

# Сценарий проведения игры «Демократическая республика»

## Методика подготовки и проведения деловой игры «Демократическая республика»

Подготовку и проведение игры следует вести в соответствии с **четырьмя основными этапами**.

### Организационный этап (запуск игры):

— создание штаба запуска или проведения игры, формирование Избирательной комиссии, в первый год игры принимают название государства, гимна, флага, герба, структуру органов государственной власти, валюту (возможны изображения банковских билетов), принимается бюджет на текущий год и ведётся экономическая деятельность.

Время проведения: 1-я и 2-я четверти текущего учебного года

### Политический этап:

— формируются и регистрируются политические партии, общественные движения, избирательные блоки, проводится избирательная кампания, пик политической активности — выборы Президента и законодательного органа власти.

Время проведения: 1-я и 2-я четверти

### Правовой этап:

— работа над текстом Конституции школьного государства, т.е. над содержанием и формой необходимых для успешного хода игры законов и документов, «всенародно» обсуждаются законы и документы;

— их принимает Парламент и утверждает Президент, формируется правительство, избирается состав суда и т. д.

Время проведения: 2-я и 3-я четверти

### Экономический этап:

— знакомство с понятием государственного бюджета, с порядком его составления и утверждения, определяется потребная величина денежной массы;

— проработка возможности безналичного обращения денег;

— подготавливается финансовая система (разрабатывается макет валюты, она принимается на заседании Парламента и т. д.);

— разрабатываются и принимаются экономические законы;

— подготавливается государственный заказ на проведение необходимых работ, которые могут быть оплачены школьной валютой;

— решается вопрос о тех «товарах» и «услугах», которые на валюту могут приобрести граждане «Демократической республики» и т. д.

Время проведения: 3-я и 4-я четверти

---

### Примечание

В первый год игры в школе или учреждении дополнительного образования её экономическую часть в полном объёме можно не проводить, ограничившись выборами органов власти и принятием законов «Демократической республики». Тем не менее подготовительную работу по запуску экономической деятельности в школьном государстве можно провести, если принято решение об участии команды образовательного учреждения («правительства») в городском этапе молодёжной комплексной Программы «Новая цивилизация».

## Запуск игры

Основное содержание этого этапа — подготовка к включению школы или учреждения дополнительного образования в политико-экономическую игру «Демократическая республика».

До начала запуска игры создаётся **инициативная группа** педагогов. Эта группа должна подробно познакомиться с правилами игры и принять решение о её проведении (в каком-либо приемлемом для данной школы или учреждения дополнительного образования варианте).

Вслед за этим проводят **педагогический совет**: обсуждают, будет ли проводиться деловая политико-экономическая игра «Демократическая республика», будет ли в дальнейшем участвовать команда школы или учреждения дополнительного образования в городском этапе молодёжной Программы «Новая цивилизация».

Если на педагогическом совете принято положительное решение, формируется **штаб игры**, в который входят педагоги и **ОБЯЗАТЕЛЬНО** ученики. Рекомендуются включить в инициативную группу тех учеников 10–11-х классов, которые участвовали в составе команды школы в городском молодёжном фестивале «Новая цивилизация», особенно тех, кто был выбран на фестивале в Международную Ассамблею.

Штаб решает все организационные вопросы, включая поиск финансовых средств, необходимых для игры.

В число организационных вопросов, доверенных штабу, можно включить:

**1)** утверждение положения об игре «Демократическая республика» с учётом рекомендаций положения о молодёжной комплексной Программе «Новая цивилизация» и правил игры. Подчеркнём, что в каждой школе или Дворце творчества молодёжи необходимо принять собственное Положение, учитывающее все основные особенности как ученического коллектива, так и коллектива педагогов, а также то социальное окружение, в котором функционирует учебное заведение;

**2)** утверждение совместно с органами ученического самоуправления (если они уже есть в образовательном учреждении) правил игры «Демократическая республика». И снова подчеркнём, что предлагаемые Правила — лишь рекомендательные, обозначающие общее направление, канву развития и функционирования детского самоуправления. Разумеется, отступать от основных принципов молодёжной комплексной Программы «Новая цивилизация» и принципов организации детского самоуправления не следует. Иначе вы создадите совсем другую игру, что, впрочем, тоже вполне возможно. Но в таком случае не стоит её называть «Демократическая республика» и тем более — «Новая цивилизация»;

**3)** составление организационного плана и графика мероприятий по подготовке игры, включающих:

— проведение консультаций по правилам предстоящей игры для всех групп будущих участников (например, по классам: отдельно для начальной школы, отдельно для 5–8-х, 9-х, 10–11-х классов и также отдельно для Избирательной комиссии, будущих депутатов школьного Парламента, будущих членов Правительства и т. д.);

