с этим же активом (форвардного, фьючерсного или опционного контрактов). Например, коммерческий банк продает иностранную валюту и одновременно заключает договор об ее покупке в будущем по согласованной цене.

Клетка № 36. Какие проблемы возникнут у вас при досрочном закрытии срочного вклада?

Ответ: вкладчику выплачивается самый низкий процент по ставке «До востребования», если договором не предусмотрены иные условия.

Клетка № 36А. Что скрывается за термином «голубые фишki»?

Ответ: голубыми фишками называют ценные бумаги самых крупных, самых надежных и устойчивых на рынке кредитоспособных компаний. С ними совершается наибольшее число сделок, например ПАО «Роснефть», ПАО «Сбербанк», ПАО «Норильский Никель, ПАО «Татнефть» и др.

Клетка № 43. Какая финансовая организация скрывается под аббревиатурой ПИФ?

Ответ: это — паевой инвестиционный фонд.

Клетка № 43А. Может ли общее собрание акционеров увеличить размер дивидендов до величины большей, чем была предложена советом директоров акционерного общества?

Ответ: не может.

Клетка № 46. Что означает термин «фьючерс»?

Ответ: фьючерсы — стандартные биржевые контракты, по которым стороны берут на себя обязательства купить или продать в определенную, установленную биржей дату фиксированное количество базового актива по оговоренной цене (ценные бумаги, валюту, золото и др.). Другими словами, один из видов производных ценных бумаг (деривативов).

Клетка № 46А. Что такое нематериальные активы?

Ответ: активы, обеспечивающие преимущество в бизнесе (патенты, торговые марки и т. д.).

Клетка № 52. Является ли человек владеющий 1/3 всех облигаций компании ее владельцем?

Ответ: нет, так как владелец облигаций является фактически лишь кредитором и не имеет возможности влиять на деятельность предприятия.

Клетка № 52А. Кто такой эмитент?

Ответ: эмитенты — юридические лица или органы исполнительной власти и органы местного самоуправления, осуществляющие выпуск ценных бумаг и других финансовых активов. Эмитент выступает в качестве заемщика денежных средств.

Клетка № 55. Имеет ли право компания выкупить свои выпущенные ранее акции с фондового рынка?

Ответ: да, такое право у компании есть.

Клетка № 55А. Какую возможность предоставляет такой дериватив, как опцион?

Ответ: опцион — право купить или продать какой-либо актив (ценные бумаги, валюту, золото и драгоценные металлы и др. активы). Это право оформляется в форме опционного контракта (договора) между участниками рынка, в соответствии с которым каждая сторона, соответственно, получает право купить или продать другой стороне какой-либо актив по договоренной цене на конкретную дату в будущем или отказаться от исполнения сделки с уплатой за эти права некоторой суммы денег, то есть премии.

Предложения участникам игры активов на выбор для их возможного вложения в создаваемый инвестиционный портфель

Во время прохождения игрового поля участники будут попадать на клетки с буквой П — предложение о возможном приобретении данного актива для формирования инвестиционного портфеля. Эти клетки обозначены зеленым цветом. Из этих предложений они могут выбрать лишь три; на сумму в 100 тыс. рублей каждое. Суммарная цена сформированного портфеля должна в итоге составить 300 тыс. рублей. После прохождения игрового поля в течении одной минуты команды должны будут передать ведущему игры свои варианты инвестиционного портфеля в виде бумажного листа, на котором будут написаны номера выбранных командой предложений по формированию инвестиционного портфеля. Команда должна быть готова к ответам ведущего по обоснованию причины выбора своих вариантов. Неумение объяснить свой выбор или ошибки (неучтенные очевидные риски) при выборе приведут к снижению балла за прохождение игрового поля, например, вместо 4-х баллов за первое место при прохождении игрового поля команда получает 3 балла.

Наличие в трех первых предложениях второго варианта задания с буквой А позволяет избежать повторения предложений в случае попадания фишкы другой команды на это же поле. В дальнейшем такие ситуации копируются за счет первых пропущенных командами предложений или использования предложений из резерва.

Клетка № 4. Компания «Бином» (Сахалинская обл.) выпускает на рынок сухие смеси морских водорослей с добавлением морепродуктов для быстрого приготовления супов и чипсов. Риски — падение спроса, долгая окупаемость и затраты на продвижение продукта.

Клетка № 4А. Вы можете инвестировать в художественные ценности (произведения искусства). Риски — большие затраты и низкая ликвидность.

