



Образовательный городской проект «Субботы уфимского школьника» в системе образования города Уфы

С первого сентября 2019 года средние образовательные учреждения Республики Башкортостан переходят на пятидневную учебную неделю. В рамках этого предполагается, что первая или последняя суббота месяца будет отдана школам для организации тематического обучения школьников.

Проект «Субботы уфимского школьника» направлен на организацию такого обучения в экономическом направлении один раз в месяц (суббота).

Проект «Субботы уфимского школьника» - современный образовательный проект, в рамках которого будет организовано обучение школьников города Уфы и Уфимского района основам бизнеса, менеджмента, маркетинга и финансов и предоставлен всесторонний обзор профессиональных возможностей с учетом приоритетного развития целевых компетенций, необходимых для профессиональной самореализации в условиях цифровой экономики.

Проект «Субботы уфимского школьника» - это погружение в теорию и практику бизнеса, конкурсы, знакомство с профессиями будущего по Атласу новых профессий АСИ и Сколково, деловые игры, бизнес-кейсы.

Цель проекта: развитие у школьников деловых, предпринимательских и soft-skills навыков. Проект позволяет в интересной форме познать мир бизнеса, освоить бизнес-планирование, современные финансовые инструменты, инструменты маркетинга и продаж. Проект нацелен на формирование финансово-экономической культуры школьников и включает в себя лекции, мастер-классы, тренинги, ворк-шопы, бизнес-кейсы, ролевые, деловые и командные игры, которые охватывают управление личными финансами, вопросы формирования бюджета, налоги и налоговую отчетность, рыночные инструменты, банковские продукты и другие темы, необходимые современному жителю мегаполиса.

Проект предполагает организацию встреч школьников с ведущими педагогами ВУЗов, представителями из бизнеса, государственных и финансовых структур города Уфы.

Участники проекта получают возможность не только ознакомиться с основами финансово-экономической грамотности, но и развить лидерские качества и надпрофессиональные компетенции (**soft-skills**), такие как: умение работать в команде, принятие управленческих решений в нестандартных и

проблемных ситуациях, получение навыков ораторского мастерства и презентации научных и бизнес-идей, умение выражать свою собственную позицию, умение брать ответственность за конечный результат и т.п.

Организация и финансирование проекта: Уфимский государственный нефтяной технический университет с привлечением представителей бизнес-сообщества, Союза предпринимателей города Уфы, Общественной палаты ГО г. Уфа.

Сроки реализации проекта: 01 сентября – 30 мая 2019 года.

Участники: дети и подростки г. Уфы и Уфимского района в возрасте от 11 до 18 лет.



Количество участников: более 500 человек

Структура и концепция проекта:

Проект предусматривает проведение следующих тематических мероприятий в одну из суббот месяца:

- 1) «Финансовая суббота»;
- 2) «Предпринимательская суббота»;
- 3) «Суббота будущего»;
- 4) «IT-суббота»;
- 5) «PR-суббота»;
- 6) «Историческая суббота»;
- 7) «Формула профессионального успеха»;
- 8) «Субботний технологический туризм»;
- 9) «Правовая суббота»;
- 10) «Суббота бизнес-английского»;
- 11) «Суббота налоговой грамотности».

Тематические субботние мероприятия подразделяются по уровню сложности освоения в зависимости от возрастных категорий школьников:

	I категория	учащиеся 5-7 классов
	II категория	учащиеся 8-9 классов
	III категория	учащиеся 10-11 классов

Дублирование проекта: данный проект может быть реализован и в других городах Республики Башкортостан.

Описание образовательного проекта «Субботы уфимского школьника»

«Финансовая суббота» – проект нацелен на формирование финансово-предпринимательской культуры школьников и включает в себя лекции, мастер-классы, ворк-шопы, которые охватывают управление личными финансами, банковские продукты и другие темы.



1 мероприятие – Лекция-презентация «С деньгами на ты!» 2 и 3 категория

Проведение лекции-презентации по основам финансовой грамотности с целью получения учащимися средних общеобразовательных учреждений базовых знаний и приобретения ими навыков разумного финансового поведения и ответственного отношения к личным финансам.

В ходе уроков ребята получают навыки управления доходами и расходами, научатся составлять личный финансовый план, пользоваться финансовыми инструментами и услугами, познакомятся с основами инвестирования, получают представление о том как избегать финансовых ошибок, как понимать финансовые риски и как отстаивать свои права в мире финансов.

Планируемое количество участников – 30-100 человек.



2 мероприятие - Деловая игра «Личный финансовый бюджет»

В деловой игре «Личный финансовый бюджет» участникам предстоит разработать семейный бюджет, в котором будут отражены доходы и расходы семьи из четырех человек, а также рассчитан итоговый баланс. Каждой команде выдается подложка, символы расходов и доходов, фломастеры/ручки.

Игрокам нужно придумать фамилию семьи, распределить роли среди участников и определить сферу деятельности и увлечения членов семьи. Далее необходимо определить источники доходов всех членов семьи, рассчитать расходную часть бюджета.

Личный финансовый бюджет оценивается модератором по следующим критериям: наличие финансовой подушки безопасности, реалистичность бюджета, правильность расчета по статьям бюджета, экономичность бюджета, использование всех наклеек по статьям доходов и расходов.

Команды на время заполняют подложку с семейным бюджетом и презентуют свой бюджет модератору и участникам игры.

Победителем становится та семья, которая набрала наибольшее количество баллов по установленным критериям.

Планируемое количество участников – 25-30 человек.



3 мероприятие - Настольная игра «Wall Street»

Игрокам предстоит, применяя ассоциативное мышление и командное взаимодействие, объяснять финансовые и экономические термины и понятия разными способами.

Цель игры – достичь финиша игрового поля быстрее, чем команды - соперники.

Чем лучше игроки объясняют, тем быстрее продвигаются на игровом поле к финишу, но у каждой команды на выполнение карточки-задания всего одна минута, сложность задания определяется цветом карточки. Каким способом придётся объяснять, определяет кубик.

Пришли финишу быстрее остальных? Звание «Волки с Wall Street» - Ваше!

Планируемое количество участников – -30-50 человек.



4 мероприятие – Чемпионат по игре «Petro-QUIZ: economic edition»

«Petro-QUIZ: economic edition» – это интеллектуально-развлекательная игра, не требующая предварительной подготовки.

Цели и задачи Игры

➤ Развитие инновационно-коммуникативных компетенций обучающихся.

➤ Популяризация интеллектуально обогащённого досуга.

➤ Содействие в повышении интеллектуального уровня обучающихся.

Условия проведения Игры

Участниками Игры являются команды, подавшие заявки на участие в Игре в установленные сроки.

