

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ**
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
Свердловской области
«ОБЛАСТНОЙ ТЕХНИКУМ ДИЗАЙНА И СЕРВИСА»

«УТВЕРЖДАЮ»

_____ И.М. Дыкман

«__» _____ 2025 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о Деловой игре обучающихся образовательных организаций среднего
профессионального образования
«Финансовое ателье»

Екатеринбург
2025

Общие положения

1.1. Настоящее Положение (далее - Положение) регламентирует порядок организации и проведения Деловой игры обучающихся образовательных организаций среднего профессионального образования (с возможностью привлечения организаций высшего образования) «Финансовое ателье» (далее – Деловая игра).

1.2. Деловая игра проводится в рамках празднования Дня банковского работника, который установлен 02 декабря.

1.3. Организатор Деловой игры: ГАПОУ СО «Областной техникум дизайна и сервиса (ОТДиС)».

Место и время проведения: ГАПОУ СО «Областной техникум дизайна и сервиса», ул. Стахановская, д.43, 28 октября 2025 г.

1.4. Целью Деловой игры является повышение финансовой грамотности и формирование финансовой культуры, развитие аналитических способностей, коммуникационных навыков, креативного мышления, умения работать с информацией, стимулирование командного взаимодействия, применение теоретических знаний в реальной практической ситуации, повышение мотивации к изучению экономических дисциплин и расширение круга общения для потенциального партнёрства.

1.5. Основные задачи Деловой игры:

- развитие навыков самостоятельной подготовки, командной работы и презентаций;
- содействие профессиональному самоопределению студентов и адаптации полученных ими теоретических знаний к конкретным условиям функционирования коммерческих организаций;
- выявление наиболее одаренных и талантливых студентов и оказание содействия в их профессиональной ориентации и продолжении экономического образования;
- повышение престижа образовательных организаций СПО и специальности экономического направления;
- развитие сотрудничества с образовательными организациями, реализующими образовательные программы по направлению 38.00.00 «Экономика и управление»;
- укрепление сотрудничества с партнерами;
- создание эффективной платформы для нетворкинга.

1.6. Модератор игры: Лысенко Ирина Михайловна - преподаватель. Координатор, организатор: Герлин Юлиана Николаевна – преподаватель. Подготовка материалов – Максимова Виктория Дмитриевна – преподаватель.

1. Условия участия в Деловой игре

1.1. К участию в Деловой игре приглашаются студенты образовательных учреждений среднего профессионального образования, обучающиеся по программам подготовки укрупненной специальности 38.00.00 «Экономика и управление».

1.2. Участие в Деловой игре командное - не более 5 человек. Образовательное учреждение представляет только одну команду.

1.3. Команде необходимо представить название, слоган.

1.4. Организационный взнос для участия в Деловой игре не предусмотрен. Расходы по проживанию иногородних участников, питанию и транспортные расходы для участия в очном этапе Деловой игре оплачиваются участниками самостоятельно, либо командирующими организациями.

2. Этапы и сроки проведения Деловой игре

2.1. Деловая игра является ежегодным мероприятием и проводится в период зимнего семестра. Сроки проведения:

- с 01 октября по 10 октября 2025 года – рассылка Положения в образовательные организации;
- с 10 октября по 15 октября 2025 года – прием заявок на электронный адрес координатора ugerlin@mail.ru по форме Приложения 1 с пометкой «Финансовое ателье»;
- 16 октября – жеребьевка по теме домашнего задания;
- с 17 октября по 20 октября 2025 года - рассылка домашнего задания;
- 28 октября 2025 года – проведение деловой игры.

2.2. Этапы деловой игры:

1 этап: Представление команды (временной интервал на каждую команду 1-1,5 минуты): внешний вид, название, слоган. Количество баллов – максимум 3.

2 этап: «Собери банкноту» - временной интервал – 5 минут. Капитан каждой команды путем жеребьевки определяет какую банкноту собрать в виде пазлов. Количество баллов – 5.

3 этап: представление домашнего задания «Банкноты, времена, фасоны» - История моды, рассказанная банкнотами.

