



# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ



# Финансовая грамотность

область социального опыта существования в мире денег,  
опыта строения сбалансированного семейного бюджета,  
опыта накопления,  
опыта создания «подушки безопасности»,  
опыта обоснования формы,  
суммы и срока кредитования, опыта защиты своих сбережений

Финансовая культура — это воспитание, развитие и накопление навыков грамотного отношения к финансам, формированию и управлению личным бюджетом.



**Знать основы ФГ**  
**Иметь ценности ФК**  
**Уметь совершать**  
**круг предметных действий ФГ**

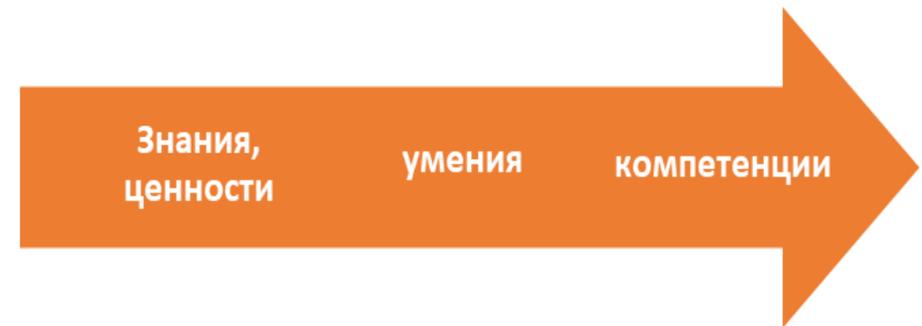


**Действовать в реальной**  
**ЖИЗНИ**

- Функционально грамотный человек – это человек, который способен использовать постоянно приобретаемые в течение жизни знания, умения для решения максимально широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности.

Виды функциональной грамотности:

- Математическая грамотность
- Читательская грамотность
- Естественно-научная грамотность
- **Финансовая грамотность**
- ИКТ-грамотность
- Гражданская грамотность



## Компетенции лектора, преподавателя-игротехника и тьютора

Традиционное очное обучение

Транслятор знаний и умений  
в условиях  
непосредственного общения

ЛЕКТОР

Инновационное очное обучение

Организатор деятельности и  
транслятор информации в  
условиях непосредственного  
общения

ИГРОТЕХНИК

Информационно-виртуальное  
дистанционное обучение

Организатор  
информационного  
обеспечения и  
самостоятельной  
деятельности при отсутствии  
непосредственного общения

ТЬЮТОР

# Интерактивное обучение

**Интерактивное обучение** – это обучение которое основано на организации учебной деятельности, в основе которой лежит взаимодействие учащихся друг с другом.

## **Принципы:**

1. Продуктивности обучения.
2. Субъектной позиции учащихся.
3. Создание условий для коммуникации учащихся, выработки совместного продукта.
4. Соответствие организационных условий.
5. Учитель выступает в роли организатора – модератора обучения

# Игровые технологии

**Игра** - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

**Учебная игра** – это образовательная технология, основанная на моделировании конкретных ситуаций, через проживание которых учащиеся осваивают определенные педагогом (модератором) способы деятельности.

**Учебная игра по финансовой грамотности** – это игра, в которой моделируются ситуации в сфере личных финансов и взаимоотношений людей с финансовыми, государственными и иными организациями с целью формирования или развития у игрока финансовых компетенций.

# Виды учебных игр

## По характеру педагогической деятельности и ее целям:

- 1) Обучающие (например, оформление договора вклада)
- 2) Тренинговые (например, выбор страховой компании)
- 3) Обобщающие (например, разработка долгосрочного финансового плана)
- 4) Контролирующие (например, презентация проектов собственного бизнеса)

# Виды учебных игр

## По игровой технологии:

- 1) Настольные (например, игра «Не в деньгах счастье»)
- 2) Интеллектуальные соревнования
  - А) предметно-знаниевые (например, «Что? Где? Когда?»)
  - Б) УУД-ые **Универсальные учебные действия** (например, коммуникативные бои)
- 3) Деловые (разработка идеальной модели пенсионной системы)
- 4) Имитационно-ролевые (взаимодействие с различными финансовыми организациями в меняющихся условиях): кейс-игра для профильной смены
- 5) Станционные

# Виды учебных игр

## По формату взаимодействия игроков

- 1) Офлайн
- 2) Онлайн
- 3) С использованием мультимедийного оборудования



# Проектирование учебной игры

- 1. Постановка целей образовательной деятельности**
- 2. Подбор под цели и имеющиеся условия игровой технологии и/или конкретной игры.**
- 3. Проработка содержания и организации игры.**
- 4. Подготовка необходимых ресурсов.**
- 5. Проведение игры.**
- 6. Рефлексия.**

