

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
*«Новороссийская средняя общеобразовательная школа»*

**Социальный проект**  
**«Ролевая игра**  
**«БИЗНЕС - ШКОЛА»**

**Автор проекта:** творческая  
группа учащихся 5 -11 классов

**Руководитель проекта:** Штифанова  
Светлана Валерьевна - старший вожатый  
детской организации «Счастливая деревня»

**пос. Новороссийский - 2019г.**

## **I. Актуальность**

Всем известно, что в жизни школьника главный труд — это учёба. И все мы знаем не по наслышке как горят глаза первоклассников, когда они приходят учиться, как рады встрече со школой ребята других классов в начале нового учебного года... Но, увы, бывает и такое, проходит немного времени и появляется следующее: кто-то стал хуже готовиться к урокам, кто-то не стал делать домашнее задание, а кто-то просто опаздывает на уроки или не носит школьную форму и таких проблем можно перечислять очень много. Такие проблемы есть практически во всех школах и наша школа не стала исключением.

Всё это, конечно же, влияет в первую очередь на качество успеваемости, страдает дисциплина, снижается мотивация школьников к учёбе.

На совете актива учащихся школы, рассматривая выше перечисленные проблемы, мы долго думали над тем, что бы такое организовать или сделать, чтобы у ребят появился интерес к образовательному процессу, проявилось чувство ответственности за коллектив. Мы понимали, что нам нужна активная форма соревновательной деятельности между классами. Было предложено много форм, идей, но в итоге все сошлись во мнении, что нужно что-то похожее на финансовую игру Александра Прутченкова «Школа и рынок», которая была успешно реализована в нашей школе в 90-е годы.

Так методом опросов, анкетирования, анализа среди учащихся, учителей и родителей мы наконец то определились с названием нашей игры-проекта, с названием электронной валюты, а так же, как и что мы будем оценивать, за что будут начисляться деньги и дополнительные бонусы классам.

К реализации проекта были подключены учащиеся 2 - 11 классов, среди которых не просто участники, но и члены творческой группы проекта, входящие в Совет ролевой игры «Бизнес — школа» или говоря проще в Банк.

Реализуя данную игру мы можем получить навыки не только финансиста или экономиста, но и социолога, юриста, оформителя и др., а так же различные медиа-навыки.

Данный проект учит нас быть деятельными, инициативными участниками образовательного пространства, развивать активную гражданскую позицию.

## **II. Цель и задачи**

**Цель:** Провести ролевую игру «Бизнес-школа».

### **Задачи:**

- Создать проектную группу для реализации идеи.
- Активизировать участников /учащихся 2 — 10 классов/ в совместную образовательную, соревновательную и творческую деятельность в рамках проекта.
- Разработать стратегический план для реализации проекта и определить сроки реализации.
- Изучить условия для реализации проекта: материально-технические, финансовые, информационные.
- Презентация проекта.

### III. План реализации проекта

Этап	Мероприятия	Ответственные (проектные группы)	Сроки
Подготовительный	Анкетирование «Какой должна быть ролевая игра в школе, чтобы повысить мотивацию к учёбе среди школьников?»	Социологи	Декабрь - 2017
	Изучение нормативно-правовых документов	Юристы	
	Обращение к администрации школы.	Юристы	
	Определение необходимых ресурсов для реализации проекта. Составление бюджета проекта.	Экономисты	
	Разработка Положения «Проект «Ролевая игра «Бизнес - школа»	Руководитель проекта	
Основной	Выборы Совета игры. Распределение обязанностей.	Руководитель проекта	Январь - 2018
	Выпуск информации на главный стенд и сайт школы «Промежуточные и текущие результаты игры» с периодичностью 1 раз в две недели.	Совет игры	Январь – май 2018
	Заседания Совета игры /еженедельно/.	Руководитель проекта	
	Теоретические и практические занятия /учёба актива, раз в неделю/	Руководитель проекта, педагоги – кураторы	
	Социальный опрос – промежуточные результаты	Социологи	
Социологический опрос /итоговые результаты/.	Социологи		
Заключительный	Презентация проекта на итоговом празднике «День школы», награждение победителей и призёров игры.	Совет игры	Апрель - май 2018

#### IV. Проектные группы

Социологи	Проведение и анализ социологических опросов, исследований, анкетирования среди учеников, родителей и учителей.
Юристы	Изучение нормативно-правовых документов, оформление документов.
Экономисты	Определение необходимых ресурсов для реализации проекта. Составление бюджета проекта.
Финансисты	Ведение финансового учёта, начисление и перечисление доходов и расходов. Составление отчётов и оформление документации.

#### I.V. Необходимые ресурсы для реализации проекта

Нам пришлось обратиться с просьбой к администрации школы выделить для Банка /Совета ролевой игры «Бизнес — школа»/ необходимое оборудование и помещение. Нас поддержали, выделили кабинет и следующее оборудование:

–ноутбук с доступом в Интернет – 1 шт.;

–цветной принтер – 1 шт.;

–МФУ — 1 шт.

#### VI. Кадровые ресурсы

**Руководитель проекта** – Штифанова С. В. /старший вожатый/;

**Педагоги – кураторы:** /зам. директора по УВР/ – Свиридова С. В., /учителя математики/ - Мецлер Е. А., Баркалова В. А.

#### VIII. Бюджет проекта

Бюджет нашего проекта составил 3 339 рублей. Денежные средства были выделены из внебюджетных средств школы.

Статья расходов	Статья расходов (в рублях)
<u>Канцтовары:</u> бумага для принтера, фотобумага, ручки, степлер, скобы.	1339
Краска для МФУ	800
Краска для цветного принтера (4 цвета), 4 шт.	1 200
<b>Итого</b>	<b>3339</b>

## IX. Информационное обеспечение проекта

Этап	Информационное обеспечение	Сроки
Подготовительный	Оповещение о начале проекта на школьном сайте.	01.12.17
Основной	Выставление информации «Промежуточные и текущие результаты игры» на страницу «Новости» школьного сайта. <a href="http://novschool-rbc.edu22.info">http://novschool-rbc.edu22.info</a>	Январь — апрель - 2018
	Информирование на стендах школы.	
Заключительный	Информация о деятельности обучающихся по реализации проекта.	Май 2018
	Презентация проекта на итоговом празднике «День школы».	30.05.18

## X. Участники проекта

Участниками нашего проекта стали все учащиеся и педагоги школы, за исключением первоклассников, потому как они не аттестуются.

Начальные классы	36
Средние классы	56
Старшие классы	16
Педагоги	23

## XI. Ожидаемые результаты

- Повышение мотивации к образованию, самореализации, творчеству;
- Повышение интереса к школьной жизни через создание атмосферы соревнования;
- Повышение положительного имиджа ученика школы;
- Активизация работы классного и школьного самоуправления.

## **ХII. Рефлексия**

Подводя итоги проведённой нами ролевой игры «Бизнес — школа» мы можем с уверенностью сказать, что проект полностью себя оправдал. Все ожидаемые результаты стали реальными. Нам удалось не только повысить мотивацию ребят к учёбе, к школьной жизни, но и повысить качество успеваемости на 6%. Улучшилась дисциплина, в классах укрепилось чувство ответственности за коллектив.

На итоговом празднике «День школы» классы — победители получили вместе с дипломами свои главные призы — оплата ГСМ для следующих поездок:

3 класс — г. Рубцовск, парк развлечений и аттракционов,

8 и 10 классы — туристическая база «Чистый лог».