



Сценарий деловой игры «Семейный бюджет»

1. Описание мероприятия

1.1. Краткая характеристика мероприятия:

№	Параметр мероприятия	Характеристика
1	Формат	Деловая игра
2	Покрываемые сферы (темы)	Семейный бюджет, сбережения, риски, основы инвестирования, основы финансового планирования
3	Уровень сложности	3
4	Количество участников и распределение по командам	Игра является командной, максимальное количество команд — 8 Оптимальное количество участников в команде — 4-6 человек Минимальное количество участников в команде — 2 человека Максимальное количество участников в команде — 10 человек
5	Оптимальный возраст участников	14 – 18 лет (7-11 класс)
6	Необходимое количество модераторов	1 ведущий и 1 модератор при количестве участников до 50, далее по 1 модератору на каждые 50 участников дополнительно
7	Общая продолжительность	1,5 часа

8	Цели	<p>Финансовая грамотность:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Сформировать понимание механизма работы такого инструмента, как семейный бюджет. 2. Развить базовые навыки критического мышления в личных финансах – принимать взвешенные решения о тратах, оценивать возможные риски, оценивать влияние жизненных событий на будущие траты, сохранять баланс между обязательными и желанными тратами. 3. Сформировать понимание необходимости формирования накоплений, ведения бюджета. <p>Личностные цели:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Развить дисциплинированность, внимательность, осторожность в оценке необходимого объема расходов
9	Задачи	<ol style="list-style-type: none"> 1. Приобретение практических навыков критического мышления в личных финансах – научиться принимать взвешенные решения с точки зрения распределения будущих расходов по категориям в зависимости от прошлого опыта и происходящих в жизни событий.

		<p>2. Приобретение знаний о типичных рисках и возможностях в финансовой жизни семьи, понимания того, как правильно действовать в той или иной непредсказуемой ситуации.</p>
10	Ожидаемые результаты	<p>По окончании деловой игры ребёнок умеет:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Критически оценивать, вырастут или сократятся расходы в той или иной категории в следующем месяце, исходя из происходящих в жизни семьи событий. 2. Формировать сбережения с целью защитить семью от необходимости занимать деньги в случае наступления непредвиденных обстоятельств. 3. Не совершать импульсивные покупки. 4. Распоряжаться разницей между доходами и расходами.

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.

Также необходимы посадочные места для ведущего и модераторов – 1 стол на два посадочных места.

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

Расстановка мебели

Столы и стулья расставлены так, чтобы каждый участник имел возможность, сидя, фиксировать теоретические моменты.

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

2. Порядок проведения мероприятия

2.1. Подготовка к мероприятию

Необходимый для мероприятия реквизит:

- Ручки (в расчете 1 шт. на участника)
- Распечатанные и нарезанные карточки событий (*Приложение 4*)

Ведущему необходимо прибыть на площадку не позднее, чем за 30 минут до начала мероприятия.

После того, как ведущий попадет в учебный класс, где будет проходить мероприятие, ему необходимо убедиться в соблюдении следующих условий:

- Распечатаны бланки с таблицей для проведения деловой игры. У каждой команды свой индивидуальный бланк.
- Разложены необходимые канцелярские принадлежности для теоретической и практической части по столам – 4 ручки и 4 листа А4 на команду.
- Распечатаны и нарезаны карточки событий.

2.2. Теоретическая часть

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

Он представляется участникам, кратко рассказывает о себе и своем месте работы. Ведущий кратко обозначает цели и задачи мероприятия, регламент и

устанавливает с участниками 3 дисциплинарных правила, которые в дальнейшем помогут ему грамотно контролировать аудиторию.

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

Он задает участникам вопрос - что такое финансовая грамотность и зачем она нужна. Выслушав ответы участников он говорит им о том, что финансовая грамотность - это умение управлять одним из 2 главных ресурсов в жизни человека - деньгами.

Далее ведущий переходит к рассказу о том из чего складываются доходы семьи. Он рассказывает участникам про категории доходов и про два вида доходов - линейные и инерционные. Далее он рассказывает участникам про категории расходов и виды расходов - обязательные, желательные и вредные.

После этого ведущий рассказывает о цели ведения семейного бюджета и предлагает участникам на практике потренироваться в его составлении в ходе деловой игры.

2.3. Практическая часть

После теоретической сводки, ведущий переходит к объяснению правил деловой игры, а также оглашает список команд.

Каждая команда представляет из себя семью. Каждая команда получает игровой бланк (*раздаточный материал 1*), который используется ей в течение всего игрового процесса. По завершении объяснения правил, объявляется первый игровой месяц — июль, и, вместе с ним, события, которые могут повлиять на распределение расходов по категориям в наступившем месяце.

Опираясь на расходы предыдущего месяца, а также на озвученные события, команда распределяет свой месячный доход — 80 000 рублей — по категориям расходов, а также определяет, какую часть из них она оставит в сбережениях.

После завершения распределения бюджета на текущий месяц на слайде появляются результаты — оптимальные расходы в текущем месяце по каждой категории. В случае, если у семьи в начале месяца получилось заложить на ту или иную категорию расходов необходимый минимум средств — она зарабатывает 10 очков счастья. Если семья заложила на категорию расходов меньше, чем было оптимально — она теряет очки счастья: по 1 очку за каждую тысячу рублей, которой не хватает до минимума.

Команды фиксируют оптимальные расходы на бланках и подсчитывают количество заработанных очков счастья.

После подсчета команды по очереди тянут жребий непредвиденного события (*раздаточный материал 2*).

В игре есть 2 категории непредвиденных событий:

- Негативные события — непредвиденные проблемы, из-за которых семье необходимо потратить деньги из своих сбережений. В случае, если семье не хватает сбережений, она вынуждена влезать в долги — на каждую лишнюю тысячу команда теряет 5 очков счастья.
- Счастливые возможности — события, которые могут принести семье дополнительные очки счастья. Тратить сбережения на такие события или нет — решение семьи. На каждую тысячу рублей, потраченную в этой категории, команда получает 4 очка счастья.

После событий, команды получают время на фиксацию событий.

Описанный выше процесс повторяется еще 3 раза — команды проживают август, сентябрь и октябрь.

По окончании 4 игровых месяцев, команды подсчитывают количество сбережений и принимают решение о финальной большой покупке — чем дороже покупка, тем больше очков счастья они получают.

После совершения финальной покупки, команды подсчитывают итоговое количество очков счастья путем сложения очков, заработанных за все 4 месяца и полученных за финальную покупку.

Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество очков счастья.

3. Приложения

Приложение 1. Речь ведущего по проведению теоретической части и деловой игры.

Представляется отдельным документом в формате Google-документа и включает в себя разбитую на разделы рекомендованную речь ведущего в процессе всего урока.

Приложение 2. Электронная презентация для проведения теоретической и практической частей урока.

Представляется отдельным документом в формате Microsoft PowerPoint, демонстрируется на протяжении всего урока, предназначено для визуального сопровождения теоретической и практической частей.

Приложение 3. Раздаточный материал 1 — игровой бланк

Представляется отдельным документом в формате PDF, является центральным инструментом игры, предназначен для фиксации участниками своих решений и подсчета их результатов.

Приложение 4. Раздаточный материал 2 — карточки событий

Представляется отдельным документом в формате Microsoft Word, предназначается для проведения событий