— проведение в образовательном учреждении конкурсов, которые определяют самые лучшие: название государства, гимн, флаг, герб, названия и структуры органов власти, валюты и т. д.;

— выборы Президента и законодательного органа власти игрового государства (Парламента);

— тренинги для актива учащихся, которые были избраны в органы власти игрового государства, а также тех, кому предстоит быть членами Правительства или выполнять функции служащих в государственных органах;

— регулярное информирование через школьное радио, стенгазеты, специальные бюллетени, родительские собрания учеников, педагогов и родителей о правилах игры, этапах её проведения;

**4)** создание специальной конкурсной комиссии (с включением в неё педагогов, учеников, родителей и представителей предприятий) для проведения конкурсов на лучшее название государства, на лучшие герб и флаг, текст и музыку государственного гимна, на лучший внешний вид государственной валюты и её название;

**5)** формирование Избирательной комиссии и подготовка всего необходимого для проведения предвыборной кампании и процедуры демократических выборов;

**6)** выборы Президента и законодательного органа власти игрового государства.

Во время подготовительной части игры специалистами МООДиМ «Новая цивилизация» и Центра молодёжных программ Межотраслевого технологического института для педагогов

школ и специалистов города проводятся консультации по политическому, правовому, экономическому разделам игры. Также консультации проходят по вопросам использования сети Интернет для проведения мероприятий игры, презентации и функционирования игрового государства и по подготовке представителей игрового государства к специализированным программам городского молодёжного фестиваля «Новая цивилизация» (индивидуальные занятия в «Школе Робинзона», групповая полоса препятствий «Ралли выживания», создание «Корпуса юных спасателей» и т. д.).

По отдельно согласованному плану можно проводить учебно-методический семинар для актива школ и педагогов города с привлечением, при необходимости, специалистов городских служб — экономистов, юристов, политологов, специалистов МЧС.

### **Вот так это выглядит на схеме**

#### **Инициативная группа**

- знакомство с Программой «Новая цивилизация»
- установление контактов с группой разработчиков Программы «Новая цивилизация»
- взаимодействие с администрацией школы или учреждения дополнительного образования
- выработка подходов к работе по программе в своём учреждении
- вынесение вопроса о запуске программы на педагогический совет



#### **Педагогический штаб**

- рассмотрение образовательных аспектов Программы «Новая цивилизация» применительно к школе или учреждению дополнительного образования
- рекомендация к запуску программы в своём учреждении
- рекомендации педагогов и обучающихся в штабу игры
- рекомендации педагогов по консультированию направлений игры



#### **Штаб запуска игры «Демократическая республика»**

- тесное взаимодействие с педагогическим советом и администрацией
- подготовка организационного плана и графика проведения мероприятий игры
- выработка Положения об игре и Правил игры в школе или учреждении дополнительного образования
- регулярное информирование учеников, педагогов и родителей о правилах игры, этапах её проведения
- формирование групп консультантов игры
- консультации по правилам предстоящей игры
- формирование избирательной комиссии
- проведение конкурсов на лучшее название государства, на лучший гимн, флаг, герб, название (и структуру) органов власти, валюту и т.д.
- проведение избирательной кампании и выборов Президента и законодательного органа власти игрового государства (Парламента)
- тренинги для актива
- взаимодействие с органами власти игрового государства
- работа по внутреннему нормативному оформлению самоуправления в школе или учреждении дополнительного образования

Членами инициативной группы обычно становятся те педагоги, которые уже участвовали в мероприятиях МООДиМ «Новая цивилизация» (городской молодёжный фестиваль «Новая цивилизация», образовательный лагерь «Ньюландия» и др.). К ним могут присоединиться те, кто читал или слышал о молодёжной комплексной программе «Новая цивилизация», а также и те, кто заинтересован, чтобы жизнь школы стала более интересной, насыщенной реальными делами.

**1. Инициативная группа** работает с администрацией школы или учреждения дополнительного образования, вместе рассматривают программные разработки и методики, принятые для Программы «Новая цивилизация».

На этом этапе особенно важно хорошо налаженное взаимодействие инициативной группы и группы разработчиков программы по вопросам подготовки и запуска игры в конкретной школе или учреждении дополнительного образования. Местные особенности могут потребовать существенной адаптации правил игры к данному образовательному учреждению.

Совместная работа сторон обеспечивает, с одной стороны, сохранение образовательной технологии, методических и программных принципов, принятых в программе, а с другой — полноценный образовательный процесс в школе или учреждении дополнительного образования.

Стоит очень внимательно отнестись к тому, какими формами, методами и приёмами, «заложены» и в игру, и в образовательный процесс, можно действительно запустить школьное самоуправление, изменяя тем самым распределение нагрузки школьников и педагогов. Есть смысл привлечь родителей, особенно — самых активных из них.