Текст задания:

Направления Денежные реформы в истории России.

1. Реформа Егора Канкрин (1839–1843 годы) — ассигнации были выведены из обращения, их заменили кредитные билеты, разменные на серебро.
2. Реформа Сергея Витте (1895–1897 годы) — введение в обращение золотых монет — империалов и полумпериалов, привязка рубля к золоту.
3. Реформа 1922–1924 годов — введение в обращение золотых червонцев и серебряных монет для стабилизации денежной системы после периода гиперинфляции, вызванной Гражданской войной.
4. Реформа 1947 года — деноминация с конфискацией, старые деньги обменивались на новые по менее выгодному курсу.
5. Реформа 1961 года - деноминация, старые деньги обменивались на новые по менее выгодному курсу.
6. Деноминация российского рубля в 1998 году — 1000 старых рублей были заменены на 1 новый рубль.

Основные моменты, которые необходимо осветить:

- Представить монеты и банкноты после денежной реформы. Дать их краткое описание (обязательное наглядный материал).
- Кратко обосновать причины и результаты денежной реформы.
- Какие исторические события происходили в этот период?
- Как отразились экономические изменения в образе женщин и мужчин?
- Используемые ткани, украшения, аксессуары, обувь.
- Примеры выдающихся представителей культуры, искусства, власти той эпохи.

В работе можно использовать элементы декора, выкройки, иллюстрации или костюмы. Приветствуются креативные идеи, позволяющие визуально показать взаимодействие прошлого и настоящего.

Небольшой интерактив.

Временной интервал: 5 минут.

Порядок представления – презентация.

4 этап: «Конструктор финансов». Закрытая часть задания.

Время выполнения задания: 20 минут. Выполняется на бумажном носителе, сдается на проверку.

5 этап: Игра-квиз: Банковское дело и экономика в культуре.

3. Критерии оценки Деловой игры

3.1. Критерии оценки 3 этапа домашнее задание «Банкноты, времена, фасоны» и 4 этапа «Конструктор финансов»:

Оценка осуществляется экспертной комиссией по следующим критериям:

№	Критерий
3 этап домашнее задание «Банкноты, времена, фасоны»	
1.	Предоставлен обязательный наглядный материал (фотографии, схемы, копии монет и банкнот).
2.	Описание подробное, включает характеристики номинала, материала изготовления, художника-гравера, значимости и особенностей оформления каждой банкноты или монеты.
3.	Обоснованы факторы, вызвавшие необходимость реформирования денежного обращения, приведено экономическое и социальное обоснование процесса.
4.	Сделаны точные выводы о последствиях реформы, дана оценка эффективности проведенных мероприятий.
5.	Определены ключевые события, произошедшие в рассматриваемый период, дано детальное освещение влияния этих событий на жизнь общества.
6.	Раскрыта роль экономических факторов в формировании внешнего вида женщин и мужчин: приведены описания используемых тканей, украшений, аксессуаров, обуви.
7.	Применены нестандартные подходы (элементы декора, выкройки, иллюстрации, костюмы); идея воплощена ярко и наглядно.
8.	Материал структурирован последовательно, изложен ясно и доступно, легко воспринимается слушателями.
9.	Работа сопровождается элементами интерактива (опрос, викторина, обсуждение), способствующими вовлечению слушателей.
10.	Графические материалы выполнены аккуратно, эстетично, помогают лучше воспринимать информацию.

Каждый критерий оценивается от 0 до 2 баллов. Максимальное количество баллов – 20.

Схема оценивания	2 балла	Действие выполнено в полной мере согласно установленным требованиям
	1 балл	Действие выполнено, но ниже установленных требований (имеются незначительные ошибки)
	0 баллов	Действие не выполнено, результат отсутствует

	4 этап «Конструктор финансов»:
1.	Правильность расчета чистого дохода (10 баллов) – по 5 баллов за каждый вид расчетов.
2.	Корректность расчета при продаже актива (5 баллов)
3.	Корректность расчета при обслуживании долга без продажи актива (4 балла)
4.	Перечислены критерии, принимаемые во внимание при покупке актива (3 балла)
5.	Указаны финансовые риски, при покупке актива в кредит (3 балла)

Оценивается в 25 баллов.