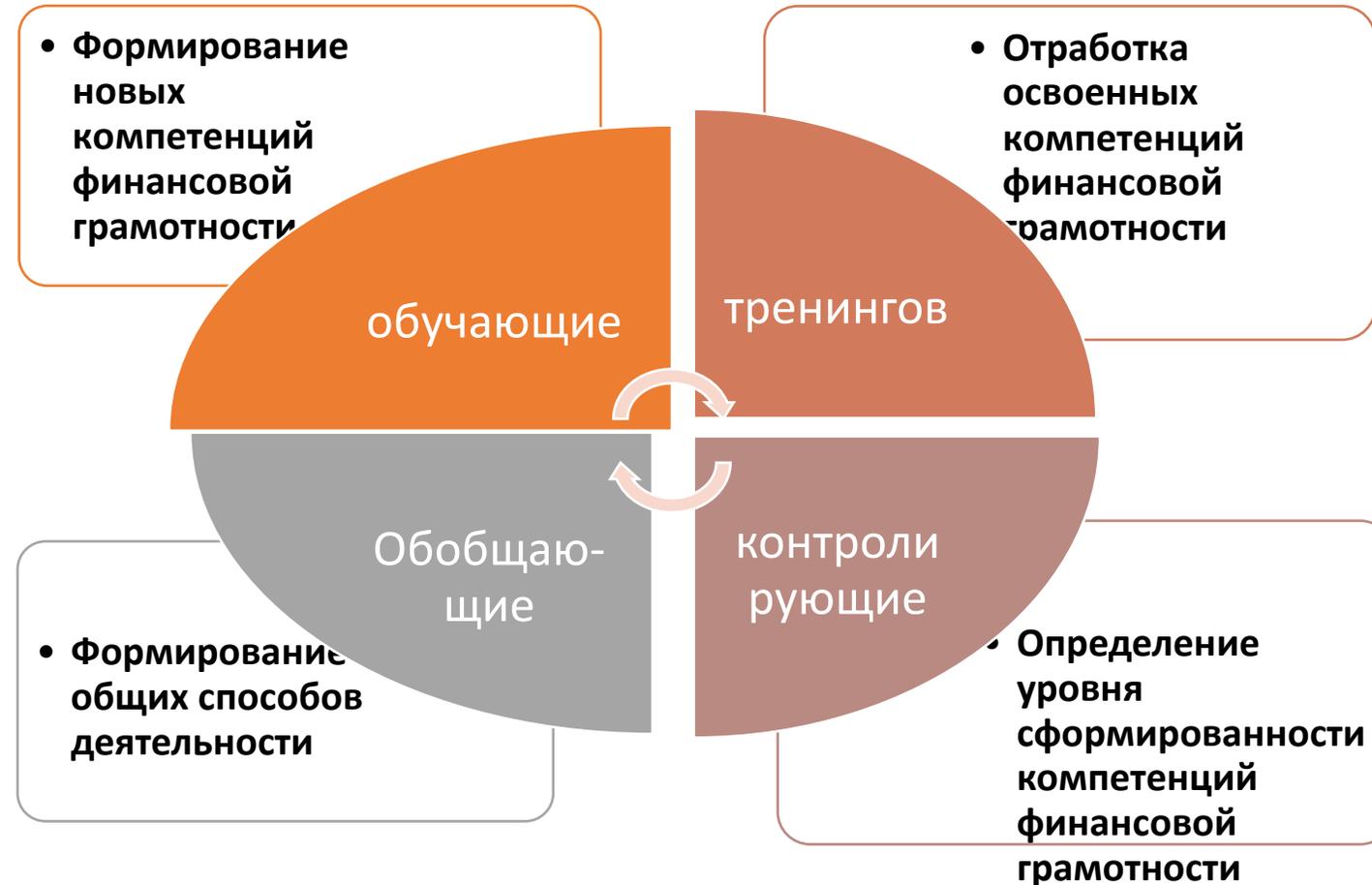
# Проектирование учебной игры

## **1. Постановка целей образовательной деятельности**

Цель образовательной деятельности – формирование (развитие) у учащихся каких-либо социальных новообразований.

- А) установок на грамотное финансовое поведение
- Б) предметных умений в области финансовой грамотности
- В) финансовых понятий и знаний
- Г) компетенций финансовой грамотности
- Д) метапредметных умений.