Желательно, чтобы инициативная группа и администрация школы рассматривали игру как внеурочную деятельность детей, но это нужно обсудить на педсовете.

**2. Педагогический совет.** Почему очень важно поднять вопрос о запуске игры «Демократическая республика» на педагогическом совете?

В игре будет участвовать практически весь педагогический коллектив, поскольку ребята постоянно обращаются к педагогам с вопросами. Некоторые мероприятия игры требуют дополнительной подготовки, а это «накладывается» на другие дела, включённые в школьные планы. Вот поэтому и нужно, чтобы все педагоги знали правила, условия игры, стали её сторонниками, а многие участниками.

На педагогическом совете надо обсудить и подбор членов штаба игры. Кто-то из старшеклассников уже принимал участие в мероприятиях «Новой цивилизации», многие из них хотели бы продолжить, взять на себя больше ответственности. Мнение педагогического коллектива о возможностях этих ребят стоит учесть.

**3. Штаб по подготовке и запуску игры.** Штаб игры должен стать, прежде всего, очень мобильной группой, которая оперативно решает множество задач, возникающих во время подготовки игры. Поэтому необходимо очень чётко распределить обязанности между членами штаба. По числу обязанностей определится и число членов штаба игры.

Самый простой способ определить обязанности — выделить направления игры. К ним можно отнести: общую координацию игры; политический блок; правовой блок; экономический блок; игровую атрибутику, общешкольные мероприятия; информационное обеспечение игры; консультирование участников игры; привлечение взрослых.

Таким образом, мы получаем оптимальное число членов штаба — 9. Кстати, если членов штаба больше, эффективность работы уменьшается. В маленькой школе в штаб могут войти меньше девяти человек, главное — чтобы выполнялись все необходимые функции.

Как распределить обязанности между педагогами и ребятами — членами штаба?

Поскольку такие направления игры, как координация, политическое, правовое и экономическое обеспечение, требуют серьёзных знаний, опыта и ответственности, их рекомендуется вести или педагогам, или родителям, компетентным в этих вопросах.

Игровую атрибутику, общешкольные мероприятия, информационное обеспечение, консультирование могут успешно курировать ученики.

Члены штаба могут создавать по своим направлениям рабочие группы из педагогов, родителей и учеников.

**4. Группа общей координации игры.** Возглавляет работу штаба человек, координирующий всю игру. На нём лежит также взаимодействие с администрацией образовательного учреждения и с педагогическим советом. На время отсутствия руководителя штаба его обязанности возлагаются на одного из педагогов — члена штаба.

В координирующей группе могут работать и педагоги, и старшеклассники, и родители. У них одна задача — общая координация, помощь остальным руководителям групп (членам штаба), их консультация по общим вопросам.

Эта группа готовит очередные заседания штаба, разрабатывает их повестку, знакомит с ней всех членов штаба, назначает день и время его проведения, готовит аудиторию и всё, что необходимо для успешной и эффективной работы штаба, во время заседаний штаба руководит ходом обсуждения, фиксирует все принятые решения и поручения. После заседания штаба эта группа контролирует, как выполняются принятые решения, помогает при необхо-

димости остальным группам.

**5. Группа политической части игры.** Она отвечает за политическую часть, которая в каждом годовом цикле бывает первым этапом игры. Поэтому на эту группу ложится очень большая ответственность, так как от качества её работы зависит успех запуска всей игры и новых её циклов.

Если игра «Демократическая республика» проводится в образовательном учреждении впервые и правила формирования Избирательной комиссии, оформленные «Законом о выборах», ещё не устоялись, можно использовать принцип «Совета дела» — группы активистов, сформированной из старшеклассников, которые готовы взять на себя обязанности подготовки первых выборов Президента и Парламента.

После запуска игры группа политической части активно работает с группой консультирования участников, с Избирательной комиссией и действующими в «Демократической республике» партиями, с исполнительными органами и административными образованиями. Участники группы могут помочь оперативными консультациями членам Избирательной комиссии, лидерам партий, главам административных образований, кандидатам на пост Президента и в депутаты Парламента, членам групп поддержки, наблюдателям.

Кроме того, важная задача группы политической части игры — установление отношений с местной Избирательной комиссией и привлечение её членов к консультированию молодёжи.

**6. Группа правовой части игры.** При запуске игры эта группа отвечает за разработку первичных нормативных актов (в частности, «Положения о выборах», предваряющего «Закон о выборах»), деловой документации, необходимой для регистрации кандидатов и ведения избирательной кампании.

В ходе игры члены правовой группы активно работают в качестве консультантов и экспертов с избранным законодательным органом. Эта работа связана с разработкой текстов Конституции и Закона «О выборах», а в дальнейшем — текстов других законов. Члены правовой группы консультируют по вопросам права всех обращающихся к ним граждан «Демократической республики». Полезно привлечь правовую группу к взаимодействию с игровым государством профессиональных юристов, работающих в области права.