4. Награждение победителей

4.1. По итогам определяются команда - победитель и команды - призеры Деловой игры. Победитель и призеры награждаются Дипломами I, II, III степени, а также подарками от партнеров Деловой игры.

Все участники получают электронные сертификаты Деловой игры.

4.2. Педагоги, подготовившие победителей, призеров и участников в Деловой игре, награждаются благодарственными письмами.

5. Координаты оргкомитета Деловой игры

Организатор Деловой игры: ГАПОУ СО «Областной техникум дизайна и сервиса (ОТДиС)».

Контактные данные координаторов Деловой игры: Лысенко И.М.,

Максимова В.Д.

Герлин Ю.Н. – ygerlin@mail.ru с пометкой «Финансовое ателье».

ЗАЯВЛЕНИЕ УЧАСТНИКА

Деловая игра обучающихся образовательных организаций среднего профессионального образования «Финансовое ателье»

Прошу зарегистрировать участие в Деловой игре обучающихся образовательных организаций среднего профессионального образования «Финансовое ателье».

Сообщаем следующие данные:

Место учёбы	
Название команды	
Слоган	

Участники команды:

Участник 1 -5*	Статус участника (капитан или участник)	
	Фамилия	
	Имя	
	Отчество	
	Дата рождения	
	группа, курс	
	специальность	
	Адрес (страна, город)	
	Контактный телефон	
	e-mail	
Научный руководитель	Фамилия	
	Имя	
	Отчество	
	Учёная степень/ ученое звание/	
	Должность	
	Название организации	
	Контактный телефон	
	e-mail	

*Заполняет на каждого участника последовательно друг за другом.

ПРОТОКОЛ ЗАСЕДАНИЯ ЭКСПЕРТНОЙ КОМИССИИ

об определении победителей и призеров Деловой игры обучающихся образовательных организаций среднего профессионального образования «Финансовое ателье»

№ _____

г. Екатеринбург

Состав экспертной комиссии:

Председатель экспертной комиссии:

Ф.И.О. _____ — должность _____

Сопредседатель экспертной комиссии:

Ф.И.О. _____ — должность _____

Члены экспертной комиссии:

Ф.И.О. _____ — должность _____

Ф.И.О. _____ — должность _____

Ф.И.О. _____ — должность _____

Повестка заседания экспертной комиссии:

Определение победителей и призеров Деловой игры обучающихся образовательных организаций среднего профессионального образования «Финансовое ателье»

Оценив результаты 5 этапов деловой игры, комиссия решила:

1. Установить следующие оценки команд участников:

Таблица 1 – Оценки команд участников

Номер команды	Название команды	Наименование ОО	Набранное командой количество баллов

2. Признать победителем Деловой игры обучающихся образовательных организаций среднего профессионального образования «Финансовое ателье» команду в составе:

(ФИО полностью)

(ФИО полностью)

(ФИО полностью)

(ФИО полностью)

(ФИО полностью)

Признать призером (II место) Деловой игры обучающихся образовательных организаций среднего профессионального образования «Финансовое ателье» команду в составе:

(ФИО полностью)

(ФИО полностью)

(ФИО полностью)

(ФИО полностью)

(ФИО полностью)

Признать призером (III место) Деловой игры обучающихся образовательных организаций среднего профессионального образования «Финансовое ателье» команду в составе:

	_____	(ФИО полностью)
	_____	(ФИО полностью)
	_____	(ФИО полностью)
	_____	(ФИО полностью)
	_____	(ФИО полностью)

Председатель экспертной комиссии	_____	/ Ф.И.О.
	Подпись	
Сопредседатель экспертной комиссии	_____	/ Ф.И.О.
	Подпись	
Член экспертной комиссии	_____	/ Ф.И.О.
	Подпись	
Секретарь	_____	/ Ф.И.О.
	Подпись	