

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ВОЛОНТЕРОВ В ОБЛАСТИ ФОРМИРОВАНИЯ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ И ОТВЕТСТВЕННОГО ФИНАНСОВОГО ПОВЕДЕНИЯ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

МАТЕРИАЛЫ РАЗРАБОТАНЫ В РАМКАХ
СОВМЕСТНОГО ПРОЕКТА МИНИСТЕРСТВА
ФИНАНСОВ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ И
ВСЕМИРНОГО БАНКА «СОДЕЙСТВИЕ
ПОВЫШЕНИЮ УРОВНЯ ФИНАНСОВОЙ
ГРАМОТНОСТИ НАСЕЛЕНИЯ И РАЗВИТИЮ
ФИНАНСОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ
В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»

БАРНАУЛ, 2019

НАСТОЯЩИЕ МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПОДГОТОВЛЕНЫ ПО
ЗАКАЗУ МИНИСТЕРСТВА ФИНАНСОВ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
В ХОДЕ РЕАЛИЗАЦИИ СОВМЕСТНОГО ПРОЕКТА МИНИСТЕРСТВА
ФИНАНСОВ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ И ВСЕМИРНОГО
БАНКА «СОДЕЙСТВИЕ ПОВЫШЕНИЮ УРОВНЯ ФИНАНСОВОЙ
ГРАМОТНОСТИ НАСЕЛЕНИЯ И РАЗВИТИЮ ФИНАНСОВОГО
ОБРАЗОВАНИЯ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»

Проект «Разработка, апробация и внедрение системы вовлечения
школьников и студентов Алтайского края в волонтерскую деятельность
в области повышения финансовой грамотности и ответственного
финансового поведения детей и молодежи»

Проект реализуется в Алтайском крае при поддержке
Министерства финансов Алтайского края и
Министерства образования и науки Алтайского края

Краевое государственное бюджетное учреждение
дополнительного профессионального образования
«Алтайский институт развития образования им. А.М. Топорова»

**Методические материалы для волонтеров в области формирования фи-
нансовой грамотности и ответственного финансового поведения детей и
молодежи.** – Барнаул: КГБУ ДПО АИРО, 2019. – 160 с.

В методических материалах представлены информационные ресурсы, раз-
работки, сценарии квестов, викторин, игр и других интерактивных форм
проведения мероприятий по финансовой грамотности для детей и молоде-
жи. Материалы адресованы школьникам и студентам – волонтерам в обла-
сти формирования финансовой грамотности и ответственного финансового
поведения детей и молодежи. Методические материалы также полезны пе-
дагогам, организующим в организациях добровольческую (волонтерскую)
деятельность школьников и студентов по финансовой грамотности.

© КГБУ ДПО АИРО, 2019.

Содержание

РАЗДЕЛ 1. Организация мероприятий по финансовой грамотности для детей сирот и детей, оставшихся без попечения родителей.	5
1.1. Правила для волонтера, оказывающего поддержку детям, оставшимся без попечения родителей	5
1.2. Особенности организации взаимодействия с детьми, оставшимися без попечения родителей	8
1.3. Сценарий проведения квеста «Азбука финансов» для воспитанников 8-12 лет	11
1.4. Сценарий проведения квеста «Финансовый марафон» для воспитанников 13-17 лет	16
1.5. Сценарий коллективного творческого дела для воспитанников 8-17 лет по теме «Наша семейная валюта»	23
1.6. Игровые разминки и упражнения-энергизаторы	27
РАЗДЕЛ 2. Организация мероприятий по финансовой грамотности в ходе педагогической практики	30
2.1. Проект межпредметного урока «Математика помогает экономить семейный бюджет» для учащихся 5-9 классов	30
2.2. Соревнование для учащихся 5 классов «Знатоки финансовой грамотности»	36
2.3. Сценарий мини-спектакля «Подарок» для младших школьников	43
2.4. Задания для организации занятий по финансовой грамотности в начальной школе в ходе педагогической практики	46
2.5. Внеклассное занятие – устный журнал «Финансы в нашей жизни» (для учащихся 7-9 классов)	48
2.6. Внеурочное занятие – КВН «В мире денег»	52
2.7. Игра «Экономика серьезно и не очень»	57
РАЗДЕЛ 3. Организация мероприятий в ходе финансовой смены в детском оздоровительном лагере.	61
3.1. Программа мероприятий для проведения в рамках кружка по финансовой грамотности/ отрядных мероприятий	63
3.2. Программа мероприятий по финансовой грамотности для проведения в рамках всеобщих лагерных мероприятий	65

3.3. Практикум «Нужно ли делать сбережения»	66
3.4. Тренинг «Целеполагание»	79

РАЗДЕЛ 4. Технология организации и проведения игр, квестов, викторин по финансовой грамотности для школьников и студентов 90

4.1. Технология организации и проведения игр, викторин	91
4.2. Сценарий игры для обучающихся в старших классах общеобразовательных организациях, студентов среднего профессиональных организаций, студентов 1-2 курса организаций высшего образования «Финансовый батл»	94
4.3. Кейс «Уберизация экономики»	100
4.4. Технология организации и проведения фестивалей по финансовой грамотности для школьников и студентов.	102
4.5. Сценарий проведения фестиваля видеороликов	104
4.6. Технологии организации и проведения Чемпионата по финансовой грамотности для школьников и студентов.	109

РАЗДЕЛ 5. Организация работы финансовых смен в летних пришкольных лагерях для обучающихся. 123

5.1. Программа мероприятий по финансовой грамотности для проведения в рамках пришкольного лагеря	124
5.2. Кейс «Расходы семьи».	126
5.3. Программа финансовой смены в пришкольном лагере в каникулярный период	146

Список литературы	153
-----------------------------	-----

Приложение	157
----------------------	-----



РАЗДЕЛ 1

Организация мероприятий по финансовой грамотности для детей сирот и детей, оставшихся без попечения родителей

1.1. Правила для волонтера, оказывающего поддержку детям, оставшимся без попечения родителей

Приход волонтера в центр помощи детям, оставшимся без попечения родителей (далее – Центр), является волнительным, как для воспитанников Центра, так и для вас – волонтеров. Чтобы взаимодействие с ребятами проходило в доброжелательной и благоприятной обстановке необходимо учитывать определенные правила.

Отправляясь в центр помощи детям, лишенным родительского тепла, следует помнить, что эти дети – личности со сформировавшимся мировоззрением и определенными моделями поведения. Они постоянно находятся в учреждении, вынуждены подчиняться требованиям, задаваемым законами и стандартами, а не семейными правилами.

О чем стоит помнить, приходя в интернатное учреждение?

1. Отправляйтесь с визитом только в том случае, если вами движет желание общаться с такими детьми, у вас есть потреб-

ность найти единомышленников по интересам, а не любопытство, не поиск острых ощущений, не чувство долга, не попытка уйти от своих забот и проблем, погружившись в чужие, и не желание заработать «спасибо» за ваши добрые дела.

2. Отдавайте себе отчет в том, что вы сами приняли решение прийти в Центр, вас никто не просил и не заставлял. То, что вы делаете, вы делаете для себя не меньше, чем для детей, а поэтому не рассчитывайте на постоянную благодарность.

3. Старайтесь строить с детьми партнерские отношения, но в то же время сохранять разумную дистанцию, не давая никаких обещаний, не оставляя свой телефон и адрес. В затруднительных случаях обращайтесь за советом к педагогам Центра.

4. Избегайте ситуации «приручения» ребят к себе, сохраняйте партнерские отношения.

5. Помните, что воспитанники Центра претендуют на принятие и уважение, они не нуждаются в жалости, которая либо унижает ребенка, либо провоцирует использовать вас.

6. Умейте говорить «нет», отказывать в просьбе. Если ребенок, например, просит ваш мобильный телефон, чтобы поиграть, не бойтесь обидеть его отказом. Будет гораздо хуже, если ребенок, пользуясь своим положением сироты, начнет вами манипулировать.

7. Будьте аккуратны и скромны в высказываниях о вашем благополучии (материальном, семейном). В таком месте не стоит заострять внимание на своем положении в среде сверстников и финансовых возможностях ни перед детьми, ни перед персоналом.

8. Старайтесь быть положительным примером для детей, рассказывая о достижениях в школе, кружках и секциях, но помните, что явный контраст ваших успехов с их жизнедеятельностью может спровоцировать негативные эмоции.

9. Проявляйте уважение к воспитанникам и сотрудникам Центра, соблюдайте требования и правила жизни учреждения, в которое вы приходите. Помните, что вы на чужой территории. В Центре нельзя курить, распивать любые алкогольные, в т. ч. слабоалкогольные напитки.

10. Прежде чем, что-либо сказать, предложить или сделать, обдумайте и соотнесите «плюсы» и «минусы». Старайтесь не совершать

необдуманных поступков и не говорить необдуманных слов, даже руководствуясь самыми лучшими побуждениями.

11. Будьте готовы к тому, что вас могут постигнуть неудачи или разочарования. Если вы сделали ошибку, не отчаивайтесь, исправляйте ее немедленно. Не ошибается только тот, кто ничего не делает.

12. Соотносите собственные возможности и не берите на себя ответственности больше, чем сможете осилить. Пообещать, пусть даже себе самому, и не сделать – гораздо хуже, чем сделать, что можешь, и порадоваться.

Первый приход в Центр: как к нему подготовиться и осуществить?

Выясните точный адрес и варианты транспорта, на котором можно добраться в нужное время, чтобы не опоздать.

Перед визитом расспросите о правилах нахождения детей в учреждении, уточнив информацию на сайте и у представителя администрации Центра.

Подготовьте информацию о себе, которую представите при знакомстве.

Возьмите с собой сменную обувь, чтобы свободно переходить в разные помещения Центра.

Войдя в помещение, поздоровайтесь с персоналом и воспитанниками, представьтесь и сообщите цель своего визита, предъявите на входе документ, удостоверяющий личность.

Познакомьтесь с воспитателями и детьми, запомните имена.

Пригласите ребят к общению (деятельности), учитывая их интерес, или присоединитесь к мероприятию, которое запланировано в Центре на это время.

Перед общением с детьми вымойте руки.

Уточните, где вы можете разложить материал для предстоящей деятельности, проведения игры или коммуникации.

В процессе взаимодействия удерживайте общий контекст, старайтесь слушать и наблюдайте за реакцией воспитанников, фразы выстраивайте на понятном языке, спокойным тоном, с позиции «на равных»: «Предлагаю нам вместе...», «Мне интересно, когда все участвуют...», «Наше объединение поможет достичь отличный результат».

Поблагодарите детей и взрослых по окончании встречи за приятное общение.

1.2. Особенности организации взаимодействия с детьми, оставшимися без попечения родителей

Если вы приняли решение сделать подарки воспитанникам Центра, то помните, что поощрения они получают за их достижения, а не за то, что ребенок – сирота. Потому что дети, которые получают подарки за то, что они сироты, из жалости, постепенно начинают думать, что можно получать от мира блага не за что-нибудь, а бесплатно, только за то, что ты сирота, сиротство начинает выступать как способ получить от мира все. Постепенно у детей вырабатывается стиль поведения «я – сиротка», выбираемый ими как «эффективный». Суть его состоит в следующем: ты демонстрируешь свое сиротство, после чего просишь, что угодно (иногда денег, иногда возможность опоздать или не выполнить поручение, оправдание лени и безответственности). Теперь проследим, что происходит дальше. Выходит воспитанник Центра в жизнь, начинает учиться или где-то работать в тех же стратегиях: «Я сирота, мне больше положено».

Воспитанники Центра официально именуется «детьми, оставшимися без попечения родителей». Главное, чего этим детям не хватает – опеки. Именно в этом смысле и нужно им помогать. Попечитель – тот, кто опекает, т. е. берет на себя ответственность за судьбу ребенка, кто задумывается над тем, какие последствия повлечет то или иное событие и действие: позицию попечителя может занять любой здравомыслящий человек.

Детям Центра не хватает положительного образа взрослого человека, который в дальнейшем становится «значимым взрослым» с его достижениями, заботами, интересами и бытовыми мелочами. Встреча ребенка с таким человеком (только действительная встреча!) часто определяет его дальнейшую жизнь и помогает самому стать взрослым человеком.

Воспитанники Центра избирательны в установлении контактов и не всегда открыты в общении, часто проявляют настороженность и неуверенность в межличностных отношениях. Для установления конструктивного взаимодействия с воспитанниками Центра используются упражнения коммуникативной направленности.

Примеры игр и упражнений, направленных на межличностное взаимодействие

Упражнение «Знакомство»

Игротехник предлагает каждому участнику лист с вопросами и просит его заполнить:

- Ваше любимое занятие;
- Ваш любимый цвет;
- Ваше любимое время года;
- Ваш любимый день недели;
- Ваше любимое блюдо;
- Ваш любимый предмет в школе.

Далее игротехник собирает все листы и по очереди, зачитывает ответы каждого, не указывая автора. Участники слушают и пытаются понять, о ком идет речь. Если автор назван, он раскрывает себя, если нет – остается анонимным.

Игра «Представление себя»

Все участники садятся в круг. Игротехник просит каждого по очереди назвать производную своего имени, звучание которой вызывает самые приятные эмоции и добавить качество, которое в себе цените (например, Ксюша аккуратная, Вовчик ответственный, Дэн смелый т.п.).

Игра «Имя по кругу»

Игротехник просит всех участников встать в круг. Он называет свое имя и передает мяч по часовой стрелке, следующий участник берет мяч, называет имя Игротехника и добавляет свое. Следующий – называет имя игротехника и имена предыдущих участников.

Упражнение «Интервью»

Игротехник просит всех участников встать в пары и определить, кто будет номером 1 и кто номером 2. По сигналу Игротехника первые номера начинают выступать в роли интервьюера, в течение 2 минут берут «интервью» у номера 2 (интервьюируемого), задавая вопросы по теме «Личность, которая...» (Чем любит заниматься? С кем дружит? В каких кружках и секциях занимается? Какими качествами обладает?). Через 2 минуты вновь по сигналу игротехника меняются ролями. После завершения 2 минут игротехник останавливает время интервью и просит по очереди каждого представить группе того, у кого брали интервью, начиная словами «Я познако-

мился с личностью, которая (далее перечисляет все то, что узнал о человеке в ходе интервью).

Игра «Волшебная котомка»

Игротехник показывает детям с помощью пантомимы, что на полу стоит большая сумка – котомка, в которой много разных предметов. Из этой котомки он начинает первым «доставать» какую то вещь, и чтобы дети поняли, что это за вещь, он показывает, как ее можно использовать. Тот, кто угадывает – становится ведущим.

Упражнение «Говорящие вещи»

Игротехник предлагает детям инструкцию: «Представьте себе, что какой-то предмет, который вам принадлежит, научился говорить. Что он мог бы рассказать о вас? (например, «мои туфли рассказали бы, что я много люблю ходить пешком по разным дорогам» и т.д.). После всех представленных рассказов игротехник уточняет, чей рассказ запомнился больше всего и почему?

Игра «Только вместе!»