**7. Группа экономической части игры.** Этой группе предстоит проделать очень большую работу; выяснить возможности и создать условия для экономической деятельности в школьном государстве:

1) подготовить перечень работ, которые будут предложены школьникам во время экономического этапа игры. Этот перечень должен включать работы, которые, с одной стороны, необходимы для образовательного учреждения, а с другой — привлекательны для школьников;

2) решить все организационные вопросы (распределение школьных помещений для работы министерств, изготовление школьной валюты и необходимой документации);

3) продумать направления активной деятельности правительства;

4) решить вопросы, связанные с функционированием государственного банка (выпуск и обращение валюты внутри государства, подготовка всей необходимой деловой и финансовой документации).

Особое внимание группе экономической части игры надо уделить поиску средств, обеспечивающих игровую валюту. И тут, бесспорно, успех определяют инициатива, благожелательность и уверенность в том, что в Российской Федерации уже есть нормативная база поддержки различных позитивных начинаний образовательных учреждений.

**8. Группа игровой атрибутики.** Для выбора названия игрового государства и определения государственных атрибутов в школе или другом образовательном учреждении целесообразно провести несколько конкурсов.

Для этого создаётся специальная комиссия, в состав которой входят ученики, педагоги и родители. Все поступающие предложения рассматриваются и по возможности публикуются.

Окончательное решение относительно атрибутов государства может принять специаль-

но созданная комиссия, но целесообразнее провести референдум, т.е. всеобщее голосование. Разумеется, авторов наилучших проектов следует поощрить. Принятые референдумом государственные атрибуты нужно будет ещё раз рассмотреть на заседании Парламента: они могут сохранить свой первоначальный вид, но вполне возможен и их пересмотр по решению Парламента.

В дальнейшем группа игровой атрибутики действует всякий раз, когда необходимы изменения, дополнения или обновления игровых государственных символов. Кроме того, её члены могут консультировать внутригосударственные административные образования, партии и другие структуры: как использовать государственные атрибуты в символике этих стран.

**9. Группа общешкольных мероприятий.** Эта группа должна продумать и предложить (тем более в самом начале игры) список интересных для школы (учреждения дополнительного образования) мероприятий, которые могут органично вписаться в основные этапы игры.

Прежде всего, имеются в виду мероприятия, связанные с предвыборной и избирательной кампаниями. Это могут быть — дискотека, праздничный концерт, интеллектуальный турнир между классами — административными образованиями, партиями и другими общественными структурами — участниками предвыборного марафона. Всё это проводится в поддержку кандидатов на пост Президента школьной республики или кандидатов в депутаты Парламента.

Вступая в экономическую часть игры, эта группа может передать большую часть своих полномочий правительству школьной республики, но при этом постоянно наблюдать за его деятельностью, помогая при необходимости.

**10. Группа информационного обеспечения игры.** В начале игры этой группе нужно проявить особую активность, поскольку от наличия полной и достоверной информации во многом зависит успешный запуск игры в целом. Во время первой избирательной кампании группа информационного обеспечения использует любой повод для того, чтобы познакомить всех участников процесса с правилами игры.

В дальнейшем её задача — поддержка и развитие инициативы участников игры, обеспечивающей позитивную информацию о деятельности игрового государства. Это и консультирование по вопросам создания внутригосударственных средств массовой информации, и помощь в издании печатной продукции, и проработка вопросов, связанных с распределением эфирного времени, и многое другое.

Стоит обратить внимание на то, что группа информационного обеспечения игры вправе взять на себя и лоббирование в законодательном органе игрового государства законов, призванных обеспечить соблюдение этических, нравственных норм распространения информации, недопущение «чёрного PR» в предвыборной агитации и т. п.

**11. Группа консультирования участников игры.** Очень важен вопрос подготовки кандидатов к грамотному и корректному проведению избирательной кампании. Как правило, эта подготовка проводится в виде «Школы кандидата». Желательно во взаимодействии с группой политической части игры пригласить в качестве консультанта кого-то из членов действующих избирательных комиссий различного уровня или попросить провести эту подготовительную работу учителя истории. Такая подготовка (или учёба кандидата) необходима для благополучного запуска игры.

Этой группе целесообразно составить постоянное расписание своих консультаций по всем разделам игры и довести его до сведения учеников, учителей, родителей, других взрослых. В этом случае можно использовать письменные объявления (на стенде расписания уроков и в других специально отведённых местах), сделать устные объявления по классам, давать оперативную информацию через радиоузел и т. д.

Для информирования педагогов будет уместно дать письменное объявление в учительской, объявить во время очередного совещания или педагогического совета.

Для информирования родителей можно использовать традиционный способ: запись в дневнике школьника, записку для родителей.

