** КЕЙС-ИГРА** «**ЖИЗНЬ ПОСЛЕ ЕГЭ…»**

в рамках проекта

**«Формирование финансовой грамотности у обучающихся через организацию проектной деятельности и других интерактивных форм обучения в системе общего и дополнительного образования»**

Разработчики:

**ЗУБКОВА ЕЛЕНА ГЕОРГИЕВНА**,

 учитель географии, педагог-организатор МБОУ Лицей № 6 г. Невинномысск

**РЕЗАНОВА ОКСАНА ГЕОРГИЕВНА**,

учитель географии и экономики МБОУ СОШ № 3 г. Невинномысск

****

**«Нажить много денег – храбрость, сохранить их мудрость,**

**а умело расходовать - искусство».**

***Ауэрбах Бертольд, немецкий писатель***

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА И МЕСТО В НЕЙ КЕЙС-ИГРЫ.**

 Целью воспитательной работы СОШ № 3 и Лицея №6 является социализация личности.

 Обучение финансовой грамотности одно из условий развития экономической культуры мышления. Формирование основ финансовых знаний о домашнем хозяйстве, о потребностях человека и общества, путях их удовлетворения неотъемлемое направление социализации личности.

 Кейс-игра проводится в рамках 5 дневной профильной смены для учащихся 9-11 классов на весенних каникулах 2017-2018 учебного года.

**ПРОЕКТНАЯ ИДЕЯ КЕЙС-ИГРЫ**

**Идея игры:** Город объединяет всех участников, в городе действуют игровые товарно-денежные отношения, игровые безналичные деньги, работают предприниматели, банк, супермаркет, школы бизнеса. Все участники игры находятся в одинаковых стартовых условиях. Повысить свою квалификацию и получить дополнительный доход можно путем решения финансовых задач.

*Все участники игры находятся в одинаковых стартовых условиях*.

**Субъекты игры:** «выпускники школ», «предприниматели».

**Цель кейс-игры.**

Формировать у игроков убеждение, что получение доходной работы зависит от формирования личного капитала и его наращивания, путем самообразования и повышения квалификации, на умение разумно распоряжаться деньгами и управлять личным бюджетом.

**Задачи кейс-игры.**

* Научить игроков ориентироваться в современных финансовых отношениях.
* Освоить модель грамотного финансового поведения.
* Профориентация участников кейс-игры.

 Развитие понятия, что для устройства на работу следует постоянно повышать свою квалификацию, которое требует дополнительных усилий или/и финансовых затрат, но одновременно дает возможность повысить шансы на получение работы с высоким заработком.

**Задачи участников игры:** максимально увеличить свой личный капитал, перейти на более высокий уровень квалификации, повысить свои доходы и выиграть в рейтинге.

***Выпускники д***олжны стремиться повысить свою квалификацию и найти наиболее высокооплачиваемую работу.

***Предприниматели***  - нанять большее количество высококвалифицированных специалистов, получить максимальный доход. Не нарушать условия кейса.

**Локации игры:** «банк», «ВУЗЫ, ППО, центры повышения квалификации», «супермаркет», «центр досуга и развлечений», «центр занятости населения», «счетная палата».

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМЫ РАБОТЫ:**

|  |
| --- |
| **ЕЖЕДНЕВНЫЙ АЛГОРИТМ КЕЙС-ИГРЫ.** |
| **Установочный доклад**  | 30 минут  | **Общее заседание.**Доведение до участников кейса и информации по финансовой грамотности по теме дня  |
| **Проектная сессия**  | 60 минут  | **Работа в командах.**Разработка первого варианта решения кейса, групповых целей на игровой день, стратегии и способов их достижения (проекта домохозяйства по повышению благосостояния семьи)  |
| **ФИРИ**  | 90 минут  | **Первый цикл игры.**Реализация в игровой имитации первого варианта проекта домохозяйства по повышению благосостояния семьи  |
| **Экспертно-консультативная сессия**  | 60 минут  | **Работа команд.**Анализ итогов первого цикла игры и первого варианта проекта домохозяйства по повышению благосостояния семьи, разработка второго варианта проекта, получение консультации у экспертов  |
| **Аналитическая сессия**  | 30 минут  | **Работа в командах.**Анализ процесса и результатов реализации первого и второго варианта проекта домохозяйства по повышению благосостояния семьи, подготовка выступления и вопросов на круглый стол  |
| **Круглый стол**  | 60 минут  | **Общее заседание.**Выступление команд на кругом столе о сценариях и способах повышения благосостояния домохозяйств, общее обсуждение, выбор наиболее эффективных стратегий и оптимальных способов достижения благосостояния семьи  |
| **Групповая рефлексия**  | 60 минут  | **Работа в группах (объединение нескольких команд).**Подведение итогов игрового дня, анализ личных и командных достижений и неудач, формулирование игровых целей на следующий день  |

**МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

* Компьютер, принтер, флипчарт
* Канцелярские принадлежности
* 15 столов, 80 стульев, оформление места проведения игры.

**ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ**

1.«Азбука финансовой грамотности». Методическое пособие для педагогов организаций дополнительного образования и детских выездных оздоровительно-просветительских лагерей/ А.Ю Губанов, Т.М. Губанова, В.Р. Лозинг, Д.В. Лозинг, А.В.Нечипоренко - Электронное издание - М.: 2017 г.

 2. Справочник школьника.«Азбука финансовой грамотности». (Информационно- просветительское пособие для участников кейс- игры в детских выездных оздорови-ельно-просветительских лагерях)/ А.Ю Губанов, Т.М. Губанова, В.Р. Лозинг, Д.В. Лозинг, А.В.Нечипоренко - М.: 2017 г.