Игротехник предлагает ребятам встать в пару, спина к спине. Далее сообщает, что все пары должны внимательно слушать и действовать в соответствии с его командами: «сесть на пол», «сделать наклон вправо, затем влево», «прыгнуть, не отрывая спины от партнера», «встать на носочки». Затем все пары встают в круг и делятся впечатлениями, насколько было легко или трудно выполнять задание.

Игра «Говорящие очки»

Игротехник просит всех участников сесть в круг и предлагает следующую инструкцию: «Я хочу предложить вам поиграть в игру в ходе которой вы сможете сказать друг другу много приятных и добрых слов. Для этого необходимо одеть очки и повернуться к своему соседу справа. Он должен посмотреть в твои очки и произнести следующие слова: «Наяву, а не во сне, что прекрасного во мне?» Как только вы услышите это заклинание, тут же должны от имени волшебных очков сказать что-нибудь доброе в адрес своего соседа. После этого очки передаются следующему участнику.

Упражнение «Аплодисменты по кругу»

Игротехник предлагает всем встать в круг и сообщает: «У нас очень интересная группа, и каждый из вас заслуживает аплодисменты. Я хочу предложить вам игру, в ходе которой аплодисменты сначала звучат тихо, а затем становятся все сильнее и сильнее. Один из вас начинает: он подходит к кому-нибудь из участников, смотрит

ему в глаза и дарит ему свои аплодисменты, изо всех сил хлопая в ладоши. Затем они оба выбирают следующего участника, который также получает свою порцию аплодисментов – они оба подходят к нему, встают перед ним и аплодируют ему. Затем уже вся тройка выбирает следующего претендента на овации. Каждый раз тот, кому аплодировали, имеет право выбирать следующего». После завершения все участники делятся впечатлениями.

Упражнение «Спасибо за прекрасный день»

Игротехник просит участников встать в круг и произносит следующую инструкцию: «Я хочу предложить вам поучаствовать в небольшой церемонии, которая поможет нам выразить дружеские чувства и благодарность друг другу. Один из вас становится в центр, другой подходит к нему, пожимает руку и произносит: «Спасибо за приятный день» Оба остаются в центре, по-прежнему держась за руки. Затем подходит 3 ребенок, берет за свободную руку либо первого, либо второго участника, пожимает и говорит: «Спасибо за приятный день» Так группа в центре круга постоянно увеличивается. Все держат друг друга за руки. Когда к вашей группе присоединится последний участник, замкните круг и завершите церемонию безмолвным крепким троекратным пожатием рук».

1.3. Сценарий проведения квеста «Азбука финансов» для воспитанников 8-12 лет

Целевая аудитория: участниками квеста могут быть воспитанники из разных «семейных» групп, объединившись по 3-4 человека.

В ходе подготовки и проведения квеста волонтеры могут выполнять роли: оформителя, игротехника, сценариста, PR-менеджера, логиста, партнера. При установлении доверительных отношений с воспитанниками – роль ведущего или соведущего (вместе с педагогом).

Организационные условия: для проведения квеста необходимо подготовить 4 станции, отражающие темы «Карманные деньги», «Финансовые шифровки», «Финограмма», «Финансовый калейдоскоп». Участники следуют от одной станции к другой на основе маршрутных листов.

Содержание квеста включает: организационный сбор, путешествие по станциям, итоговый сбор.

Организационный сбор. Ведущий объявляет сбор команд в условленном месте (зале, на площадке), сообщает правила следования по станциям и время выполнения заданий, а также условия, при которых могут быть назначены штрафные очки. Время выполнения задания на каждой станции ограничено – 7 минут. Приветствие команд и выдача капитанам маршрутных листов. На этом этапе командам предлагается придумать название и внести его в маршрутный лист.

Маршрутный лист команды _____

Последовательность станций	Количество баллов	Штрафные очки	Примечание
Финансовые шифровки			
Карманные деньги			
Финограмма			
Финансовый калейдоскоп			
Итого			

На каждой станции Игротехник приветствует ребят, объясняет каждое задание, правила их выполнения и предупреждает о штрафных санкциях, за которые могут быть сняты баллы (громкие обсуждения, агрессивные формы поведения друг к другу, превышение времени нахождения на станции, обращение к помощи лиц, не являющихся членами команды).

Станция «Карманные деньги»

(Максимальное количество баллов – 4).

Задание 1. Рассмотрите изображения на листе и дайте правильные определения денег.



Оценивание задания: за каждый правильный ответ (банкноты, монеты, электронные деньги) – 0,5 балла.

Задание 2. Вам необходимо завершить фразу «Карманные деньги это хорошо» и «Карманные деньги это плохо»

Карманные деньги	
Доводы «за»	Доводы «против»

Оценивание задания. При перечислении 1-2 доводов – 0,5 балла, 3-4 доводов по двум критериям – 1 балл, 5 и более доводов – 1,5 балла.

Задание 3. Перед вами купюра номиналом 100 рублей. Перечислите, из каких банкнот и монет состоит 100 рублей.

(5 копеек, 10 копеек, 50 копеек, 1 рубль, 2 рубля, 5 рублей, 10 рублей, 50 рублей)

Оценивание задания: 1-3 варианта – 1,5 балла, 4-6 варианта – 2,5 балла, 7 и более – 3,5 балла.

Станция «Финансовые шифровки»

(Максимальное количество баллов на станции – 3)

Задание 1. Вам необходимо расшифровать слово, имеющее отношение к финансовой грамотности. Ваша задача соотнести цифры с буквами алфавита и разгадать слово (банк, налог, бюджет, деньги).

2	1	15	12		
15	1	13	16	4	
2	32	5	8	6	20
5	6	15	28	4	10

Оценивание задания: за правильно отгаданное слово – 0,5 балла, за все правильно выполненное задание – 2 балла.

Задание 2. Представьте свой вариант понимания одного из отгаданных слов. За ответ, приближенный к верному толкованию (из словаря), вы получаете – 1 балл.

Банк (от итал. banco – скамья, лавка, стол, на которых менялы раскладывали монеты) – организация, производящая разнообразные виды операций с деньгами и ценными бумагами и оказывающая финансовые услуги юридическим и физическим лицам.

Налог – это обязательный, индивидуально безвозмездный платеж, который взимается с организаций и физических лиц в виде части принадлежащих им денежных средств.

Бюджет – это подробный план сбора и использования ресурсов экономическими агентами за определенный период. Финансовый план, намечающий индикативные показатели доходов, расходов и т.д. организации на определенный период.

Деньги – мера стоимости любых товаров и услуг. Металлические и бумажные знаки, являющиеся мерой стоимости при купле-продаже.

Станция «Финограмма»

(Максимальное количество баллов на станции – 8)

Задание 1: Прочитайте внимательно каждое утверждение и завершите его, вставив подходящее слово по смыслу и в рифму.

- Дела у нас пойдут на лад:
Мы в лучший банк внесли свой ... (*вклад*)
- И врачу, и акробату
Выдают за труд ... (*зарплату*)
- Приносить доходы стал
В банке личный ... (*капитал*)
- Чтобы партнеров не мучили споры,
Пишут юристы для них ... (*договоры*)
- Люди ходят на базар:
Там дешевле весь... (*товар*)
- На рубль – копейки, на доллары – центы,
Бегут-набегают в банке ... (*проценты*)
- В наши дни не встретишь эту
Очень малую монету.
В сказках ты ее найдешь,
Денежка зовется ... (*грош*)

- Половинку от зарплаты
Называют как, ребята? (*аванс*)
- Коль трудился круглый год,
Будет кругленьким... (*доход*)
- На товаре быть должна
Обязательно – ... (*цена*).

Оценивание задания: за каждое правильно угаданное слово – 0,5 балла (максимальное количество баллов за задание – 5).

Задание 2: Придумайте и оформите «вредные советы» по теме «Личный бюджет». (Например: как только вам выдали деньги на карманные расходы, сразу отправляйтесь в магазин и быстрее делайте любые покупки).

Оценивание задания: за выполненное задание вы получаете (1-2 совета – 1 балл, 3-4 – 2 балла, 5 и более – 3 балла).

Станция «Финансовый калейдоскоп»

(Максимальное количество баллов на станции – 5).

Задание 1. Прочитайте карточки и соедините по смыслу представленные в них пословицы и поговорки.

1. Получишь доход – явится и расход.
2. Копеечка к копейке – рубль набегаёт.
3. Кто копейку не щадит, тому рубль ни почем.
4. Деньги не в деньгах, а в делах.
5. Не деньги богатство – бережливость да разум.
6. Собирай монеты медные – пригодятся в дни бедные.

Оценивание задания: за каждое верное нахождение частей пословицы или поговорки – 0, 5 балла.

Задание 2. Представьте собственное понимание смысла одной (на выбор) пословицы или поговорки.

Оценивание задания: за верно представленный вариант ответа – 2 балла.

Итоговый сбор

Ведущий предлагает всем участникам собраться для подведения итогов. Игротехники на основе маршрутных листов подводят итоги и объявляют результаты. Награждение начинают с участников, набравших минимальное количество баллов, далее по возрастающей.

Призы вручают всем одинаковые. Ребятам предлагают завершить предложение: «Сегодняшняя игра-квест для меня.....» (была интересной, полезной, скучной, трудной, долгой, радостной и т.п.).

С целью получения обратной связи от воспитанников может быть предложено домашнее задание: Сделать рисунок/плакат на тему «Дети и деньги».

1.4. Сценарий проведения квеста «Финансовый марафон» для воспитанников 13-17 лет

Целевая аудитория: участниками квеста являются воспитанники из разных «семейных» групп, объединившись по 3-4 человека.

В ходе подготовки и проведения квеста волонтеры могут выполнять роли: оформителя, игротехника, сценариста, PR-менеджера, логиста, партнера. При установлении доверительных отношений с воспитанниками – роль ведущего или соведущего, организатора (вместе с педагогом).

Организационные условия: для проведения квеста необходимо подготовить 6 станций: «Финансовый ребус», «Финансовый сет», «Финансовый кроссворд», «Доходы и расходы», «Оптимизация бюджета», «Финансовая эстафета». Участники следуют от одной станции к другой на основе маршрутных листов. Время выполнения задания на каждой станции ограничено – 7 минут.

Маршрутный лист команды _____

Последовательность станций	Количество баллов	Штрафные очки	Примечание
Финансовый ребус			
Финансовый сет			
Финансовый кроссворд			
Доходы и расходы			
Оптимизация бюджета			
Финансовая эстафета			
Итого:			

Содержание квеста включает: организационный сбор, путешествие по станциям, итоговая рефлексия.

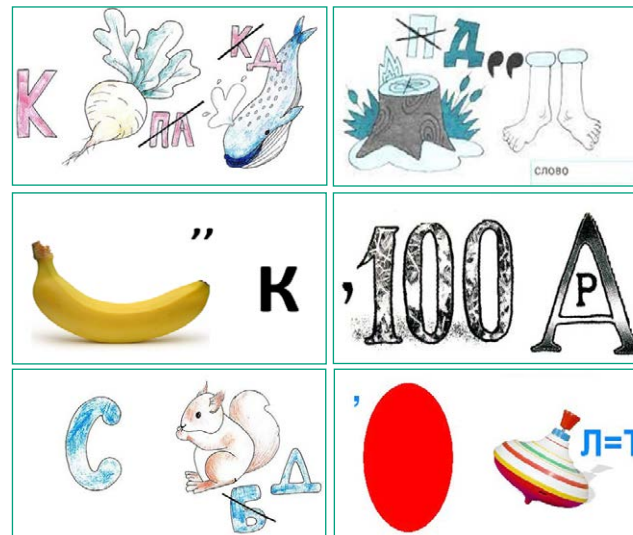
Организационный сбор. Ведущий объявляет сбор команд в определенном месте (зале, на площадке), сообщает правила следования по станциям и время выполнения заданий, а также условия, при которых могут быть сняты штрафные баллы. Приветствие команд и выдача капитанам маршрутных листов. На этом этапе командам предлагается придумать название и внести его в маршрутный лист.

На каждой станции Игротехник приветствует ребят, объясняет каждое задание, правила их выполнения и предупреждает о штрафных санкциях, за которые могут быть сняты баллы (громкие обсуждения, агрессивные формы поведения друг к другу, превышение времени нахождения на станции, обращение к помощи лиц, не являющихся членами команды).

Станция «Финансовый ребус»

(Максимальное количество баллов – 6).

Задание 1. Вам необходимо отгадать слова, имеющие отношение к финансовой грамотности (приложение 2), и написать их на отдельном листе (*деньги, кредит, сделка, валюта, банк, товар*).



Оценивание задания: за каждый правильный ответ – 0,5 балла.

Задание 2. Представьте собственное понимание каждого термина. Оценивание задания: за ответ, приближенный к эталонному (словарному понятию), – 0,5 балла за каждый термин.

Станция «Финансовый сет»

(Максимальное количество баллов на станции 4).

Задание: Прочитайте слова на каждой из 8 карточек и объедините их одним словом.

Карточка 1. Учреждение, кредиты, клиенты (*банк*)

Карточка 2. Товар, информация, покупатель (*реклама*)

Карточка 3. Свободно-конвертируемая, частично-конвертируемая, неконвертируемая (*валюта*)

Карточка 4. Акционер, рост/падение, бумага, инвестиция (*биржа*)

Карточка 5. Доходы, расходы, планирование (*бюджет*)

Карточка 6. Кошелек, монеты, банкноты (*деньги*)

Карточка 7. Капитал, бухгалтерия, министр (*финансы*)

Карточка 8. Продавец, товар, цена (*рынок*).

Оценивание задания: за каждый правильный ответ – 0,5 балла.

Словарные определения:

Банк – это финансовая организация, основные виды деятельности которой – привлечение и размещение денежных средств, а также проведение расчетов.

Реклама – это широкое оповещение о чем-либо потребителей, покупателей с целью привлечения их внимания.

Валюта – денежная единица страны, участвующей в международном экономическом обмене и других международных отношениях, связанных с денежными расчетами.

Биржа – учреждение, в котором осуществляются финансовые, коммерческие операции с ценными бумагами, валютой или массовыми товарами.

Бюджет – совокупность доходов и расходов государства, организации, семьи и т.п. на определенный срок.

Деньги – металлические и бумажные знаки (в докапиталистических формациях особые товары), являющиеся мерой стоимости при купле-продаже, средством платежей и предметом накопления.

Финансы – совокупность денежных средств государства, предприятия; система формирования и распределения этих средств.

Рынок – место розничной торговли съестными продуктами и товарами под открытым небом или в торговых рядах.

Станция «Финансовый кроссворд»

(Максимальное количество баллов – 2).

