***Малюгина Татьяна Викторовна,***

***методист, педагог дополнительного образования***

***МОУ ДО «Центр детского творчества»***

***г. Надым, ЯНАО***

***Орлова Людмила Викторовна,***

***директор***

***МОУ ДО «Центр детского творчества»***

***г. Надым, ЯНАО***

***Скоренко Руслана Александровна,***

***заместитель директора по УВР***

***МОУ ДО «Центр детского творчества»***

***г. Надым, ЯНАО***

**ИНТЕРАКТИВНАЯ ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА КАК**

**УСЛОВИЕ «СОЦИАЛЬНОЙ СИТУАЦИИ РАЗВИТИЯ»**

«Одна из проблем нашей страны: мы все сильны в теории, но при этом очень слабы в практике. Очень любим рассуждать, и порой правильно, а как доходит до дела, возникают проблемы. Поэтому необходимо давать предпринимателям некий инструментарий, чтобы они получали практические навыки, особенно это касается начинающих». Так сказал В. Якушев, губернатор Тюменской области, выступая на пленарном заседании форума «Слет успешных предпринимателей СУП-2014: эволюция предпринимателя».

Действительно, человека сложно чему-либо научить. Он может только научиться сам. Проверено на практике, что больше знаний остается не от того, что человек слышит, а от того, что он делает, или пробует делать. Мир бизнеса, предпринимательства необыкновенно сложен, но в тоже время и интересен. Выработка навыков быстрой ориентации в многочисленных проблемных ситуациях функционирования рынка, умение находить самое инвестиционно привлекательное решение конкретной задачи – все это чрезвычайно важно для понимания своего места в мире современной экономики и умения ориентироваться в конкретных жизненных ситуациях.

Такую возможность погружения в экономические отношения дают экономические игры. Главное - в игре можно примерять роль инвестора или предпринимателя, не рискуя реальными деньгами, но приобретая знания и навыки. Такая игра позволяет не просто услышать или увидеть, но прежде всего «прожить» какое-либо действие.

Интерактивная экономическая игра «Есть идея!» была проведена в третий, завершающий день II окружной Ассамблеи юных изобретателей, которая проходила в г. Надым ЯНАО в марте 2015 года.

Цель игры: развитие практических навыков самостоятельной экономической деятельности, направленной на решение конкретной задачи, понимание инвестиционных основ бизнес-среды.

Основными задачами игры стали формирование экономического (предпринимательского) мышления, понимания необходимости презентации собственных идей и изобретений для их инвестирования и дальнейшего продвижения в жизнь.

Вся игра проходила в режиме он-лайн. Было сформировано три сборные команды - по 1 представителю от каждой команды участницы. Команды представляли собой инновационные центры, главной задачей которых было определить проблему в предложенной видеозадаче, предложить идею для ее решения, заинтересовать потенциальных инвесторов своей идеей. В качестве задачи ребятам предлагался видеоролик, снятый детско-юношеской студией телевидения «Медиа-полюс» МОУ ДО «Центр детского творчества» при участии специалистов отдела экологического мониторинга и биомедицинских технологий Научного центра изучения Арктики города Надыма, лаборатории «Экология и техносфера» Технопарка «Энигма» Центра детского творчества*.* В ролике ребята озвучили проблему, связанную с утилизацией мусора на территории Ямала и г. Надыма, в частности. Все предложенные идеи по решению данной проблемы после презентации получили инвестиции как других команд, так и экспертов, а также голоса зрителей добавили инвестиции в копилку команд. Идеи были практикоориентированными и предполагали нахождение конкретных ресурсов для их исполнения.

Далее предлагается сценарий **интерактивной экономической игры «Есть идея!»,** которая проходила в рамках II окружной Ассамблеи юных изобретателей в г. Надым, ЯНАО.

**Время проведения:** 1час

**Место проведения:** актовый зал

**Предполагаемое количество участников**: 3 сборные команды, по 5-6 человек в каждой, выбранные из всех участников Ассамблеи (учащиеся).