Клетка № 7А. Вы можете инвестировать в акции сети ресторанов быстрого питания «Вкусно — и точка».

Клетка № 7. Вы можете открыть валютный счет в Сбербанке. Риски — банк находится под санкциями, снижение процентной ставки на валютный вклад.

Клетка № 13. Вы можете приобрести акции ритейлера «Магнит». Риск — в результате большой конкуренции со стороны других розничных сетей («Пятерочки», «Дикси», «Ленты») снижение дивидендных выплат.

Клетка № 13А. Вы можете приобрести золото или другие драгоценные металлы с целью вложения в инвестиционный портфель.

Клетка № 17. Вы можете инвестировать средства в ремонт квартир для дальнейшей сдачи ее в аренду. Риски — сроки ремонта и поиски потенциальных арендаторов.

Клетка № 18. Вы можете приобрести акции белорусской компании «БелАЗ» — производителя крупнотоннажных грузовых автомобилей.

Клетка № 22. Вы можете приобрести золото в КБ (коммерческом банке). Риски — высокая волатильность актива.

Клетка № 24. Вы можете приобрести акции компании «Северсталь». Риски — возможное сокращение экспорта в Европу и потери на рынке, если это основное экспортное направление компании.

Клетка № 28. Вы можете приобрести акции компании «Биннофарм» производящего вакцину от COVID-19.

Клетка № 31. Вы можете приобрести облигации нефтяной компании «ЛукОйл».

Клетка № 34. Вы можете приобрести акции технологического стартапа, разрабатывающего стандарт G-6. Риски — технологическая отсталость и возможные проблемы с приобретением современного оборудования.

Клетка № 37. Вы можете открыть ИИС (индивидуальный инвестиционный счет) дающий право на налоговый вычет.

Клетка № 39. Вы можете приобрести облигации компании «Амедарт» производителя ЖНВЛП (жизненно-важных для жизни лекарственных препаратов) с целью замещения импортных аналогов.

Клетка № 40. Вы можете приобрести облигации дочерней компании «Роснефть», планирующей начать разработку нефтяных месторождений в Ираке. Риски — нестабильное положение в стране.

Клетка № 41. Вы можете приобрести акции финансового института в сфере жилья «Дом РФ» готовящегося запустить онлайн-платформу по аренде жилья. Риски — высокая конкуренция на этом рынке: «Домклик», ЦИАН и др.

Клетка № 44. Вы можете приобрести акции химической компании «Сибур», чьим крупнейшим проектом является строительство в г. Свободный (Амурская обл.) крупного газохимического комплекса по производству базовых полимеров с перспективой экспорта значительной части продукции в Китай и страны Юго-Восточной Азии.

Клетка № 47. Вы можете открыть депозит в коммерческом банке со ставкой 5,5 % годовых.

Клетка № 49. Вы можете приобрести акции компании «Фосагро» — производителя минеральных удобрений.

Клетка № 50. Вы можете приобрести акции энергокомпании «Форум», строящей при поддержке РФПИ (Российского фонда прямых инвестиций) СЭС (солнечную электростанцию) в Калмыкии.

Резервные предложения

Вы можете приобрести акции тайваньской компании, ведущей поисковые работы на наличие нефти на шельфе Южно-Китайском моря. Риск — проблема «одного Китая». Вы можете приобрести драгоценный металл платину в КБ. Риск — большая часть металла используется в промышленности и, следовательно, большая волатильность. Вы можете открыть валютный счет в юанях в одном из коммерческих банков. Вы можете приобрести акции автомобильного концерна «Рено». Риск — компания ушла с российского рынка.

Кроссворд с ответами дан для модератора игры

Тренинг-моделирование: создание и обоснование идеи проекта (бизнеса)¹

Тренинг-моделирование используется при работе над креативной идеей своего проекта или будущего бизнеса. Потребность в этом возникает в процессе профессиональной подготовки, обучения на программах бакалавриата и магистратуры, а также на этапе подготовки к самостоятельной деятельности, применения полученных в вузе компетенций, на этапе трудоустройства.

Для моделирования не имеет значения на каком этапе развития находится бизнес-идея, этот тренинг поможет начать работу над созданием макета будущего бизнеса.

Цель данного тренинг-моделирования заключается в формализации идеи проекта и подбору аргументов для подтверждения ее жизнеспособности.

Блоки бизнес-модели позволяют понять, какие работы необходимо в дальнейшем выполнить в проекте для воплощения идеи (план управления проектом), какие для этого понадобятся ресурсы и какими будут издержки (бюджет проекта).