**12. Группа привлечения взрослых.** У этой группы особый и очень ответственный участок работы штаба. Членам группы предстоит найти лиц, заинтересованных в поддержке школьной игры, установить с ними деловые контакты и получить определённую поддержку (организационную, информационную, материальную).

Пытайтесь использовать любую помощь, которую может оказать любая организация или предприятие. Например, местная Избирательная комиссия вполне может провести серию консультаций по вопросам избирательного права, а если это комиссия с самостоятельным счётом, то можно надеяться на финансовую поддержку избирательной кампании в вашей школе.

## Политическая часть игры

Если игра проходит первый год, то вся первоначальная нагрузка, особенно во время политической части, ложится на игровую Избирательную комиссию. Группа политической части игры должна выполнить немалую предварительную работу.

Группа разработчиков комплексной Программы «Новая цивилизация» рекомендует использовать уже хорошо зарекомендовавшую себя в деятельности многих образовательных учреждений форму самоуправления: «Совет дела». Главная задача «Совета дела» — выработка принципов формирования состава игровой Избирательной комиссии и проведение выборов её членов. Например, принципом формирования игровой Избирательной комиссии на период первых выборов может быть делегирование старшими классами (скорее всего, с 8-го по 11-й), по одному представителю в её состав. В этом случае в каждом заинтересованном классе или группе проводится собрание, которое предложит своего члена игровой избирательной комиссии. Протокол решения собрания класса с указанием соответствующей фамилии хранится в «Совете дела» до окончания выборной кампании и создания постоянно действующей игровой Избирательной комиссии.

При запуске политической части игры «Совету дела» и игровой Избирательной комиссии нужна организационная и методическая помощь педагогов, прежде всего — организатора внеклассной и внешкольной воспитательной работы и классных руководителей. Ребятам надо познакомить с правилами политико-экономической игры «Демократическая республика», подчеркнуть, что желательно корректировать эти правила с учётом интересов и потребностей учеников, особенностей коллектива образовательного учреждения, его традиций, плана воспитательной работы. Нужна и определённая подготовительная работа с игровой Избирательной комиссией — учёба, провести которую должна группа консультирования игры. Группа консультирования вместе с группой привлечения взрослых может обратиться за помощью к членам действующих местной участковой или территориальной избирательных комиссий.

Если же не удалось достигнуть согласия с участковой Избирательной комиссией (надо понимать, что её члены, как правило, выполняют свою работу по совместительству), то с задачей обучения вполне может справиться учитель истории или обществоведческих дисциплин, кто-то из родителей, у кого есть опыт участия в работе избирательных комиссий. Во время учёбы члены игровой избирательной комиссии должны ознакомиться с Законом «О выборах», его основными положениями, изучить всю необходимую документацию, т.е. реально представить себе весь процесс предвыборной кампании и самих выборов. Это нужно в первую очередь для грамотного проведения Избирательной кампании, а также и для того, чтобы члены игрового Избиркома могли выступать в роли консультантов для всех, кто обратится с вопросами организации политического этапа игры\*.

---

\* «Совету дела» целесообразно поддерживать тесную связь с местной участковой избирательной комиссией, где можно получить образцы документов, принятых в России, требующихся для выборов: Список регистрации кандидатов, Протокол о выдвижении кандидата, Подписные листы, Удостоверение о

регистрации, Регистрационные списки избирателей, Протоколы об опечатывании и вскрытии урны для голосования, подсчёта голосов, уничтожении неиспользованных избирательных бюллетеней и т. д.

У предвыборной кампании несколько конкретных задач, одна из которых — познакомиться с правилами предстоящей игры как можно больше учащихся, педагогов и родителей. Именно в процессе предвыборных процедур (пресс-конференция, митинг, встреча с избирателями) кандидаты будут всем рассказывать о том, что в школе создаётся государство, будет избран Парламент (куда кандидат может попасть лишь с помощью избирателей), будут приниматься законы. Такое общение позволит естественным образом познакомить весь школьный коллектив с предстоящей игрой.

Закономерен вопрос: каким образом начинается процесс формирования партий и кто его запускает в первый год? Один из вариантов — класс становится общественно-политическим объединением граждан или «политической партией».

Сразу оговорим, что использовать во время школьной игры названия и атрибутику реальных политических партий запрещает Закон Российской Федерации «Об образовании» и Закон «О политических партиях и организациях». Кроме того, не стоит забывать, что школа не должна заниматься решением проблем реальных политических партий и организаций. Мы как педагоги можем лишь сформировать активную гражданскую позицию, пробудить у школьника желание стать сознательным избирателем.

Итак, если принимается вариант, согласно которому класс — организационное ядро политической части игры, тогда в каждом классе, который хочет принять участие в игре, можно зарегистрировать свой коллектив в качестве политической партии, придумав ей любое понравившееся название. Только надо постараться, чтобы это название отражало суть той программы, которую кандидат от класса будет защищать во время предвыборной кампании, в дальнейшем претворять её в жизнь, выполняя обязанности Президента или депутата Парламента. Протокол собрания класса оформляется и сдаётся в Избирательную комиссию.

