

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»

**ПРИНЯТА**

Малым педагогическим советом  
отдела гуманитарных программ и  
детских социальных инициатив  
(протокол от 28.09.2025 № 1)

**УТВЕРЖДЕНА**

(приказ №2984-ОД от 02.10.2025 г.)

Генеральный директор

М. Р. Катунова



**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Экономические игры»**

Возраст обучающихся: 14-18 лет

Срок освоения: 3 дня

**Разработчики:**

Локтев Павел Анатольевич,  
педагог дополнительного образования

**ОДОБРЕНА**

Методическим советом  
ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»

(протокол от 02.10.2025 № 2)

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### **Направленность программы**

Дополнительная общеразвивающая программа «Экономические игры» (далее – «Программа») имеет социально-гуманитарную направленность.

### **Адресат программы**

Программа адресована обучающимся 14-18 лет, интересующимся экономической наукой и желающим разобраться в экономических процессах современного общества.

### **Актуальность программы**

В настоящее время экономический аспект является одним из ведущих аспектов жизнедеятельности человека, он затрагивает все сферы общественной и частной жизни. Финансовая грамотность в XXI веке представляет собой важнейшую компетенцию, которая формируется и развивается с ростом и образованием человека. Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС) третьего поколения (Минпросвещения от 31.05.2021 №286 и №287) включают образование российских школьников экономическим аспектам.

Любому человеку необходимо разбираться в экономике и финансах, чтобы принимать обоснованные финансовые решения, достигать финансовой стабильности, эффективно управлять личными средствами, понимать окружающий мир и успешно строить карьеру или бизнес. Эти знания помогают ориентироваться в реальной жизни, планировать будущее, избегать долгов и мошенничества, а также развивать критическое мышление и аналитические навыки.

Экономические игры как нельзя лучше подходят для получения этих знаний и приобретения важных жизненных навыков. Через игру у подростков формируются представления о функционировании рынка, денежных системах и финансовых структурах. Игры позволяют «прожить» опыт развития бизнеса или рынка, отработать принятие решений в различных сценариях без реальных рисков. Экономические игры создают модель реального бизнеса или экономики, где игроки могут экспериментировать с разными стратегиями и видеть их последствия. Они делают процесс обучения экономике более интересным и доступным.

**Уровень освоения программы: общекультурный.**

**Объем и срок освоения:** 12 часов, 3 дня.

### **Цель программы:**

Развитие навыков финансовой грамотности и начальных представлений об экономических процессах в современном обществе.

### **Задачи:**

#### **Обучающие:**

- показать механизмы создания бизнеса — от идеи до организации производства;
- научить анализировать риски и выгоды разных экономических стратегий;
- познакомить с базовыми финансовыми принципами.

#### **Развивающие:**

- развивать аналитическое и логическое мышление, сформировать навыки осмыслиения причинно-следственных связей;
- развить стратегическое мышление и способность адаптироваться к условиям рынка.

#### **Воспитательные:**

- формировать навыки командной работы и командного принятия решений;
- формировать навык ответственного личного финансового поведения.

## **Организационно-педагогические условия реализации программы**

**Язык обучения:** обучение осуществляется на государственном языке РФ – русском.

**Форма обучения:** очная.

### **Условия приема на обучение**

На обучение по программе принимаются обучающиеся в возрасте 14-18 лет, желающие приобрести навыки финансовой грамотности и представлений об экономических процессах в современном обществе. Списочный состав составляет не менее 15 человек в группе.

### **Формы организации и проведения занятий**

В ходе реализации программы занятия проходят в групповом формате в аудитории, используются следующие формы проведения занятий: беседа и деловая игра. Организация деятельности обучающихся на занятиях может осуществляться как со всем составом группы, так и в малых группах.

### **Материально-техническое оснащение**

- помещение для занятий со столами и стульями по количеству обучающихся;
- мультимедийное оборудование (компьютер/ ноутбук для педагога, проектор, экран);
- бумага и канцелярские принадлежности;
- раздаточные материалы для игр.

### **Планируемые результаты**

#### **Предметные:**

Обучающиеся:

- будут уметь анализировать риски и выгоды разных экономических стратегий;
- узнают ключевые факторы рыночного успеха предприятия;
- узнают базовые финансовые принципы.

#### **Метапредметные:**

- разовьют аналитическое и логическое мышление, умение находить причинно-следственные связи;
- научатся применять простейшие методы стратегического анализа.

#### **Личностные:**

- разовьют навыки командной работы, командного принятия решений;
- сформируют навыки рефлексии, представление о необходимости ответственного личного финансового поведения.

## **УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

<b>№ п/п</b>	<b>Название раздела, темы</b>	<b>Количество часов</b>			<b>Формы контроля/ аттестации</b>
		<b>Всего</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>	
1	Вводное занятие	0,5	0,5	-	Педагогическое наблюдение
2	Деловая игра «Рынок»	3,5	0,5	3	Достижение цели игры и самоанализ успешности участия в ней
3	Деловая игра «МЭКОМ»	4	0,5	3,5	Достижение цели игры и самоанализ

					успешности участия в ней
4	Учебная настольная игра «Финансовый старт»	3,5	0,5	3	Достижение цели игры и самоанализ успешности участия в ней
5	Итоговое занятие	0,5	-	0,5	Самоанализ участия в программе
<b>Всего</b>		<b>12</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	