Задание для моделирования

Подготовить визуальное представление идеи своего проекта. Заполните каждый блок бизнес-модели по шаблону (см. рис.), учитывая, что все блоки взаимосвязаны и увеличивают объем имеющейся достоверной информации о реализации первоначальной идеи.

¹ Автор — О. А. Ломовцева.

8. Ключевые партнеры (КП)	7. Ключевые виды деятельности (КД)	2. Ценностное предложение (ЦП)	4. Взаимоотношения с клиентами (КВ)	1. Потребительские сегменты (ПС)
—				
6. Ключевые ресурсы (КР)		3. Каналы сбыта (КС)		
9. Структура издержек (СИ)		5. Потоки поступления дохода (ПД)		

Рис. Бизнес-модель идеи проекта

Шаг 1

Придумайте и сформулируйте лаконично название идеи будущего проекта или бизнеса.

Для этого необходимо предварительно ответить на ряд важных вопросов.

Например, 4–5 вопросов для описания идеи: в какой сфере деятельности будет проект; какие проблемы возможных потребителей результатов проекта необходимо решить; почему данная идея лучше, чем другие.

Далее 3–4 вопроса о том, что предшествовало появлению идеи: откуда вам стало известно о проблеме клиентов; что вы знаете о других способах решения проблемы; что стало источником вашей идеи; чем вы можете подтвердить, что вашу идею можно воплотить в продукт, что он кому-то может быть нужен.

Шаг 2

Теперь можно перейти к обдумыванию элементов бизнес-модели. Для этого необходимо ответить на следующие вопросы и ответы занести в соответствующие блоки шаблона:

1. Потребительские сегменты (ПС) — Для кого мы работаем? Кто самый важный клиент для нас?
2. Ценностное предложение (ЦП) — Какие проблемы клиента мы решаем? Что ценного в нашей идеи? В чем ее уникальность?
3. Каналы сбыта (КС) — Через какие каналы наши клиенты хотят получать наши ценности? Через какие каналы они их получают сейчас? Какие наиболее эффективны?
4. Взаимоотношения с клиентами (ВК) — Какие у нас отношения с каждым из сегментов? Как они интегрированы? Насколько дороги для нас?
5. Потоки поступления дохода (ПД) — За что в нашей идее наши клиенты готовы платить?
6. Ключевые ресурсы (КР) — Какие ключевые ресурсы нам нужны для создания ключевых ценностей?
7. Ключевые виды деятельности (КД) — Какие ключевые действия необходимы при реализации идеи для работы?

8. Ключевые партнеры (КП) — Кто наши ключевые партнеры?
Какие ключевые ресурсы мы от них получаем?

Структура издержек (СИ) — Каковы наиболее важные издержки, связанные с идеей?

Шаг 3

Заполненный шаблон бизнес-модели создает общее представление о жизнеспособности выбранной идеи проекта. Теперь можете обсудить ее с потенциальными партнерами, которые помогут в реализации намерений, а также с инвесторами, которые могут предоставить вам необходимые ресурсы и деньги.

Следовательно, теперь ваша идея стала на один шаг ближе к превращению в реальность.

Пример заполнения бизнес-модели:

Идея проекта «Новый сервис для видеорекрутинга»

8. Ключевые партнеры (КП)	7. Ключевые виды деятельности (КД)	2. Ценностное предложение (ЦП)	4. Взаимоотношения с клиентами (КВ)	1. Потребительские сегменты (ИС)
▪ Рекламные партнеры (НН, Super Job, Avito) Основной источник поступления клиентов	▪ Закупка оборудования (компьютеры, мебель) Заключение договора аренды офиса Поиск команды для разработки сервиса	1) Экономия времени на собеседованиях, 2) расширение воронки подбора	▪ Офлайн и онлайн мероприятия (привлечение новых) Персональный менеджер (удержание текущих) Самообслуживание (бесплатный демо-доступ для увеличения базы клиентов)	Компании, которые занимаются подбором и отбором персонала (госкомпании, стартапы, вузы и пр.)
▪ Интернеторы (базы данных Хантфон, e-staff, Potok)	▪ Разработка сервиса (создание ПО, получение документов)	▪ Запуск сервиса (действия по продвижению перед запуском стартапа)	3. Каналы сбыта (КС)	5. Потоки поступления дохода (ПД)
▪ Инвесторы (стартап, требующий вложений)			▪ Собственные прямые продажи через интернет ▪ Личные встречи; Партнерские продажи;	▪ Продажа лицензии на работу с платформой (формат 1,3,6,12 месячная подпись) ▪ Индивидуальная доработка сервиса Техническая поддержка клиента Оплата подписки (смс-оповещения; телефонии)
		6. Ключевые ресурсы (КР)		
		▪ Затраты на закупку оборудования и аренду офиса ▪ Затраты на оплату труда разработчиков ▪ Оплата поиска команды проекта ▪ Затраты на продвижение - выхода на рынок		
			9. Структура издержек (СИ)	
			▪ Затраты на монтаж офиса, закупку и установку оборудования ▪ Затраты на аренду офиса и оплату услуг гористика ▪ Затраты на поиск и найм персонала ▪ Затраты на оплату труда разработчиков ▪ Затраты на оплату переработки и доработок версий ПО в процессе запуска ▪ Затраты на рекламу перед запуском стартапа	