Вопросы кроссворда:

1. Национальные, иностранные и международные деньги, как в наличной форме (в виде банкнот, казначейских билетов, монет), так и безналичной (на банковских счетах и в банковских вкладах) (*Валюта*)

2. Финансово-кредитная организация, производящая разнообразные виды операций с деньгами и ценными бумагами и оказывающая финансовые услуги правительству, юридическим и физическим лицам. (*Банк*)

3. Договор займа между двумя сторонами по поводу предоставления денежных средств или товарно-материальных ценностей на определенных условиях (плата процентов и срок возврата) (*Кредит*)

4. Схема доходов и расходов определенного субъекта (семьи, бизнеса, организации, государства и т. д.), устанавливаемая на определенный период времени, обычно на один год. (*Бюджет*)

5. Совокупность всех материальных ресурсов, которые находятся во владении субъекта экономики: индивида, организации, бизнеса или государства. (*Финансы*)

6. Всеобщий эквивалент, служащий мерой стоимости любых товаров и услуг. (*Деньги*)

7. Кредит под залог недвижимости. (*Ипотека*)

8. Затраты, издержки, потребление чего-либо для определенных целей. (*Расходы*)

9. Денежные средства или материальные ценности, полученные государством, физическим или юридическим лицом в результате какой-либо деятельности за определенный период времени. (*Доходы*)

10. Количество денег, в обмен на которые продавец готов передать (продать) единицу товара. (*Цена*)

Правильные ответы:

1. Необходимо внимательно прочитать текст кредитного договора перед подписанием
2. Нельзя передавать банковскую карту третьим лицам
3. При утере или хищении карты необходимо позвонить в банк и заблокировать карту
4. Никогда и никому не сообщайте ваши пароли от платежных систем. Не ленитесь придумывать сложные пароли
5. Не давайте в долг неизвестным вам лицам
6. Никогда и никому не сообщайте присылаемые вам пароли и коды подтверждения
7. Не открывайте ссылки, не скачивайте прикрепленные файлы, пришедшие от неизвестных вам абонентов
8. Подключите услугу sms-уведомлений о действиях по карте

Неправильные ответы:

1. Нет необходимости читать кредитный договор перед подписанием – они все стандартные
2. Что бы не забыть пин-код от банковской карты напишите его на самой карте
3. Можно переходить по любым ссылкам, которые приходят по электронной почте и смс
4. Можно делать покупки в интернет-магазине где товары в несколько раз дешевле, чем в других магазинах
5. Обязательно участвуйте в различных проектах, которые требуют уплаты взноса (например, предложения об удаленной работе, которая требует уплаты страхового взноса)
6. Если вам звонит сотрудник банка, обязательно сообщайте ему коды подтверждения и коды проверки подлинности карты (три цифры, напечатанные на обороте банковской карты)

Оценивание задания: 1-2 правильных ответа – 1 балла, 3-4 – 2 балла, 5-6 – 3 балла, 7-8 – 4 балла.

Итоговая рефлексия проводится с участием всех 6 команд с применением метода «Шести шляп» (разработан британским психологом и экспертом в области творческого мышления Эдвардом де Боно). Ведущий предлагает для обсуждения тему: «Подростки готовы распоряжаться собственными деньгами» или «Любой человек должен вести полный учет доходов и расходов». Каждая команда

получает от ведущего определенную позицию, в соответствии с которой участникам предстоит высказывать свои суждения.

Участники группы «Белая шляпа» представляют факты и обоснование для решения заявленной темы обсуждения. Группа «Красная шляпа» делится эмоциями по отношению к обсуждаемой теме. «Черная шляпа» критикует и оценивает риски предлагаемых идей. Участники «Желтой шляпы» выдвигают позитивный эффект от идей. «Зеленая шляпа» предлагает творческий подход, креативное решение проблемы. «Синяя шляпа» удерживает общий контекст обсуждения, делает обобщения и выводы.



1.5. Сценарий коллективного творческого дела для воспитанников 8-17 лет по теме «Наша семейная валюта»

Коллективное – планирование, подготовка, реализация и обсуждение осуществляется совместно воспитанниками, педагогами и волонтерами. Творческое – на каждой его стадии реализации осуществляется поиск лучших путей, способов, средств решения общей жизненно важной практической задачи. Дело – совокупность определенных действий на общую пользу «семьи» и положительный отклик каждого.

По виду деятельности: познавательное.

По длительности: от 60 минут (1 встречи) до 2-3 встреч с перерывом.

В ходе подготовки и проведения коллективного творческого дела (КТД) волонтеры могут выполнять роли: оформителя, сценариста, PR-менеджера, эксперта, партнера. При установлении доверительных отношений с воспитанниками – роль ведущего или соведущего, организатора (вместе с педагогом).

Ход проведения КТД:

1 этап – Предварительная работа. На подготовительном этапе организатор и сценарист обсуждают вопросы «запуска общей

идеи» для всех участников, объявляют тему и уточняют вопросы: что будем делать, для кого, как и где использовать, кто будет участвовать, где и как будем представлять.

Ведущий предлагает участникам стартовую беседу на основе работы с информационным листом «Денежная единица России».

Задание: Изучите содержание информационного листа и определите, какие варианты банкнот будут в обращении Центра?

Информационный лист

Российский рубль – официальная денежная единица Российской Федерации. Банковский код – RUB (до деноминации 1998 года – RUR). Номиналы банкнот: 5 000, 2000, 1 000, 500, 200, 100, 50 и 10 рублей. Монеты: 10, 5, 2 и 1 рубль, 50, 10, 5 копеек и выведенная к настоящему времени из обращения 1 копейка. Название денежной единицы происходит от слова «рубить», исходное слово – «обрубок» (часть древней денежной единицы гривны). Существует и другая версия, согласно которой «рубль» происходит от «руб» (в славянских языках обозначает «край», «рубец» или «кайма»), что связано с технологией изготовления древних монет – первые рубли представляли собой слитки серебра, обработанные по краям.

На современных российских банкнотах изображаются памятники архитектуры разных городов страны: на лицевой стороне купюры номиналом 5 тысяч – памятник Муравьеву-Амурскому в Хабаровске, на обороте – мост через Амур; 1 тысяча рублей – памятник Ярославу Мудрому в Ярославле и церковь Иоанна Предтечи соответственно;

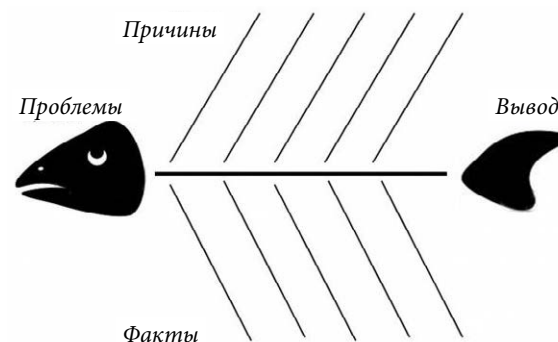
500 рублей – памятник Петру I в Архангельске и Соловецкий монастырь; 100 рублей – квадрига Аполлона и Большой театр в Москве; 50 рублей – статуя Невы и стрелка Васильевского острова; 10 рублей – часовня Параскевы Пятницы и Красноярская ГЭС. На лицевой стороне монет изображен номинал в растительном орнаменте, обратная сторона содержит герб Российской Федерации, надпись «Банк России» и год выпуска.



С 12 октября 2017 года Банк России ввел в обращение новые банкноты номиналом 200 и 2000 рублей, символы для которых были выбраны по итогам общероссийского голосования. В банкнотах использован усовершенствованный защитный комплекс и элементы с повышенным рельефом для слабовидящих граждан, а также учтены тенденции современного дизайна.

Источник: сайт Нумизмат.ру

2 этап – Коллективное планирование дела. На этом этапе предлагается рассмотреть тему: «Наша семейная валюта» с использованием технологии «Фишбоун» (рыбий скелет).



Ведущий формулирует вместе с воспитанниками проблему: «Для чего нам необходима семейная валюта?» Принимаются разные варианты идей. Всем подгруппам – «семьям» предлагается самостоятельно заполнить схему и подготовить выступление от группы, представив вывод в формате макета семейной валюты: форму, материал изготовления, размер, знаки, изображенные на валюте, номинал.

3 этап – Коллективная подготовка дела.

На этом этапе каждая подгруппа изготавливает свою валюту семьи на основе макета и готовит презентацию в удобной для себя форме (слоган, стихотворение, рекламный флешмоб, песня).

4 этап – Проведение коллективного дела.

В рамках данного этапа необходимо подготовить место (сцену), где будет происходить демонстрация валюты каждой семьи. Группам представляют критерии оценивания, обозначают время (не более 10 минут), знакомят с составом экспертов.

Экспертный лист

Параметр экспертизы	Баллы	Комментарии
Дизайн валюты:		
Отражает только одну сторону	1 балл	
Отражает лицевую и оборотную стороны	2 балла	
Соответствие дизайна валюты и символики семьи		
Не соответствует	0 баллов	
Частично соответствует	1 балл	
Соответствует	2 балла	
Соответствие выступления выбранной форме презентации	0 баллов 1 балл	
Наличие группового взаимодействия участников в процессе КТД	0 баллов 1 балл	
Итого:		

5 этап – коллективное подведение итогов на основе технологии «Рефлексивная мишень».

На листе ватмана рисуется мишень, которая делится на четыре сектора:

- 1-й сектор – оценка содержания;
- 2-й сектор – оценка формы, методов взаимодействия;
- 3-й сектор – оценка деятельности педагога/ спикеров;
- 4-й сектор – оценка своей деятельности/ самооценка.

Каждый участник КТД маркером или фломастером четыре раза (по одному в каждый сектор) «стреляет» в мишень, делая метку (точку, плюс и т.д.). Метка соответствует его оценке результатов состоявшегося взаимодействия. Если участник очень низко оценивает результаты, то метка ставится им в «молоко» или в поле «0» на мишени, если выше, то в поле «5». Если результаты оцениваются очень высоко, то метка ставится в «яблочко», в поле «10» мишени. После того, как каждый участник взаимодействия «выстрелил» (поставил четыре метки) в рефлексивную мишень, она вывешивается на всеобщее обозрение и ведущий организует краткий анализ.

1.6. Игровые разминки и упражнения-энергизаторы

При организации любого мероприятия волонтеру необходимо иметь в своем арсенале приемы конструктивного взаимодействия с детьми, оставшимися без попечения родителей. В качестве таких приемов особое место занимают игры-разминки и упражнения-энергизаторы, способствующие установлению эмоционального и мотивационного настроя.

Игры и упражнения-энергизаторы используются в начале групповых мероприятий (для создания атмосферы открытости и сотрудничества), в рамках знакомства (с целью формирования малых групп для последующей работы), иногда после перерывов (для создания «мостика» – перехода к новой теме), в ситуациях, когда необходимо в группе усилить активность, добавить динамики и снять напряжение.

При отборе упражнения-энергизатора важно учитывать:

- должен **быть комфортным для самого ведущего и участников**;
- должен быть **динамичным**, соответствовать своей основной функции – «разогреву» участников;
- должен быть **позитивным**;
- должен **вовлекать всех без исключения**, не допускать выбывания участников;
- должен быть **коротким**, обычно продолжительностью 3–5 минут и точно не более 7–8 минут;
- должны быть **простыми для объяснения, понимания и участия**.

Примеры упражнений-энергизаторов.

Упражнение-энергизатор «Самурай, принцесса и дракон»

Участникам предлагается встать в две шеренги лицом друг к другу. Ведущий объясняет, что это две команды, игра идет до трех побед одной из команд или максимум пяти раундов (если много «ничьих»). Игротехник рассказывает, что, как и любая японская игра, эта игра театрализована и в ней есть три фигуры («самурай», «принцесса», «дракон»), которые надо запомнить и затем изобразить при помощи

поз и жестов. Он показывает участникам, как изображаются фигуры, и просит повторить, поясняя, что игра будет проходить в несколько раундов, перед каждым из них участники команд будут совещаться между собой и выбирать одну из фигур («самурай», «принцесса» или «дракон») для показа. Затем участники встанут в две шеренги и одновременно, по команде игротехника, покажут ту фигуру, которую планировали. Если в одной из групп участники покажут разные фигуры – значит, команда проиграла в данном раунде, поскольку не смогла договориться. Соответственно выигрывает та команда, которая показала фигуру более слаженно.

Игровая разминка «Встаньте те, кто...»

Игротехник просит участников сесть на стульях, в круг. Игротехник без стула (то есть одного стула не хватает). Первым начинает игротехник и он говорит: «Встаньте те, кто...» и называет тот или иной признак (например: «Встаньте те, кто в джинсах»; «Встаньте те, у кого короткая стрижка»). Участники, которые считают, что названный признак к ним относится, встают со своих стульев и меняются местами. Игротехник стремится занять один из освободившихся стульев. Далее игротехником становится тот, кто остался без стула.

Игровая разминка «Хвост дракона»

Участники встают друг за другом, держа впереди стоящего за талию. Первый участник – «голова дракона», последний – «хвост». «Голова» пытается поймать «хвост», первая половина участников помогает «голове», вторая – «хвосту». Цепочка не размыкается, в процессе игры все участники продолжают держать впереди стоящего за талию.

Игровая разминка «Дотронься до...»

Игротехник предлагает участникам внимательно слушать его команды, называя разные признаки и характеристики (например, «дотронься до круглого... твердого... желтого... гладкого... веселого...»). Участники должны быстро найти в окружении предметы, объекты с соответствующими признаками и дотронуться до них.

Упражнение-энергизатор «Люди-домики»

Игротехник предлагает всем участникам объединиться в тройки, образовав определенную фигуру: два участника встают напротив друг друга и держатся за руки «домик», третий стоит между их сцепленных рук «люди». Игротехник произносит одно из трех слов: «домики» – тогда «домики», не размыкая рук, должны «поймать» другого человека, «люди» при этом остаются на своих местах; «люди» – тогда «люди» меняются местами; «землетрясение» – тогда все тройки участников рассыпаются и образуют новые тройки.

Упражнение-энергизатор «Броуновское движение»

Игротехник предлагает участникам представиться «атомами», которые хаотично перемещаются в пространстве, а затем по команде образуют молекулы-группы из такого количества атомов-человек, которое обозначил тренер. Энергизатор позволяет разделить участников на малые группы для дальнейшего задания.

Упражнение-энергизатор «Плечом к плечу»

Игротехник называет разные части тела (например, «ладонь к ладони», «плечо к плечу», «ухо к уху»). Участники должны быстро найти себе пару и в паре соприкоснуться соответствующими частями тела.

Упражнение-энергизатор «Плот»

Игротехник раскладывает на полу лист ватмана и сообщает, что это плот, на котором все участники группы должны разместиться, не выходя за пределы. Затем он раунд за раундом уменьшает площадь, постепенно складывая лист, на котором по-прежнему должна уместиться вся группа.

Упражнение-энергизатор «Распутай клубок»

Игротехник предлагает участникам встать в круг, закрыть глаза, вытянуть обе руки вперед и идти к центру круга. Сближаясь друг с другом, каждый участник находит чьи-то руки и держится за них. После того как все участники «переплели» свои руки, они открывают глаза и им необходимо распутаться, не размыкая рук.

РАЗДЕЛ 2

Организация мероприятий по финансовой грамотности в ходе педагогической практики

2.1. Проект межпредметного урока «Математика помогает экономить семейный бюджет» для учащихся 5-9 классов

Цели урока, сформулированные через планируемые результаты:

- предметные в области математики – ученик сможет решать практические задачи с экономическим содержанием, опираясь на правила сложения, вычитания, умножения и деления рациональных чисел, округления десятичных дробей;

- предметные в области финансовой грамотности – ученик сможет обосновать, как экономить семейный бюджет;

- метапредметные – ученик сможет создавать модели (числовые выражения) для решения задач и работать с ними; осуществлять поиск информации, в том числе в сети Интернет, и работать с ней; формулировать выводы на основе произведенных расчетов.