После регистрации в Избирательной комиссии класс (уже как политическая партия или общественно-политическое объединение) может проводить съезд или конференцию, чтобы обсудить вопрос о своём кандидате на пост Президента «Демократической республики» или в депутаты Парламента.

Протокол решения съезда (конференции) также оформляется письменно и передаётся в игровую Избирком. После регистрации кандидата от партии или общественно-политического объединения (класса) можно приступить к официальной избирательной кампании, агитируя за своего кандидата. Разумеется, на первом этапе (особенно во время первого съезда партии) классному руководителю следует помочь школьникам «договориться», дать возможность высказаться всем желающим, ещё раз объяснить или вместе с ребятами прочесть правила игры, сформулировать вопросы для игрового Избиркома. Такая педагогическая поддержка поможет классу включиться в игру. В дальнейшем следует лишь консультировать политическую партию, непосредственно не вмешиваясь в её деятельность.

Для того чтобы выдвинутые кандидаты вели свою предвыборную кампанию в соответствии с общепринятыми нормами, необходимо для них организовать учёбу в «Школе кандидата», где подробно рассмотреть особенности всех возможных общественно-политических процедур, дать представление об особенностях проведения пресс-конференции, теледебатов, митингов, встреч с избирателями. Целесообразно провести практические занятия, дав возможность кандидатам попробовать себя в каждой форме предвыборной деятельности. Вместе с группой информационного обеспечения игры рассмотрите, как использовать в первой избирательной кампании печатную продукцию (в образовательных учреждениях именно эта форма агитации пользуется наибольшей популярностью).

**Закон о выборах Президента и Парламента**, приведённый в правилах политико-экономической игры «Демократическая республика», — только ориентир. Его можно изменить во время подготовки к началу процедур, связанных с избирательной кампанией. Необходимо только продумать состав того временного законодательного органа, который будет уполномочен принять решение о внесении изменений в текст закона. Например, можно ввести положение о проведении выборов в два тура, если по итогам первого тура не будет из-

бран Президент «Демократической республики». Тогда во втором туре голосование проводится только по двум кандидатам, которые набрали большинство голосов, итог голосования второго тура определяется по абсолютному большинству голосов.

## Правовая часть игры

Правовая часть игры состоит из двух основных составляющих:

- формирование нового состава правительства;
- законотворческая деятельность по формированию правовой базы школьной демократической республики.

**Формирование состава правительства.** В соответствии с Конституцией сформировать правительство школьной республики имеет право Президент, при утверждении Парламентом представленных кандидатур.

Эта работа, как правило, требует 1,5–2 недель после выборов Президента и нового состава Парламента (иногда даже одного–двух месяцев). Переносить сроки формирования правительства на более позднее время не следует, поскольку у школьников может угаснуть интерес к игре. Сформированное Правительство должно приступить к реальным делам, оживлять жизнь школы, предлагать гражданам республики интересные мероприятия. Разумеется, самое важное для правительства — организация экономической деятельности. Эта часть игры «Демократическая республика» подробно раскрывается в следующем разделе наших методических рекомендаций. Здесь же ограничимся несколькими рекомендациями:

1. Основной принцип при формировании Правительства школьной «Демократической республики»: министр может быть министром только если есть конкретное дело (направление деятельности). Это означает, что не следует вводить в структуру Правительства должности и назначать на них детей, которые не знают, чем они будут заниматься, имея статус министра. Такое формальное назначение негативно сказывается не только на самой игре, но и, безусловно, способствует формированию будущих бюрократов.

2. Структура Правительства подвижная, т.е. её можно менять (разумеется, не каждую неделю). Но вместе с тем если у какого-либо министра уже нет объекта приложения сил, то ему лучше предложить новую работу, соответственно упразднив данное министерство.

3. Очень важно сформировать Правительство из представителей различных классов, не из одного или двух, в которых учатся друзья Президента или Премьер-министра. Для этого во всех старших классах рассказывают о функциях Правительства и министров.

4. Принципиально важно организовать обучение вновь сформированного Правительства: такое обучение ведут педагоги, которые входят в школьный штаб (Совет по подготовке и проведению игры). В тех школах, где уже знакомы с игрой «Демократическая республика», такую учёбу вполне могут провести «бывшие» министры и премьер-министры, у которых уже есть опыт работы в составе Правительства. Если игра проходила в нескольких школах города (района), учёбу можно организовать на более высоком уровне: с привлечением городских специалистов.

5. Учёбу целесообразно вести с учётом структуры Правительства, профиля деятельности каждого министра, каждого министерства.