Требования к участникам Игры:

- каждый представитель команды обязан соблюдать общепринятые правила поведения в обществе;

- каждый участник должен понимать, что Игра – это процесс, с которым связаны определённый азарт и повышенный уровень эмоций, и не провоцировать конфликты, а также не переносить игровую конкуренцию на реальную жизнь;

- во время проведения игры запрещается пользоваться гаджетами (мобильные телефоны, планшетные компьютеры, плееры с функцией доступа в интернет и т. д.).

Количественный состав команд: 5 человек.

Время проведения игры – 3 часа.

Игра проходит в 7 раундов до 7 вопросов (в том числе около экономической тематики) каждый. Время на обсуждение и оформление ответов оговаривается в начале каждого раунда.

Планируемое количество участников – -30-80 человек.



5 мероприятие – Финансовый брейн-ринг для школьников

Участники финансового брейн-ринга делятся на команды из четырех человек, среди которых определяется капитан команды. Команды отвечают на ситуационные вопросы в области финансовой экономики и решают практические финансовые задачи. Команда, которая раньше остальных дала правильный ответ, получает вознаграждение в виде виртуальной валюты – биткоинов, номинал которой соответствует уровню сложности полученного задания.

Игра состоит из шести геймов:

I гейм - «Банки: чем они полезны вам в жизни»;

II гейм - «Фондовый рынок: как его использовать для роста доходов»;

III гейм - «Налоги: почему их надо платить и чем грозит неуплата»;

IV гейм - «Обеспеченная старость: возможности пенсионного накопления»;

V гейм - «Собственный бизнес: как создать и не потерять»;

VI гейм - «Риски в мире денег: как защититься от разорения».

Также игра включает конкурс капитанов, по результатам которой будет признан «Капитан – финансист». Победителем признается команда, которая больше всего «заработает» биткоинов.

Планируемое количество участников – -30-50 человек.



6 мероприятие – Ролевая игра для школьников «Угадай, кто ты в экономике?»

Игра проводится в формате «той самой игры с карточками из фильма Тарантино» или игры «Крокодил».

Цель игры – угадать экономическую категорию, изображенную на игровой карточке или другим участником.

Планируемое количество участников – -30-50 человек.

«Предпринимательская суббота» – проект нацелен на формирование предпринимательской культуры школьников и включает в себя лекции, мастер-классы и тренинги и проектную работу, которые познакомят участников с основами технологического предпринимательства, способами поиска инновационных идей и базовым навыкам проектной работы.



1 мероприятие - «Мини-лекция: Технологическое предпринимательство для школьников»

В рамках мини-лекции участники познакомятся с основами технологического предпринимательства, сменой технологических укладов, технологиями будущего и основными элементами успешного инновационного проекта. В заключение мини-лекции приводится краткий обзор историй успешных известных страт-ап проектов.

Планируемое количество участников – 30-100 человек.



2 мероприятие «Тренинг на командообразование»

Участники в игровой форме делятся на команды по 6 человек и затем выполняют ряд заданий в зависимости от возрастной категории:

1 категория: проектирование в команде по выданное техническое задание башни и дальнейшее ее построение в команде без использования устной речи.

2 категория: участникам раздаются фрагменты детектива, которые они должны сложить в единую историю и вычислить убийцу в процессе коммуникации, не показывая карточки друг другу.

3 категория: участникам раздаются фрагменты логической загадки Эйнштейна, которую они должны решить в процессе коммуникации, не показывая карточки друг другу.

После выполнения всех заданий происходит обсуждение, направленное на фокусирование внимания участников, что такое команда и как была выстроена их работа.

Планируемое количество участников – 20-40 человек.



3 мероприятие - «Деловая игра «Working draft»»

В первой части игры участники в сформированных командах знакомятся с одним из методов генерации идей нового продукта. Далее по этой идее на готовых шаблонах команды расписывают ключевые элементы проекта: концепцию идеи, ценностное предложение, актуальность и целевую аудиторию. По итогам работы команды презентуют свои решения.

Планируемое количество участников - 60 человек.

«Суббота будущего» – каждую субботу к школьникам приходят профессиональные спикеры в финансовой и предпринимательской среде: представители бизнеса, банковской сферы и медиасферы – чтобы поделиться своим опытом и рассказать о профессиях и направлениях деятельности, которые будут востребованы в будущем.



ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ «ГОРОД ПРОФЕССИЙ БУДУЩЕГО «ЭКОНОМИКА 4.0»

В профессии экономиста и финансиста есть своя тайна. Более 20 экономических и финансовых профессий раскрываются в «Городе ПРОФЕССИЙ БУДУЩЕГО». Здесь школьники увидят, что прячется за абстрактным понятием «профессия экономиста и финансиста», на которую ежедневно уходят их родители, и откроют для себя самое интересное в разных специальностях и направлениях. В «Городе профессий будущего» представлено множество профессий: экономист, бухгалтер, аудитор, финансовый аналитик, банкир, инвестор, маркетолог, налоговый инспектор, PR-менеджер, кредитный консультант, копирайтер, медиапланнер, тренд-вотчер, тайм-менеджер и многие другие.

Посещая каждый дом городка, школьники выбирают себе экономическую профессию, общаются друг с другом, в игровой форме получают первые знания и практические навыки, необходимые в будущем. Юные горожане смогут изучить множество экономических профессий, как востребованные сегодня, так и новые профессии, за которыми будущее страны.

Планируемое время проведения – 4 часа.

Планируемое количество участников – 100-150 человек.

«IT – суббота» – проект направлен на формирование IT-компетенций у школьников и включает в себя лекции, мастер-классы, практикумы, которые охватывают важные стороны современной IT-индустрии.



1 мероприятие - Мастер-класс: «Полезный компьютер»

Цели мастер-класса – узнать и освоить (при прохождении мастер-класса на базе компьютерного класса УГНТУ) приемы эффективной работы с операционной системой, файлами, поисковыми средствами, офисными системами.




В программе:

1. Эффективные приемы работы с операционной системой: поиск необходимой информации, работа с файлами и папками, настройка операционной системы, обслуживание операционной и файловой системы

(встроенные возможности и сторонние приложения), основы безопасности и защиты данных. «Ускорение пользователя»: настройка быстрого запуска программ, «горячие клавиши», работа с браузером и др. технологии «быстрой» работы.

2. «Нужный Word и умный Excel»: настройка приложений, оформление текста по различным стандартам, авто оглавление, сноски, ссылки на литературу, и др. возможности MS Word, оформление информации в MS Excel, основы использования функций MS Excel, основы работы с диаграммами и графиками в MS Excel, защита данных в MS Office.

3. Использование поисковых систем и социальных сетей для сбора информации и ее дальнейшего анализа. Простой и расширенный поиск в интернете, понятия индексирования, релевантности, основы работы поисковых систем, профессиональные базы данных, бизнес аккаунты в социальных сетях.

Категория учащихся		Разделы мастер-класса
	I категория	1, 2
	II категория	1, 2 (углубленно)
	III категория	1, 2, 3

Планируемое количество участников – -30-40 человек.