Финансовая игра «Финансовые институты»¹

Предметные области: экономика, финансовая грамотность.

Тип игры: игра-ходилка.

Возрастная категория: 7–11 классы.

Продолжительность по времени: 45 минут.

Организация рабочего пространства: перед началом игры необходимо расставить парты по периметру класса, тем самым сделав места для станций, через которые будут проходить команды, на каждом столе должен лежать нужный инвентарь.

Содержание. Для всех игроков представлено одно общее коммуникативное пространство в виде школьного класса, разработаны маршруты, которые необходимо пройти командам от начала до конца, выполняя различные задания, соответствующее тематике конкретного финансового института, указанное в маршрутном листе.

Цель игры — развитие у школьников компетенции грамотного финансового поведения и способа грамотного принятия решений при наличии множества альтернатив.

Начало игры начинается с деления обучающихся на 4 команды: каждый вытягивает одну карточку с номиналом от 50 000 до 80 000 финкоинов из общей массы денег (финкоинов); тех участники, у кого карточки совпали, оказываются в одной команде. Денежная сумма на карточке является общей на команду. В течение 2-х минут каждая команда самостоятельно придумывает себе название.

После чего командам предстоит пройти через станции, где они смогут ознакомиться с деятельностью каждого финансового института:

- коммерческий банк;
- букмекерская контора;

¹ Авторы — А. С. Афанасьева, А. Д. Самойленко, М. В. Плешакова.

- страховое агентство;
- фондовая биржа.

Станции разработаны таким образом, чтобы сложные интеллектуальные задания перемежались с творческими, способствующие повышению уровня финансовой грамотности игроков.

Порядок проведения деловой игры

Основным элементом станционной игры являются тематические кейсы, которые задают содержание игрового дня. Для организации игры необходим как минимум один главный ведущий, который в курсе всей механики игры, и может следить за происходящем на станциях, переходя с одной на другую. На каждой станции необходим один модератор.

1 станция — Коммерческий банк (операционное обслуживание). Команды подходят в порядке очереди к данной станции, на которой лежат перевернутые банковские карточки, на которых указана конкретная сумма (от 50 000 до 80 000), один из членов команды вытягивает карточку, испытывая свою удачу. Если команда устраивает сумму, то они оставляют карточку, если они хотят повысить сумму, то команде предстоит выполнить следующее задание.

Перед командой лежит пазл «Памятка с правилами пользования банковской карты». Команде необходимо собрать пазл в течение 2-х минут, после чего от команды выбирается один человек, который должен прочитать правила и пересказать их, не потеряв суть и не упустив важные моменты. На прочтение и запоминание памятки дается 5 минут. Если все условия выполняются, команда добавляется 15 000 финкоинов.

2 станция — Страховая компания. На данной станции будет предложена услуга оформления страховки, обучающим будет сказано о том, что страхование имущества, жизни, здоровья —

это очень важно, поскольку именно она дает гарантию при получении помощи в различных ситуациях, которые подвергают жизнь и имущество человека опасности.

Ведущий говорит, что полис добровольного страхования жизни и здоровья может дать следующее:

- уверенность в финансовой безопасности семьи;
- помочь в борьбе с травмами и тяжелыми болезнями;
- материальную поддержку и заботу для ваших близких на случай худшего;
- защиту накопленных активов;
- неприкословенность денег, вложенных по программам накопительного и инвестиционного страхования.