6. Если в школе не удалось организовать экономическую деятельность с эмиссией школьной валюты, открытием государственного банка, правительство может функционировать без опоры на финансовый механизм. Старшеклассникам вполне по силам организовать и провести фестиваль искусств, конкурс КВН, интеллектуальный турнир. Главный принцип: сами находим идею, готовим её реализацию, сами анализируем полученные результаты.

**Законотворческая деятельность по формированию правовой базы школьной демократической республики.** Эта часть игры может быть бессрочной, так как даже если в школьной республике уже приняты и действуют все необходимые законы, каждый новый состав Парламента и новый Президент вправе их дополнять, изменять, какие-то из законов

отменять и, разумеется, принимать новые, в которых отразятся реальные запросы и потребности граждан школьной республики.

Очень осторожно надо относиться к Конституции, которая была принята школьным Парламентом. Это единственный документ, изменения в который вносятся только после тщательной подготовки квалифицированным большинством Парламента или лучше референдумом.

Во время правовой части игры, при рассмотрении законопроектов следует опираться на возможности игровых политических партий или общественно-политических объединений, которые были зарегистрированы во время избирательной кампании.

Каждая игровая партия или игровое общественно-политическое объединение имеет право разрабатывать и посылать в Парламент свои законопроекты, тем более если в составе Законодательного органа от этой партии есть депутат. Одним словом, активность членов игровой партии (общественно-политического объединения) не должна прекращаться после избрания Парламента.

## **Экономическая часть игры**

Это наиболее сложный этап игры. Практика показывает, что экономический блок сразу не запускается. Но ни в коем случае не стоит «опускать руки», если на первом году существования школьного игрового государства у вас что-то не начало функционировать так, как это происходит в реальных государствах.

Разумеется, совсем отказываться от экономической части игры нежелательно, однако нужно хорошо понимать, что она требует серьёзной подготовки. Дело в том, что приступить к запуску экономической части и добиться её устойчивого функционирования можно только после обеспечения действующей в игровом государстве «валюты» ценным для участников игры содержанием, создав законодательную базу для игровой экономической деятельности. Поэтому целесообразно посвятить первый год после запуска игры решению вопросов, связанных с обеспечением игровой валюты, и законотворчеству. Только после этого можно приступать к экономическому этапу игры.

С чего начать? Трудно предложить жёсткую последовательность. Сразу придётся решать несколько задач.

Прежде всего, необходимо понимать, что в любой экономической деятельности деньги интересны только тем, что на них можно купить что-либо или получить какие-либо услуги. Поэтому группе экономической части игры надо сосредоточиться на поиске тех полезных для развития молодых людей форм внеклассной и внеурочной деятельности, которые могут быть интересны активным участникам деловой игры. Надо найти такие «товары и услуги» — мероприятия, поездки, экскурсии, необходимые в учёбе и молодёжном досуге предметы, за которые ребята готовы с удовольствием расплачиваться игровой валютой.

Какие пути может подсказать группа разработчиков?

Главное — работайте в тесном контакте с группой по привлечению взрослых и действуйте, ничего не откладывая «в долгий ящик».

В первую очередь необходимо рассмотреть возможности, которые обещает взаимодействие с исполнительными муниципальными органами (структуры социальной защиты населения, по делам молодёжи, семьи, детства, по физической культуре и спорту). Самоуправление образовательного учреждения может предложить этим структурам целевые программы работы с детьми, подростками и молодёжью. Если эти программы будут приняты муниципальными структурами и включены в их местные бюджеты, вы можете рассчитывать на целевую финансовую поддержку.

Кроме того, в каждом муниципальном образовании есть учреждения федерального подчинения, которые могут финансировать целевые программы образовательных учреждений. Например, Департаменты федеральной государственной службы занятости могут предоста-

вить возможности для трудоустройства школьникам и во время летних каникул, и в межканикулярное время, когда проводятся социально значимые акции. Фонды социального страхования населения могут дать средства для поддержки оздоровительных мероприятий

Конечно, вам надо обратиться и к вашим самым близким шефам: тем учреждениям и предприятиям, с которыми у образовательного учреждения уже налажены связи. Правовой основой финансовой и материальной поддержки деловой игры и самоуправления со стороны коммерческих предприятий может стать Закон «О благотворительной деятельности и благотворительных организациях». В этой части работникам системы образования могут быть интересны положения инструкции ГНС РФ от 10.08.95 № 37 «О порядке исчисления и уплаты в бюджет налога на прибыль предприятий и организаций». В п. 4.1.3 этой инструкции говорится, что «при исчислении налога на прибыль облагаемая прибыль, при фактически произведённых затратах и расходах за счёт прибыли, остающейся в распоряжении предприятий, уменьшается на суммы взносов на благотворительные цели, но не более 3% (5%) облагаемой налогом прибыли».