2 мероприятие - WorkShop «Цифровая математика».

Работа с MS Excel: построение таблиц; определение критериев и параметров для решения математических задач; заполнение данных; вычисления и получения результатов; построение диаграмм и графиков; сохранение данных; перенос результатов из одного файла в другой, защита данных. Работа с MS Word: оформление текста, работа с колонтитулами, перенос данных из сторонних источников; защита данных.

Планируемое количество участников – -15-30 человек.



3 мероприятие - WorkShop «Начинающий бизнесмен»

Работа с MS Excel: расчет себестоимости производства; расчет прибыли торговой организации; расчет заработной платы; расчет налогов; визуализация результатов расчётов; оформление отчетов; защита данных. Работа с MS Word: построение шаблонов отчетов; работа с таблицами; работа со списками, построение шаблонов рассылки; защита данных.

Планируемое количество участников – -15-30 человек.



4 мероприятие - WorkShop «Виртуальный бизнес».

Использование поисковых систем для анализа текущей рыночной ситуации по различным видам деятельности, анализ данных средствами MS Office, использование профессиональных баз данных для анализа рынка, условия создания и обслуживания бизнес аккаунтов, социальные сети для бизнеса.

Планируемое количество участников – -15-30 человек.



5 мероприятие «Бизнес-игра «Управление корпорацией»

Бизнес-игра «Управление корпорацией» проводится с использованием компьютерной деловой игры «Бизнес-курс: Максимум». Участникам предстоит стать настоящими финансовыми директорами. Их цель – правильно сформировать стратегию корпорации в условиях ограниченного финансирования, разработать свою финансовую политику и составить финансовый план. Кроме того игра включает различные ситуационные задачи в области маркетинга, производственного и финансового менеджмента, требующие экономического обоснования и выбора управленческого решения.

Выступая в качестве топ-менеджеров корпораций, школьники получат практические навыки в области управления финансами компаний, принятия комплексных и оперативных управленческих решений.

Победителем деловой игры объявляется тот участник, который получит наибольший рейтинг по результатам бизнес-игры.

Планируемое количество участников – 30 человек.

«PR – суббота» – проект направлен на формирование навыков в области рекламы и продвижения бизнес-идей у школьников и включает в себя лекции, мастер-классы, практикумы, которые охватывают важные стороны современной PR-индустрии.



1 Мероприятие - Мастер-класс «Как создать школьную газету?»

Цель: формирование знаний воспитанников о выпуске газеты.

Создание школьной газеты способствует развитию таких важных личностных качеств, как коммуникабельность, общую эрудицию, уровень культуры, выразительность речи, дисциплину и ответственность за порученное дело, позволяют максимально проявить учащимися свои возможности в

избранной области деятельности и даже сказывается на профессиональном самоопределении. Создание школьной газеты позволит обеспечить более эффективное использование современных технических средств обучения в образовательном процессе, перед учащимися открываются широкие возможности во внеклассной деятельности.

На занятии школьники познакомятся с основными терминами журналистики, сущностью журналистской профессии и с основными жанрами журналистики. Познакомятся со способами сбора информации. Обучатся первичным навыкам необходимым при создании школьной газеты. Познакомятся с оформительским делом, структурой и макетом газеты.

В ходе практической работы школьники разработают концепцию школьной газеты: название, логотип, рубрики, создадут макета номера газеты (на бумажном носителе).

Планируемое количество участников – 15-30 человек.



2 Мероприятие - Делова игра «Инновационные модели диалога власти и общества»

Цель:

- исследовать роль и значимость применения современных информационно-компьютерных технологий во взаимодействии власти и общества.

Задачи:

- ознакомиться с современными технологиями коммуникаций, в том числе с порталом электронного правительства республики Башкортостан «Голос Республики Башкортостан – Открытая республика»;

- получить практические навыки поиска решений в демократическом обществе, необходимые для успешного развития коммуникаций, как в бизнесе, так и в государственном и негосударственном секторах;

- продемонстрировать продуктивность применения интернет-коммуникаций в государственном управлении.

Оборудование, необходимое для проведения тренинга: компьютеры, подключенные к сети Интернет

Ход проведения тренинга:

- обучающие делятся на команды по 3-4 человека;

- каждая из команд должна изучить сайты органов государственной (местной) власти РБ и их страницы в социальных сетях на предмет эффективности организации взаимодействия власти и общества. Одновременно каждая из команд должна проанализировать интернет-портал «Голос Республики Башкортостан – Открытая республика» с точки зрения, представленного функционала и возможностей;

- по итогам изучения – представить свою авторскую оценку сильных и слабых аспектов коммуникационного взаимодействия каждого из органов

власти и портала «Голос Республики Башкортостан – Открытая республика», предложить рекомендации по возможному совершенствованию данных механизмов коммуникации.

Планируемое количество участников – 15-30 человек.



3 Мероприятие - Викторина «Рекламная пауза»

Викторина состоит из двух этапов. Во-первых, школьникам предлагается угадать рекламные слоганы «вывернутые наизнанку». Во-вторых, угадать **автора сказочного объявления**, кто из сказочных персонажей мог бы разместить в газете «У Лукоморья», в разделе «Волшебные известия» объявления.

Количество участников не ограничено.



4 Мероприятие - PR-игра «Знатоки PR»

Знаете все известные бренды? Без проблем угадываете название логотипа с первых секунд рекламы? Тогда добро пожаловать на проверку своих профессиональных знаний!

Цель игры – угадать, какой «черном» ящике. Выступая в качестве команды знатоков, учащимся придется сыграть в непростую игру с ведущим.

Количество участников не ограничено.



5 Мероприятие - Игра-тренинг развития лидерских качеств и надпрофессиональных компетенций (soft-skills): умение работать в команде

Цель: развитие лидерских качеств, овладение новым опытом взаимодействия, опытом конструктивного поведения.

Задачи:

- достижение способности к объективной самооценке, расширение сферы осознания себя и окружающего мира;
- развитие чувства достоинства, безусловной уверенности в себе, снятие тревожности;
- достижение способности к эмпатии, к пониманию переживаний, состояния и интересов других;
- приобретение навыков адекватного и равноправного общения.

В качестве методической основы взяты лучшие методы и приемы А.Н. Алексеевой, В.В. Михайлова, А.С. Прутченкова. Используются элементы АРТ-терапии, телесно-ориентированные техники, элементы психодрамы.

Необходимым условием игры-тренинга является комфортная обстановка, удобное помещение, музыка. Вспомогательные материалы: стулья, аудио-записи музыки, листы бумаги, ручки.

Ход игры-тренинга.

Примерный набор упражнений: "Большой ветер дует на того...", "Похвали себя!", "Визитка", Тест "Общительный ли я человек?", "Групповая скульптура" и др.