## 2. Подбор под цели и имеющиеся условия игровой технологии и/или конкретной игры.





# Подбор игры

<b>Обучающие</b>	Настольные
	Интеллектуальные (предметно-знаниевые)
	<b>Интеллектуальные УУД</b>
	Деловые
	<b>Имитационно-ролевые</b>

# Интеллектуальное шоу «Судьба королевств» для 7-11 класса



- Игровое поле «Судьбы королевств» состоит из территорий, которые команды игроков захватывают, вступая друг с другом в «битвы». Но вместо армий игроки могут положиться только на свои знания по финансовой грамотности.
- Вопросы имеют разный уровень сложности — от простых и юмористических до очень сложных. Это позволяет школьникам не уставать во время игры и узнавать новые факты.
- Количество участников — 12-20 человек (3-4 команды).
- Продолжительность — 50-60 минут.



# Подбор игры

## Тренинговые

### Настольные

Интеллектуальные (предметно-знаниевые)

Интеллектуальные УУД

Деловые

Имитационно-ролевые

# Практикум «Манимафия» для 7-8 класса



- Это коммуникативная игра, на тему мошенничества.
- Основная задача команд – задать правильные вопросы персонажу, которые позволят выявить признаки мошенничества.
- Игра позволяет участникам научиться распознавать мошеннические схемы и методы, не поддаваться на провокации и уметь применять правильный порядок действий при столкновении с мошенниками.
- Количество участников — 15-30 человек (5 команд по 3-6 человек).
- Продолжительность — 45-90 мин.

# Деловая игра «Вернуть тотем» для 5-6 класса



- В игре принимают участие несколько команд школьников, каждая из которых в роли представителей племени обладает определенными ресурсами, которые есть только у этого племени.
- Каждое племя должно обменивается ресурсами с другими племенами с целью вернуть утраченный тотем (необходимый для команды тотем имеется у другой команды, которая готова его отдать в обмен на ресурсы).
- В процессе игры школьники на практике смогут узнать о недостатках натурального обмена и преимуществах денег, которые появились с целью упрощения экономических отношений.
- Количество участников — 15-30 человек (5 команд по 3-6 участников).
- Продолжительность — 45-90 минут.

# Подбор игры



Настольные

Интеллектуальные (предметно-  
знаниевые)

Интеллектуальные УУД

Деловые

Имитационно-ролевые

**Обобщающие**



## Обобщающее занятие по теме «Как может работать подросток» форма - интеллектуальное соревнование

- Класс разделяется на три команды.
- Каждая команда готовится по вопросам, разрабатывает стратегию – 5 мин.
- Капитан команды №1 выбирает вопрос и отвечающего из команды №2.
- Выбранный человек отвечает, эксперт оценивает: от 0 до 3 баллов.
- Команда №1 может ответить, тем самым набрать себе баллы.
- Капитан команды №2 выбирает вопрос и отвечающего из команды №3.
- Выбранный человек отвечает, эксперт оценивает: от 0 до 3 баллов.
- Команда №2 может ответить, тем самым набрать себе баллы.
- Капитан команды №3 выбирает вопрос и отвечающего из команды №1.
- Выбранный человек отвечает, эксперт оценивает: от 0 до 3 баллов.
- Команда №3 может ответить, тем самым набрать себе баллы.



# ВОПРОСЫ НА ЗНАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИХ АСПЕКТОВ РАЗДЕЛА

- Что такое полная дееспособность?
- С какого возраста по общему правилу человек считается полностью дееспособным?
- Какие источники доходов могут быть у подростка?
- Чем характеризуется незаконная предпринимательская деятельность.
- Каким способом несовершеннолетний может стать полностью дееспособным?
- Какие виды рабочих отношений вы знаете?
- Чем отличаются гражданско-правовые и трудовые отношения в части выполнения работы?
- Что такое заработная плата?
- Что такое НДФЛ?
- Как рассчитывается НДФЛ, взимаемый с заработной платы?
- Что такое форс-мажор?
- С какого возраста наступает трудовая дееспособность?

# ВОПРОСЫ НА ОБЪЯСНЕНИЕ КЛЮЧЕВЫХ ФИНАНСОВЫХ АСПЕКТОВ



- Почему дееспособность ребенка ограничена?
- Почему сегодня в России и в большинстве стран труд детей серьезно ограничен? Какими правами в области трудовых отношений обладали дети в XIX веке и ранее?
- Для чего ребенку может понадобиться процедура эмансипации?
- В чем достоинства и недостатки работы по трудовому договору?
- В чем достоинства работы по гражданско-правовому договору?
- В каких случаях целесообразно работать без договора?
- Чем премия отличается от заработной платы?
- Как лучше всего искать работу подростку?
- В чем достоинства работы по трудовому договору?