Не стоит забывать и о том, что во многих регионах Российской Федерации введён налог (сбор) на нужды образования, который установлен для коммерческих предприятий. Налог рассчитывается от общего фонда оплаты труда на предприятии в размере 1%. Налог (сбор) на нужды образования аккумулируется исключительно на счетах муниципального органа образования и предназначен для использования в строго оговорённых целях. Каждое образовательное учреждение в определённых пропорциях может использовать эти средства на свои нужды. Значит, они вполне могут использовать эти средства на развитие комплексной молодёжной Программы «Новая цивилизация».

**Важное замечание.** Все ваши нынешние потенциальные партнёры («шефы») — действительно очень занятые своими непосредственными делами люди. Помощь вам — не прямая их обязанность. Поэтому стройте свои отношения с партнёрами исключительно на корректно-благожелательной основе.

Если уже есть ясность с обеспечением игровой валюты, то следующий шаг — **составление и принятие бюджета**.

Составление бюджета начинается с постановки финансовых целей и формирования расходных статей. К этому можно приступать после создания министерств и определения круга задач и программ, которые они будут реализовывать. Поэтому только при реальности этих программ, привлекательности их для граждан государства произойдёт полноценный запуск экономической части программы.

В простейшем случае программы министерств, предлагаемые для реализации, и средства, необходимые для этого, формируют расходную часть бюджета. После составления расходной части приступаем к определению доходной. Основной вопрос здесь следующий: где, как и в каком объёме взять средства, необходимые для реализации программ, заложенных в бюджет. После составления доходной части приступают к сопоставлению обеих частей бюджета, добиваясь сбалансированности. Далее следует представление бюджета на обсуждение и утверждение его в установленном законами порядке.

**Создание системы денежного обращения.** Напоминаем, что основная проблема здесь — покупательная способность денег. Если игровые деньги не будут обладать ценностью для граждан — ничего не получится.

И ещё раз на тему взаимосвязанности задач. Если предлагаемые «государством» программы и мероприятия будут привлекательными для «граждан», если деятельность «министерств» будет реальной, тогда граждане, естественно, захотят принять участие в предлагаемых программах и захотят иметь (заработать) денежные средства. В противном случае запуск экономической части не будет полноценным. Не поможет ни заключительный аукцион (на самом деле это не что иное как скрытая конвертация игровых денег в реальные, что нецелесообразно), ни иные завлекательные мероприятия.

Если эти задачи успешно решены, далее особых проблем с запуском экономической части не будет. Естественно, процесс совершенствования игрового законодательства не должен

прерываться. Подводить итоги экономической деятельности вряд ли целесообразно. Если государство живёт нормальной жизнью и образовательное учреждение собирается и далее развивать программу «Демократическая республика», то экономическая деятельность просто «переходит» на следующий учебный год или период.

Крайне желательно, чтобы процессы изучения и осмысления ведения экономической деятельности в «Демократической республике» не стали делом какой-то небольшой группы, а происходили в более широком масштабе. Предмет «Экономика» включён в образовательную область «Обществознание» инвариантной части Базисного учебного плана, где реализуется федеральный компонент государственного образовательного стандарта. Но часто этот предмет не преподаётся в общеобразовательном учреждении из-за того, что нет соответствующего преподавателя. Видимо, именно сочетание двух проблем — преподавание учебного предмета «Экономика» и организация и проведение экономической части игры «Демократическая республика» — должно подсказать пути, которые позволят успешно разрешить обе.

Понятно, что для экономической деятельности в игровом государстве потребуется консультант, который сможет помочь, например, со «Школой министра», на занятиях которой и будут обучаться игровые министры, вошедшие в состав Правительства «Демократической республики». Целесообразно также проведение специальной «Школы предпринимателя», которая могла бы обучить основам предпринимательской деятельности ребят, открывающих своё дело в рамках «Демократической республики». В тех общеобразовательных учреждениях, где преподаётся «Экономика», можно было бы найти возможности привлечь в качестве консультанта и преподавателя учителя, который ведёт этот предмет. Правда, нагрузка будет слишком велика для одного человека, поэтому (как и в случае, когда «Экономика» в школе не преподаётся) здесь необходим (совместно с органом образования администрации вашего населённого пункта) поиск возможностей для привлечения на основе совместительства или договора-подряда (трудового соглашения) специалистов в области экономики.

**В заключение** хотелось бы отметить, что валюта «Демократической республики» — это всего лишь игровая валюта и ни в коем случае не реальные деньги. Разумеется, недопустимо конвертировать реальные деньги в игровую валюту. Причины такого запрета понятны: недопустимость нарушения действующего российского законодательства; недопустимость вовлечения денег родителей в игровую процесс; цель экономического этапа — образовательная, а не финансовая. Игра есть игра, даже такая серьёзная.