Ход урока

1. Учитель разбивает класс на группы по 3-5 человек. Каждой группе предлагаются карточки с заданиями, причем карточки в группах могут повторяться:

карточка №1 – «Как не переплачивать за коммунальные платежи?»;

карточка №2 – «Как экономить на продуктах?»;

карточка №3 – «Как не потратить лишнего в быту?».

Учитель сообщает, что результатом работы каждой группы являются обоснованные Советы по экономии денежных средств, основанные на математических расчетах. Каждая группа оформляет расчеты, формулирует выводы к заданиям и предлагает Советы на бумаге большого формата. На работу в группах отводится 20 минут.

2. Работа учащихся в группах по карточкам.

Карточка №1

«Как не переплачивать за коммунальные платежи?»

Выполните в группе задания.

Задание 1. Предложите аргументированные варианты экономии электричества в своей квартире.

Задание 2. Докажите, что общение по мобильному телефону по безлимитному тарифу позволяет отказаться от безлимитного тарифа стационарного телефона.

Задание 3. Сколько денежных средств за год может сэкономить семья, если для стирки белья будет использовать только стиральную машину. Замечание: учесть водоотведение, электроэнергию; факт, что в среднем на 5 кг белья стиральная машинка расходует 40 л холодной воды, а при ручной стирке того же количества белья – 400 л, включая горячую воду.

Примечание. Для поиска недостающей информации опирайтесь на ресурсы Интернет или используйте собственный опыт.

При этом возможно использование примерной стоимости услуг, товаров и др., характерных для вашего региона. С целью получения обоснованных выводов проведите математические расчеты. Сформулируйте Советы по экономии семейного бюджета на коммунальных услугах.



Комментарий к карточке №1.

Цель задания 1 – формирование умения решать практические задачи в контексте финансовой грамотности, не содержащие числовых данных, используя действия с натуральными числами, десятичными дробями; формирование умения осуществлять поиск информации, в том числе в сети Интернет, и работать с ней – извлекать нужное, выделять существенное, делать выводы.

Цель задания 2 – формирование умения решать практические задачи в контексте финансовой грамотности, не содержащие числовых данных, используя действия сложения, умножения, сравнения десятичных дробей; формирование умения осуществлять поиск информации, в том числе в сети Интернет, формулировать выводы на основе математических расчетов.

Цель задания 3 – формирование умения решать практические задачи в контексте финансовой грамотности, применяя действия сложения, умножения, сравнения рациональных чисел, округления десятичных дробей; формулирование выводов и обоснование на основе произведенных расчетов.

Карточка №2

«Как сэкономить на продуктах?»

Выполните в группе задания.

Исходя из того, что в среднем семья из 4 человек в месяц расходует 1 кг гречки, 1 кг риса, 1 кг пшена, посчитайте выгоду покупки названных продуктов за год, если семья отказалась от покупки круп, расфасованных по порционным пакетикам.



Обоснуйте, используя математические расчеты, экономию семейного бюджета за год на покупке оптом продуктов с большим сроком годности (для определенности выберите гречку, рис, пшено).

Набор кофе Чибо Якобс Милликано «95 г + 38 г» со скидкой стоит 324 рублей, стоимость 1 пачки 95 г этого же кофе в мягкой упаковке – 219 руб. без скидки. Выгодно ли взять набор со скидкой?

Примечание. Для поиска недостающей информации опирайтесь на ресурсы Интернет или используйте собственный опыт. При этом возможно использование примерной стоимости услуг, товаров и др., характерных для вашего региона. С целью получения обоснованных выводов проведите математические расчеты. Сформулируйте Советы по экономии семейного бюджета на покупках продуктов.

Карточка №2

«Как не потратить лишнего в быту?»

Выполните в группе задания.

Известно, что для уничтожения неприятного запаха в холодильнике вместо специального «поглотителя запаха», приобретенного в магазине, можно использовать 10 таблеток активированного угля, а аромат белью в шкафу вместо «ароматических подушечек» могут



придать кусочки душистого мыла. Обоснуйте математическими расчетами, сколько можно сэкономить на уничтожении неприятных запахов, не прибегая к специальным средствам.

Посчитайте примерную выгоду в год от того, что человек ходит в магазин со своими продуктовыми пакетами.

Примечание. Для поиска недостающей информации опирайтесь на ресурсы Интернет или используйте собственный опыт. При этом возможно использование примерной стоимости услуг, товаров и др., характерных для вашего региона. С целью получения обоснованных выводов проведите математические расчеты. Сформулируйте Советы по экономии семейного бюджета на покупках для быта.

3. По истечении отведенного времени учитель собирает листы с оформленными проектами и приглашает последовательно представителей каждой группы к доске для защиты своих заданий. После защиты школьники задают вопросы и дополняют список предложенных Советов.

Оценивание деятельности групп осуществляется экспертами-старшеклассниками по критериям:

№	Критерий	Кол-во баллов
	Реальность используемых числовых данных	1
	Верность проведенных расчетов	1
	Наличие экономически обоснованного вывода	1
	Выполнение всех заданий карточки	1
	Наличие выводов к каждому заданию	1
	Наличие рекомендаций для экономии семейного бюджета	2
	Аргументированность ответов на вопросы	1
	Грамотность речи	1
	Умение держаться перед классом	1
	Итого:	10

Возможные варианты выводов и советов, наработанных группами.

Карточка №1

Выводы

- выгоднее пользоваться сотовым телефоном с тарифом «безлимитный», чем стационарным телефоном;
- соблюдение правил использования электроприборов, использование экономных лампочек позволит экономить в месяц более 700 руб., а в год более 8500 руб.! Этих средств достаточно на полугодовой абонемент в спортзал!
- выгоднее пользоваться стиральной машиной, которая экономит не только семейный бюджет, но и время. Кроме того, на сэкономленные средства можно будет приобрести стиральный порошок, разные моющие средства примерно на полгода, а сэкономленное время – на любимое дело.

Советы:

- Соблюдайте правила использования электроприборов: отключайте свет, выходя из комнаты или из дома; не оставляйте телевизоры, компьютеры и другую технику включенной в режиме ожидания, а тем более просто включенной, когда уходите из дома или не пользуетесь ей в течение некоторого времени.

- Полезной окажется замена обычных лампочек на энергосберегающие. Стоят они несколько дороже, но работать будут дольше, а потребление электроэнергии будет меньше.

- Замените, например, люстры с 5 лампочками на люстры с меньшим количеством ламп, или разместите в эти комнаты торшеры, бра с одной лампочкой, чтобы включать их вместо люстры. На сэкономленные средства можно приобрести полугодовой абонемент в спортзал.

- Пользуясь телефоном, обратите внимание на тариф: как правило, выгоднее пользоваться сотовым телефоном с тарифом «безлимитный».

- Используйте стиральную машину, которая существенно экономит не только семейный бюджет, но и время. Сэкономленные деньги можно потратить на приобретение стирального порошка, разных моющих средств, как минимум на полгода, а сэкономленное время – на любимое дело.

Карточка №2

Выводы:

- выгоднее приобретать продукты в обычных упаковках;
- продукты долгого хранения выгодно приобретать оптом, на оптовых базах;
- не всегда выгодно брать товары по акции.

Советы:

- Экономнее приобретать продукты в обычных упаковках (не в порционных пакетиках).
- Продукты долгого хранения лучше приобретать оптом, на оптовых базах; при этом если упаковка большая, то покупку можно осуществлять совместно с родственниками, соседями, друзьями.
- Не доверяйте слепо проводимым акциям! Посчитайте стоимость товара по акции и без нее. Иногда выгоднее брать товар без скидки, а не по акции.

Карточка №3

Выводы:

- не лишним будет узнавать полезные в быту свойства предметов, а также отслуживших вещей и не торопиться их выбрасывать, а стараться использовать их в другом полезном назначении;

■ взятый с собой пакет из дома позволит экономить в год около 550 рублей, на которые можно оформить подписку на любимую газету или журнал (Веста, Записки шеф-повара, Сканворды, Будь здоров, Мурзилка,...).

Советы:

■ Узнавайте в Интернете, у друзей, из книг полезные в быту свойства предметов, а также отслуживших вещей, и не торопитесь выбрасывать последние. Используйте отжившие одну жизнь вещи в другом полезном назначении.

■ Лучше брать с собой продуктовые пакеты из дома. Это позволит сэкономить денежные средства, на которые, например, можно оформить подписку на любимую газету или журнал.

Подведение итогов. Учитель дает слово экспертам для оглашения аргументированных экспертных оценок.

Задание на дом: Обсудите с родителями сегодняшние задания и предложите новые, не звучащие на уроке, Советы для экономии семейного бюджета.

2.2. Соревнование для учащихся 5 классов «Знатоки финансовой грамотности»¹

Цель мероприятия: формирование финансовой грамотности младших подростков средствами содержательной линии «Деньги, виды, функции».

Планируемые результаты:

Учащиеся смогут:

- повторить функции обмена денег;
- повторить название денежных единиц разных стран;
- провести в игровой ситуации обмен товара на товар, обмен товара на деньги;
- проявить коммуникативные умения при работе в группе.

Количество участников: 24 школьника.

Время проведения: 50 минут.

¹ Разработка мероприятия представлена на основе материалов http://onoxoisosch2.ucoz.ru/mart_17/igra-viktorina_dlja_5_kl.pdf

Роли волонтеров: организатор, ведущий, игротехник, аналитик, эксперт, оформитель, PR-менеджер.

Подготовительная работа волонтеров:

1. Расстановка столов для работы в командах.
2. Изготовление «денег»: «ашки» достоинством в 100 рублей (желтый круг – 1 ашка) и 500 рублей (красный круг – 5 ашек).

Учебные материалы:

1. Кроссворды – 4 листа.
2. Скороговорки – 4 листа.
3. Мультфильм «Как старик корову продавал» (https://youtu.be/vz8048f_Ilw).
4. Презентация к мероприятию.
5. Карточки с рисунками парты, микстуры, сахара, муки, билета, бинокля, термометра, тетради.
6. Таблички: «театр», «аптека», «школа», «торт».
7. «Деньги» – «ашки».

Ход мероприятия

1. Организационный момент

Ведущий предлагает ребятам выбрать записку с номером (№1, №2, №3 или №4) из жестяной коробочки и тем самым определить состав каждой команды.

Ведущий: «В течение 5 минут придумайте название, девиз своей команды и выберите капитана».

Например: 1 команда – Экономики; 2 команда – Рублики; 3 команда – Копейки; 4 команда – Финансисты.

Ведущий предлагает в каждой команде договориться о нумерации игроков. Так, капитан команды играет под №1, остальные №2, №3 ..., №6.

Ведущий выдает каждой команде стартовый капитал – 10 ашек (5 желтых – по 1ашке, и 1 красную – 5 ашек).

2. Финансовая разминка

а) Игра «Кто больше знает финансовых терминов?».

Каждая команда на выданном бланке должна за 2 минуты написать безошибочно, как можно больше, финансовых терминов по теме «Деньги, виды, функции».

По истечении времени команды обмениваются друг с другом бланками (например, первая команда обменивается со второй командой, третья – с четвертой). Каждая команда подсчитывает доход команды-соперника, при этом учитывая грамотность написанных терминов и соответствие слов заданной тематике: 1 правильное слово = 1 ашке.

Волонтер-эксперт проверяет правильность выполнения задания. Если проверяющая команда не ошиблась, то она получает дополнительно бонус – 1 ашку.

б) *Отгадай загадку.*

Приглашаются игроки №2 от каждой команды. Каждый правильный ответ приносит команде 1 ашку.

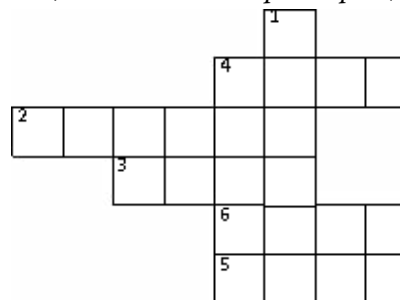
Загадки:

- 1) Это крупный магазин,
У него не счесть витрин.
Все найдется на прилавке –
От одежды до булавки. (*Ответ: Супермаркет*)
- 2) Все, что в жизни продается,
Одинаково зовется:
И крупа, и самовар
Называются ... (*Ответ: Товар*)
- 3) Мебель, хлеб и огурцы
Продают нам ... (*Ответ: Продавцы*)
- 4) Сколько купили вы колбасы,
Стрелкой покажут вам точно ... (*Ответ: Весы*)

Далее приглашаются игроки №3 от каждой команды. Каждый правильный ответ приносит команде 1 ашку.

- 5) За сметану, хлеб и сыр
В кассе чек пробьет ... (*Ответ: Кассир*)
- 6) В фирме прибыль он считает,
Всем зарплату начисляет.
И считать ему не лень
Все налоги целый день. (*Ответ: Бухгалтер*)
- 7) Люди ходят на базар
Там дешевле весь ... (*Ответ: Товар*).
- 8) И врачу, и акробату
Выдают за труд ... (*Ответ: Зарплату*).

в) Задание «*Реши кроссворд*» (в командах, время решения – 5 минут).



Вопросы к кроссворду:

- 1) Обмен одного товара на другой.
 - 2) Символьное обозначение в англоязычных текстах: \$. Буквенный код валюты: USD.
 - 3) ... стерлингов. Запишите пропущенное слово.
 - 4) Современная денежная единица Китайской Народной Республики.
 - 5) Медная монета сначала достоинством в две копейки, а позднее с 1838 г. в полкопейки.
 - 6) Денежная единица Японии.
- Ответы:* 1) Бартер; 2) Доллар; 3) Фунт; 4) Юань; 5) Грош; 6) Иена.

Каждый правильный ответ приносит 1 ашку. Волонтер-эксперт подводит итоги 1 тура, сделав предварительный подсчет ашек.

Ведущий:

– Как вы думаете, какую роль играют деньги в нашей жизни?
– «Ничто не содействует в такой мере, как деньги, установлению среди людей дурных законов и дурных нравов, деньги посеяют раздоры в городах и изгоняют людей из жилищ, деньги обращают мысли людей самых благородных ко всему постыдному и гибельному для человека...». Древнегреческий философ СОФОКЛ так говорил 2 тыс. лет назад о деньгах. А как вы думаете, виноваты ли деньги во всех тех преступлениях, в которых их обвиняет Софокл?

Ведущий предлагает в командах обсудить этот вопрос, а затем организует обмен мнениями.

По окончании обсуждения ведущий делает вывод: «В современном мире деньги могут способствовать добру, а могут помогать или даже совершать зло. Все зависит от того, в чьих руках они находятся».

3. Конкурс капитанов «Скороговорки»

Ведущий предлагает капитанам задание: «Прочитать скороговорку». Кто быстрее и правильнее скажет предложенную скороговорку, тот получает победные 5 ашек, остальные – по 1 ашке.