**Для проведения игры требуется 1 ведущий-модератор и 3 ассистента.** В нашем случае это были 3 учащихся, обучающихся по программе «Курс на бизнес», члены бизнес-клуба «Новые горизонты» МОУ ДОД «Центр детского творчества».

Для проведения игры в режиме он-лайн требуется мультимедийное и программное обеспечение игры. Так, заранее учителя информатики составили программу, которая позволяла выводить данные на общий экран, расположенный на сцене (далее в сценарии - «большой экран»), а также работать в ноутбуках участникам и экспертам. Все компьютеры соединялись в общую локальную сеть, с которой работал один координатор.

В случае, если такое программное обеспечение невозможно, игру можно проводить, выводя все данные на общее игровое поле, например, на интерактивной доске (или магнитной).

**Общая концепция игры:** все участники Ассамблеи (дети) делятся на три группы (команды) путём распределения жетонов трёх цветов (в одну команду попадают участники из разных муниципальных образований). На игровой площадке расположены три стола для команд, на которых находятся ноутбуки, соединенные в локальную сеть. До начала игры в ноутбуки устанавливается программа, которая позволяет:

* в режиме он-лайн выводить индивидуальную информацию о командах (название команды, название идеи);
* виртуально получать, а затем виртуально «инвестировать» собственные деньги;
* выводить на «общее игровое поле» название и (или) краткое описание модели (идеи), представляющую решение предложенной задачи.

Участники игры получают одно общее задание (задачу), для решения которой необходимо предложить конкретную практикоориентированную идею. Свое решение команда представляет в виде модели (схемы, рисунка), изображенной на ватмане (или на магнитной доске). Название своей модели, краткую формулировку идеи участники самостоятельно заносят в соответствующий столбец в компьютерах, находящихся у них на столах. Затем идеи (модели) по решению предложенной задачи команды публично представляют в режиме он-лайн (форма представления – «Презентация в лифте»).

В качестве задачи ребятам предлагается видеоролик, связанный с проблемой утилизации мусора.

После того, как идеи придуманы командами и представлены, начинается вложение инвестиций (виртуальных денег) в идею (модель) других команд. Команды, эксперты получают «виртуальные деньги», которые затем будут инвестировать в понравившуюся идею (идеи). Командам инвестировать собственный проект запрещается.

Все операции по вложению денег отображаются на экране в течение всей игры. Свои вложения команды комментируют (почему инвестируем именно в эту идею?). Победителем игры становится команда, набравшая наибольшее количество инвестиций. Зрители в финале игры голосуют с помощью электронной системы для голосования за наиболее понравившийся проект.

Предложенные идеи могут быть отмечены экспертами как: самая смелая идея, самое технологичное решение, самое эффективное решение, простота возможного внедрения. Идеи (модели) должны быть практикоориентированными и предполагать нахождение конкретных ресурсов для их исполнения.

**Необходимое оборудование:**

* 3 магнитные доски;
* магниты;
* ватманы;
* 3 набора маркеров для белой доски;
* общий большой экран;
* ноутбуки для команд-3 шт.;
* ноутбук для экспертов;
* ноутбук для программиста;
* ноутбук для обработки результатов он-лайн голосования зрителей; система электронного голосования;
* столы для команд – 6 шт.;
* столы для экспертов – 2 шт.;
* стулья для участников – 18 шт.,
* стулья для экспертов – 5 шт.;
* микрофон для ведущего, «свободный» микрофон – для выступлений экспертов и зрителей;
* проектор для видеоролика.

В качестве экспертов для участия в игре были приглашены: **Камаев В. А.**, заслуженный деятель науки РФ, доктор технических наук, профессор, заведующий кафедрой «Системы автоматизированного проектирования и поискового конструирования Волгоградского государственного технического университета; **Кремлёва М. В.**, главный специалист отдела общего и профессионального образования Департамента образования ЯНАО; **Воеводин И. Г.**, заместитель руководителя по научно-техническому творчеству по вопросам разработки и применения 3D принтера в образовательной деятельности, Региональный школьный Технопарк Астраханского инженерно-строительного института; **Рябицев А. С.**, ведущий инженер, преподаватель по вопросам сборки 3D принтера и проведению соревнований между командами, Региональный школьный Технопарк Астраханского инженерно-строительного института; Беленко Л.А., заместитель управляющего торгового центра «Династия», г. Надым.

