**Классная экономическая игра "Фирма"**

Б.А.Райзберг.

**Введение**

Игра "Фирма" универсальна по своему содержанию, ее можно проводить с детьми младшего возраста, учитывая уровень их развития и математической подготовки (если дети умеют считать до 100, то с ними уже можно проводить эту игру).

Игра позволяет участникам приобрести определенные начальные экономические знания, освоить элементарные денежные расчеты, разобраться во многих экономических понятиях и явлениях, например, понять что такое деньги, налоги, расчеты, обмен товаров.

Участники, занятые в органах управления игрой, овладевают первичными навыками организации экономических процессов. Кроме того, игра способствует развитию таких качеств личности, как самостоятельность, предприимчивость, ответственность за результаты своей деятельности, аккуратность ведения дел и документации. Игра развивает коммуникативные способности, учит детей продуктивно общаться друг с другом.

Игра сочетает две фазы ее осуществления: зарабатывание денег и расходование денег. В процессе зарабатывания денег ученики, участвующие в игре, выполняют оплачиваемые работы и на их лицевые счета начисляется заработная плата за выполнение постоянных обязанностей, отдельных поручений (уборка класса, дежурство по школе и т.п.). Тем самым идет накопление средств для последующего их расходования.

Во второй фазе игры деньги в виде игровой валюты, находящиеся на лицевых счетах участников игры в школьном банке, могут быть обналичены, выданы на руки и использованы участниками во время проводимых мероприятий, требующих затрат игровых денег.

Существенной особенностью игры "Фирма" является то, что ее проведение возможно как автономно - в одном классе, так и сразу в нескольких классах одновременно или во всей школе. Коллектив отдельного класса может включиться в игру в любое удобное для него время.

Выход из игры одного или нескольких классов (фирм) по различным причинам не ведет к остановке всей игры. Игра служит дополнительным подспорьем классному руководителю для осуществления руководства ученическим коллективом как в процессе учебы, так и во внеурочное время.

Игра проста в организации, не требует значительных затрат времени и средств для подготовки. Приводимое ниже описание игры и образцы документации являются примерными. Для конкретного класса эта игра может быть модифицирована, возможно введение иных или новых правил с учетом специфики детского коллектива. Допустимо изменять, усложнять действующие правила в зависимости от возраста и степени подготовленности учеников, их желания участвовать в игре.

Главный принцип и основная цель игры - заинтересовать детей в познании экономики, наполнить жизнедеятельность ученического коллектива в течение продолжительного времени новым содержанием, приближающим учеников к экономическим реалиям повседневной жизни.

**Основное содержание игры**

Классная игра "Фирма" воспроизводит отдельные виды то варно-денежных отношений, существующих в современном обществе. Финансовые отношения в игре представлены выпуском (эмиссией), введением в обращение и использованием собствен ной игровой классной валюты, а товарно-денежные отношения - организацией различных видов экономической деятельности, приносящей доход как отдельным участникам, так всей фирме (классу).

Все товарно-денежные операции в игре проводятся только игровой валютой. Во время игры активно функционирует банк осуществляющий такие операции, как ведение личных лицевых счетов клиентов банка и взаимных расчетов между клиентами. В качестве основной используется безналичная форм расчетов, но в случае необходимости деньги обналичиваются, участники получают наличные для осуществления своих целей Для этого надо иметь определенную сумму наличных игровы денег, обеспечивать их хранение и обращение.

Источником приобретения валюты является производственая или коммерческая деятельность индивидуальных участни ков и класса (фирмы) в целом, например уборка класса, ремонт школьной мебели, дежурство по школе и т.д. Кроме того, устанавливаются и выплачиваются должностные оклады члена фирмы, участвующим в работе органов управления.

Использовать заработанные деньги можно различными cпособами: оплачивать разнообразные услуги при проведении классных вечеров отдыха, вносить вступительный взнос для участи в какой-либо развлекательной программе; покупать товары импровизированном буфете или на аукционе; направлять деньги на собственное "дело" в рамках игры с целью получения прибыли.

Руководящим органом фирмы является Совет, в которых входят президент, исполнительный директор, менеджер, банкир, кассир, налоговый инспектор. Как правило, Совет избирается всеми членами фирмы путем прямого голосования. Руководит работой Совета фирмы ее президент.

Основная задача Совета фирмы - создать необходимые условия для развития предпринимательской деятельности и осуществления общественных работ, а также для интересного досуга членов фирмы на территории игрового экономического пространства. С этой целью необходимо предоставлять всем желающим оплачиваемую работу, организовать учет и своевременную оплату всех видов трудовой деятельности, создавать возможности расходования заработанных денег на приобретение благ, в которых заинтересованы дети.