# Задача 1



- Шестнадцатилетняя Даша Смирнова на время летних каникул решила подработать и пришла устраиваться в фирму «Роза» помощником менеджера. В ходе собеседования она узнала, что необходимо пройти испытательный срок – 1 месяц, после чего будет заключен трудовой договор. Зплата была озвучена в размере 5 тыс. рублей на испытательном сроке, и 10 тыс. рублей – после него (на оставшиеся 2 месяца). С 1 июня Даша приступила к работе без подписания каких-либо документов.
- Какие права Даши были нарушены? На какую зплату в данной ситуации она может рассчитывать? Как бы вы поступили, если бы получили такое предложение от работодателя?



## Задача 2

- Артем Вилкин работает раздатчиком листовок. Он получает заработную плату, установленную в трудовом договоре – 5 000 рублей; квартальную премию – 3 000 рублей; еженедельную компенсацию проезда (4 недели в месяце) – 1000 рублей. Какую сумму реального дохода имеет Артем Вилкин за год, если он покупает проездную карту за 4500 на полгода.

## Задача 3



- Представьте, что в одном месте вам предложили работать в течение учебного года по 3 часа каждый рабочий день и 5 часов в выходные с заработной платой 60 рублей в час. В другом месте: по 4 часа только в рабочие дни с заработной платой 70 рублей в час. По характеру выполняемой работы, оба предложения примерно одинаковы. Какой вариант вы выберете и почему? Какую сумму вы сможете заработать?

# *Коммуникативный бой*



- Должен ли подросток подрабатывать на каникулах и/или по выходным?
- А) подросток должен подрабатывать, чтобы...
- Б) подросток не должен подрабатывать, а направлять все силы на обучение



# Подбор игры

## Контролирующие

Настольные

Интеллектуальные (предметно-знаниевые)

Интеллектуальные УУД

Деловые

Имитационно-ролевые

# Кейс «Про студента Елисея» для 8-11 класса



- У студента Елисея есть четыре финансовые цели: накопить деньги на поездку, отдать долг, купить себе куртку и подарок для девушки.
- Школьникам предстоит рассчитать его бюджет таким образом, чтобы все эти цели были достигнуты за одиннадцать месяцев. Необходима не только внимательность при расчётах, но и умение расставлять приоритеты среди расходов.
- Количество участников — 30-36 человек.
- Продолжительность — 60 минут.



# Анализ проведенной игры

- **Послеигровая дискуссия**

- какие проблемы были при прохождении игровых ситуаций,
- какие были ожидания и удалось ли их реализовать,
- какие были намерения и удалось ли их осуществить,
- была ли какая некомпетентность и удалось ли ее восполнить,
- появились ли новые знания и какие уроки можно извлечь для профессиональной деятельности.



# Анализ проведенной игры

- **Рефлексия** – анализ (индивидуальный и коллективный), проводится после того, как заканчивается имитационная или деловая игра.

Участники вспоминают, что они чувствовали, что пережили, какие эмоции вызвали у них конкретные игровые действия.

# Анализ проведенной игры

- **Дебрифинг** – это процесс извлечения информации и инсайтов из анализа игрового занятия или отдельного вида деятельности. Этот вид анализа дает возможность определить, чему научились участники игры.

# Настольная игра

- <https://моифинансы.рф/materials/nastolnaya-trening-igra-ne-v-dengah-schaste-9/?ysclid=lsngere8en134931854>

## **Настольная тренинг-игра «Не в деньгах счастье 9+»**

Игра отрабатывает навык определения жизненных целей и способов их достижения с использованием финансовых инструментов. Адаптирована для школьников от 9 до 13 лет.



# Тренинг-игра «Не в деньгах счастье 14+»

- создана для обучения грамотному и ответственному поведению на финансовом рынке
- Игра «Не в деньгах счастье» разработана для школьников старших классов.
- Задача игры — познакомить подростков с разными типами финансовых услуг — вкладами, кредитами, пенсионными накоплениями, страхованием, а также научить их основам планирования бюджета.
- Цель игры — оказаться в положительной зоне на треке общего счастья. Общий трек зависит от трека личного счастья каждого из трех персонажей.



- [ПАКК \(racc.ru\)](http://racc.ru)

Библиотека материалов по финансовой грамотности



*Инвестиции в знания всегда дают наибольшую прибыль.*

*Бенджамин Франклин.*