**Специальная терминология игры:**

***Инновационный центр*** - современный научно-технологический инновационный комплекс по разработке и коммерциализации новых технологий.

***«Презентация в лифте»*** - очень коротенькое выступление перед потенциальными инвесторами, когда у презентующего есть всего 20-30 секунд, чтобы заинтересовать человека и еще 3-5 минут, чтобы немного рассказать о себе и проекте и обменяться контактами для последующего общения. Задача - «зацепить» слушателя, обратить на себя внимание, запомниться и, главное, сделать так, чтобы ваш потенциальный инвестор захотел узнать о проекте побольше.

***Для решения задачи командам предлагается упрощенный алгоритм решения творческих задач (АРИЗ) (подсказка):***

* определите проблему;
* сформулируйте Идеальное Конечное Решение (ИКР), (что в результате?);
* что мешает достижению результата?
* поищите ресурсы (возможности для решения);
* представьте свое решение в виде модели (схемы, рисунка);
* возможно получение нескольких решений, объединенных в одну модель!

**Важно! Идеи должны быть смелыми, технологичными, практикоориентированными!**

**Сценарий игры:**

1. *.* ***Приветствие участников игры, объяснение условий и правил.***

*Звучит музыка. На большом экране общее игровое поле:*

* *ячейки для названия команд;*
* *ячейки для названия и основной идеи;*
* *ячейки для инвестирования*

*Участники располагаются за столами. На каждом игровом столе-ноутбук. У участников в компьютере: игровое поле команд.*

***Вед.:***Добрый день, дорогие друзья! Приветствуем вас на интерактивной экономической игре «Есть идея!».

Сегодня с вами я - ведущая Татьяна Малюгина и мои ассистенты, Ильнур, Александра, Николай. Приветствуем участников игры, наши замечательные команды!

Сегодня ребятам, участникам Ассамблеи, предоставляется уникальная возможность не соперничества, а взаимодействия, потому что в каждой команде представители от городов-участников Ассамблеи, талантливые, позитивные, креативные!

1. ***Вопрос-знакомство командам.***

**Вед.:** Уважаемые участники!Для вас находится в таком составе не совсем привычно! Как чувствуете себя в таком составе? *(команды отвечают)* Я уверена, наша игра пройдет сегодня на высшем уровне и все мы получим массу положительных эмоций!

1. ***Представление экспертов.*** *Модератор представляет экспертов, которые по окончании игры будут «инвестировать» представленные командами проекты.*

***На большом*** *экране - состав экспертной группы.*

1. ***Объявление правил игры.***

**Вед.: а сейчас - правила игры!**

Каждая команда сегодня – это инновационный научно-технический центр! Его задача - решение конкретной и очень важной проблемы и ее представление потенциальным инвесторам.

Свои решения важно представить в виде модели, схемы, рисунка. В вашем распоряжении презентационные доски, ватманы и маркеры.

А также вы сами будете инвестировать те идеи, которые вам покажутся наиболее интересными, значимыми, практикоориентированными!

На каждом рабочем столе расположены ноутбуки, на экранах вы видите игровое поле, которое вы будете заполнять. Все отображается в режиме он-лайн на большом экране!

Ваша задача-заработать как можно больше инвестиций**!**

1. ***Обозначение команды. Первое задание.***

**Вед.: Начинаем игру! Первое задание! Напоминаю, что сегодня каждая команда – инновационный центр.**

***На большом экране появляется надпись: инновационный центр*** *- современный научно-технологический инновационный комплекс по разработке и коммерциализации новых технологий.*

Предлагаю каждому инновационному центру придумать свое название и внести его в первое игровое поле в ноутбуках. У вас-ровно 1,5 минуты! Время пошло! Поддержим команды аплодисментами!