У каждого капитана находится карточка со скороговоркой:

Петр Петрович по имени Перепелович

Пошел погулять, поймал перепелку,

Пошел продавать. Понес по рынку, просил полтинку,

Подали пятак, он продал так!

Судьи в этом туре – члены команды-соперники.

Эксперт-волонтер подводит итоги тура, объявляет победителя в конкурсе капитанов.

4. Конкурс «Мульти-пульти»

Приглашаются игроки №4 от каждой команды. Каждый правильный ответ приносит команде 1 ашку.

Вопросы:

1) Какое «удобрение» увеличивало урожайность золотых монет на Поле Чудес в Стране дураков? (*Ответ: заклинание «Крекс – фекс – некс»*)

2) На чем разбогател сказочный коротышка Пончик на Луне? (*Ответ: на соли*)

3) Героине какой сказки удалось за нетрудовую денежную единицу сделать выгоднейшую покупку к своему юбилею? (*Ответ: Муха-Цокотуха*)

4) Какой сказочный персонаж периодически нес золотые яйца? (*Ответ: Курочка Ряба*)

Ведущий задает бонусный вопрос всем командам:

– Посмотрите мультфильм по стихотворению С. Михалкова (https://youtu.be/vz8048f_Plw) и скажите: «Почему старик передумал корову продавать?»

– 5 ашек получает та команда, которая даст полный, подробный и аргументированный ответ.

– Сначала смотрим, затем минуту обсуждаем. Если команда готова ответить, поднимите все вместе вверх руки.

5. Конкурс «Умей договориться»

Ведущий:

Решили два жуира меняться без рэкетира,

А что менять – не в этом суть

Хоть что-нибудь на что-нибудь:

Карамельку Чупа-Чупс

На орешки ММД-с.

Друзья не ищут выгод –

Им пошуметь, попрыгать,

А что менять – не в этом суть. Хоть что-нибудь на что-нибудь.

Так целый день менялись и при своем остались.

Ведущий:

– Мы отправляемся на станции «Менялки» и «Покупалки». На этих станциях все перепуталось. Все вещи, все продукты оказались не в том месте, где нужно. Каждая команда получает карточки с рисунками и списком необходимых вещей.

1-я команда – «Экономики» должны пойти в театр,

2-я команда – «Рублики» должны пойти в школу,

3-я команда – «Копейки» должны приготовить торт, т.к. вечером все будут отмечать праздник,

4-я команда – «Финансисты» должны сходить в аптеку.

– Вам нужно собрать все необходимые вещи для своего дела и потратить. Для этого надо осуществить обмен одной вещи на другую. Старайтесь договориться с соперниками. В крайнем случае, можно использовать ашки (каждая команда имеет стартовый капитал – 10 ашек + те ашки, которые заработали в конкурсах). Цена каждой вещи в этом туре – 5 ашек.

– Побеждает та команда, которая соберет все необходимые предметы и будет иметь самую большую сумму ашек.

– Капитан, победившей в этом конкурсе команды, должен поделиться опытом – как удалось сэкономить ашки и добыть все необходимые предметы.

За данный конкурс команда победителей получает – 10 ашек, а остальные команды получают по 1 ашке.

театр	
мука	тетрадь
торг	
парта	билет

школа	
микстура	сахар
аптека	
термометр	бинокль

6. Конкурс «Памятка»

Ведущий:

– Мы сейчас послушали капитана и членов команды «...», которые рассказали о том, как им удалось сэкономить ашки. А давайте попробуем составить Памятку, которая поможет ребятам из других классов экономно расходовать карманные деньги.

– Сначала вы работаете в командах: обсуждаете и формулируете предложения, а затем в ходе совместного обсуждения будем составлять общую Памятку.

Памятка (возможный вариант).

1) Старайтесь тратить деньги с умом! Родители зарабатывают деньги свои трудом.

2) Учитесь отличать «потребности» от «желаний». Первые, обычно, менее затратные, чем желания.

3) Заведите копилку и вносите в нее сдачу от своих покупок. Так вы сможете накопить сбережения.

4) Когда вы идете за покупками, то старайтесь выбрать те товары, в которых нуждаетесь. Если выберете сразу несколько товаров с одинаковыми функциями, то научитесь сравнивать цены и делать грамотный выбор.

5) Купите игру «Монополия» (или аналог) и регулярно играйте в нее. Это будет весело и научит вас понимать всю ценность денег.

7. Веселая викторина

Викторину проводит ведущий.

1) Что делает с рублем копейка? (*бережет*).

2) Что известная пословица предлагает взамен ста рублей? (*сто друзей*).

3) Как называется место продажи Новогодних елок? (*елочный базар*).

4) Месяц школьных базаров – это ... (*август*).

5) Какое животное всегда при деньгах? (*поросенок*).

6) Какие деньги родители выделяют своим детям? (*карманные*).

7) О каком любимом детьми продукте экономисты говорят: «это умение продать одну картофелину по цене килограмма»? (*чипсы*).

8) Продукцию, какого народного промысла часто называют золотой? (*хохлома*).

9) «Жила-была монетка. Она только что вышла из чеканки – чистенькая, светленькая, – покатила и зазвенела: «Ура! Теперь пойду гулять по белу свету!» Назовите автора этой сказки. (*Андерсен*).

За каждый правильный ответ – 1 ашка команде.

8. Подведение итогов мероприятия

Волонтер-эксперт сообщает, кто стал победителем мероприятия. Поздравление победителей и выражение благодарности за участие в мероприятии.

2.3. Сценарий мини-спектакля «Подарок»¹ для младших школьников

Примечание. Для подготовки мини-спектакля волонтеры выбирают из младших школьников 4 «актеров». В течение нескольких дней организуются репетиции спектакля во внеурочное время. По мере подготовки спектакля волонтеры, заранее договорившись с учителями начальных классов, либо с группой «артистов» отдельно разыгрывают спектакль, либо включают его в какое-либо мероприятие, посвященное финансовой грамотности младших школьников. С другими обучающимися класса волонтер организует подготовку оформления спектакля (реквизиты для действующих лиц, декорации интерьера), а также выбирает «помощников» (2-3 человека), которые будут во время спектакля помогать менять декорации.

Рекомендуемые роли волонтеров для проведения данного мероприятия: организатор, оформитель, PR-менеджер.

Действующие лица: БАРАШ, КРОШ, ЕЖИК, МЫШАРИК.

Остальные: Смешарики – статисты на празднике.

¹ Источник: Сценарий серии анимационного мультимедийного продукта «Азбука финансовой грамотности со Смешариками». Электронный ресурс: <https://yadi.sk/d/oQ5NseY6vAPqkA>

I. Интерьер. Дом Бараша. День.

Бараш, Крош и Ежик стоят вокруг стола. На столе – свинья-копилка. Бараш берет копилку и трясет ею возле уха. По звуку копилка полная.

БАРАШ. Ну, вроде бы, теперь должно хватить.

II. Интерьер. Магазин.

Крош, Ежик и Бараш с копилкой останавливаются перед витриной электротоваров для красоты. Бараш указывает нужный гаджет.

БАРАШ. Вот! Она такую хотела. Друзья изучают ценник.

КРОШ. Это ж надо, столько денег отдать за какую-то электрощетку!

ЕЖИК. Крош, день рождения не у тебя, а у Нюши.

Крош замечает рядом с товаром объявление о возможности оплаты покупки кредитной картой.

КРОШ. Ого! Смотрите-ка!

ЕЖИК (*читает*). «Принимаем к оплате кредитные карты»

БАРАШ. Это что же получается? И деньги тратить не надо?

КРОШ. У меня ж есть такая карта! Оплатим картой, а наши денежки останутся с нами!

ЕЖИК. Мне кажется, здесь что-то не так...

КРОШ. Если кажется, Ежик, посмотри в Википедии.

III. Интерьер. Двор Нюши. Вечер.

Во дворе у Нюши праздник. Горят фонарики. Звучит музыка. Идет вечеринка. Смешарики за накрытым столом отмечают день рождения Нюши. Слышен гул голосов и смех. Приходят Крош, Бараш и Ежик, дарят имениннице розовую коробку с бантом. Начинается салют.

IV. Интерьер. Дом Бараша. День.

Довольный Бараш сидит в кресле. Крош приплясывает, потрясая копилкой, как маракасом.

КРОШ. Повезло нам! И подарок купили, и денежки сберегли!

Входит Ежик.

ЕЖИК. Крош, я посмотрел в Википедии. За покупку с помощью кредитной карты нужно будет отдать деньги банку.

Крош перестает танцевать.

КРОШ. Что, правда, что ли?!

V. Интерьер. Банк.

Мышарик сидит на своем рабочем месте за компьютером. Крош, Ежик и Бараш с копилкой стоят перед ним.

МЫШАРИК. Ну, конечно. Кредит – не подарок. Его нужно возвращать.

Смущенные заемщики переглядываются, Бараш скорбно ставит копилку на стол Мышарика. Понуро направляются к выходу.

МЫШАРИК. К сожалению, вы слишком долго к нам не приходили. Теперь вам придется не только вернуть банку деньги, которые он одолжил, но и заплатить проценты за пользование кредитом...

Заемщики опять переглядываются, каждый достает по монетке, неохотно кидает в копилку. Мышарик убирает копилку в сейф.

МЫШАРИК. Отлично. Теперь вы банку больше ничего не должны.

Бараш и Мышарик подписывают бумаги,жимают руки.

VI. Интерьер. Возле банка. День.

Крош, Ежик и Бараш выходят на улицу.

БАРАШ. М-да, не очень-то мы и сэкономили.

ЕЖИК. Скорее заплатили лишнего.

КРОШ.

Мимо идет Нюша в сумасшедшей прическе. Ребята смотрят на нее, разинув рот.

НЮША. Привет, мальчики! Спасибо за подарок. Это такая прелесть! Я, правда, хотела маникюр-машинку. Ну, ничего. На новый год подарите!

Нюша проходит мимо. Друзья смотрят ей вслед.

ЕЖИК. Интересно, сколько стоит эта маникюр-машинка?

КОНЕЦ.

2.4. Задания для организации занятий по финансовой грамотности в начальной школе в ходе педагогической практики

Методические рекомендации: задания могут быть использованы для проектирования занятий по финансовой грамотности для обучающихся начальной школы. Упражнения можно использовать на этапе целеполагания, для повторения пройденного материала, а также как средство работы с финансовыми терминами и понятиями. Предлагаемые задания приведены в качестве примера и в ходе педагогической практики волонтер может разработать самостоятельно аналогичные типы заданий.

Игровое упражнение «Отгадай слово»

Цель: понимать смысл и использовать экономические термины по теме «деньги» в процессе распознавания слов с перемешанными буквами.

Карточка с изображением слов:

ЕНОМАТ – _____ (монета)

ЛУРЬБЬ – _____ (рубль)

АПОЙКЕК – _____ (копейка)

ИДЬГЕН – _____ (деньги)

ЛЫНАТ – _____ (алтын)

АНВГИР – _____ (гривна)

Инструкция педагога: На карточке изображены знакомые вам слова по теме «деньги». Посмотрите на каждое слово, при его написании перепутаны буквы. Ваша задача распознать каждое слово и записать его правильно в пустой строке.

Игровое упражнение «Вставь пропущенное слово»

Цель: развивать умение понимать смысл текста по теме «История денег», вставляя пропущенные слова.

Инструкция педагога: Каждой группе получает карточки с текстом по теме «история денег», в которые необходимо вставить пропущенные слова.

« _____ – денежный знак, изготовленный из _____, плотной ткани и т.п., обычно прямоугольной формы».

Пропущенные слова: банкнота, бумага

«Разменная _____ в России, сотая доля _____, называется _____».

Пропущенные слова: монета, рубль, копейка.

« _____ это денежная единица различных государств и стран. Медный или _____ издавна был одной из самых мелких монет, стоимостью в две _____. В России эта монета была впервые отчеканена в 1654 году при Алексее Михайловиче, а настоящее время сохранилась только в Польше».

Пропущенные слова: грош, железный, копейки.

«Самыми древними эквивалентами обмена на Руси были _____. Когда получили хождение монеты (первоначально иноземные), то на них перешли прежние названия _____. Основной денежной единицей была _____ – первоначально шкурка _____. В IX веке название этой монеты перешло на арабский серебряный дирхем (от греческой драхмы). В XI веке 25 _____ составляли одну гривну, позднее она уменьшилась в весе драгоценного металла примерно вдвое».

Пропущенные слова: меха, шкурок, куна, куницы, кун.

Упражнение «Отгадай, что загадали?»

Цель: использовать вопросы для сбора, обработки и анализа информации о финансовых терминах.

Инструкция педагога: Нам нужен участник – разгадывающий, который выйдет из кабинета, а мы в группе загадаем слово, имеющее отношение к темам, которые вам знакомы. После возвращения разгадывающий участник будет задавать вопросы для сбора информации: это живое или не живое? Как часто используется в жизни? Могут ли это использовать дети? С какого возраста? Мы подтверждаем ответ только в том случае, если наш участник назвал его точно.

(Например: это живое или не живое? – не живое. Как часто используется в жизни? – каждый день. Могут ли это использовать дети? – да, им это дают родители. Каждому в разном возрасте, в зависимости, насколько он может самостоятельно совершать покупки. Ответ – деньги.)

Упражнение «Финансовые качели»

Цель: развивать способность к логическим действиям сравнения, установления причинно-следственных связей и построения рас-

суждений на заданную тему с противоположных позиций «хорошо – плохо».

Инструкция педагога: Работаем в группе, внимательно слушаем высказывания и удерживая свою позицию «это хорошо» или «это плохо».

Пример для обсуждения темы: «Хранить деньги дома – это хорошо, можно в любой момент взять наличные средства. Наличные средства дома – это плохо – могут стать достоянием мошенников. Средства, ставшие достоянием мошенников – это хорошо, получен опыт, как важно бережно относиться к хранению денег. Бережное отношение к деньгам – это хорошо и т.д.

2.5. Внеклассное занятие – устный журнал «Финансы в нашей жизни» (для учащихся 7-9 классов)¹

Цели мероприятия:

- повышение финансовой грамотности обучающихся;
- совершенствование умений работать в команде;
- привитие коммуникативных навыков.

Место проведения: класс с интерактивным оборудованием; актовый зал.

Оборудование и оснащение мероприятия:

- презентация,
- раздаточный материал.

Возможные роли волонтеров: организатор, сценарист, ведущий, эксперт, оформитель, PR-менеджер.

Предварительная подготовка:





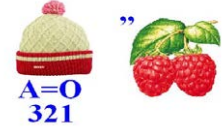

Волонтер-организатор и волонтер-сценарист предварительно обдумывают количество страниц устного журнала и их содержание. Затем предлагают учащимся выбрать темы для небольших сообщений по истории финансов. Мероприятие ведет волонтер-ведущий или помощники из числа обучающихся, которые объявляют страницы журнала, объясняют правила и т.д. На этапе подготовки

¹ Разработка мероприятия представлена на основе материала: Сборник методических разработок сценариев интерактивных мероприятий по финансовой грамотности для родителей и детей в условиях образовательного учреждения / Под ред. Головачева С.А. – Калининград, 2014. – 141 с. – С. 41-44.