В ходе упражнений отрабатываются модели поведения и решаются важные вопросы: Что значит быть личностью? Что нужно сделать, для того, чтобы стать успешной личностью? Как повысить свою коммуникабельность?

После каждого упражнения проводится рефлексия в виде групповой беседы, обсуждения чувств и личностных проблем участников.

Время проведения: 1,5-2 часа.

Планируемое количество участников - 15-25 человек.



II

6 Мероприятие - Игра «Продвижение и реклама безумных идей»

В основе любого бизнеса лежит какая-нибудь предпринимательская идея. Без нее фирмы существовать не могут. В голове предпринимателя может возникать множество идей, даже самых безумных. В игре предлагается проанализировать одну из предложенных безумных идей, разработать концепцию ее продвижения и рекламы, обосновать необходимость и доказать прибыльность

Планируемое количество участников - 15-30 человек.



II

7 Мероприятие - Деловая игра «Регионы Российской Федерации»

Цель игры: сформировать представление о том, что эффективность развития того или иного субъекта Российской Федерации зависит от ряда показателей, в том числе и от активного его позиционирования на российском и международном уровне.

Участники игры делятся на команды, представляющие тот или иной субъект Российской Федерации. Каждому участнику выдается сумма денежных средств, которой он может распорядиться в процессе игры. А именно или вложить в бюджет развития своего региона, или вложить в бюджет развития другого региона или оставить себе.

Каждый из регионов должен представить себя, используя разнообразный арсенал PR-средств (начиная с прямой, заканчивая косвенной рекламой).

После того как все регионы представят свои визитные карточки, участники игры должны определить, как они распорядятся суммой денежных

средств, имеющихся у них и с местом жительства (останутся жить в своем регионе или переедут в другой).

Победитель игры определяется по сумме денежных средств в бюджете региона и количеству граждан.

Планируемое количество участников - 15-30 человек.



8 Мероприятие - Мастер-класс «Как писать тексты для социальных медиа»

Особенности PR-коммуникаций в социальных медиа. Правила написания текста для социальных сетей. Упражнение «Написание поста для страницы в социальной сети»

Планируемое количество участников - 20-25.



9 Мероприятие - Лекция «История-легенда»

Лекция посвящена конструированию и позиционированию имиджа с помощью PR-технологии истории-легенды. История-легенда может быть связана как с самой организацией, так и с ее руководителем. История и легенда могут полностью или частично совпадать и пересекаться с другими историями-легендами, существовать самостоятельно, продолжаться в настоящем времени и работать на него, образуя при этом самые причудливые творческие сочетания.

Количество участников неограниченно.



10 Мероприятие - Игра-тренинг «Развитие лидерских качеств и надпрофессиональных компетенций (soft-skills): принятие управленческих решений в нестандартных и проблемных ситуациях»

Цель: самоактуализация личности, выработка психической защищенности, развитие креативности и управленческих качеств.

Задачи:

- повышение социально-психологической компетентности участников и развитие их способности эффективно взаимодействовать с окружающими;
- формирование активной социальной позиции участников и развитие их способности производить значимые позитивные изменения в своей жизни и жизни окружающих людей;
- повышение уровня психологической культуры.

В качестве методической основы используются тренинговые методики Н.И. Козлова, Т.В. Гагина, А.С. Прутченкова. Используются элементы АРТ-терапии, телесно-ориентированные техники, элементы психодрамы. Игра-тренинг включает в себя массовую ролевую игру.

Необходимым условием игры-тренинга является комфортная обстановка, удобное помещение, музыка. Вспомогательные материалы: стулья, аудио-записи музыки, листы бумаги, ручки.

Время проведения: 1,5-2,5 часа.

Ход игры-тренинга

Примерный набор упражнений: "Знакомство", "Какой я?", "Ассоциации", "Комплимент", "Групповая скульптура", "Покажи фразу, отгадай фразу", "Большая путаница".

Массовая ролевая игра: "Катастрофа на воздушном шаре", "Необитаемый остров", "Красное-черное" "Юбилей" и др.

После каждого упражнения и массовой игры проводится рефлексия в виде групповой беседы, обсуждения чувств и личностных проблем участников.

Планируемое количество участников - 15-30 человек.



11 Мероприятие - Тренинг «Ораторское искусство и его роль в деятельности GR-специалистов»

Тренинг направлен на ознакомление с профилем «GR: общественные коммуникации в политике и государственном управлении» и приобретение важных для GR-специалистов ораторских навыков.

Тренинг состоит из 2 частей: вводной и практически-ориентированной. В рамках вводной части выпускникам общеобразовательных учреждений представят информацию о деятельности GR-специалистов, их востребованности на современном рынке труда.

Практическая часть занятия направлена на овладение следующими технологиями и приемами эффективного выступления:

- об установлении контакта со слушателями;
- о захвате и удержании внимания аудитории;
- об управлении модуляцией голоса и энергетикой речи;
- о поддержании интереса у слушателей;
- об уверенной импровизации в незапланированных ситуациях;
- об управлении эмоциональным состоянием аудитории.

Планируемое количество участников - 15-30 человек.



12 Мероприятие - Интерактивная лекция «Бренды и брендинг в мировом информационном пространстве»

Описание: Бренд как образ в сознании потребителя. Миссия бренда. Оценка бренда. 20 век-время рождения транснациональных брендов. Бренд и национальный менталитет - специфика продвижения брендов в разных странах(Россия, Индия, Китай, Европейские и Американские страны).

Интерактивная составляющая лекции - анализ стратегии продвижения брендов Кока-Кола, Форд, Бенеттон, Эппл и других на выбор в разных странах.
Планируемое количество участников – 30-50 человек.



13 Мероприятие – WorkShop «Кризисные ситуации и PR»

Цель – получить решение определенной проблемы, решение ситуационной задачи по разработке плана PR -кампании с задачей информационного и психологического «свертывания» кризисной ситуации, стимулирование творческого мышления и принятия комплексных и оперативных решений на поставленную задачу.

Участникам предстоит стать настоящими сотрудниками отдела по связям с общественностью. Их цель – правильно сформировать стратегию PR-кампании в условиях ограниченного времени, разработать концепцию и составить план, выработать креативное решение с учетом ситуационной задачи. Участники делятся на команды.

Рабочие группы в составе 3-5 человек осуществляют разработку и проведение антикризисной PR-кампании. Победителями деловой игры объявляется команда, выработавшие наиболее правильные и креативные идеи.

Планируемое количество участников - 15-30 человек.