***Работает таймер-1,5 мин.***

*Команды:*

* *коллегиально придумывают название своего инновационного центра;*
* *заносят в игровое поле на ноутбуках своё название.*

***У участников в компьютере*** *появляются названия команд.*

***На большом экране****:* *на общем игровом поле также появляются названия команд – инновационных центров.*

***Вед:*****Время вышло!** Предлагаю каждому инновационному центру представить себя.

Итак, название первого инновационного центра: *представляют.*

Следующая команда называется…

И еще один инновационный центр будет называться

Итак, наши инновационные центры получили свое название*! Ведущий еще раз называет команды – инновационные центры.*

1. ***Второе задание.***

***Ведущий предлагает к просмотру*** *видеоролик с задачей*, *снятый детско-юношеской студией телевидения «Медиа-полюс» при участии специалистов отдела экологического мониторинга и биомедицинских технологий Научного центра изучения Арктики города Надыма, лаборатории «Экология и техносфера» Технопарка «Энигма» МОУ ДОД «Центр детского творчества»,* ***связанный с проблемой утилизации мусора*** *на территории Ямала и г. Надыма, в частности.*

**Вед.:** **Внимание, команды! Следующее задание!**

Мы предлагаем вам посмотреть видеоролик, в котором содержится задача для нашей игры! Будьте внимательны! Вам необходимо определить проблему, решение которой вы и будете сегодня искать! Будьте внимательны! Внимание на экран!

*Просмотр видеоролика. Уточняет, понятна ли проблема?*

Вам понятна проблема, которая была озвучена? А что это за проблема, назовите ее! Каждая команда озвучивает ту проблему, которая содержится в задаче.

*Активизирует деятельность команд.*

Итак, проблема понятна. Сегодня ваша задача - предложить решение проблемы **утилизации мусора в нашем регионе.**

У вас на столах есть важные подсказки, которыми вы можете воспользоваться при рассуждениях.

*Знакомит с «важными подсказками»*

* определите проблему;
* сформулируйте Идеальное Конечное Решение (ИКР), (что в результате?);
* что мешает достижению результата?
* поищите ресурсы (возможности для решения);
* представьте свое решение в виде модели (схемы, рисунка);
* возможно получение нескольких решений, объединенных в одну модель!

**Важно! Идеи должны быть смелыми, технологичными, практикоориентированными!**

*Ведущая еще раз проговаривает правила игры:*

**Вед.:** А теперь, внимание!

Вначале вы называете свою идею и вносите это название в игровое поле в ноутбуках.

Затем решаете задачу и представляете решение в любом виде: модель, схема, рисунок.

Рисуем на доске сразу или во - время представления - по желанию команды.

Подумайте также, как вы будете презентовать вашу идею. Ведь очень важно, чтобы любое изобретение начало действовать. А для этого нужны…. ? Правильно, средства! Инвестиции! И очень важно найти инвесторов для своих изобретений!

Предлагаю воспользоваться необычным способом презентации своей идеи. Этот вид презентации называется «презентация в лифте».

Что это такое? Это короткое выступление перед потенциальными инвесторами, когда у вас есть всего 20-30 секунд, чтобы заинтересовать человека и еще 3-5 минут, чтобы немного рассказать о себе и проекте. Задача - «зацепить» слушателя, обратить на себя внимание, запомниться и, главное привлечь инвестора.

**На решение задачи у вас 10 минут! Время пошло!**

1. ***Команды решают предложенную задачу.*** *Ассистенты находятся возле столов с игроками и оказывают необходимую помощь.*

***Работает таймер-10 мин.***

***В это время звучит музыка фоном. На маленьком экране – слайд с «важными подсказками»***

***Ведущий работает с залом.***

Вопросы для зала:

Экспертам:

* **Скажите пожалуйста, действительно ли на ваш взгляд проблема утилизации мусора сегодня актуальна? Почему?**

Залу:

* **А какое решение могли бы предложить вы?**

***В зале работает свободный микрофон.***

*Когда на таймере осталось 10 сек.-игра с залом-обратный отсчет: считают вмсте:10,9, и до 0.*

**Вед.:** Время вышло! *Залу:* Прошу вас полнейшей тишины…..лишь только для того, чтобы взорвать ее бурными аплодисментами, потому что сейчас представлять свою идею будет команда приветствуем!