мероприятия обращается внимание на то, что каждый участник может зарабатывать, принимая активное участие в мероприятии. Объявляется, что денежной единицей является лямзик.

1 страница «Ребусы»

Ведущий: Разгадайте ребусы, в которых спрятаны финансовые термины. За правильно названное слово – 3 лямзика. Для ответа поднимается рука.

1. 	2. 
3. 	4. 
5. 	6. 
7. 	8. 
9. 	10. 

Ответы: 1) деньги; 2) товары; 3) налог; 4) обмен; 5) бюджет; 6) валюта; 7) кредит; 8) пошлина; 9) стоимость; 10) банк.

2 страница «Немного истории»

Волонтер-организатор заранее, в ходе подготовительной работы, предлагает обучающимся несколько тем для выступления по финансовой грамотности (возможно у детей возникнут свои предложения о теме выступления). Эта страница журнала позволит учащимся приобрести опыт публичного выступления. Оговариваются условия:

- 1) выступление должно быть не более 5 минут;
- 2) выступление может сопровождаться компьютерной презентацией;
- 3) выступление должно быть ярким, нескудным, познавательным;
- 4) готовит выступление один учащийся.

«Стоимость» участия – 5 лямзиков.

Примерные темы для выступлений:

- Что такое финансы?
- Виды денег.
- Денежные сбережения населения и их формы.
- Как избежать мошенничества с пластиковой картой?
- Личный бюджет: как создать сбережения?

3 страница «Театр – экспромт»

Роли учащимся достаются по жребию. Заранее волонтером-организатором подготавливаются листочки с названиями ролей и несколько чистых листочков. Листочки размещаются в коробку, учащиеся вытягивают свой листок. Обыгрывание роли «стоит» 2 лямзика.

«История о мечте»

Волонтер-оформитель заранее готовит 3 вывески с надписями «Дом», «Банк», «Магазин» и таблички с названиями каждой роли, которую будут обыгрывать «актеры».

Роли: **Обыватель, Телефон, Цена, Мысль, Сбережения** (2 чел.)

История: В одном городе жил **Обыватель**. Как-то раз, зайдя в магазин, он увидел **Телефон**, о котором давно мечтал. **Обыватель** долго разглядывал **Телефон**, рассмотрел его со всех сторон. Рядом с **Телефоном** лежала **Цена**, которая, как говорят в народе, «кусалась». **Обыватель** еще раз с любовью посмотрел на **Телефон**, окинул взглядом **Цену**. И вдруг ему пришла в голову **Мысль**: У меня же в банке есть **Сбережения**, которые я откладывал на всякий случай.

Пошел **Обыватель** в банк, снял часть **Сбережений**. Всю обратную дорогу он прижимал к себе **Сбережения** и **Мысль** о том, что сейчас он осуществит свою мечту, не покидала его. Вернувшись в магазин, **Обыватель** в последний раз посмотрел на **Цену**, которая лежала рядом с **Телефоном**, приготовил свои **Сбережения**, поцеловал их на прощание. Потом без всякого сожаления «оставил» **Сбережения** в магазине, купив заветный **Телефон**. Домой **Обыватель** шел с **Мыслью**: Как хорошо, что у меня есть **Сбережения** и как здорово, что теперь у меня есть **Телефон**, о котором я мечтал!

Спасибо за внимание!

4 страница «Викторина»

Ведущий зачитывает вопросы, правильный ответ на вопрос стоит 1 лямзик.

1. Как расшифровывается ОПС? (Ответ: Обязательное пенсионное страхование)
2. Слиток металла определенной формы, веса и достоинства, который служит узаконенным средством обращения. (Ответ: Монета)
3. Наука о монетах. (Ответ: Нумизматика)
4. Денежная единица Российской Федерации. (Ответ: Рубль)
5. На банкноте каким номиналом ведущей темой дизайнера является древний город Ярославль? (Ответ: 1000 рублей)
6. Форма движения денежного капитала, предоставляемого в ссуду; выражается в предоставлении денег или товаров в долг с уплатой процентов. (Ответ: Кредит)
7. Финансовое учреждение, основные виды деятельности которого – операции с деньгами, драгоценными металлами и ценными бумагами. (Ответ: Банк)
8. Гарантированная ежемесячная выплата для материального обеспечения граждан в старости, в случае их полной или частичной нетрудоспособности, потери кормильца, а также в связи с достижением установленного стажа работы в определенных сферах. (Ответ: Пенсия)
9. Передача денег или имущества по какому-либо обязательству. (Ответ: Платеж)
10. Социально-экономическое явление, когда часть экономически активного населения не находит себе работу и становится лишним. (Ответ: Безработица)

11. Повышение уровня цен на товары и услуги. (*Ответ: Инфляция*)
12. Количество денег, в обмен на которые продавец готов передать (продать) единицу товара. (*Ответ: Цена*)
13. Вознаграждение за труд в зависимости от квалификации работника, сложности, количества, качества и условий выполняемой работы, а также компенсационные выплаты и стимулирующие выплаты. (*Ответ: Заработная плата*)

5 страница «Заключительная»

Эта страница позволяет провести обратную связь. Учащиеся высказывают мнение о мероприятии, подсчитывают заработанные лямзики. Далее им предлагается совершить «покупки». Волонтер-организатор подготавливает заранее разные мелочи: ручки, блокнотики, брелки и т.д. Учащиеся покупают предложенный «товар» на честно заработанные «деньги».

Ведущий благодарит всех за работу.

2.6. Внеурочное занятие – КВН «В мире денег»¹

Цели мероприятия:

- повышение финансовой грамотности как фактора социальной успешности будущих выпускников школы;
- формирование разумного финансового поведения обучающихся в сфере личных финансов.

Участники: две команды учащихся 10-11 классов, жюри (волонтеры).

Роли волонтеров: организатор, ведущий, оформитель, эксперт, аналитик, игротехник, PR-менеджер.

Оборудование: медиапроектор, раздаточный материал.

Этапы проведения мероприятия

1. Организационный этап.

Ведущий представляет жюри, критерии оценивания выполнения заданий командами.

- а) Критерии оценивания выступлений команд:
 - 1) соответствие теме КВН,
 - 2) соблюдение регламента, уважение к зрителям,
 - 3) оригинальность,
 - 4) юмор,
 - 5) артистизм,
 - 6) сплоченность команды, командный дух.

Каждый критерий оценивается максимально 5 баллами.

б) Жеребьевка.

в) Представление команд: название команды, девиз.

2. Ход мероприятия.

а) Разминка «Улыбка Чеширского кота».

Ведущий: такое название разминке дано благодаря сходству с Чеширским Котом, который исчезал по частям.

Вопросы задаются каждому члену команды по очереди (сначала из одной команды, затем – из другой). Если игрок отвечает правильно, то он уходит, «исчезает», если нет – остается. Побеждает та команда, которая первой «исчезнет» со сцены полностью.

Вопросы:

1. Прямой товарообмен без участия денег ... (*бартер*)
2. Коллекционирование монет ... (*нумизматика*)
3. Какое сказочное животное умело изготавливать монеты простым ударом копыта? (*Золотая антилопа, Серебряное копытце*)
4. Сколько стоил билет в театр Карабаса-Барабаса? (*4 сольдо*).
5. В Японии богачи гребут деньги бамбуковыми граблями, а в России – ... (*лопатами*).
6. Наказание деньгами ... (*штраф*)
7. Эталон бедности – это ... (*церковная мышь*)
8. Главный рекламный агент болота ... (*Всякий кулик свое болото славит*).
9. От какого слова произошло слово «рубль»? ... (*На Руси для расчетов использовали тяжелые серебряные слитки – гривны, которые имели форму брусков. Если целый кусок для расчетов был слишком велик, то его рубили. Именно от глагола рубить произошло слово «рубль».*)

10. Предназначен для купли-продажи, имеет свою цену, лежит на прилавке магазина ...(*товар*).

¹ Разработка мероприятия представлена на основе материала: Сборник методических разработок сценариев интерактивных мероприятий по финансовой грамотности для родителей и детей в условиях образовательного учреждения / Под ред. Головачева С.А. – Калининград, 2014. – 141 с. – С. 69-73.

11. Денежное вознаграждение, выплачиваемое авторам литературных и музыкальных произведений, опубликованных в печати ... (*гонорар*).

12. В каком веке выпускались бумажные деньги «керенки»? (*в XX в.*)

13. В каком романе Булгакова на зрителей театра Варьете обрушился денежный дождь? («*Мастер и Маргарита*»).

14. Продолжите фразу секунданта Грушницкого: «Пуля – дура, судьба – индейка, а жизнь – ...»? (*копейка*).

б) Вопросы для двух команд: «Самый остроумный».

Каждая команда представляет последовательно на каждый вопрос, озвученный ведущим, свой вариант ответа.

Вопросы ведущего:

- Что нельзя купить за деньги?
- Говорят, что кошелек ласково называют «домик для денег». Открываю свой, а там...
- Если сложить зарплату олигарха и учителя, то в среднем очень неплохо, но дело в том, что...
- Все знают, что счастье не в деньгах, но...

в) Домашнее задание.

Представление командами инсценировки басни С. Михалкова «Как старик корову продавал».

г) Конкурс «Сочинялочка».

Ведущий: Настоящий бизнесмен обязан производить хорошее впечатление. Для этого у него помимо факса, охраны, БМВ, бриллиантовой булавки должна быть определенная манера говорить, неотразимо действующая на клиента и деловых партнеров. На карточках перед вами – образцы фраз. Нужно, используя их, придумать забавный рассказ из жизни предпринимателя.

Фразы для 1 команды:

- «... ну что поделать, позвонил Бараку Обаме...»
- «...тут доллар как скакнет...»
- «...а в восемь мне надо быть в Кремле...»
- «... не был богатым, не стоит и начинать...»

Фразы для 2 команды:

- «...вот когда я жил в Лондоне...»

«...Владимир Владимирович мне отвечает...»

«...открываю контейнер, а там...»

«...но деньги все равно пришлось вернуть...»

д) Конкурс капитанов:

Викторина «Верно-неверно».

Ведущий зачитывает последовательно предложения, а капитаны команд должны сказать – верно ли каждое из озвученных предложений.

1. Битва между «медведями» и «быками» происходит на аукционе (*неверно, на бирже*).
2. Монисто – это украшение, сделанное из денег (*верно*).
3. В Советском Союзе проезд в метро был бесплатным (*неверно, 5 коп.*).
4. Цена английского дома увеличивается на двадцать пять процентов, если известно, что в нем есть привидение (*верно*).
5. В Царской России и в СССР за срубленные деревья с каждого пня взимался попенный сбор (*верно*).
6. Попугай капитана Флинта из романа «Остров сокровищ» любил кричать «Пистолы! Пистолы!» (*неверно «Пиастры!»*).
7. Карабас Барабас посоветовал Буратино закопать золотые монеты на Поле чудес (*неверно, кот Базилио и лиса Алиса*).
8. Ввоз товаров в страну называется экспорт (*неверно, импорт*).
9. Денежная единица любой страны, используемая и узаконенная в стране, это валюта (*верно*).
10. Таможня контролирует ввоз и вывоз товаров через границу страны. Она еще взимает пошлины (*верно*).
11. Нувориш – это банкрот (*неверно*).
12. Дуремар занимался продажей лягушек? (*нет, пиявок*).

Задание на артистизм.

Изобрази:

- рубль, который падает;
- доллар, который растет.

Закончи пословицы.

Капитану команды 1:

- Не имей сто рублей, а имей сто (*друзей*).
- Долг платежом (*красен*).

Из чужого кошелька легко (*платить*).

Лишние деньги – лишняя (*забота*).

Капитану команды 2:

Дружба дружбой, а денежки (*врозь*).

Кто не богат, тот и копейке рад, а богатому – и тысяч (*мало*).

Богат не тот, кто много зарабатывает, а тот, кто (*мало тратит*).

Нелегко деньги нажить, а легко (*прожить*).

е) Конкурс «Деньги в литературных произведениях».

Ведущий зачитывает фрагменты литературных произведений, к каждому из которых участники команд должны ответить на определенный вопрос:

1. Фермер вырастил на участке рекордный урожай, но не может справиться с уборкой и приглашает еще 5 работников, назовите их. (*Бабка, Внучка, Жучка, кошка, мышка*)

2. Кто и в каком произведении, усмехнувшись при виде денег, сказал: «Негодный мусор, и на что ты мне теперь? Всю кучу золота я охотно отдал бы за любой из этих грошовых ножей. Мне некуда тебя девать. Так отправляйся же на дно морское» (*Робинзон Крузо*).

3. Кто и в каком произведении так рассуждает о деньгах:

– Вы довольно пошлый человек, вы любите деньги больше, чем надо.

– А вы не любите денег?

– Не люблю.

– Зачем же вам шестьдесят тысяч?

– Из принципа! (*Ильф и Петров «12 стульев» Диалог Остапа Бендера и Кисы Воробьянинова*).

4. В каком произведении были сказаны эти слова:

Бранил Гомера, Феокрита;

Зато читал Адама Смита

И был глубокий эконо́м,

То есть умел судить о том,

Как государство богатеет,

И чем живет, и почему

Не нужно золота ему,

Когда простой продукт имеет. (*«Евгений Онегин» А.С.Пушкина*)

5. «Там царь Кощей над златом чахнет...» Там, это где? (*В Лукоморье*).

6. Герои какого романа, выполняли такие расчеты:

– А во сколько вы оцениваете эту экипировку?

– О, дело плохо! Мы только сделали подсчет, причем были невысказательны, как спартанцы, и все же каждому из нас необходимо иметь, по меньшей мере, полторы тысячи ливров.

– Полторы тысячи, помноженные на четыре, – это шесть тысяч ливров.

– Правда, у нас есть седла ... (*«Три мушкетера» А. Дюма*).

Жюри подводит итоги конкурсов, ведущим оглашаются результаты каждой команды, объявляется команда-победитель. Проводится награждение победителей.

2.7. Игра «Экономика серьезно и не очень»¹

Цели мероприятия:

– создание условий для познания экономических традиций;

– развитие умений командной деятельности.

Целевая категория: учащиеся 9-11 классов.

Вспомогательные материалы: листы бумаги, маркеры, скотч.

Роли волонтеров: ведущий, игротехник, аналитик, эксперт, оформитель, PR-менеджер.

Ход мероприятия.

Ученики распределяются в команды по 6 человек. Далее проходит мероприятие по правилам игры «Что? Где? Когда?».

1. *Ведущий:* Трудно решиться управлять королевскими финансами, если до этого ты предварительно расстроил свое состояние. Но Шарль-Александр Калонн не только нашел в себе мужество взяться за управление французской казной (с самыми плачевными для нее результатами), но и подыскал этому объяснение, в духе своего времени. Повторите его.

Ответ: «Потому я и взялся управлять королевской казной, что мои финансы вконец расстроены».

Источник: Е.Тарле. Талейран. – М., Высшая школа, 1992. – с. 50.