Но не все так просто, страховка будет стоить немалых денег, а именно 15 000–20 000 финкоинов. Команды, оформляющие страховой полис, защищены от неожиданных рисков, которые могут принести им серьезные неприятности в будущем

3 станция — Коммерческий банк (депозитарий). На данной станции команды могут положить часть своих денег на депозит под 15 %, чтобы через определенное количество времени забрать большую сумму. Сумму выбирает сама команда, но она не может превышать 50 % от имеющейся первоначальной суммы. Ведущий озвучивает условия.

Чтобы получить заветную сумму, команда должна прийти в депозитарий через 15 минут ровно, если участники опаздывают хотя бы на 1 минуту, то применяются санкции — штраф, который вычитается не только из вложенной суммы в банк, но и процент, под который был совершен вклад. (Раньше приходить нельзя!)

4 станция — Букмекерская контора 2Х UP. Букмекерская контора — это профессиональная организация, которая анализирует спортивные события, прогнозирует их исход и принимает ставки на реальные деньги. Ни для кого не секрет, что люди любят деньги, поэтому букмекерская контора предоставляет дополнительную

возможность заработать. Однако, ставя ставки, не стоит забывать о рисках, например потери определенной суммы денег при проигрыше.

Команде предлагаются карточки с коэффициентами (показывает модератор станции), методом общего обсуждения команда выбирает коэффициент (1,5X, 2X, 2,5X, 3X, 5X) и приступает к игре либо вовсе покидают букмекерскую контору, если понимают, что это очень рисковое мероприятие.

Условия игры диктует работник букмекерской конторы (модератор станции): «Вы выбрали X коэффициент на то, что два кубика покажут цифры от 4–6». Работник бросает 3 кубика. Если полученный результат соответствует условию, то команда получает заслуженный приз (поставленная сумма денег + выбранный коэффициент от их суммы). Если же команда проигрывает, то поставленная сумма денег остается у букмекеров.

5 станция — Фондовая биржа. Фондовая биржа — это вид финансовой площадки, на которой торгуют ценными бумагами: акциями, облигациями и также это место везения. Командам объясняется, что акции — это большой риск, ведь они могут как подниматься в цене (в соответствии со ставкой процента), благодаря чему увеличится денежный капитал, так и снижаться, что приведет к снижению доходов участников фондового рынка.

Команды решают, какую сумму они готовы вложить в акции, после чего вытягивают перевернутую карточку либо с положительным купоном по ценным бумагам, либо с отрицательным. Команды могут вытянуть всего 3 карточки из 10.

По итогам прохождения всех станций ведущий озвучивает, что у команды (по выбору ведущего) случилась неприятность (сгорело жилище, заболел член команды и т. п.). Команды, которые приобрели страховку, могут возместить ущерб на сумму, указанную в страховке, а у кого ее не было — выбывают из игры. (Это лучше сделать под конец игры, чтобы команды не выбывали из игры в самом начале.)

В заключение игры подводятся итоги: просматриваются маршрутные листы команд, подсчитывается заработанная валюта и определяется победитель.

Количество команд: 4.

Количество участников в одной команде: до 8 человек.

Правила игры:

1. Ситуацией управляет ведущий.
2. В игре используется только игровая валюта (финкоины).
3. Время на решение задания на каждой станции составляет не более 5 минут.
4. Команда вытягивает один маршрутный лист, в котором указаны станции, обязательные к прохождению.
5. Задача каждой команды пройти свой индивидуальный маршрут и посетить все станции в порядке, указанном в маршрутном листе и в соответствии с указанным временем.
6. На каждой станции обучающимся предстоит выполнить задания — решения различных кейсовых ситуаций.
7. На финише команда предъявляет заполненный маршрутный лист и игровую валюту, которую они заработали.
8. Победителем признается команда, посетившая все станции, указанные в маршрутном листе, и заработавшая наибольшую сумму игровой валюты.

Необходимые материалы для проведения игры:

- маршрутный лист (см. приложение 1 на стр. 120), памятка полиса добровольного страхования жизни и здоровья (см. приложение 2 на стр. 120), конверт с пазлом «Правила пользования банковской картой», карточки с денежной суммой, игровые кости, карточки с коэффициентом букмекерской конторы (см. приложение 3 на стр. 121), карточки с процентной ставкой роста ценных бумаг (см. приложение 3 на стр. 121);
- флипчарт, маркеры;
- технические средства обучения: мультимедиапроектор, экран, ноутбук;
- столы, стулья.

Канцелярские товары:

- бумага формат А4 плотность 80 г/м² — 1500 листов;
- бумага цветная формат А4 плотность 80 г/м², количество цветов 5;
- ручка шариковой, цвет стержня синий — 30 шт.