**Организация экономической деятельности фирмы**

По мере необходимости президент фирмы или исполнительны директор составляет перечень работ, которые нужно выполнить в ближайшее время (неделю или месяц). Перечень с указанием объема предлагаемой работы и размера оплаты доводится до сведения всех членов фирмы, например через еженедельный листок информации "Предлагаемые виды работ".

Тот член фирмы, кого предложенная работа заинтересовала, ставит в известность об этом президента или исполнительного директора, получает согласие на выполнение работы за определенную плату, заключает трудовой договор и затем выполняет работу. После принятия сделанной работы, что может оформляться актом, банкир производит начисление суммы, согласно тарифу или договору, и заносит ее на лицевой счет данного участника (форма лицевого счета приведена в Приложении N 1).

Для работающих на оплачиваемых должностях заработная плата на лицевой счет начисляется в соответствии с установленным окладом один раз в неделю, как правило, в пятницу или в субботу. Твердые тарифные ставки устанавливаются для постоянно повторяющихся работ, стоимость которых определена заранее (ежедневное дежурство в классе, генеральная уборка помещения класса, дежурство всего класса по школе).

Любой член фирмы может выполнить дополнительную (сверх учебной программы) интеллектуальную работу, например написать сочинение по любому учебному предмету, заметку в классную газету, подготовить сообщение о новой интересной книге и т.п.

Эта интеллектуальная работа также оплачивается из средств банка по расценкам, утвержденным руководством фирмы. Основными правилами игры не предусмотрено прямое экономическое стимулирование учебы участников, т.е. за отличные и хорошие отметки учащиеся не получают игровой валюты. Но в то же время вполне допустимо определенное "денежное" поощрение хорошо и отлично успевающих детей в виде выплаты премии, предоставления налоговых льгот и скидок, например, при проведении ярмарок, аукционов. Решение по этим вопросам принимается либо Советом фирмы, либо на основе решения общего собрания.

Кроме того, член фирмы имеет право предлагать необходимую классу, школе какую-либо работу или услугу и выполнять ее самостоятельно. В этом случае Совет фирмы оценивает и оплачивает как саму идею, так и выполненную работу или оказанную услугу по контракту, договору.

Особенностью данной игры является то, что все заработанные деньги поступают на лицевой счет участника. В то же время банк начисляет на имеющуюся на счете сумму проценты, например 10% за одну неделю. Как правило, в конце месяца заработанные деньги по желанию владельца счета могут быть обналичены. Имеющий деньги на лицевом счете может прийти в банк и получить у кассира наличными любую сумму, разумеется, в пределах имеющейся на лицевом счете.

В лицевом счете члена фирмы отражаются штрафные санкции (отчисления за нарушение правил игры, несоблюдение дисциплины, общественного порядка, пропуски уроков, опоздания на уроки, небрежное отношение к своим обязанностям) и дополнительные денежные поощрения (начисления, например, за примерную учебу, активную предпринимательскую деятельность, оказание реальной помощи Совету фирмы при организации и проведении какого-либо дела).

**Педагогическое руководство игрой**

В основе организации игры и руководства игрой лежат здравый смысл, логика жизни и действующие в обществе юридические законы и нравственные нормы. Фирма учреждается из школьников, желающих принять участие в новом деле (экономической игре). Детям нужно дать некоторое время для того, чтобы они смогли войти в игровую ситуацию, подумать над названием фирмы и игровой валюты, ее внешним видом, способами изготовления, освоить основные правила игры, определить направления деятельности, источники получения, зарабатывания денег, способы их использования.

На первом этапе разрабатываются примерная структура фирмы и штатное расписание, создаются основные рабочие органы и осуществляется персональное распределение штатных должностей. Служащие органов управления фирмой должны (с помощью педагога) продумать образцы документации фирмы и изготовить бланки документов.

Функции президента фирмы в начальной стадии игры целесообразно выполнять педагогу. В том случае, когда педагог уверен, что учащиеся овладели правилами и хорошо понимают ее смысл, он как президент может "уйти в отставку" и объявить выборы нового Президента из числа учеников класса. На переходный период педагог может оставить за собой функции советника, постоянно помогая и консультируя нового президента фирмы.

В целях подготовки к игре целесообразно провести краткую ознакомительную экономическую учебу школьников, которые будут работать в органах управления фирмой, в банке, на бирже труда и в налоговой инспекции. Экономическая учеба может быть организована преподавателем экономики или другим специалистом. Наряду с обучением необходимы консультации по ходу игры.

На втором этапе нужно принять правила игры. Наряду с общими правилами, которые устанавливает педагог, в разработке отдельных правил могут принять участие ученики. Они же утверждают правила общим голосованием.