14 Мероприятие – Деловая игра «PR-практика»

Цель мероприятия - формирование навыков по планированию разработке PR-кампании, стимулирование творческого мышления и принятия комплексных и оперативных решений на поставленную задачу. В деловой игре участникам предстоит стать настоящими сотрудниками отдела по связям с общественностью. Их цель – правильно сформировать стратегию PR-кампании в условиях ограниченного времени, разработать концепцию и составить план, выработать креативное решение с учетом ситуационной задачи. Участники делятся на команды. Рабочие группы в составе 3-5 человек осуществляют разработку и проведение PR-кампании. Структура проекта PR -кампании: 1. Исследование: выделение базисного субъекта и ключевой PR - проблемы, на решение которой будет направлена PR -кампания; пояснение актуальности проблемы; проведение анализа проблемы. 2. Планирование и программирование: определение цели PR - кампании; определение целевой аудитории; формулирование задач по достижению цели; составление плана

действий по всем направлениям. 3. Реализация PR -кампании: проводится в зависимости от возможностей группы. 4. Оценка эффективности PR -кампании: определение критерий оценки результата. Участники готовят представление своей команды в любой доступной форме длительностью не более 7 минут. Победителями деловой игры объявляется команда, выработавшие наиболее правильные и креативные идеи.

Планируемое количество участников - 15-40 человек.

«Историческая суббота» – проект направлен на стимулирование интереса подрастающего поколения к изучению и исследованию истории экономики и финансов в лицах и событиях.



1 мероприятие - «Адам Смит – отец экономической науки и «Невидимая рука рынка»

Участникам предлагается поучаствовать в мастер-классе, в ходе которого лектор в интересной и занимательной форме познакомит школьников с основоположником экономики, представителем классического направления экономической теории, автором многих знаменитых теорий и постулатов, актуальных и в настоящее время, английским экономистом Адамом Смитом (1723 - 1790).

Участники получают ответы на такие вопросы как:

- Что лежит в основе благосостояния страны?
- Кто такой: «экономический человек»?
- Что значит «свобода торговли»?
- В чем причина происхождения денег?
- В чём заключается цена всех товаров?
- В чём отличие естественной и рыночной цены товара?
- Что является основой разделения общества на классы?
- Какова роль государства в экономике?

Планируемое количество участников: 15-25.

Время проведения: 60 минут.



2 мероприятие - «Экономическая вселенная Альфреда Маршалла: «экономический человек» и модель частичного рыночного равновесия»

В первой части мероприятия участникам предлагается прослушать лекцию о гениальном ученом своего времени, представителе неоклассической экономической теории, авторе теории рыночного ценообразования Альфреде Маршалле (1842 – 1924).

Во второй части мероприятия проводится деловая игра «Рынок», целью которой является усвоение и закрепление понятий рынок, спрос, предложение, равновесная рыночная цена, а также принципа работы совершенной конкуренции.

Планируемое количество участников: 15-25

Время проведения: 90 минут.



3 мероприятие - «Джон Мейнард Кейнс – основоположник макроэкономического анализа и государственного регулирования экономики»

Участникам предлагается поучаствовать в мастер-классе, в ходе которого они познакомятся с самым известным ученым-экономистом 20 века, предопределившим начало так называемой «кейнсианской революции», основоположником теории государственного регулирования экономики, идеологом расширения функций государства в экономике, создания системы регулирования валютных курсов, а также ведущих международных финансовых организаций в системе ООН, в том числе Международного валютного фонда Джоном Мейнардом Кейнсом (1883 – 1946).

Лектором будут рассмотрены следующие вопросы:

- В чем причина экономических кризисов?
- Способно ли государство предотвратить и смягчить последствия экономического кризиса?
- Какова роль инвестиций и сбережений в экономике?
- Где проходит граница государственного регулирования экономических отношений, в особенности в сфере предпринимательства?

Планируемое количество участников: 15-25.

Время проведения: 60 минут.



1 мероприятие - Мини-лекция о появлении первых ценных бумаг»

В рамках мини-лекции участники познакомятся с историей появления первых векселей и акций, а также практикой их применения. Их ждет рассказ о появлении векселей для проведения платежей между торговцами из разных городов, а также о создании первых акционерных обществ для финансирования морских путешествий купцов.

Планируемое количество участников - 30 человек.



2 мероприятие - «Ролевая игра «Рынок ценных бумаг в средние века»

Участники делятся на команды: «Менялы», «Частные торговцы», «Торговые компании», «Частные инвесторы». Им предстоит на практике опробовать самые первые модели выпуска и применения векселей и акций.



3 мероприятие - WorkShop «Ценные бумаги в современном мире»

Участникам будет прочитана мини-лекция о современных видах ценных бумаг и методах их применения. Акции и облигации, чеки и векселя: просто о сложном. По итогам изучения материала предлагается решить кроссворд.

Планируемое количество участников - 30 человек.



4 мероприятие - «Мини-лекция о появлении и развитии налогов: от Древней Руси до Петра I»

В ходе мини-лекции участники узнают, в каком виде, как и на что взимались налоги в Древней Руси, как система налогообложения изменилась при татаро-монгольском иго и развивалась вплоть до эпохи Петра I, великие дела которого требовали огромных денег, что породило множество самых разнообразных налогов.

Планируемое количество участников - 40 человек.



5 мероприятие - Деловая игра «Почувствуй себя прибыльщиком»

Участники делятся на команды по 5-6 человек и придумывают по 2-3 налога (объекта налогообложения), которые можно было бы ввести в современной России, исходя из соображений целесообразности, распространенности, а также возможности исчисления и взимания.

Планируемое количество участников - 40 человек.



6 мероприятие - Мини-лекция о приватизации в России

В ходе мини-лекции участники узнают, каким образом проводилась «народная» приватизация, т.е. переход государственных предприятий в частную

собственность, и почему в результате были заложены основы формирования финансового могущества современных олигархов.

Планируемое количество участников - 40 человек.



7 мероприятие - Ролевая игра «Приватизируй завод»

Из участников выделяются команды по 5-6 человек: «Государство», «Чековый инвестиционный фонд», «Крупный инвестор». Остальные участники – частные инвесторы. Им предстоит реконструировать в миниатюре весь процесс сосредоточения государственной собственности СССР в частных руках.

Планируемое количество участников - 40 человек.



8 мероприятие - WorkShop «Дефолт 1998 г.»

Участникам будет прочитана мини-лекция о пути России к дефолту 1998 г, в результате которого страна фактически признала свою неплатежеспособность и подорвала доверие зарубежных партнеров. По итогам изучения материала предлагается решить кроссворд.

Планируемое количество участников - 40 человек.

«Формула профессионального успеха» – деловые и ролевые игры, направлены на формирование у школьников soft компетенций: работа в команде, эффективные коммуникации, лидерство, критическое мышление.



1 мероприятие - «Мастер-класс: Тренды и профессии будущего»

В рамках мастер-класса участники познакомятся с трендами будущего в технологиях и образовании, узнают какие профессии устаревают, а какие только появляются на горизонте, что будет актуально через 5, 10 лет. Особое внимание уделяется описанию soft навыков и их значимости для будущих специалистов.



