

**Муниципальное автономное общеобразовательное
учреждение муниципального образования город Краснодар
средняя общеобразовательная школа № 104**

**Методическая разработка
«PRO деньги»**

Серебрякова Татьяна Владимировна,
учитель русского языка и литературы,
классный руководитель 8 класса

Эпиграф: «Чтобы продать что-нибудь ненужное, нужно сначала купить что-нибудь ненужное, а у нас денег нет». Дядя Федор (м/ф «Простоквашино»)

Участники: ученики 7 класса, 10 человек; учитель – Мастер игры

Материалы и оборудование: презентация, видео фрагменты, денежные купюры, письма.

Предварительная работа: создание сценария, подготовка материалов для игры.

Форма проведения: бизнес-игра

Методические приемы: коррекция позиций

Цель: формирование жизненной позиции: деньги не как ценность, а как инструмент для развития.

Задачи:

1.образовательные: развитие экономического мышления;

2. развивающие: самоопределение личности, умеющей осознавать свою значимость и способной формировать свой бюджет, распоряжаться им;

3. воспитательные: формирование представления о ценностях жизни.

Использованная литература: «Сборник сценариев по проведению бизнес-игр» государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №574 Невского района Санкт-Петербурга

Ход мероприятия

	содержание	слайды (примечание)
1.	<p>Вводная часть. Организационный момент.</p> <p>Целеполагание: Мастер игры: Друзья, где вы берете деньги на карманные расходы? (ответы учеников) Можете ли вы сами заработать? Как? (ответы учеников) Аналогичным вопросом «как заработать?» задавались и герои мультфильма «Простоквашино».</p> <p>Как думаете, про что мы сегодня говорим? Про деньги, про то, как их зарабатывать и тратить.</p>	Слайд 1 Просмотр видео-фрагмента мультфильма «Простоквашино»
	<p>Мастер игры: У меня есть деньги, что вы можете мне продать? (ответы учеников) Предлагаю вам заработать деньги своими знаниями. За каждый правильный ответ я буду вам платить. Вопросов 10, поэтому каждый сможет заработать несколько рублей.</p>	Слайд 2
2.	<p>Основная часть</p> <p>Игра 1 Блиц-турнир</p>	Слайды 3-13

Каждый вопрос оценивается 100 рублей.

1. Подвижный холм песка в пустыне называется...

А. Дюна

Б. Утес

В. Скала

Г. Гора

2. В древности китайцы научились делать из коконов шелковичных червей...

А. Приправу

Б. Бумагу

В. Резину

Г. Шелк

3. Хвост какого животного похож на весло?

А. Бобра

Б. Белки

В. Лисы

Г. Медведя

4. Как приветствуют друг друга эскимосы?

А. Пожимают руки

Б. Целуются

В. Трутятся носами

Г. Обнимаются

5. Как называется помещение на судне, где живут матросы?

А. Келья

Б. Кубрик

В. Квартира

Г. Кабинет

6. Что образуется в раковинах устриц?

А. Жемчуг

Б. Кораллы

В. Золото

Г. Алмазы

7. Что использовали японцы вместо денег до появления монет?

А. Картофель

Б. Жемчужины

В. Ракушки

Г. Рис и ткани

<p>8. Почему вода в море кажется синей?</p> <p>А. Из-за водорослей</p> <p>Б. Из-за цвета дна</p> <p>В. Вода отражает небо</p> <p>Г. Из-за растворенной соли</p> <p>9. Цветок какого растения ищут в ночь на Ивана Купалу?</p> <p>А. Ландыша</p> <p>Б. Маргаритки</p> <p>В. Папоротника</p> <p>Г. Можжевельника</p> <p>10. Что делали индейцы в знак примирения?</p> <p>А. Закапывали топор войны</p> <p>Б. Ломали все стрелы</p> <p>В. Хлопали в ладоши</p> <p>Г. Втыкали копья в деревья</p> <p>11. Какие из перечисленных ягод созревают первыми?</p> <p>А. Брусника</p> <p>Б. Голубика</p> <p>В. Черника</p> <p>Г. Земляника</p> <p>Мастер игры: Теперь у вас есть стартовый капитал. Хватит ли этих денег, чтобы что-то купить? (ответы учеников)</p> <p>Как вы полагаете, что нужно сейчас сделать, чтобы денег было больше? (необходимо подтолкнуть участников вопросами к идее о том, что нужно объединить капитал и вложить его в дело)</p> <p>Как бы поступили предприниматели, чтобы заработать больше?</p> <p><i>Предлагаю объединиться в группы по три человека, а одного из вас я возьму к себе бухгалтером и оплачу ему работу.</i></p> <p><i>Происходит деление на три команды, один становится бухгалтером, его задача выдавать денежные суммы.</i></p>	
<p>Игра 2. Бизнес-идея (см. Приложение)</p> <p>Мастер игры: У каждого из вас есть деньги. Вы можете</p>	<p>Слайды 14-16</p>

