

**Сценарии тематических уроков для  
школьников:  
«Страхование»**

# 1. Организация проведения мероприятий

## 1.1. Подготовительные действия

Перед началом каждого блока мероприятий необходимо выполнить следующие действия:

- Обеспечить наличие всех печатных материалов:
  - Сценария мероприятия по количеству ведущих.
  - Раздаточных материалов для участников (см. Приложения к Сценарию).
- Обеспечить наличие дополнительных электронных материалов на соответствующем электронном носителе.
- Обеспечить наличие прочих информационных материалов (брошюр, буклетов) и сувенирной продукции для победителей и участников мероприятия.
- Обеспечить наличие канцелярских предметов, необходимых участникам для ведения записей (бумага, ручки).
- Обеспечить наличие и настроить оборудование для трансляции электронной презентации (проверка звука, корректной работы мультимедийного комплекса при показе электронной презентации).
- Организовать пространство в аудитории в соответствии с техническими требованиями каждого мероприятия (расставить столы и стулья для участников и ведущих).

Урок 2. Ролевая игра «Страхование»

- Жеребьевка – 2 минуты.
- Объяснение правил игры – 3 минуты.
- Подготовка выступлений – 10-15 минут.
- Выступления команд – 5-10 минут.
- Голосование – 5 минут.
- Подведение итогов, награждение – 5 минут.

Тематические уроки лекция подразумевают демонстрацию слайдов, используя которые Ведущий раскрывает соответствующую тему (Приложение 1. Электронная презентация «Страхование»). В лекции подразумеваются элементы беседы, осуществляющейся благодаря вопросам, выделенным в тексте *жирным курсивом*.

Ведущий может обращать вопросы к аудитории в целом или конкретному школьнику. На каждый полученный ответ Ведущий дает школьнику обратную связь. Получив все ответы, Ведущий дополняет и обобщает их, делает вывод. В скобках после вопросов указаны советы Ведущему по обработке ответов школьников или правильные ответы.

## 1.2. Урок 2. Командная игра «Страхование будущего»

### 1.2.1.1. Содержание игры

Игра позволит участникам наглядно представить себя на месте участников рынка страховых услуг, связать отвлеченную информацию о страховых компаниях с конкретными действиями, образами, эмоциями. Таким образом, усвоенные сведения будут лучше закреплены.

Игроки делятся на три команды примерно одинаковой численности. Каждая команда представляет из себя страховую компанию, реализующую свою деятельность в далеком буду-

щем. Каждой команде необходимо придумать страховую услугу, которую они будут предлагать как компания и которая будет актуальна в будущем, например в 2700 году нашей эры.

Такое задание полезно тем, что заставляет школьников продумывать возможные риски в будущем, а также прокручивать в голове и обсуждать разные варианты страховых полисов, чтобы предложить интересный. Таким образом, игра подводит итог лекционному занятию и позволяет игрокам самостоятельно осознать суть страхования.

Командам предлагается не только придумать страховую услугу, но так же разыграть «рекламный ролик» для нее. Рекламный ролик демонстрируется командами в виде небольшой сценки. Возможно использование реквизита, который команды могут найти самостоятельно (стулья, парты, книги, ручки, сумки и пр.) В рекламном ролике команды должны будут озвучить, какой вид страхования они предлагают: страхование жизни/здоровья, страхование имущества или страхование ответственности.

Чтобы подготовка «рекламных роликов» не была слишком шумной, следует обеспечить для игры просторное помещение, например актовый зал, несколько соседних классных комнат, коридор и т.п. По возможности, к каждой команде стоит приставить одного из ведущих, чтобы он консультировал команды при необходимости, а также оценивал внутреннюю работу команд и выделял игроков, которым можно выделить приз.

После выступления всех команд проводится голосование за лучшую «страховую компанию». Ведущий подводит итоги игры и награждает победителей.

#### 1.2.1.2. Подготовка к игре

Для подготовки к игре ведущему следует распечатать:

- Карточки жеребьевки (Приложение 2. Карточки жеребьевки) – 1 копия на 27 человек.
- Бюллетени для голосования (Приложение 3. Бюллетени для голосования) – 9 копий на 3 команды максимум по 9 человек.