4 мероприятие - «Тренинг по коммуникациям»



2 мероприятие - «Тренинг на командообразование»

Участники в игровой форме делятся на команды по 6 человек и выполняют ряд заданий в зависимости от возрастной категории:

1,2 категория: участники в командах выполняют комплекс активных заданий (активити, собери фигуру и ряд других упражнений), направленных на развитие навыков работы в команде.

3 категория: В рамках тренинга участники знакомятся с основами командной работы и командными ролями, проходят тестирование на определение своей роли в команде.

Планируемое количество участников - 40 человек.



3 мероприятие - «Интеллектуальные игры»

Участникам в командах предстоит решить ряд заданий, направленных на развитие логического и критического мышления. В зависимости от категории школьников варьируется уровень сложности заданий.

Планируемое количество участников - 40 человек.



4 мероприятие - «Тренинг по коммуникациям»

В рамках тренинга запланирован мастер-класс по развитию навыков успешных коммуникаций. Участники познакомятся со стратегиями переговоров, а также технологиями использования манипуляций и уловок. Мастер-класс сопровождается просмотром видео-фрагментов из известных фильмов с примерами успешных выступлений.

Далее участником в командах будет предложено подготовить выступление на ряд тематик, призванных мотивировать аудиторию к каким либо действиям и затем в процессе голосования выбрано лучшее выступление.

Планируемое количество участников - 40 человек.

«Субботний технологический туризм» - ознакомление школьников с деятельностью финансово-экономических учреждений и деятельностью ведущих региональных предприятий и организаций, а также изучение востребованных на современном производстве финансово-экономических профессий. Проект имеет четыре площадки, предполагая организацию уникальных по формату мероприятий для обучающихся

образовательных организаций города Уфы под руководством опытных наставников - это квест-маршруты, мастер-классы, коуч-сеты, презентационные сессии и экскурсии.

Площадки проекта:

- «Стажировки» - посещение корпоративных музеев и предприятий города;
- «Старт карьеры» - встречи с успешными людьми и ведущими представителями профессии на базе профессиональных образовательных организаций;
- «Развитие карьеры» - молодежный карьерный клуб для освоения навыков поиска работы и самопрезентации на открытом рынке труда;
- «Лаборатория предпринимательства» - встречи с владельцами малого и среднего бизнеса и бизнес-тренерами, способствующие развитию предпринимательского мышления и повышению осознанности для создания собственного видения самозанятости.

«Правовая суббота» – проект нацелен на ознакомление с основными нормативно-правовыми актами и кодексами, регламентирующими современный мир бизнеса, формирование навыков в области юридического сопровождения сделок и правовой культуры школьников и включает в себя лекции, мастер-классы, тематические судебные игры.



1 мероприятие - Деловая игра «Конституция Российской Федерации и Республики Башкортостан»

Цель игры: закрепить знания об Основном законе нашей страны, воспитать в школьниках чувства патриотизма, гражданственности и гордости за нашу страну.

В ходе игры учащиеся делятся на две команды. Каждая команда поочередно отвечает на вопросы.

Вопросы сформулированы исключительно по Конституции РФ и РБ.

Вопросы:

- носят визуальный характер (когда необходимо по рисунку определить о какой статье Конституции РФ или РБ идет речь);
- носят визуально-ролевой характер (когда по рисункам необходимо определить права или обязанностей лиц, реализованные или нарушенные в определенной жизненной ситуации);
- схематический характер (когда обучающиеся должны заполнить пропуски в схемах);
- построены по принципу «заполни пробел»;
- или предлагаются в форме викторины.

Все задания проецируются на экран.

Выигрывает та команда, которая набирает большее количество баллов.

Планируемое количество участников - 25-30 человек.



2 мероприятие - Ролевая игра «Мнение жителей города»

Цель игры. Школьники редко задумываются над тем, что приводит человека к совершению сначала аморального проступка, потом правонарушения, а затем и серьезного преступления. Предлагаемая игра служит тому, чтобы ребята лучше смогли понять причины совершения преступлений, попытались разобраться в истоках преступности, и задумались над тем, что можно сделать для предотвращения правонарушений в условиях конкретного города, всего государства, подумали над тем, как себя вести, чтобы не стать правонарушителем.

В процессе игры участники исполняют роли, которые позволяют им обсудить причины совершения преступлений с позиций разных людей, а затем обобщить другие мнения о том, какие меры необходимо принимать, чтобы сдержать рост преступности. Данная игра предполагает одновременное активное и свободное участие всего класса в импровизированном социологическом исследовании.

Планируемое количество участников - 25-30 человек.



3 мероприятие - Деловая игра «Парламентские чтения»

Цель: повторение материала по обществознанию, связанного с законодательством законодательного и представительного органа власти.

Ход игры.

Участники разбиваются на 3 команды:

оппозицию (5-6 человек)

правящую партию (5-6 человек)

избиратели (не ограниченное количество)

Этапы игры:

По жребию устанавливаются роли участников: инициаторы законопроекта и противники принятия законопроекта.

Модератор игры кратко информирует избирателей о принимаемом законопроекте, его роли в правовой системе, задачи, цели, принципы, которые преследует принятие законопроекта или его части. В это же время две группы участников обсуждают положение законопроекта его сильные и слабые стороны.

Выступление инициаторов законопроекта и противников его принятия (5-7 мин). Дискуссия проводится по правилам: выступление, возражение, вывод – попытка выработки общей позиции.

Голосование избирателей и фракций законодательного органа.

Заключительное слово модератора. Законопроект принят/не принят.

Итоги игры. Закрепление знаний, ознакомление с комплексом учета интересов общества при принятии законопроекта. Обучение участников культуре дискуссии, аргументации, контролю времени за выступлениями.



4 мероприятие - Деловая игра «Выборы»

Игра носит обучающий характер, призвана способствовать росту правовой культуры учащихся как правосубъективных граждан Российской Федерации в осуществлении их политических прав.

Задачи деловой игры:

Развитие у учащихся политической и правовой культуры, гражданской зрелости и ответственности, самостоятельности мышления, личного отношения к рассматриваемым проблемам. Формирование навыков: участия в избирательном процессе, лидерства.

Планируемое количество участников - 25-30 человек.



5 мероприятие - «Правовой турнир»

Цель:

- формирование правовой культуры подрастающего поколения и правовых знаний; развитие правового самосознания;
- оптимизация познавательной деятельности подростков;
- воспитание чувства ответственности за свои поступки;
- развитие памяти, внимания, мышления.

Ученики делятся на команды, которым предлагается ответить на вопросы в рамках каждого раунда. Победитель определяется по сумме набранных баллов.

«Правовой турнир» включает в себя следующие раунды испытаний:

- разминку по ключевым вопросам правовых отношений;
- конкурс «юридическая консультация». В рамках данного конкурса старшеклассникам предлагается решить понятные для них юридические задачи, фиксирующие причинно-следственные связи между явлениями;
- конкурс «Преступления из истории». Командам дается задание, в рамках которого описывается историческая ситуация. По заданию необходимо определить какое преступление совершено историческим персонажем и к какому виду права (административному или уголовному) оно относится;
- конкурс «Словесный портрет знаменитых сыщиков».

