**Задачи: Квест – игра**

**Тема: «Можешь ли ты стать предпринимателем»**

**Цель проекта:** Мотивировать выпускников к созданию своего собственного дела.

1. Улучшить условия обучения, саморазвития и самореализации участников игры

2. Расширять лексический запас по финансовой грамотности.

3. Создать положительный образ предпринимателя.

4. Воспитывать уважение к трудовой деятельности.

Участники игры: возрастная группа 16-18лет, жюри, болельщики.

Оборудование:

* компьютер, презентация, бумага формата А-4, ручки, фломастеры, дипломы, маршрутные листы по станциям.

**Планируемые результаты:**

* Допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;
* Формулировать собственное мнение и позицию;
* Договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
* Строить понятные для партнера, команды высказывания, учитывающие, что знает и видит, а что нет.

Ход игры

**1 этап подготовительный**

 а) формирование команд (2 -3 команды по 6 человек готовят название, девиз, соответствующие квест – игре)

 б) представление своей бизнес команды, выдача маршрутных листов, объяснение правил игры.

**2 этап основной**

**«Круглый стол»**

1. Встреча с предпринимателем (успешным выпускником учреждения для детей - сирот и детей, оставшихся без попечения родителей, который делится своими успехами, отвечает на вопросы участников игры)
2. Тест рабочая тетрадь 40 - 41

 «**Способны ли вы быть бизне­смен­ом»**

За каж­дый от­вет «да» — 1 балл, «нет» — 0 бал­лов.

1. Ког­да име­ет­ся вы­бор меж­ду дву­мя ва­ри­ан­та­ми, его луч­ше сде­лать быс­трее, чем от­ло­жить на оп­ре­де­лен­ное вре­мя.

2. Я лег­ко раз­дра­жа­юсь, ког­да за­ме­чаю, что не мо­гу на все 100% вы­пол­нить за­да­ние.

3. Ког­да я ра­бо­таю, это выг­ля­дит так, буд­то я все став­лю на кар­ту.

4. Ког­да воз­ни­ка­ет проб­лем­ная си­ту­а­ция, я ча­ще все­го при­ни­маю ре­ше­ние од­ним из пос­лед­них.

5. Ког­да у ме­ня два дня под­ряд не­ту де­ла, я те­ряю по­кой.

6. В не­ко­то­рые дни мои ус­пе­хи ни­же сред­них.

7. По от­но­ше­нию к се­бе я бо­лее строг, чем по от­но­ше­нию к дру­гим.

8. Я бо­лее доб­ро­же­ла­те­лен, чем дру­гие.

9. Ког­да я от­ка­зы­ва­юсь от труд­но­го за­да­ния, я по­том осуж­даю се­бя, так как знаю, что в нем до­бил­ся бы ус­пе­ха.

10. В про­цес­се ра­бо­ты я нуж­да­юсь в не­бо­ль­ших па­у­зах для от­ды­ха.

11. Усер­дие — это не ос­нов­ная моя чер­та.

12. Мои дос­ти­же­ния в тру­де не всег­да оди­на­ко­вы.

13. Ме­ня бо­ль­ше прив­ле­ка­ет дру­гая ра­бо­та, чем та, ко­то­рой я за­нят.

14. По­ри­ца­ние сти­му­ли­ру­ет ме­ня силь­нее, чем пох­ва­ла.

15. Я знаю, что мои кол­ле­ги счи­та­ют ме­ня пред­при­им­чи­вым че­ло­ве­ком.

16. Пре­пят­ствия де­ла­ют мои ре­ше­ния бо­лее твер­ды­ми.

17. У ме­ня силь­но раз­ви­то чес­то­лю­бие.

18. Ког­да я ра­бо­таю без вдох­но­ве­ния, это обыч­но за­мет­но.

19. При вы­пол­не­нии ра­бо­ты я не рас­счи­ты­ваю на по­мощь дру­гих.

20. Ин­ог­да я от­кла­ды­ваю то, что дол­жен был сде­лать сей­час.

21. Нуж­но по­ла­гать­ся то­ль­ко на са­мо­го се­бя.

РЕЗУЛЬТАТ:

От 1 до 5 бал­лов — низ­кая мо­ти­ва­ция к ус­пе­ху

От 6 до 11 бал­лов — сред­ний уро­вень мо­ти­ва­ции

От 12 до 15 бал­лов — уме­рен­но вы­со­кий уро­вень мо­ти­ва­ции

Свы­ше 16 бал­лов — оч­ень вы­со­кий уро­вень мо­ти­ва­ции к ус­пе­ху

### Простые и легкие игры, развивающие навыки решения проблем .

1. Слепой строй

Развивает коммуникационные навыки.

Правила игры. Участники завязывают глаза, а затем ведущий шепотом называет каждому игроку число, начиная с единицы. Затем участники должны выстроиться в порядке возрастания их чисел, не переговариваясь между собой. Также можно выстраиваться не по числам, а по росту, возрасту, дням рождения и т. д.

2. Переверни пирамиду

Развивает умение адаптироваться, навыки командной работы.

Чтобы образовать пирамиду, подобно шарам в бильярде трое из участников команды должны переместиться таким образом, чтобы вершина и основание пирамиды поменялись местами. Лучше всего делать это упражнение в большой группе, которую можно разделить на маленькие команды и посмотреть, кто перевернет пирамиду быстрее.