Планируемые результаты. Сформировать у обучающихся, понимание личной ответственности за решения, принимаемые в процессе взаимодействия с финансовыми институтами и получение новых знаний, которые вырабатываются самими участниками процесса. В ходе выполнения игры обучающимся представляется возможность, изучить специальную терминологию, характерную для финансового рынка (инвестиции, страхование, банки, виды ценных бумаг, депозиты, процентная ставка по депозитам, дивиденды и др.). Оценить перспективы и риски использования различных инструментов финансовых институтов, которые популярны среди населения, кратко ознакомиться с правилами работы основных финучреждений и просто приобрести необходимые знания в этой области.

Приложения

Приложение 1

Название струкции	Сумма денег	Починка
Коммерческий банк (коммерческое обслуживание)		
Страховая компания		
Коммерческий банк (депозитарий)		
Букмекерская контора		
Фондовая биржа		



Приложение 2



Приложение 3

0 %	0 %	5 %	5 %
-5 %	-5 %	-10 %	-10 %
10 %	10 %	15 %	15 %
-15 %	-15 %	20 %	20 %
-20 %	-20 %	25 %	25 %
-30 %	-40 %	-50 %	-60 %
30 %	40 %	50 %	60 %

Заключение

Данный комплекс деловых игр разработан в поддержку мер по повышению уровня финансовой грамотности населения, и в первую очередь молодежи. В целом проблема низкого уровня финансовой грамотности населения была поднята еще в 2017 году, решением которой было распоряжение Правительства РФ «Об утверждении Стратегии повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017–2023 гг.», результатом которого стало массовое введение в российских школах предмета «Финансовая грамотность».

Однако в настоящее время проблемы методического обеспечения и дидактических материалов для преподавания указанной дисциплины недостаточно, что и подтолкнуло авторский коллектив к созданию данного пособия.

В методическом комплексе приведены игровые материалы различного характера: не только собственно деловые игры для командной работы, с заданными сценариями, но и квесты, а также другие виды интерактивных заданий для индивидуального тренинга.

Особенностью игрового комплекса является то, что полно-правными его соавторами выступили сами молодые люди, студенты Московского городского педагогического университета. Среди них и будущие педагоги, которые смогут применить в игровой форме личные финансовые компетенции для преподавания в школах и других образовательных организациях.

Игровые и интерактивные обучающие материалы помогут привлечь интерес школьников к экономическим дисциплинам, изучаемым в школах, а в дальнейшем помогут в профориентации, выборе профессии. Кроме того, эффекты повышения финансовой грамотности современного поколения скажутся в долгосрочной перспективе на качестве хозяйственной системы страны в целом.

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	3
Игра с раздаточным материалом «Собственность».....	5
Игра-ходилка «Федеральный бюджет»	13
Деловая игра «Бюджет государства».....	29
Бизнес-игра «Привлечение партнера-инвестора в предпринимательский проект»	40
Игра-занятие «Эффективная презентация».....	43
Финансовая игра «Личный финансовый план»	45
Приключенческая настольная игра «Последний рубеж».....	51
Финансовая игра Financity	57
Профориентационное мероприятие «Агропромышленный комплекс»	66
Инвестиции и циклы Кондратьева	72
Квест-игра «Юные бизнесмены»	86
Инвестиционный портфель «Инвестирование в будущее, или Как сохранить и приумножить сбережения в условии финансового риска»	95
Тренинг-моделирование: создание и обоснование идеи проекта (бизнеса)	109
Финансовая игра «Финансовые институты»	114
Заключение	122

ФИНАНСОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ: ИГРОВЫЕ КОМПЛЕКСЫ

МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ДЕЛОВЫХ ИГР

Авторский коллектив:

*O. В. Карабанова, О. А. Ломовцева, А. И. Мозговой,
Т. Д. Мыктыбаев, М. Н. Павлова, Г. Г. Плешаков,
М. В. Плешакова, Э. Я. Шейнин, О. В. Шинкарева, О. И. Яковлев*

Под общей редакцией О. В. Шинкаревой

Редактор: С. И. Шостко

Технический редактор: О. Г. Арефьева

Верстка: Г. П. Васильева

Формат: 60 × 90 1/16. Объем: 7,75 печ. л.

Тираж: 100 экз.

Московский городской педагогический университет

Научно-информационный издательский центр

129226, Москва, 2-й Сельскохозяйственный пр., 4