По словесному портрету команды должны назвать имя и фамилию сыщика;

- конкурс «Сказки» и «В шутку о серьезном» предлагает командам вспомнить сказки и действия сказочных персонажей и посмотреть на них глазами юриста.



6 мероприятие - Деловая игра «СУДЕБНОЕ РАЗБИРАТЕЛЬСТВО»

Главная цель - повышение уровня правовых знаний. Деловая игра, развивает живой интерес у учащихся к глубокому изучению теории не только гражданского процессуального, но и материального (гражданского, семейного, трудового и т.д.) права, дает возможность показать учащимся практическую значимость теории отрасли права, позволяют на личном опыте убедиться в том, как трудно без прочных теоретических знаний решать конкретные правовые вопросы, быстро ориентироваться в сложных ситуациях, возникающих при рассмотрении и разрешении гражданского дела. Поскольку участниками игры являются сами ученики, то здесь для них открываются возможности не только получить наглядные представления о работе судьи, прокурора, представителя, но и проверить себя в «деле», приобрести представления о праве.

Планируемое количество участников - 25-30 человек.



7 мероприятие - Деловая игра «Бюджетный процесс»

Школьники распределяют между собой роли так, чтобы каждый оказался одним из участников бюджетного процесса. Каждый участник должен определить круг своих бюджетных полномочий: в каких стадиях бюджетного процесса он участвует и порядок своего вступления в бюджетный процесс. Разыгрывается в соответствии с распределенными ролями все стадии бюджетного процесса. При этом каждый участник должен в соответствующей последовательности обозначить своё вступление в ту или иную стадию бюджетного процесса и круг своих прав и обязанностей на данной стадии.

Ведущий играет роль Президента РФ и выступает перед Федеральным Собранием с бюджетным посланием, в котором он предлагает основные направления внутренней и внешней политики страны на планируемый период.

На основании данного бюджетного послания команды поочередно вступают в бюджетный процесс и описывают очередность действий, которые они должны совершить на каждой стадии бюджетного процесса.

Состав команд:

Представители Государственной Думы РФ – 3 человека;

Представители Совета Федерации – 3 человека;

Представители Правительства РФ – 3 человека;

Представители Министерства финансов РФ – 3 человека;

Представители Федерального казначейства – 3 человека;

Главные распорядители бюджетных средств, распорядители бюджетных средств – 2 человека;

Получатели бюджетных средств – 2 человека;

Представители органов законодательной власти субъектов РФ, представительных органов местного самоуправления – 2 человека.

Команда, которая ошибается в очередности действий на стадии бюджетного процесса, получает штрафной балл. Ведущий игры наблюдает за деятельностью команд и присуждает штрафные баллы. Команды могут помогать ведущему в выявлении нарушений бюджетного процесса отвечающей команды.

Побеждает команда, набравшая наименьшее количество штрафных баллов.

Планируемое количество участников - 25-30 человек.

«Суббота бизнес-английского» – деловые и ролевые игры, направлены на формирование у школьников универсальных личностных компетенций специалиста XXI века: ассертивность, копинг-стратегии, эффективные коммуникации.



1 мероприятие «Let's make a contract».

Участники делятся на две команды для выполнения задания, которое формирует умение продуктивно общаться на английском языке и взаимодействовать в процессе совместной деятельности.

Учащиеся коллективно на основе предложенных образцов писем, диалогов, текстов разыгрывают диалог «Заключение контракта». Роли распределяются следующим образом: руководители компаний, менеджеры, юристы, секретари. Для того, чтобы деловая игра имела элемент неожиданности, вводится роль MrSmith, которую исполнит преподаватель или специально подготовленный учащийся. MrSmithвсёчески препятствует заключению контракта, усложняя диалоги между учащимися.



2 мероприятие «Accept the message».

Участники делятся на пары для выполнения заданий, которые развивают навык аудирования и позволяют изучить профессиональную лексику.

Каждому участнику выдается бланк для приёма сообщения по телефону. Они –«банковские служащие» – прослушивают три сообщения по телефону, оставленные зарубежными клиентами.

Задача «банковских служащих»– прослушать, понять и успеть вписать все данные телефонных сообщений в бланки для приема сообщений, которые имеются у каждого участника игры.



1 мероприятие - «English communication»

Участники делятся на пары для выполнения заданий, которые формируют умение продуктивно общаться на английском языке и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции другого.

Все задания разделены на блоки: «Деловая переписка», «Телефонный разговор с английской фирмой», «Собеседование при устройстве на работу в иностранную корпорацию».



2 мероприятие - «Business trip: знакомство и общение с партнерами в деловой поездке»

Участники делятся на команды для выполнения заданий, которые формируют умение ясно, логично и точно излагать свою точку зрения, используя языковые средства и соблюдать этику деловых отношений.

На основе предложенных стандартных деловых фраз и выражений школьникам предлагается составить следующие ситуативные диалоги на английском языке:

- прибытие в компанию зарубежных партнеров: стандартные фразы при знакомстве и общении;
- знакомство с персоналом компании;
- обсуждение делового контракта и плана работы.



3 мероприятие - «Business advertising»

Участники делятся на команды для выполнения задания, которое формирует навыки создания рекламной компании на английском языке для зарубежного рынка.

Команды работают с образцами зарубежной деловой рекламы и рекламными текстами, на их основе школьникам предлагается подготовить проект- выступление, продвигающий выбранный товар: «Реклама, которая работает».



4 мероприятие - «Future career или как устроиться на работу в зарубежную компанию»

Участники делятся на пары для выполнения задания – ролевой игры, которая позволяет применять деловой английский на практике в симулированных ситуациях, максимально приближенных к реальным условиям мира бизнеса.

Школьникам предлагается пройти собеседование-диалог на замещение вакантной должности с помощью наиболее употребительной лексики. В качестве HR-менеджера выступает лектор. Сложность заключается в том, что на вакантную должность также претендует Ваш партнер.



5 мероприятие - «British bank»

Участники делятся на команды для выполнения задания, которое развивает навыки говорения, учит грамматически и лексически грамотно строить свою речь в рамках заданной тематики.

Игра представляет собой симуляцию получения компанией кредита в британском банке. Школьники делятся на команды и выступают в роли двух сторон: банка и компании-заемщика. Суть игры заключается в том, что представители компании - заемщика должны на английском языке доказать свою надежность, подать заявку на кредит и добиться одобрения.

«Суббота налоговой грамотности» – проект нацелен на формирование налоговой культуры школьников и включает в себя лекции-презентации, деловые игры, ворк-шопы, которые знакомят учащихся с сущностью, видами и структурой налогов, их функциями в современном обществе, развивают аналитическое и логическое мышление, формируют адекватное отношение школьников к налогам, преследуя конечной целью воспитание экономически грамотного, отвечающего за свои решения гражданина.