¹ Разработка мероприятия представлена на основе материала: Сборник методических разработок сценариев интерактивных мероприятий по финансовой грамотности для родителей и детей в условиях образовательного учреждения / Под ред. Головачева С.А. – Калининград, 2014. – 141 с.

2. *Ведущий*: Внимание, словом «ИКС» мы заменили три слова.

«Министр финансов Великобритании Гордон Браун во время визита в школу признался, что он не «ИКС» и этот факт не помешал ему стать министром финансов. Назовите того, кто ИКС в известном детском стихотворении»

Ответ: Папа у Васи.

Комментарий: ИКС – «силен в математике». На уроке математики Гордон Браун признался, что не силен в математике, но это не помешало ему стать министром финансов.

Источники:

<http://www.q-news.ru/?art=534>

<http://deniskastories.narod.ru/slyhano.html>

3. *Ведущий*: В черном ящике – то, что норманны использовали для облегчения подсчета денег. Название этого предмета до сих пор значится в титуле английского министра финансов. Каждый из нас видел это и, наверняка, пользовался этим, но не для денежных операций, а для развлечения. Что в черном ящике?

Ответ: Шахматная доска. (Норманны на ней раскладывали монеты для подсчета, а английский министр финансов именуется Chancellor of the Exchequer – «канцлер шахматной доски»).

4. *Ведущий*: В экологических целях министерство финансов одной из стран обложило производство этого «прибора» из привычного материала дополнительным налогом. Как правило, длина этого «прибора» должна быть примерно в 1,5 раза больше длины гипотенузы воображаемого прямоугольного треугольника. Назовите абсолютно точно два катета этого треугольника.

Ответ: Большой и указательный пальцы.

Комментарий: Речь идет о палочках для еды. Министерство финансов КНР обложило одноразовые деревянные палочки дополнительным налогом, чтобы сделать их неконкурентоспособными.

Источники:

<http://www.palochkoed.ru/8.php>

<http://www.iclub-china.com/rus/a05/b0600/c0000/d00000/index.htm>

5. *Ведущий*: После смерти графа Вронченко, министра финансов при Николае I, на его место был назначен Брок. Граф Меншиков по

этому поводу заметил, что финансы в России находятся в настолько плохом состоянии, что пришлось прибегнуть... К чему?

Ответ: К оброку (ко Броку).

Зачет: В любом написании.

Источник: Русский исторический анекдот конца XVIII – начала XIX вв. – М., 1990. – с. 237.

6. *Ведущий*: Современник Екатерины II Карл Массон в «Секретных записках о России» писал, что конец ее царствования (цитата) «был бедственен для народа и империи. <...> Чины, правосудие, безнаказанность продавались с публичного торга. До двадцати ИХ под предводительством фаворита разделили Россию, грабили или позволяли грабить финансы и состязались в грабительстве несчастных». Местоимением «ИХ» заменено слово, являющееся в единственном числе названием фильма 2002 года, в котором главную роль сыграл Владимир. Назовите этот фильм.

Ответ: «Олигарх».

Комментарий: Владимир Машков.

Источники:

<http://nauka.relis.ru/cgi/nauka.pl?10+0304+10304084+HTML>

http://www.videoguide.ru/card_relis.asp?id_relis=5611

7. *Ведущий*: В 1635 году голландцы на своей территории построили оборонительные сооружения против англичан в виде стены. А про что рассказывают газеты, выходящие сейчас на этом месте?

Ответ: Про финансы и биржу (Уолл-стрит).

8. *Ведущий*: 4-й сын Тамерлана, Шах-Рох, был наместником трех областей и ответственным за финансы всей империи. В битвах ему всегда доверяли важнейшие крайние фланги войска, а если Тамерлану грозила опасность, сын со своим отрядом должен был немедленно прикрыть государя. В общем, в империи он был весьма важной фигурой. А как переводится его имя на русский язык?

Ответ: Ладья.

Источники:

Тамерлан: Эпоха, личность, деяния. – М.: Гураш, 1992.

<http://chess.liveonthenet.com/chess/trivia/t.htm>

9. *Ведущий:* Америка. Кризис 30-х годов прошлого века. Коротая свое бесконечно свободное время, люди вспоминали былые времена. Нет имущества? – не беда, «что нам стоит дом построить...». Назовите изобретение, сделанное в те годы безработным торговым агентом из штата Пенсильвания.

Ответ: Игра «Монополия».

Комментарий: Изобретатель – Чарльз Дарроу. Все попытки оспорить первенство изобретения этой игры от квакера Элизабет Мэджи-Филипс («Игра землевладельца») и от другой игры другого изобретателя (игра «Финансы») ни к чему не привели. Компания Parker Brothers быстро купила права на эти игры, а сам Чарльз вскоре стал миллионером.

Источники:

Деньги. – № 5. – 7.02.2001. – С.49.

<http://www.adena.com/adena/mo/index.htm>

<http://www.monopoly.com/history/history.htm>

10. *Ведущий:* Придя к власти в 284 году император Диоклетиан решил провести финансовую реформу и укрепить римские деньги. Какие книги были преданы огню в рамках этой реформы?

Ответ: Алхимические.

Комментарий: Чтобы никто золото самовольно не варил и не подрывал финансы.

Источник:

Emsley J. Chemistry's Canterbury Tales. Nature, v. 406, p. 238.

11. *Ведущий:* Один из трех секретарей Государственного конгресса Сан-Марино – верховного органа исполнительной власти – согласно своему титулу, помимо финансов и бюджета, отвечает еще за два направления, имеющих к финансам и бюджету Сан-Марино самое непосредственное отношение. Назовите эти два направления – для большинства из нас скорее увлечения.

Ответ: Филателия и нумизматика.

Комментарий: Сан-Марино выпустило даже свои неофициальные евромонеты.

Источник: Еврейская газета. – №3. – Ноябрь 2002. – С. 33.

РАЗДЕЛ 3

Организация мероприятий в ходе финансовой смены в детском оздоровительном лагере

В зависимости от возможностей детского оздоровительного лагеря, количества и возраста участников организация мероприятий в ходе финансовой смены в детском оздоровительном лагере может быть осуществлена в следующих формах:

1. В виде **кружка по финансовой грамотности**, в котором участвуют школьники из разных отрядов, которые выбрали это направление для себя. В некоторых лагерях программа устроена следующим образом: для всех отрядов организуются традиционные лагерные игровые, развлекательные, спортивные мероприятия (например, знакомство с территорией в виде квеста, вечерние театральные и танцевальные мероприятия, оздоровительные мероприятия и т.п.). При этом в расписании дня выделено время для кружков по разным направлениям, которые школьники выбирают исходя из своих интересов (например, лепка, вышивание крестиком, рисование, спортподготовка, английский клуб и т.п.). В этом случае финансовая грамотность может быть организована в рамках такого кружка, который ведут заранее подготовленные специалисты

(вожатые, волонтеры или педагоги). Оптимальная продолжительность мероприятий в таком формате – 1 час. Количество участников – до 30 человек.

2. В виде **массовых мероприятий** по финансовой грамотности. В этом случае помимо традиционных лагерных мероприятий могут быть организованы массовые мероприятия по финансовой грамотности, в которых одновременно принимают участие все отряды лагеря и задействован весь педагогический состав лагеря. При этом проводиться такое мероприятие может посменно. Оптимальная продолжительность мероприятий в таком формате – 1-2 часа. Количество участников – зависит от количества участников лагеря.

3. В виде **отрядных мероприятий**, которые проводят вожатые. Помимо традиционных общелагерных мероприятий в план-сетке лагеря может быть отведено время для отрядных мероприятий. В этом случае за подготовку мероприятий отвечают вожатые. Оптимальная продолжительность мероприятий в таком формате – 1-2 часа. Количество участников – до 30 человек.

При планировании программы лагеря можно комбинировать эти формы (например, одновременно проводить и кружок, и отрядные и массовые мероприятия; проводить отрядные и массовые мероприятия для всего лагеря и т.п.). Планирование программы лагеря будет зависеть от количества участников и возможностей волонтеров, вожатых и педагогов участвовать в организации и подготовке мероприятий.

3.1. Программа мероприятий для проведения в рамках кружка по финансовой грамотности/отрядных мероприятий

Программа мероприятий по финансовой грамотности для проведения в рамках кружка или отрядного мероприятия в детском оздоровительном лагере

№	Тема по финансовой грамотности	Название мероприятия	Форма
1	Расходы, бюджет	Ведение бюджета	Практикум
2	Информация о товарах и услугах	В мире рекламы	Деловая игра
3	Доходы	Трудоустройство	Тренинг
4	Сбережения	Нужно ли делать сбережения	Практикум
5	Банковские карты, финансовые мошенничества	Тайна банковской карты	Деловая игра
6	Кредиты	Упражнение Джеффа	Тренинг
7	Финансовые цели и планирование	Целеполагание	Тренинг
8	Заключение договоров с финансовыми организациями	Выбери меня	Деловая игра
9	Разные темы по финансовой грамотности	Финансовые бои	Интеллектуальное шоу
10	Разные темы по финансовой грамотности	Судьба королевств	Интеллектуальное шоу

Рекомендуется проводить занятия по финансовой грамотности в рамках кружка/отрядного мероприятия в лагере в соответствии со следующей логикой развития темы: сначала разобрать с участниками тему расходов, бюджета, информации о товарах и услугах

как наиболее актуальных и интересных для них; затем перейти к доходам, сформировав общие установки на ответственное управление личными финансами. На примере общих тем финансовой грамотности участники лагеря учатся обращать внимание на вопросы прав и обязанностей потребителей товаров и услуг, рисков и ответственности в отношении знакомых им финансовых вопросов: совершение покупок в магазине, различение товаров и услуг и др.

Для успешного прохождения программы и формирования ответственного отношения к вопросам управления личными финансами с самого начала необходимо обеспечить вовлеченность участников в тему, с чем отлично справляются эти темы

В продолжение темы управления бюджетом, участники познакомятся с особенностями оплаты товаров при помощи банковских карт и правилах безопасности при пользовании ими и получают необходимые установки при использовании инструмента кредитования. Все полученные участниками знания закрепляются на уровне постановки финансовых целей и долгосрочного финансового планирования с использованием финансовых услуг. Актуализировать, закрепить полученные знания, а также сформировать новые можно при помощи мероприятий на разные темы финансовой грамотности.

Для раскрытия каждой темы в рамках детского оздоровительного лагеря наиболее подходящими форматами проведения различных форм мероприятий являются:

– **Тренинги и практикумы** – форматы интерактивного мероприятия, предполагающие получение новых знаний и развитие навыков и умений в ходе выполнения различных практических упражнений участниками по группам или индивидуально. В рамках этого формата ведущий дает участникам задания, для выполнения которых может потребоваться рассказать какой-то теоретический материал.

– **Деловые игры** – формат интерактивного мероприятия, предполагающие, что участники окажутся в определенной игровой ситуации, в ходе которой им необходимо общаться друг с другом и/или с ведущим, принимать решения и выполнять различные задания.

– **Интеллектуальные шоу** – формат интерактивного мероприятия, построенный по принципу викторины, в которой от участников требуется дать вопрос на поставленный ответ. При этом вопросы могут быть представлены в разной форме (например, заполнить

кроссворд, проанализировать табличку, ответить на вопрос с вариантами ответов и т.п.).

Данные форматы и методические материалы выбраны исходя из того, что они вызывают наибольший интерес у школьников, могут проводиться для школьников с разным уровнем начальных знаний по финансовой грамотности, и являются наиболее подходящими для проведения в рамках детского оздоровительного лагеря.

3.2. Программа мероприятий по финансовой грамотности для проведения в рамках всеобщих лагерных мероприятий

Программа мероприятий по финансовой грамотности для проведения в рамках массовых мероприятий в детском оздоровительном лагере

№	Тема по финансовой грамотности	Название мероприятия	Формат
1	Расходы, бюджет, информация о товарах и услугах	Удачная покупка	Станционная игра
2	Доходы: предпринимательство	Бумажный бумеранг	Станционная игра
3	Кредиты	Побег из долговой ямы	Станционная игра
4	Все темы финансовой грамотности	Заработать за 60 минут	Станционная игра
5	Все темы финансовой грамотности	Принятие решений	Станционная игра

В качестве проведения всеобщих лагерных мероприятий рекомендуется проводить станционные игры по нескольким причинам:

– В станционных играх может принять большее количество участников, чем в тренингах и практикумах и интеллектуальных шоу, что подходит для проведения в рамках всего лагеря.

– Станционные игры отличаются простотой в организации и подготовке, требуют минимальное количество реквизита, легко адаптируются под необходимое количество участников лагеря.

– Станционные игры позволяют сформировать необходимые установки по финансовой грамотности и получить новые знания, которые даются либо в ходе объяснения правил игры, либо в ходе послеигровой рефлексии.

Все игры можно проводить, как по отдельности, вместе с тренингами/практикумами (например, если устроить в лагере день по финансовой грамотности), комплексно проведя в рамках одной смены несколько таких игр.

3.3. Практикум «Нужно ли делать сбережения»

Практикум в формате дискуссии, в ходе которой участники смогут узнать, для чего нужны сбережения и инвестиции.

Формат подразумевает активную роль ведущего как модератора, который подводит итоги и результаты работы команд, модерировать дискуссию и в случае необходимости помогает участникам.

Формат игры разработан Андреем Комиссаровым, руководителем «НПО Игровое Образование» и проекта «Образование Будущего».

Цель и задачи мероприятия

Цель мероприятия – сформировать установку на активное сберегательное поведение.

Для этого в ходе мероприятия решаются следующие задачи:

- Участники знакомятся с понятием «сбережения».
- Дать представление о способах использования сбережений.
- Привить чувство личной ответственности за выбор варианта хранения сбережений и инвестирования, а также соответствующие риски.

Краткая характеристика мероприятия

Описание мероприятия

№	Параметр мероприятия	Характеристика
1	Тема	Сбережения
2	Формат	Практикум
3	Количество участников	10-30 человек 3-5 команд по 3-6 участников

№	Параметр мероприятия	Характеристика
4	Возраст участников	13-17 лет
5	Количество игротехников	1 игротехник
6	Общая продолжительность	60 минут

В начале игры модератор задает участникам тему дискуссии «Стоит ли делать сбережения» и делит участников на команды.

Задача каждой команды – набрать максимальное количество баллов к концу дискуссии. Баллы можно получить за выдвижение тезисов, аргументов (защищающих тезис) и контраргументов (опровергающих заявленный тезис), согласий и несогласий с тезисами, а также вопросов и ответов. Главное правило в игре – не повторяться, поэтому командам придется выстраивать стратегию своих действий, внимательно слушать друг друга, четко формулировать мысли.

Победит та команда, которая к концу игры наберет максимальное количество баллов.

Продолжительность мероприятия можно варьировать по усмотрению организаторов.