	<p>сложить их и, таким образом, у вас получится стартовый капитал. А можете вложить только часть денег в игру.</p> <p>Теперь я предлагаю два вида заработка. Первый: вы можете придумать некую идею/товар и продать ее мне или соседним командам. Второй: купить идею у меня и попробовать продать ее, получив процент. Условий два – каждая команда должна купить себе одну идею или товар, заплатив половину от своих денег.</p> <p><i>Следует групповое обсуждение идеи/товара, затем торги и подсчет средств каждой команды, выведение рейтинга самой «богатой» команды. Работа бухгалтера (наемного работника) оплачивается как средний заработок игрок. Мастер игры покупает один товар или идею за 500 р., а продает идею или товар за 200 р.</i></p> <p>Мастер игры: Итак, предлагаю теперь разделить ваши капиталы внутри команды, поскольку каждый из вас старался. Вы можете поделить их поровну, а можете в соответствии с тем, насколько продуктивна была работа каждого игрока.</p>	
3.	<p>Заключительная часть</p> <p>Рефлексия.</p> <p>Мастер игры: Какой опыт принесла вам игра? Что вы поняли в процессе?</p> <p><i>(Подводим к мысли о том, что лучше всего продаются знания и идеи).</i></p> <p>Кто-нибудь задумался, откуда деньги у меня? <i>(ответы)</i></p> <p>Кто выдает деньги бизнесу на старт-апы в реальной жизни? <i>(государство)</i></p> <p>Зачем государству выделять деньги на проекты, с которыми вы сегодня работали? <i>(обсуждение)</i></p>	Слайд 17
	<p>Продукт игры</p> <p>Мастер игры: Есть еще один немаловажный вопрос. Деньги вы заработали, их надо потратить. На что бы вы их потратили? <i>(ответы)</i></p> <p>Я предлагаю часть денег отдать родителям, но не все, сколько посчитаете нужным. Напишите письмо родителям, заполнив строчки шаблона.</p> <p><i>Ученикам раздаются конверты, в которые они</i></p>	Слайд 18

	<i>вкладывают деньги, там же лист бумаги с шаблонным письмом (см. приложение). После мастер игры собирает конверты, чтобы передать родителям.</i>	
	Мастер игры: Я благодарю всех за игру. Надеюсь, в будущем, вы будете успешными в финансовом плане людьми.	Слайд 19

Приложение

Игра 2 Бизнес-идея

Правила.

Количество групп: до 5

Ход игры: группам раздается стартовый капитал. Мастер игры предлагает два вида заработка.

Первый: группа придумывает, описывает и презентует некий проект/идею/товар, чтобы продать ее на рынке (соседним командам).

Второй: проект/идея/товар приобретается у мастера игры, а затем разрабатывается и продается на рынке (соседним командам), получая процент с продажи.

Условия рынка: каждая команда должна купить себе одну идею или товар, заплатив половину от своих денег.

Мастер игры покупает один товар или идею за 500 р., а продает идею или товар за 200 р.

Финал: заработав деньги, капиталы внутри команды распределяются общим решением. Победители определяются по наибольшей сумме заработанных денег.

Варианты

- бизнес идеи:

1) Технология 3D-печати жилых домов для беднейших развивающихся стран. Создать одноэтажное здание площадью 60 кв. метров строительный принтер может в срок от 12 до 24 часов. Технологию этой бизнес-идеи отличает низкая стоимость. Печать обходится в 100 тыс. руб., то впоследствии цена будет снижена до _____ тыс. руб.

2) Зеленый эко-бизнес по переработке пластика. Создание робота-магнита для всех видов пластика с целью его сбора и переработки. Создание и эксплуатация роботов приносит _____ тыс. рублей в год.

- проектов:

1) Автоматизированная оценка жизнеспособности бизнес-идей. Работает на основе нейросети. Пользователь заполняет форму на сайте, где описывает бизнес-идею и нишу, а программа вычленяет ключевые слова и собирает информацию по теме из открытых источников. Сервис определяет количество конкурентов, подсчитывает количество упоминаний технологии и сумму венчурных

инвестиций в аналогичные проекты, с помощью графиков показывая в тренде ли идея. Проект приносит _____ тыс. Рублей в год.

2) Проект «Фитнес-аудиотека» представляет собой персональное фитнес-приложение, где собраны аудио-тренировки от самых известных тренеров в мире, включая программы для кардио-тренировок, занятий по йоге и медитации. Годовая подписка на приложение стоит _____ рублей.

