

Методическая разработка **экономической профориентационной игры в детском лагере**

Автор: начальник смены Цыцыгма Очировна Джолдошева

Смена: «Культурный кВАРТал»

Название: экономическая профориентационная игра «Твой выбор».

Цель: через игровую модель продемонстрировать детям культурные рыночные отношения и сформировать знания о системе экономики, способствовать развитию социального интеллекта.

Задачи:

- содействовать формированию у детей ценностного отношения к труду, понимание его роли в жизни человека и общества путём раннего профориентирования;
- обеспечить комплекс условий, способствующих раннему профориентированию, сохранению и укреплению здоровья, полноценному физическому и психическому развитию детей и подростков в летний период;
- создать условия для самореализации детей и подростков, достижения каждого воспитанника лагеря состояния успешности через включение их в различную деятельность;
- организовать сотрудничество детей и взрослых на основе соуправления.

Участники игры: участники смены «Культурный кВАРТал» от 7 до 16 лет.

Продолжительность игры: в течение дня (перед игрой для детей проводится квиз «В мире профессий»).

Структура:

- роли: предприниматели и потребители.
- индустрии предпринимателей: туристическое агентство, рекламное агентство, художественная, сувенирная, АРТ-мастерские.

- желающие попробовать себя в сфере предпринимателей придумывают идеи и представляют бизнес-план руководителю игры.
- в ходе игры потребители приобретают товары за определённую валюту (

Актуальность

В правильно организованной игре есть возможность для формирования качеств личности, необходимых для осуществления успешной трудовой деятельности в будущей взрослой жизни: ответственность за порученное дело, планировать и согласовывать свои действия с партнерами, умение справедливо разрешать спорные вопросы. Таким образом, через игру закрепляется и углубляется интерес детей к разным профессиям, воспитывается уважение к труду. Экономическую профориентационную игру с функциональной точки зрения можно рассматривать как подготовку ребёнка к участию в общественной жизни в различных социальных ролях. Постоянный прогресс в нашем современном мире требует чётких базовых знаний об экономической системе, финансовой грамотности. Экономическая профориентационная игра проводится каждый год в загородной базе «Дружба» на сменах «Под флагом единым, под флагом российским», «Вектор успеха», «Под парусом мечты», «Навигатор детства», «ЭКОпатRULE» (2017-2021 года). В 2022 году на смене «Культурный квартал» игра была усовершенствована. Она помогает детям знакомиться с механизмами и законами мира экономики, создания собственного дела, попробовать себя в важной роли предпринимателя и показывает, как важно и грамотно быть потребителем. Игра «Твой выбор» помогает участникам смены «Культурный квартал» приобретать и развивать навыки, необходимые для самореализации во взрослой жизни, а также развивать свои творческие способности. Участники смены могут: быть потребителем, предпринимателем, открыть свой бизнес, попробовать себя в роли разных профессий, распределять финансы и прибыль.

Ожидаемые результаты игры:

- участники игры активно и успешно развивали 10 индустрий;
- участники игры сформировали знания о потребительской и предпринимательской культуре;
- экономическая профориентационная игра «Твой выбор» – отличная форма активизации детских инициатив;
- сформированы организаторские, лидерские, качества;
- приобретены управленческие компетенции.

Описание игры:

Перед игрой руководитель проводит инструктаж и на вступительном моменте знакомит детей со структурой игры. Заранее, перед квизом «В мире профессий», отрядные вожатые проводят распределение – в каждом отряде выделяется квотное число для работы в индустрии или реализации потребительской культуры (по 3 места на каждую индустрию предпринимателей; остальные – потребители).

Руководитель игры коротко 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. Руководитель игры кратко рассказывает, кто такой предприниматель и чем он занимается. Далее он переходит к вопросу поиска идеи для бизнеса и кратко рассказывает о трёх основных способах: видеть привычные вещи под другим углом, ориентироваться на таланты и умения и искать среди того, чем нравится заниматься. Далее руководитель игры более подробно погружается в этот процесс, а именно – рассказывает о вопросах, ответы на которые позволят участникам собрать информацию о себе, достаточную для придумывания нескольких идей. Руководитель игры рассказывает об анализе,

который нужно проделывать с каждой идеей, над которой захотелось начать работать – говорит об аспектах, которые необходимо в нем раскрыть:

- суть продукта/услуги;
- рынок;
- целевая аудитория.

После инструктажа и вводного знакомства формируются получившиеся индустрии, члены отряда которых готовят свою локацию и продумывают названия, систему работы, оформляют дизайн, распределяют обязанности (директор/руководитель, бухгалтер, кассир, управляющий, консультант, изготовитель, охранник). Все участники игры получают валюту, благодаря которой смогут приобретать товары (сделанные непосредственно участниками смены на курсах успешности и в ходе игры). Желаящие продвигать свои индустрии разрабатывают свои идеи и презентуют бизнес-планы.

Индустрии, бизнес-организации:

- 1) **Туристическое агентство:** предложение потребителям туров, поездок.
- 2) **Рекламное агентство:** освещение игры, деятельности индустрий и бизнес-организаций, их рекламное продвижение; ведение табеля учёта участников игры, сбор и обработка статистической информации, подготовка и публикация официальных сообщений.
- 3) **Художественная мастерская:** портреты, картины и другое.
- 4) **Сувенирная мастерская:** изготовление сувениров, подарков, поделок, hand-made – деятельность.
- 5) **АРТ-мастерская:** рисование на теле.

В основе деятельности индустрий и бизнес-организаций лежат три принципа:

- нацеленность работы на долговременный результат;
- нацеленность на конечный результат, т.е. производство и продажу;
- комплексный подход к конечному результату.

Ход игры: туристическое агентство заказывает рекламному агентству рекламную кампанию о турах и поездках в кругосветном путешествии, PR-щики успешно рекламируют через Радио-FM. Потребители проявляют интерес, приходят в туристическое агентство, приобретают путёвки в тур и отправляются в путешествии. Художественная, сувенирная и АРТ-мастерская готовят сувениры, рисунки и другое согласно указанной стране у потребителей.

Результаты игры

Как прошла игра в 2022 году на смене «Культурный квАРТал»: начальные индустрии активно и инициативно запустили свои проекты и грамотно вели бизнес. В первый час игры поступили следующие бизнес-планы: работа студии флористики, салона красоты, кружка бурятского языка, пожеланий на день (создание персональных гороскопов). Для того, чтобы потребители где-то смогли заработать валюту, от участника игры поступило желание стать инвестором. Он открыл «Настольную викторину», где за правильные ответы можно было получать валюту и приобретать товары.

Также были потребители, которые хотели реализовать свои навыки в роли предпринимателей. Для этого трудовая инспекция проверила необходимые аспекты, и после собеседования новые сотрудники успешно принялись за работу.

По завершении игры были подведены **итоги**. Каждый отряд получил приятный бонус: отрядное фотографирование от профессионального фотографа, спортивный час, отрядный огонёк, проведение настольных игр, собственные игры от старшего вожатого.

Стоит отметить, что дети не зацикливались на сумме полученной валюты, не соревновались, не ставили цель победить и что-либо выиграть. Такая система у участников игры значительно повлияла на эффективности.

После окончания игры на отрядах вожатые провели **рефлексию** (*Что узнали нового? Что было самым интересным? Кем больше понравилось быть – потребителем или предпринимателем? Как вы думаете, почему экономическая игра необходима?*)