**Пояснительная записка**

**Кому:** Маргаритов Виталий Сергеевич

**Тема проекта:** Настольная игра «Биржа 1505»

**Состав проектной группы:**

* Руководитель: Рузаев Пётр Евгеньевич
* Участник: Колосов Андрей Юрьевич
* Участник: Косеев Михаил Григорьевич

**Консультант:** Павлова Александра Андреевна

**Цель проекта:**Создать настольную игру «Биржа 1505» которая позволит ученикам нашей школы в игровой форме погрузиться в мир биржевых торгов и почувствовать себя участниками процесса.

**Актуальность:** Проект позволяет участникам игры в ненавязчивой форме познакомиться с некоторыми особенностями биржевой деятельности, с основными принципами торгов, с их участниками и их работой. При этом игра остается просто занимательной игрой, цель которой, как и у других финансовых игр, сформировать наибольший капитал благодаря своей смекалке, логике и немного везению. Чтобы победить игрокам нужно быть внимательными, находчивыми, просчитывать варианты развития событий – в общем хорошенько «шевелить мозгами».

Кроме того, в игре мы рассказываем о том, что биржевая деятельность требует хорошие знания в сферах географии, экономики, политики. На карточках «Финансовые новости» и «Торги» мы разместили причины изменения цен на акции, которые нашли на сайтах в интернете.

Так же многие термины, предлагаемые в нашей игре, изучаются в школьном курсе обществознания. Вопросы на эту тематику есть даже в ЕГЭ. В игровой форме игроки познакомятся с этими терминами и смогут лучше их запомнить, чем если бы они просто их «зубрили». Термины мы разместили на карточках «Вопрос участнику торгов» и предложили игрокам несколько вариантов ответа. Один из них правильный. Все термины взяли из Справочника по обществознанию.

Как любая логическая игра, «Биржа 1505» позволит проявить интеллектуальные качества игроков. А может и более глубоко заинтересовать ребят в сфере биржевой деятельности и даже повлиять на выбор профессии.

Мы сможем играть в «Биржу 1505» в течение любого времени. От 20 минут, до пары часов – смотря сколько у Вас свободного времени.

Хорошая настольная игра всегда нужна.

**Задачи и распределение обязанностей.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Подготовка к защите темы | формулировка цели, проблемы, актуальности. | Вся группа |
| Разработка правил игры | Сбор информации, группировка собранной информации и разработка правил и макета игрового поля. | Рузаев |
| Подготовка вопросов и условий, которые будут размещены на корточках | Разработка текста вопросов и условий для карточек в игре | Вся группа |
| Создание брошюры с правилами игры | Подготовка брошюры с описанием правил игры. Печать брошюры | Колосов |
| Создание поля. | Прорисовка поля с помощью графических редакторов. Печать поля. | Косеев |
| Создание карточек | Акции, кредит, депозит, финансовые новости и печать всех карточек  Вопрос участнику торгов,  Торги на бирже  Факт | Рузаев  Колосов  Косеев |
| Создание денег | Прорисовка, печать. | Косеев |
| Реклама проекта | рисование рекламного плаката проекта. Создание рекламных брошюр | Рузаев |
| Проведение игры | игры с шестиклассниками. | Вся группа |
| Сбор мнений об игре (Анкетирование) | Создание и распечатка анкеты с вопросами для участников об игре.  Анкетирование | Колосов  Вся группа |
| Защита проекта | подготовка презентации к защите | Вся группа |

**Продукт нашего проекта:**

Настольная игра «Биржа 1505», которая позволяет участникам игры в ненавязчивой форме познакомиться с некоторыми особенностями биржевой деятельности.

Цель игры *-* заработать как можно больше денег за время игры. Это можно сделать главным образом с помощью купли-продажи акций, а также некоторыми другими способами, предусмотренными игрой.

Один из игроков назначается банкиром. Он выдает деньги, купленные акции, карточки «Кредит» и «Депозит» в течении игры. Но никакими привилегиями он не пользуется. В начале игры каждый игрок получает 100 тыс. рублей.

Игровое поле представляет из себя квадрат, по которому ходят игроки и попадают на определенные поля. Попадая на них, игрок выполняет действие, указанное на карточке данного поля или предусмотренное для него. Попадая на поле «Торги на бирже», игроки могут покупать и продавать акции. Котировки на акции меняются, когда игрок берет карточку «Финансовые новости» или «Торги» – на них написано значение, на которое меняется котировка.

Рядом с полем находится шкала котировок акций. На этой шкале в ходе игры отображаются изменения цен на акции при помощи специальных фишек. В начале игры фишки устанавливаются на цену 10 рублей за акцию (номинальная стоимость).

Полный текст правил есть в отдельной брошюре. Можно играть без участия нашей проектной группы пользуясь комплектом игры.

Наша игра напечатана на качественном материале. Карточки и деньги не мнутся. Игра весьма компактно складывается и умещается в небольшой коробке. Наша игра имеет некоторые аналоги, но все они либо сложные, либо требуют много времени. Наша игра проста и требует минимум 20 мин. игры.

Изображение игры и правил можно посмотреть по ссылке <http://project.gym1505.ru/node/11874>

**Результаты апробации продукта:**

Мы провели 3 игры с шестиклассниками, как и было запланировано. Всего сыграли 21 человек. Детям игра очень понравилась, все играли с увлечением. Провели анкетирование. Результаты будем использовать на защите проекта.

По результатам опроса участников 92%, опрошенных поставили оценки хорошо (10%) или отлично (82%).

На вопросы по терминам правильно ответили 76 %. И это после одной игры!

По нашему мнению, мы реализовали проект на 100%.

**Собственные критерии оценивания продукта проекта:**

1. Поле игры и карточки:

Дизайн.

1. Брошюра с правилами игры:

Понятный и простой текст правил.

1. Активный и увлекательный игровой процесс:

Заинтересованность каждого участника игры.

Мы предполагаем получить оценку продукта по результатам опроса учеников – участников нашей игры. Каждый критерий (из трех) может быть оценен по пятибалльной шкале:

* Отлично.5.
* Хорошо. 4.
* Удовлетворительно.3.
* Не удовлетворительно. 2.
* Плохо. 1.

В анкете будут присутствовать вопросы по терминам, предложенным в игре.

Мы считаем, что если 80% опрошенных поставили оценки «Отлично» или «Хорошо» и правильно ответили на вопросы по терминам, то продукт мы оцениваем на пятерку.

60-80% - четверка.

40-60% - удовлетворительно.

Менее 40% - неудача (!):( (((

Ученики смогут так же написать в анкете об улучшении нашей игры.