

# 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



**Друзья  
с финансами**

НАЦИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ  
ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ ГРАЖДАН

16 - 21 августа 2017 год



## Образовательная среда МБОУ Лицея № 6 и МБОУ СОШ № 3



**ЦЕЛЬ**



**Социализация личности**

**ЗАДАЧИ**



Формирование основных компетенций обучающихся, отвечающих индивидуальным особенностям



Формирование высокой коммуникативной культуры



Формирование качеств личности для профессионального самоопределения



## Место кейс-игры в образовательной среде

Цель

Сроки

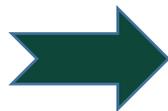
Направление

Участники

Место

## Цель и задачи кейс-игры «Жизнь после ЕГЭ...»

### ЦЕЛЬ



Выбор игроками эффективных инструментов для увеличения личного капитала, путем самообразования и повышения квалификации, и улучшение качества жизни

### ЗАДАЧИ

 Научить игроков ориентироваться в современных финансовых отношениях.

 Освоить модель грамотного финансового поведения.

 Профориентация участников кейс-игры.

## 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.*

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

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

## Этапы и организация кейс-игры «Жизнь после ЕГЭ...»

### (1-2) этап (1-2 июня)

Обучение игротехников  
(учащиеся 11 классов)

**Входное тестирование**

Изготовление раздаточного материала

### (3-4) этап (4-5 июня)

Установочный доклад

**Проектная сессия**

Финансовая имитационно-ролевая игра

**Экспертно-консультативная сессия**

Аналитическая сессия

**Круглый стол**

### Итоговая аттестация (последний день смены)

*Тестирование по ФинГра*

*Коллективное творческое дело  
«До свидания, ФинГра»*

# Ежедневный алгоритм кейс-игры.



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



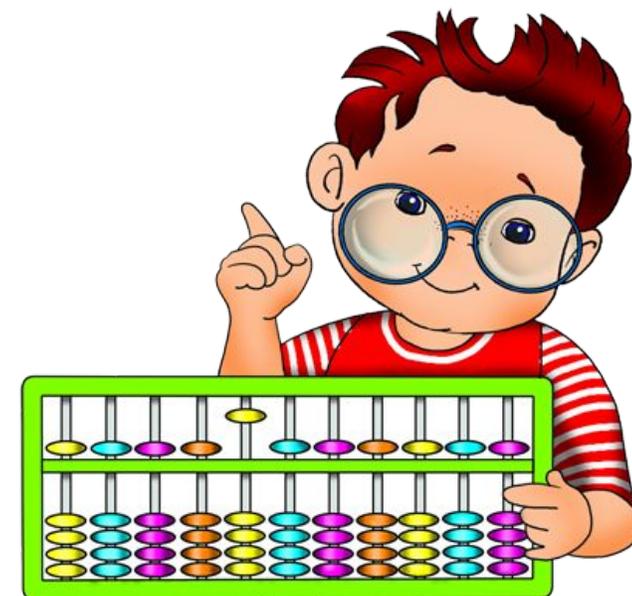
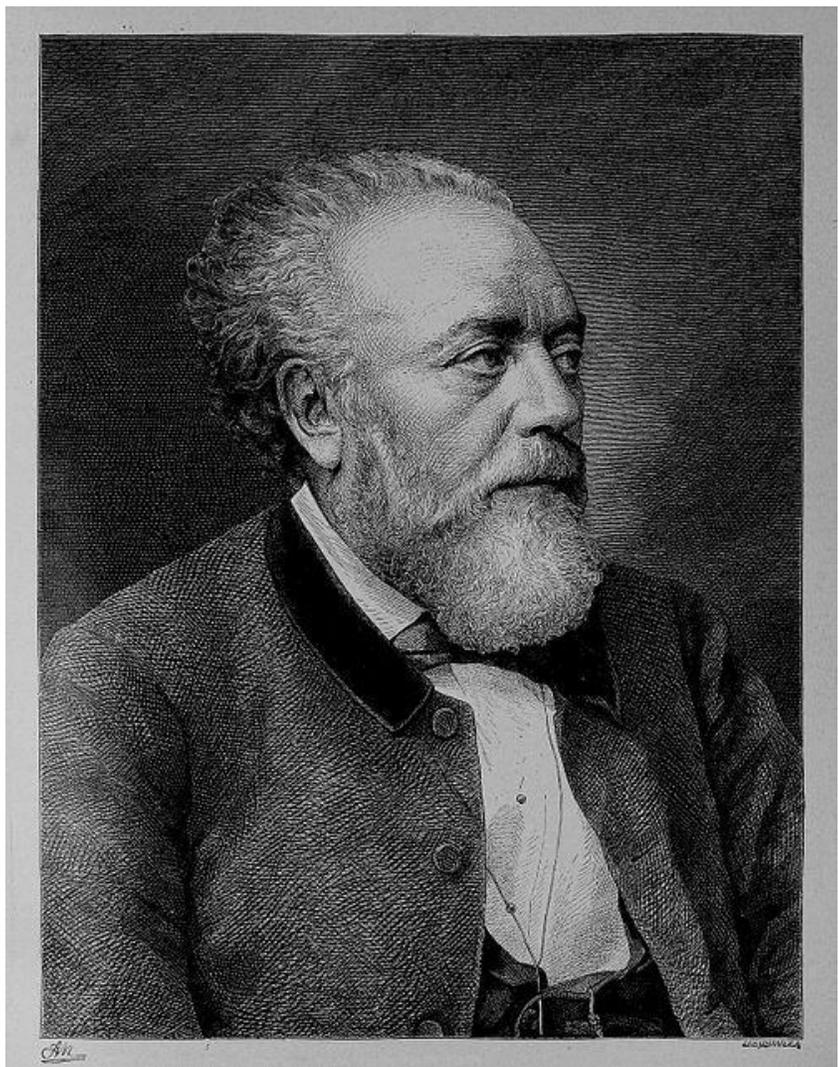
## Информационные ресурсы

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 оздоровительно-просветительских лагерях)/ А.Ю Губанов, Т.М. Губанова, В.Р. Лозинг, Д.В. Лозинг, А.В. Нечипоренко - М.: 2017 г.

**«Нажить много денег – храбрость,  
сохранить их мудрость,  
а умело расходовать - искусство».**

*Ауэрбах Бертольд, немецкий писатель*



*Деньги!  
Хрустящие и звенящие.  
Заработать, вложить, приумножить.  
Деньги любят счет.*

*Финансово грамотные учителя Невинномысска*