1. *Участники по очереди, с соблюдением регламента (5 мин.) презентуют свою идею. Ассистенты помогают: выносят и двигают доску, помогают вывешить ватманы, если команды рисовали на них.*

***В зале свободный микрофон.***

1. ***Инвестирование идей.***

**Вед.:**

Итак, все идеи озвучены.

Начинаем инвестирование!

Каждый инновационный центр сейчас получает в свой личный банк деньги: 500 тыс. руб и 1 млн. рублей. Это деньги общие и распоряжаться ими можно только по коллегиальному решению.

*Командам перечисляются в их «банки» деньги для инвестирования. Также деньги перечисляются и в «банки» экспертов.*

Каждую сумму вы инвестируете только один раз. Но проинвестировать вы можете 2 идеи!

Эксперты - наши главные инвесторы - также получают сейчас в свои личные банки деньги, но уже 3 суммы - 200 тыс., 500 тыс. и 1 млн. рублей. Обращаю внимание экспертов на то, что каждую сумму вы можете вложить только один раз, для каждой команды сумма должна быть разной.

Результаты инвестирования и команд и экспертов также можно видеть на экране.

***У участников*** *в компьютере появляются виртуальные деньги. Совершают виртуальные вложения в проекты, обозначенные на экране ноубука.*

***На большом экране*** *отображаются общие результаты инвестирования.*

**Вед:**Итак, ужеопределяется идея, набравшая наибольшее количество инвестиций. Прошу каждую команду рассказать, за какую идею вы вложили наибольшее количество денег и рассказать, почему.

Слово инновационному центру…

*Выступают по-очереди.*

*Ведущий обращается к экспертам.*

**Вед.:**Уважаемые эксперты, нам важно узнать ваше мнение. Расскажите, пожалуйста, как вы инвестировали, почему вы приняли такое решение.

***Эксперты озвучивают и объясняют свои решения.***

*Помощник модератора выводит на монитор итоговую рейтинговую таблицу, в которой отражены результаты «инвестирования».*

***10. Зрительское голосование.***

**Вед**.: А сейчас, уважаемые зрители, мы также предлагаем вам стать соинвесторами понравившихся идей. Для этого вы примете участие в он-лайн голосовании. Сейчас вы получите пульты для голосования, на которых расположены 3 кнопки. Каждая кнопка обозначает один инновационный центр. Вы можете проголосовать только за одну идею. Прошу не торопиться. Возьмите пульты. Нужно дождаться, пока все кнопки будут активны. Теперь можно проголосовать, но только за одну команду.

*Зрители голосуют.*

**Вед.:** Внимание на экран! Наибольшее количество голосов получила идея…

*Определяется идея, набравшая наибольшее количество инвестиций.*

**Вед.:** Голосование окончено. Команда, набравшая наибольшее количество голосов, получает дополнительно на свой счет 1млн. рублей, остальные-по 500 тыс. и по 200 тыс. рублей соответственно.

***10. Подведение итогов. Окончание игры.***

**Вед.:** Таким образом, у нас определился инновационный центр, идея которого набрала наибольшее количество инвестиций. Это……(*называет центр)….*

Итоги подведены, игра завершается. Но все идеи, представленные нашими участниками сегодня ценны, интересны, и все получили возможность своего дальнейшего развития, потому что нет ни одного, который бы остался без инвестиций.

Приглашаю всех участников игры подойти ко мне. Уважаемые участники игры! Мы говорим вам спасибо за вашу мобильность, творчество, креативность! Вам сейчас вручаются **сертификаты участников** интерактивной экономической игры «Есть идея!», которая состоялась сегодня!

**Наша игра окончена, огромное всем спасибо!**