1 мероприятие – Лекция-презентация «Я познаю налоговый мир» 2 и 3 категория

Проведение лекции-презентации по основам налоговой грамотности преследует следующие цели:

- образовательные: знакомство учащихся с сущностью, видами и структурой налогов, их функциями в современном обществе;
- развивающие: формирование у учащихся основ налоговой культуры, развитие у них аналитического и логического мышления;
- воспитательная: формирование адекватного отношения школьников к налогам, воспитание экономически грамотного, отвечающего за свои решения гражданина.

План лекции:

1. Понятие и сущность налогов.
2. Структура налога.
3. Виды налогов
4. Функции налогов.

Основные понятия: налог, объект налогообложения, налоговая база, ставка налога, прямые и косвенные налоги, федеральные, региональные и местные налоги.

Оборудование: мультимедийная презентация, набор слов для составления определения, картинки логического ряда, рисунки учащихся, выдержки из школьных сочинений, карточки-задания с упражнениями, цветные жетоны.

Планируемое количество участников – 30-100 человек.



2 мероприятие - Деловая игра «Налоговый инспектор»

Целью игры является:

- обобщение и закрепление знаний учащихся по пройденным темам лекции-презентации; в игровой форме выявить теоретические знания и практические умения, и навыки учащихся;
- способствовать развитию логического мышления;
- активизировать мыслительную деятельность учащихся;
- формирование устойчивых интересов к профессии - налоговый инспектор; воспитание профессионально важных качеств: творческая активность, дисциплинированность, потребность в постоянном совершенствовании своих профессиональных знаний и умений.

Правила игры. Перед началом игры учащиеся (группа) делятся на 2 команды - налоговые инспекции. Преподаватель знакомит участников игры с правилами игры и с членами комиссии. Учащимся объясняют ситуацию: государственная казна (бюджет) нуждается в дополнительных поступлениях денежных сумм, поэтому из столицы (г. Москвы) прислали комиссию по налогам и сбором с целью - проверить правильность исчисления и регулярность поступления налоговых сборов. И одновременно провести аттестацию налоговых работников, т.е. все ли они соответствуют своим занимаемым должностям

Игра состоит из 5 раундов-заданий. Каждый раунд выдержан во времени.

1 раунд: Мини – викторина. Цель: проверка знаний по всем темам курса. Каждому члену команды задаётся вопрос, а он должен дать правильный ответ. Сколько правильных ответов, столько и команде присуждается баллов.

2 раунд: Составить соответствие между наименованием налогов и базой налогообложения. Цель: проверка знаний по темам “Федеральные налоги”. Задание в виде теста. Баллы присваиваются за каждый правильный ответ.

3 раунд: Расчёт налогов. Цель: проверка умений производить расчеты по налогам. Задание состоит из 3 задач. Каждая команда делится на 3 подгруппы и решает свою задачу. Одновременно проводится конкурс капитанов: Расчет налогового вычета по НДФЛ. Капитан каждой команды решает задачу по налоговому вычету по НДФЛ на имущество- приобретение недвижимости (квартиры).

4 раунд: Игра “Слова”. Цель: проверка знаний по терминологии налогообложения. Каждая команда должна как можно больше назвать профессиональных терминов по налоговой системе. За каждый термин 1 балл.

5 раунд: Мини - проект “Свой налог”. Цель: применение знаний курса в жизненных ситуациях. В этом раунде учащимся было дано задание - придумать новый налог для пополнения бюджета города и его презентовать, опираясь на теоретические знания курса и применение этих знаний в жизненных ситуациях. Это задание на активизацию мыслительной деятельности учащихся.

Планируемое количество участников – 25-30 человек.



3 мероприятие – Налоговый брейн-ринг для школьников

Участники налогового брейн-ринга делятся на команды из четырех человек. Команды отвечают на ситуационные вопросы в области налогов и налогообложения и решают практические задачи. Команда, которая раньше остальных дала правильный ответ, получает вознаграждение в виде виртуальной валюты – таксиков, номинал которой соответствует уровню сложности полученного задания.

Игра состоит из шести геймов:

I гейм - «Объекты налогообложения: современный и налоговый аспект»;

II гейм - «Функции налогов в экономике»;

III гейм - «Налоги как источник формирования федерального, региональных и местных бюджетов»;

IV гейм - «Отличия прямых налогов от косвенных»;

V гейм - «Обоснование необходимости введения нового «налога на собак»».

Победителем признается команда, которая больше всего «заработает» таксиков.

Планируемое количество участников – 30-50 человек.

Предлагаемый механизм реализации образовательного проекта

Место проведения образовательного проекта – средние образовательные учреждения.

Предполагаемый охват средних учебных заведений – 9.

Срок реализации проекта – 9 месяцев (сентябрь – май).

Планируемое время проведения мероприятий в субботу – 4 часа (с 9-00 до 13-00 часов).

Планируемое количество участников по возрастным категориям для проведения мероприятий в субботу:

5 класс – 30 человек;

6 класс – 30 человек;

7 класс – 30 человек;

8 класс – 30 человек;

9 класс – 30 человек;

10 класс – все учащиеся;

11 класс – все учащиеся.

В рамках образовательного городского проекта «Субботы уфимского школьника» в каждую вторую субботу учебного года школьники смогут посетить 9 тематических мероприятий:

- 1) «Финансовая суббота»;
- 2) «Предпринимательская суббота»;
- 3) «IT-суббота»;
- 4) «PR-суббота»;
- 5) «Историческая суббота»;
- 6) «Формула профессионального успеха»;
- 7) «Правовая суббота»;
- 8) «Суббота бизнес-английского»;
- 9) «Суббота налоговой грамотности».

Предлагаемый календарный план проведения тематических мероприятий представлен в таблице 1.

Таблица 1 - Предлагаемый календарный план проведения тематических мероприятий (матрица посещений тематических мероприятий девятью школами)

Месяц	Финансовая суббота	Предпринимательская суббота	IT-суббота	PR-суббота	Историческая суббота	Формула профессионального успеха	Правовая суббота	Суббота бизнес-английского	Суббота налоговой грамотности
сентябрь	9	2	3	4	5	6	7	8	1
октябрь	9	1	2	3	4	5	6	7	8
ноябрь	8	9	1	2	3	4	5	6	7
декабрь	7	8	9	1	2	3	4	5	6
январь	6	7	8	9	1	2	3	4	5
февраль	5	6	7	8	9	1	2	3	4
март	4	5	6	7	8	9	1	2	3
апрель	3	4	5	6	7	8	9	1	2
май	2	3	4	5	6	7	8	9	1

Планируется тематическую субботу «Технологический туризм» проводить для каждой школы отдельно в течение учебного года в будние дни по предварительной записи школьников. Планируемое количество участников – 30 человек.