- продуктов:

1) Чемодан-гардероб для полетов (Большинство авиакомпаний осуществляют сбор за перевозку багажа, в связи с чем очень популярными являются компактные сумки-трансформеры, которые можно взять в ручную кладь. Внутренность сумки трансформируется в шкаф с полочками. Благодаря принципу переносного гардероба человек может без усилий найти нужную вещь, не перерывая при этом все верх дном).

2) Тапочки с парк-тройником. Они снабжены колесиками и обладают суперспособностью - могут самостоятельно парковаться на входе, если их снять и оставить в неполюженном месте.

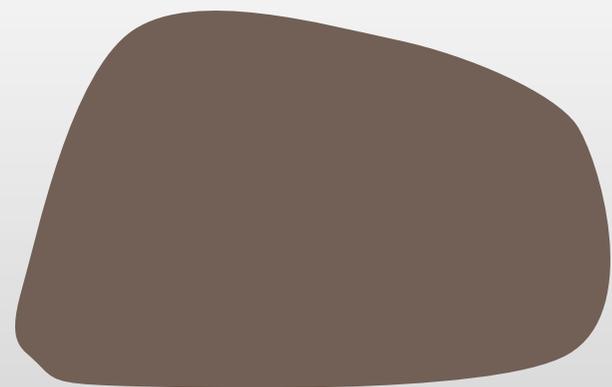
Шаблон письма (продукт классного часа)

Дорогие родители,

я заработал(-а) деньги и хотел(-а) бы поделиться с вами частью дохода. Для меня это важно, потому что _____

Ваш (а) сын (дочь) _____ (подпись)

Классный час PRO...



«Чтобы продать что-нибудь ненужное, нужно сначала купить что-нибудь ненужное, а у нас денег нет». Дядя Федор (м/ф «Простоквашино»)



ПРО ДЕНЬГИ

БЛИЦ ТУРНИР



**1. Подвижный холм песка
в пустыне называется...**



ДЮНА



**2. В древности китайцы
научились делать из
коконов шелковичных
червей...**

ШЕЛК



**3. Хвост какого животного
похож на весло?**



БОБРА



4. Как приветствуют друг друга эскимосы?



ТРУТСЯ НОСАМИ



**5. Как называется
помещение на судне, где
живут матросы?**



КУБРИК



6. Что образуется в раковинах устриц?



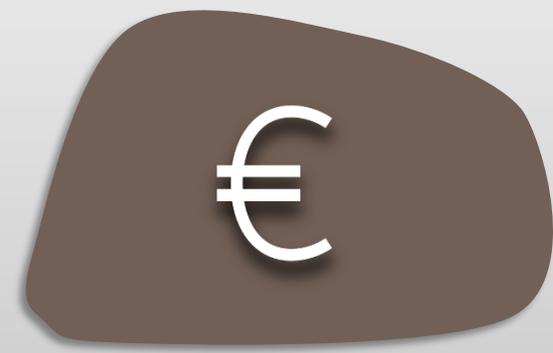
ЖЕМЧУГ



**7. Что использовали
японцы вместо денег до
появления монет?**



РИС И ТКАНИ



8. Почему вода в море кажется синей?



ВОДА ОТРАЖАЕТ
НЕБО



**9. Цветок какого растения
ищут в ночь на Ивана
Купалу?**



ПАПОРОТНИКА



**9. Что делали индейцы в
знак примирения?**



ЗАКАПЫВАЛИ
ТОПОР ВОЙНЫ



**11. Какие из
перечисленных ягод
созревают первыми?**

ЗЕМЛЯНИКА



БИЗНЕС ИДЕЯ

1

• ИДЕЯ

2

• ПРОДУКТ

3

• ПРОЕКТ

\$

€

ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ?



01
шаг



ОРГАНИЗОВАТЬ ФИРМУ

ОБЪЕДИНИТЬ
КАПИТАЛ



02
шаг



**СОЗДАТЬ ИДЕЮ ИЛИ
ИЗГОТОВИТЬ ПРОДУКТ**

ТО, ЧТО МОЖНО
ВЫГОДНО
ПРОДАТЬ НА
РЫНКЕ И
ЗАРАБОТАТЬ



03
шаг



РАЗРАБОТАТЬ РЕКЛАМУ

ПРЕДЛОЖИТЬ
ТОВАР/ИДЕЮ/
ПРОЕКТ
ПОТЕНЦИАЛЬНЫМ
ПОКУПАТЕЛЯМ



04
шаг



ПОЛУЧИТЬ ПРИБЫЛЬ

РАСПЛАТИТЬСЯ С
СОТРУДНИКАМИ



РЕФЛЕКСИЯ

НА ЧТО ПОТРАТИМ ЗАРАБОТАННОЕ?



СПАСИБО