При организации игры нужно учитывать возраст участников и прежде всего уровень их подготовки. В соответствии с этим вводятся различные условия проведения игры. Естественно, что для старших детей игра может быть более сложной, в нее допустимо вводить дополнительные элементы. Рекомендуется также вначале освоить простой вариант игры, а затем последовательно усложнять его.

Собственно игра в виде производственной, торговой, финансово-экономической деятельности фирмы проходит под наблюдением педагога без его прямого вмешательства в игру, если того не требуют обстоятельства.

Участники игры обладают правом выхода на определенное время из игры (получение отпуска) при своевременном предупреждении об этом президента или исполнительного директора фирмы.

Общий ход игры может быть приостановлен на каникулы и на летнее время. В этом случае все вкладывают на этот период свои наличные деньги в банк под определенный процент.

При длительном проведении игры (более одного месяца) целесообразно проводить периодическую ротацию членов Совета фирмы. В начале каждого месяца один-два из членов Совета заменяются другими членами фирмы. Вновь вступивший в должность принимает дела у освобождающего эту должность и приступает к исполнению своих обязанностей. Такая система смены кадров дает возможность многим школьникам попробовать свои силы в качестве управляющего, проверить себя и свои способности как руководителя, причем в разных сферах.

Целесообразно создать постоянно действующую социологическую службу (с оплатой из средств фирмы) для изучения отношения детей к проходящей игре, ее возможному дальнейшему развитию. Для этого Совет фирмы с помощью педагога разрабатывает, а затем размножает анкеты для опроса всех участников игры.

Возможные вопросы для такой анкеты:

Ваши предложения по развитию игры.

Что конкретно Вы можете сделать для фирмы?

Какая служба, на Ваш взгляд, работает наиболее эффективно?

К каким службам у Вас есть замечания?

В каком органе и какую работу Вы хотели бы выполнять в дальнейшем?

**Направления развития игры**

1. Именные стипендии. Совет фирмы вправе устанавливать именные стипендии для особо отличившихся в учебе за неделю членов фирмы. В этом случае разрабатывается специальное Положение об именных стипендиях.
2. Организация выставок-продаж. В процессе игры целесообразно проводить периодические выставки-продажи, в которых может принять участие любой член фирмы или другие лица. Член фирмы, пришедший на ярмарку со своим товаром для продажи, получает разрешение на продажу, вносит плату за торговое место, а в конце торгов - еще и налог с выручки.

Все остальные участники должны заплатить за вход, купить право участвовать в ярмарке. Предметами купли-продажи на ярмарке могут быть самые разные вещи: значки, марки, этикетки, игрушки, самоделки, календарики, словом, все то, что является предметом детских увлечений.

В проведении ярмарок купли-продажи заинтересованы как отдельные участники, продающие товары, так и фирма в целом, так как такие выставки-продажи пополняют денежный фонд фирмы. Перед проведением выставки-продажи все службы фирмы должны организовать рекламную кампанию с приглашением гостей, учителей, родителей.

Обрисованная в общих чертах схема игры может варьироваться, видоизменяться, дополняться в зависимости от масштаба игры, продолжительности, возраста участников и их подготовленности, наличия средств. Обычно игра наполняется новым, более богатым содержанием по мере накопления опыта ее проведения.

**Приложение 1**

*Лицевой счет*

*Фамилия, Имя, Отчество*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Дата* | *Название выполненной работ* | *Стоимость, оплата работы* | *Другие доходы, поощрения* | *Расходы, штрафы* | *Общая сумма на счете* | *Подпись банкира* |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**Приложение 2**

**Примерное положение о налогах**

Все члены фирмы, имеющие доход ниже 25 единиц в неделю, освобождаются от уплаты налогов. Остальные участники игры платят подоходный налог в размере 5 единиц с суммы дохода от 25 до 100 единиц и в размере 10 единиц с каждых последующих 50 единиц дохода.

Участники игры, создавшие свое предприятие или открывшие свое дело, платят налог в размере 15 единиц за открытие дела. Суммы налогов автоматически снимаются с лицевых счетов клиентов банка, а при обналичивании денег участники самостоятельно платят в налоговую инспекцию соответствующие суммы по ставкам налогов.

При обнаружении налоговой инспекцией сокрытия доходов, на неплательщика накладывается штраф в виде двойной суммы налога, а при вторичной попытке скрыть доходы и уклониться от уплаты налогов его лицевой счет арестовывается, и участник лишается права пользоваться им.

Не облагаются налогом суммы, которые участник потратил на благотворительные цели (например, купил на свои деньги подарки для других детей), а также премии.