Также для проведения игры понадобятся:

- Ножницы.
- Ручки или карандаши для голосования.
- Коробка или шапка для голосования.

Распечатанные карточки жеребьевки и бюллетени нужно разрезать на карточки. Перед игрой следует посчитать количество игроков и отобрать нужное количество карточек жеребьевки и бюллетеней для голосования.

#### 1.2.1.3. Порядок проведения игры

Игра проводится в следующем порядке:

##### 1. **Жеребьевка, деление на команды** – 3 минуты.

После объявления о завершении лекционной части и начале игры ведущий раздает всем игрокам карточки жеребьевки. Когда все игроки получили карточки, Ведущий называет по очереди названия команд и просит тех участников, у кого на бумажке написано соответствующее слово, пройти в определенное ведущим место, чтобы познакомиться со своей командой. Ведущему необходимо разместить команды в разных концах аудитории.

По возможности стоит прикрепить к каждой команде одного ведущего, который будет следить за ходом подготовки выступления, консультировать

##### 2. **Объяснение содержания и правил игры** – 2 минуты.

Ведущий инструктирует игроков, ориентируясь на слайд №27 «Игра «Страхование будущего»» и описанную выше информацию о содержании игры.

##### 3. **Подготовка выступлений** – 10-15 минут.

10 минут на подготовку выступлений замеряются и отслеживаются ведущим. При необходимости и возможности, ведущий может дать больше времени на подготовку, однако рекомендуется объявлять об этом не раньше, чем по истечении 10 минут.

4. **Выступления команд** – 5-10 минут.

Команды выступают по очереди. Порядок выступления команд определяется жеребьевкой: ведущий вслепую вытаскивает карточки жеребьевки – одну за другой -, определяя порядок выступлений. Выступления команд рекомендуется записывать на видео, так как их предложения бывают очень интересными 😊

5. **Дополнительный раунд** – при наличии свободного времени.

Если команды очень быстро справляются с заданием, можно предложить им провести дополнительный раунд. Члены каждой команды должны обсудить и выбрать три самых важных объекта страхования в жизни, на их взгляд. Ответ необходимо обосновать и представить перед другими командами. Для ответа может выходить не вся команда.

6. **Голосование** – 5 минут.

После того, как все команды выступили, ведущий объявляет, что игроки сами должны выбрать победителя. Для этого «сотрудники» каждой «страховой компании» должны проголосовать за одну из конкурирующих «компаний».

Ведущий по очереди приглашает к себе команды и выдает игрокам соответствующие бюллетени для голосования, после чего показывает, куда можно положить заполненный бюллетень. После того как игроки голосуют, им можно вручить подарки (печатную и сувенирную продукцию).

7. **Подведение итогов** – 5 минут.

Ведущий подсчитывает количество отданных за каждую команду голосов и награждает команду-победителя. Также ведущий отдельно награждает школьников, которые хорошо проявили себя во время интерактивной лекции или при подготовке выступления (если они из невыигравшей команды).

### 1.3. **Приложения к сценариям тематических уроков «Страхование»**

#### 1.3.1. **Приложение 1. Электронная презентация «Страхование»**

Представляется отдельным документом «Страхование» в формате Microsoft PowerPoint.



Апельсин	Ежевика	Лимон
----------	---------	-------

### 1.3.3. Приложение 3. Бюллетени для голосования

В приложении представлены три вида бюллетеней – уникальный для членов каждой из трех команд.

Бюллетени необходимо распечатать и разрезать в соответствии с количеством игроков.

---

#### Бюллетень для сотрудников компании «Апельсин»

Пожалуйста, поставьте любую отметку в квадрате напротив названия компании, которая вам больше понравилась.

Компания «Ежевика»

Компания «Лимон»

---

#### Бюллетень для сотрудников компании «Лимон»

Пожалуйста, поставьте любую отметку в квадрате напротив названия компании, которая вам больше понравилась.

Компания «Ежевика»

Компания «Апельсин»

---

#### Бюллетень для сотрудников компании «Ежевика»

Пожалуйста, поставьте любую отметку в квадрате напротив названия компании, которая вам больше понравилась.

Компания «Апельсин»

Компания «Лимон»

