

# Сценарий

## деловой игры «Финансовый театр»

## Краткая характеристика мероприятия

№	Параметр мероприятия	Характеристика
1	Формат	Деловая игра
2	Покрываемые сферы (темы)	Деньги — их виды и функции, доходы и расходы, сбережения, финансовое мошенничество
3	Уровень сложности	1
4	Количество участников и распределение по командам	Игра является командной, максимальное количество команд — 5  Оптимальное количество участников в команде — 4-6 человек  Минимальное количество участников в команде — 2 человека  Максимальное количество участников в команде — 7 человек
5	Оптимальный возраст участников	10-13 лет (4-6 класс)
6	Необходимое количество модераторов	1 ведущий, если количество участников не превышает 15 человек. Если количество участников превышает 15 человек, необходим модератор
7	Общая продолжительность	1 час
8	Цели	<p>Финансовая грамотность</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сформировать понимание природы и происхождения денег, их разновидностей, роли в жизни человека</li> <li>2. Развить базовые навыки критического мышления в вопросах личных финансов — принимать взвешенные решения о тратах, грамотно выбирать финансовые организации, планировать свои будущие доходы и расходы</li> <li>3. Сформировать понимание необходимости делать сбережения</li> </ol>

		<p>Личностные цели</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Развить дисциплинированность и внимательность участника</li> </ol>
9	Ожидаемые результаты	<p>По окончании деловой игры ребёнок умеет:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. грамотно выбирать надежных поставщиков финансовых услуг</li> <li>2. формировать сбережения</li> <li>3. ограничивать себя в эмоциональных тратах, взвешенно подходить к распоряжению карманными деньгами</li> </ol>

## 1.2. Рекомендации по техническому оснащению места проведения и подготовке реквизита

### Помещение

Размер помещения зависит от количества участников: каждый участник должен иметь собственное посадочное место.

В помещении должна быть предусмотрена площадка для ведущего и показа постановок, а также микрофон (при количестве участников больше 30).

В помещении также должно быть предусмотрено свободное место, располагающееся перед основной аудиторией для показа участниками результатов своей работы в завершающей части занятия.

### Расстановка мебели

Стол и стулья расставлены так, чтобы каждый участник имел возможность, сидя фиксировать теоретические моменты. Столы и стулья должны быть расставлены таким образом, чтобы участники имели возможность работать в команде, одновременно видеть друг друга и не располагаться спиной к ведущему.

Участники должны хорошо видеть презентацию на проекторе (при наличии) и слышать ведущего.

## 2. Порядок проведения мероприятия

### 2.1. Подготовка к мероприятию

Ведущему и модераторам необходимо прибыть на площадку минимум за 30 минут до начала мероприятия.

Перед прибытием на площадку ведущему и модераторам необходимо заранее выполнить следующие действия:

1. самостоятельно распечатать сказки для участников (Приложение 3) в 2 экземплярах;
2. взять с собой листы А4 из расчёта 2 листа на 1 участника игры (если бумагу не предоставляет организатор);

3. Взять с собой письменные принадлежности из расчёта 1 ручка на 1 участника игры (если канцелярию не предоставляет организатор);
4. Загрузить презентацию для проведения занятия (Приложение 2) на свою флеш-карту, а также в облачное хранилище;
5. При необходимости распечатать свою речь по проведению теоретической части урока и деловой игры (Приложение 1);
6. Согласовать с представителем организаторов наличие в аудитории ноутбука и подключённого к нему проектора, а также — экрана или интерактивной доски для демонстрации презентации.

После того как ведущий и модератор попадают в учебный класс, где будет проходить мероприятие, им необходимо выполнить следующие действия:

- положить в отдельную стопку сказки для участников (Приложение 3);
- положить на столы участников листы А4;
- положить на столы участников канцелярские принадлежности;
- включить ноутбуки, проектор и экран, открыть презентацию для занятия (Приложение 2) на предоставленном ноутбуке. Ведущему необходимо проверить, что презентация переключается и работает в полноэкранном режиме;
- ведущему необходимо еще раз тезисно повторить свою речь по проведению теоретической части и деловой игры.

## **2.2. Теоретическая часть**

Завершив подготовку к игре, ведущий ожидает прибытия участников мероприятия в учебный класс. После того как участники прибыли, ведущий начинает своё выступление.

Он представляется участникам, коротко рассказывает о себе и своём месте работы. Ведущий коротко обозначает цели и задачи мероприятия, регламент и устанавливает 3 дисциплинарных правила, которые в дальнейшем помогут ему грамотно контролировать аудиторию.

Договорившись с участниками о дисциплинарных правилах, которые они будут соблюдать, ведущий переходит к теории по теме мероприятия.

Ведущий рассказывает участникам историю возникновения и эволюции денег. Он объясняет им, какие функции выполняют деньги в современном мире и какие виды денег существуют.

После этого ведущий озвучивает участникам основные правила финансово грамотного человека. Он рассказывает про главные «нужно» и «нельзя» в вопросах распоряжения личными финансами и объясняет каждый пункт своего рассказа.

На этом теоретическая часть заканчивается, и ведущий переходит к правилам деловой игры.

## **2.3. Деловая игра**

После изложения правил деловой игры ведущий делит всех участников мероприятия на команды. Минимальное количество участников в команде — 2 человека, максимальное — 7. Ведущий стремится к тому, чтобы сделать команды максимально равными по количественному составу, уровню знаний и активности участников.

После разделения на команды и пересадки участников по рабочим местам команд, ведущий распределяет между группами сказки.

- Участники команд должны прочесть сказки и проанализировать их, выявив финансово-безграмотное поведение героев.
- Далее команды должны поставить собственную сказку/сценку в формате театрального выступления, продемонстрировав в ней альтернативный (финансово грамотный) ход событий.

После того как команды начали свою работу, ведущий подходит к каждой команде и убеждается, что она справляется с поставленной задачей. Если у команды возникают затруднения с выявлением финансового безграмотного поведения героев сказки или созданием собственной постановки — ведущий им помогает.

Ведущий даёт командам 20-25 минут на анализ сказки и подготовку своей постановки. После того как все команды закончили подготовку, ведущий по очереди вызывает команды и предлагает им выступить. После каждого выступления ведущий обязательно хвалит команды.

После того как все команды представят свои мини-спектакли, ведущий ещё раз всех хвалит и прощается с участниками.