**4.Тренинги на сплочение коллектива.**

 **1 упражнение «Мы похожи с тобой тем…»**

Участники делятся на две группы. Одна группа образует внутренний круг, другая– внешний. Все стоят лицом друг к другу. Каждый участник внешнего круга говорит своему напарнику: «Мы с тобой похожи…», после чего стоящие во внутреннем кругу  отвечают «Мы с тобой отличаемся тем…» затем делают шаг к новому партнеру. Процедура повторяется до тех пор, пока все не дойдут до своего первого партнера.
Рефлексия – чем же вы похожи друг на друга и чем отличаемся?

**2 упражнение. «Салфетка»**

Каждому дается салфетка, которая сложена несколько раз даются команды: Оторвать правый угол, затем нижний левый ит.д. Затем салфетка разворачивается. Нужно постараться найти одинаковые салфетки. Их нет. Подвести участников к мысли, что все мы разные и салфетки разные, но мы все живем в мире  и согласии.

**3 упражнение «Пожелания»**

Участникам раздаются листочки с именами. Каждый должен написать пожелания тому, кто указан на листочке. Затем пожелания даются тому, кому они предназначены. Пожелания должны быть доброжелательными, позитивными.

**2 станция (**15 минут**) «Банк»**

 Командам выдается по 8 экономических задач, при правильном решении которых банк выдает кредит на развитие бизнеса команде

Итог: Получение кредита в банке.

1. Мастерица, связала свитер и продала его за 1000руб. Какую прибыль она получила, если на свитер пошло три мотка шерсти по 200 руб. за моток, а на украшение свитера понадобился бисер стоимостью 50 руб.(350 руб.)
2. Два бизнесмена поспорили: кто получил больше прибыли. Один выручил от продажи своих товаров 5000 руб., а его расходы составили 3000 руб. Другой наторговал на 1000 руб. меньше, но и затратил своих денег всего 2000 руб. Кто выиграл спор? ( никто)
3. Два друга решили заработать. Они купили в киоске 100 газет по 8 руб. за газету и стали продавать по 1 5 руб. за штуку. Какой доход получат ребята, когда продадут все газеты? (700 руб.)
4. Коля печет пирожки и продает их на рынке. В первый день он продал 100 пирожков по цене 20 рублей за пирожок. На следующий день он снизил цену на 10 % и продал 110 пирожков. В какой день он заработал больше денег? (В 1 день)
5. Бизнесмен положил в банк 100000 рублей. Через год он забрал из банка 150000 рублей. Сколько % составила прибыль. (50 %)
6. Допустим, что выручка от продажи продукции, выпускаемой неким предприятием, составила 50000 рублей. При этом было израсходовано:
* на сырье – 20 тыс. руб.
* на топливо – 1,5 тыс. руб.
* заработная плата – 14,5 тыс. руб.
* кредиты, налоги – 4,5 тыс. руб.
* Итого: 40,5 тыс. руб.

Какова прибыль предприятия? (Прибыль 9,5 тыс. рублей)

7. Вы продаете лимонад. Затраты на производство и реализацию одного стакана лимонада составляет 30 рублей. По цене 60 руб. можно реализовать 130 стаканов в день, а по цене 50 руб. – 200 стаканов в день. Какую цену вы должны назначить, если хотите получить больше прибыли? (50 руб. за стакан)

8. В ваш банк положили 500000 руб. под 10 % годовых. Какую сумму денег вы сможете отдать обратно через полгода? (525000 руб.)

**3. Станция (**15 минут**)**

Аукцион

На 10 карточках предложен рыночный продукт. Нужно прорекламировать товар так, чтобы его захотели купить. (Чем больше продано товаров, тем лучше)

Критерии оценки для жюри:

- слаженная работа в группе

-умение обосновать свой выбор

- количество проданных товаров

|  |  |
| --- | --- |
| Шариковая ручка | Телефон |
| Шоколад | Собака |
| Карандаш | Билет в кино |
| Расческа | Книга |
| Зонт | Компьютерная мышь |

**4 станция**

**«Рынок труда»**

Встреча с наемным персоналом. Каждой команде необходимо набрать персонал для работы в определенной сфере (производственная, сфера услуг). Команда должна продумать какой именно персонал нужен ей для их сферы труда (возраст, требования к персоналу). Команде нужно набрать не менее 10 нужных работников.

Критерии оценки:

- количество нанятого на работу персонала

- умение распределять обязанности персонала

|  |
| --- |
| **Кондитерская**  |
| **Салон красоты** |
| **Кинотеатр** |
| **Ночной клуб** |

**3 этап итоговый**

Встреча команд. Подведение итогов. Вручение дипломов, участникам и победителям.

**Рефлексия**

Каждому участнику и присутствующим на игре предлагается взять на столе кружок и прикрепить на один из 3 плакатов надпись на котором соответствующее его настроению:

(Я узнал много нового. Мне было интересно. Мне игра не понравилась)

Таким образом, занятие способствует самоопределению участников в жизни, что повышает их социальную и личностную значимость, и является актуальным как с точки зрения подготовки квалифицированных кадров, так и для личностного развития молодого человека.

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №2»**

**Квест – игра**

**Тема: «Можешь ли ты стать предпринимателем»**

**для учащихся 10-11 классов**



 **Учитель: Гладунова Татьяна Алексеевна**

 Исилькуль, 2021