План мероприятия

Тайминг игры:

№	Тайминг	Действие	Исполнитель и его функции
1	10 мин.	Объяснение правил игры	Ведущий объясняет правила игры
2	40 мин.	Основное время игры	Ведущий модерировать дискуссию и выписывает за командами тезисы, аргументы, контраргументы, согласия и несогласия на доску/флипчарт, присваивает баллы
3	10 мин.	Подведение итогов и проведение послеигровой рефлексии	Ведущий подсчитывает общее количество баллов каждой команды, задает вопросы для рефлексии

Технические требования к месту проведения, реквизиту и оборудованию

Для проведения игры необходима аудитория площадью не менее 30 кв.м. с незакрепленной мебелью и доской/флипчартом для записей.

Минимальные требования к аудитории проведения игры:

Мебель	Столы по числу команд 1 стол для ведущего (поставить отдельно); Стулья по количеству участников (расставить стулья по количеству игроков вокруг столов).
Оборудование	1 флипчарт или доска для записи результатов команд.

В аудитории нужно организовать рабочее пространство для команд. Одно командное место включает в себя стол и стулья по числу игроков в команде. Столы необходимо разместить на некотором расстоянии друг от друга в форме амфитеатра или в шахматном порядке так, чтобы всем игрокам было видно доску или флипчарт.

Игротехник должен располагаться таким образом, чтобы все участники могли поддерживать с ним визуальный контакт.

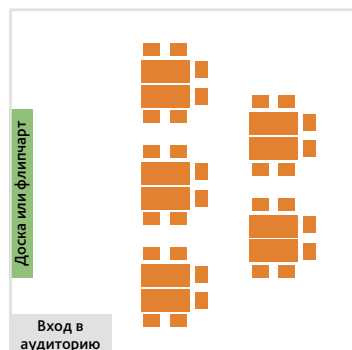


Схема помещения для проведения игры

Примерная схема аудитории для проведения игры представлена на рис. 1.

Также для проведения одной игры понадобятся **следующие материалы:**

– памятки участникам по количеству команд в игре (*Приложение Памятка для участников*);

- 10 листов формата А4;
- 1 набор маркеров для досок.

Правила проведения мероприятия.

Все действия в игре ведутся на «Доске» – таблице, которую необходимо начертить перед началом игры на флипчарте. «Доска» выглядит следующим образом:

Игровая доска

Тема игры:		
Что?	Кто?	Сколько?

– В столбец «Что?» Ведущий записывает игровые действия команд (тезисы, аргументы, контраргументы, согласия, несогласия, вопросы и ответы). Для этого в крайнем левом столбце заглавной буквой обозначается тип действия (Т – тезис, А – аргумент и т.д.), а в следующем столбце – содержание.

– В столбец «Кто?» Ведущий вносит название или номер команды, которая совершила игровое действие.

– В столбец «Сколько?» записывается количество баллов, которое приносит игровое действие.

Например, игроки ведут дискуссию по теме «Нужно ли заводить банковскую карту подростку?». Вот так выглядит «Доска» после третьего хода:

Тема игры: нужно ли заводить банковскую карту подростку?		
Что?	Кто?	Сколько?
Т	Банковскую карту заводить нужно	Команда №1 2 балла
А	Потому что безналичным способом оплаты выгоднее совершать покупки (кешбэк, бонусы)	Команда №3 2 балла
Т	Банковскую карту заводить не нужно	Команда №2 2 балла

Под каждым выдвинутым тезисом необходимо оставить минимум 3 свободных строки для записи аргументов и контраргументов к нему.

Подготовка к игре

Перед началом игры Ведущий предлагает командам придумать себе название.

Ход игры

Цель игры – заработать к ее концу как можно больше баллов, которые начисляются за игровые действия (тезисы, аргументы, контраргументы, согласия, несогласия, вопросы и ответы).

Основное правило в игре – не повторяться! Поэтому содержание игровых действий (тезисов, аргументов, контраргументов и т.д.) должно быть всегда разным.

Перед тем как приступить к основным действиям в игре командам необходимо выбрать «глашатая» – человека, который будет поднимать руку всякий раз, когда команда готова сделать ход. По скорости поднятия руки Ведущий будет определять, какая команда будет выполнять игровое действие.

В свой ход команда может совершить одно игровое действие, а именно выложить на «Доску»:

Тезис – законченное утверждение. Например, «банковская карта необходима», «банковская карта не нужна», «банковская карта может пригодиться только в случае ...» и т.д. Тезис – основное действие в игре. Его можно подкреплять аргументами. Тезисы, не подкрепленные аргументами, в конце игры сгорают и не приносят победных очков.

Аргумент – имеет форму «Тезис верен, потому что...». Аргумент может быть выложен на «Доску», только если на ней уже есть соответствующий тезис. Аргументы необходимы для придания веса тезису: если не подкрепить свой тезис аргументами, то в конце игры он будет вычеркнут с «Доски» и не принесет победных очков.

Контраргумент – имеет форму «Ваш аргумент неверен, потому что...». Контраргумент может быть выложен на «Доску», только если на ней уже есть соответствующий аргумент. Контраргумент не применяется к тезисам. Грамотно сформулированный контрар-

гумент «аннулирует» аргумент, к которому был выложен (аргумент вычеркивается с «Доски», что создает риск сгорания тезиса).

Согласие – имеет форму «Мы согласны с тем, что..., потому что...». Согласиться можно с чем угодно – тезисом, аргументом или контраргументом. Так как основное правило в игре – не повторяться, то выложенное на «Доску» согласие может помешать другой команде выложить на нее еще не высказанный аргумент.

Несогласие – имеет форму «Мы не согласны с тем, что..., потому что...». Не согласиться можно с чем угодно – тезисом, аргументом и контраргументом. Так как основное правило в игре – не повторяться, то выложенное на «Доску» несогласие может помешать другой команде выложить на нее еще не высказанный контраргумент. Несогласие не отменяет уже выложенные на «Доску» аргументы, в отличие от контраргументов.

Вопрос – в свой ход участники могут задать вопрос другой команде, связанный с темой игры или уже выполненными ею игровыми действиями. Заданный вопрос приносит команде баллы. Например, «Что вы вкладываете в понятие «страхование»?». Команда-соперник должна сразу же дать ответ. Если ответ дан, то соперник тоже получает балл. Если нет, то теряет балл.

Ответ – игровое действие команды, которой задали вопрос. Если ответ дан, то команда получает балл, если нет – теряет.

Каждое игровое действие приносит определенное количество баллов:

№	Игровое действие	Форма высказывания	Кол-во баллов
1	Тезис	Утверждение	2
2	Аргумент	«Тезис верен, потому что...»	2
3	Контраргумент	«Аргумент не верен, потому что...»	2
4	Согласие	«Мы согласны с..., потому что...»	1
5	Несогласие	«Мы не согласны с..., потому что...»	1
6	Вопрос	Открытый или закрытый вопрос	1
7	Ответ	Комментарий по вопросу	1

Правила совершения игровых действий:

Название	Действия игроков	Действия модераторов
Тезис	Формулируют утверждение	Записывают утверждение на «Доску» (фиксируют тезис, пишут название команды и баллы в соответствующих столбиках).
Аргумент	Формулируют аргумент к уже выложенному на «Доску» тезису. Не имеет значение, какой команде принадлежит тезис.	Записывают аргумент на «Доску» под тем тезисом, в защиту которого он выдвинут (фиксируют аргумент, пишут название команды и баллы в соответствующих столбиках).
Контраргумент	Формулируют контраргумент к уже выложенному на «Доску» аргументу.	Записывают контраргумент на «Доску» (фиксируют контраргумент, пишут название команды и баллы в соответствующих столбиках). Дают возможность команде, чей аргумент атакован, дать комментарий в его защиту. Если доводы команды логичны и исчерпывающи, то контраргумент не засчитывается (он приносит 2 балла команде, но не отменяет действия аргумента). Если комментарий не логичен, то модераторы вычеркивают аргумент с «Доски».
Согласие	Формулируют согласие с чем угодно	Записывают согласие на «Доску» (фиксируют согласие, пишут название команды и баллы в соответствующих столбиках).
Не согласие	Формулируют несогласие с чем угодно	Записывают несогласие на «Доску» (фиксируют несогласие, пишут название команды и баллы в соответствующих столбиках).

Название	Действия игроков	Действия модераторов
Вопрос	Выбирают команду-соперника и задают ей вопрос по теме игры или по теме уже совершенных соперником игровых действий	Кратко записывают вопрос на «Доску» (фиксируют вопрос, пишут название команды и баллы в соответствующих столбиках), дают право команде ответить.
Ответ	Отвечают на вопрос соперника	Кратко записывают ответ команды (фиксируют ответ, пишут название команды и баллы в соответствующих столбиках). Если он логичен, то присуждают команде +1 балл, если нет, то -1 балл.

Чтобы определить, какая команда будет совершать игровое действие, Ведущий громко считает «Раз, два, три». На счет «три» глашатаи команд должны как можно быстрее поднять руку высоко над головой. Та команда, чей глашатай оказался быстрее остальных, выкладывает на «Доску» одно из действий. После чего Ведущий снова считает «Раз, два, три», и глашатаи оставшихся команд поднимают руку на скорость (одна и та же команда не может ходить два раза подряд). Если команда не смогла четко сформулировать свою мысль или повторила то, что уже было озвучено другими командами, Ведущий не дает ей возможности подумать и сразу начинает обратный отсчет для других команд.

Дискуссия продолжается до тех пор, пока не закончатся основное игровое время (оно может уменьшаться или увеличиваться по усмотрению Ведущего).

Подведение итогов

После того как закончится основное игровое время, Ведущий подводит итоги игры по следующему алгоритму:

- вычеркивает все тезисы, которые остались к концу игры без аргументов;

- находит тезис, у которого больше всего аргументов; соответствующая команда получает +2 балла бонусом к итоговой сумме;
- подсчитывает количество баллов, которое заработала каждая команда (вычеркнутые аргументы не приносят баллов, не засчитанные ответы вычитаются из суммы).

Победа присуждается команде, которая набрала наибольшее количество баллов.

Ход мероприятия

Подготовка мероприятия (30 минут)

Перед началом мероприятия необходимо проверить расстановку столов и наличие всего необходимого реквизита (см. пункт Технические требования к месту проведения, реквизиту и оборудованию).

На флипчарте необходимо расчертить игровую «Доску».

Объяснение правил игры (10 минут)

Ведущий игротехник приветствует команды и кратко объясняет правила игры.

Добрый день, дорогие участники! Я рад(а) вас приветствовать на практикуме по теме «Сбережения». Сегодня вам предстоит проявить весь свой дар убеждения и логики, чтобы доказать, что ваша точка зрения единственно правильная из всех.

Практикум будет проходить в формате дебатов. Знаете ли вы, что такое дебаты?

Игроки дают свои ответы.

Дебаты – это форма дискуссии или спора, организованная по определенным правилам. Участники дебатов называются оппонентами. В ходе спора они выдвигают тезисы и последовательно подкрепляют их доказательствами в виде аргументов. Если в процессе дискуссии участнику кажется, что доводы оппонента спорны, то он может выдвинуть контраргументы в качестве критики. В сегодняшней игре вам предстоит стать оппонентами и отстаивать свою точку зрения по теме игры.

Мы поговорим с вами о том, нужны ли человеку сбережения. В ходе занятия мы услышим точки зрения друг друга о том, можно ли обойтись без сбережений в современном мире.

Осталось разобраться с правилами дебатов. Мы будем играть в «игровую версию дебатов», победить можно, выдвинув самый ар-

гументированный тезис. За каждое действие в игре вы получите баллы. Их количество указано в памятках, которые лежат у вас на столах. Давайте кратко проговорим, за что можно их получить:

1. **Тезис** – 2 балла – законченное и лаконичное утверждение, ваша позиция по теме дискуссии. Например, «Сбережения делать необходимо». Тезис – основное действие в игре, его необходимо в дальнейшем подкреплять аргументами. В конце игры тезисы, оставшиеся без аргументов, сгорают и вычеркиваются с доски. А тезис, набравший большее количество аргументов, принесет своей команде бонус.

2. **Аргумент** – 2 балла – утверждение типа «Тезис верен, потому что...». Аргумент – это довод, доказательство истинности тезиса. Любая команда может выложить на «Доску» аргумент в пользу любого тезиса, даже если он ей не принадлежит.

3. **Контраргумент** – 2 балла – утверждение типа «Аргумент неверен, потому что...». Контраргумент позволяет вычеркнуть с «Доски» аргумент соперника и оставить тезисы без подкрепления.

Основное и главное правило в игре – не повторяться. Поэтому существуют специальные действия, приносящие баллы, позволяющие предугадать аргументы и контраргументы соперников.

4. **Согласие** – 1 балл – утверждение типа «Мы согласны с..., потому что...». Согласиться можно с чем угодно в игре – тезисом, аргументом или контраргументом. Согласие позволяет помещать другой команде выложить на «Доску» еще не высказанный аргумент.

5. **Несогласие** – 1 балл – утверждение типа «Мы не согласны с..., потому что...». Не согласиться тоже можно с чем угодно. Несогласие позволяет помещать другой команде выложить на «Доску» еще не высказанный контраргумент. Несогласие не приводит к вычеркиванию аргументов с доски, что выгодно отличает это действие от контраргумента.

Также в игре можно задать вопрос любой команде.

6. **Вопрос** – 1 балл – в свой ход можно задать любой команде вопрос по теме игры или их игровым действиям. Команда соперника должна сразу дать ответ.

7. **Ответ** – 1 балл – комментарий команды на вопрос соперника. Должен быть четким, лаконичным и, главное, логичным. Если ответ дан, то команда получает 1 балл, если нет – теряет балл.

В игре существует еще одно правило, называется «произвол Ведущего». В случае спорных ситуаций всегда решение принимает Ведущий.

Наши дебаты ограничены по времени. В игре победит та команда, которая наберет больше всего баллов к его окончанию.

Основной этап игры (25 минут)

Игровое время длится 25 минут (может быть изменено по усмотрению Ведущего).

Ведущий: Для простоты ведения дебатов я произвольно присвою каждой команде номер.

Ведущий присваивает каждой команде порядковый номер.

Дебаты – это всегда соревнование. Поэтому порядок хода команд будет определяться скоростью вашей мысли. Чтобы определить, кто из вас будет совершать ход, выберите в своей команде самого «шустрого» игрока – он будет глашатаем. После каждого хода я буду громко считать «Раз, два, три». Задача глашатая в этот момент – как можно скорее поднять руку высоко над собой. Ходить будет та команда, чей глашатай был быстрее остальных.

Команды выбирают глашатая.

Давайте потренируемся. На счет раз, два, три глашатаи команд должны поднять вверх руки.

После того, как команда сделала ход, она не участвует в розыгрыше следующего действия (ходить два раза подряд нельзя).

Если ход перешел команде, которая не успела сформулировать мысль или повторила чье-то высказывание другими словами, то ее ход сразу заканчивается, и звучит «Раз, два, три» для других команд.

Пора начинать игру!

Основное игровое время:

Ведущий громко считает «Раз, два, три» и определяет, какая команда быстрее подняла руку;

- право хода передается этой команде;
- команда выкладывает на «Доску» одно из игровых высказываний: тезис, аргумент, контраргумент, согласие, несогласие или вопрос;
- помощник Ведущего заполняет «Доску» – записывает утверждение, номер или название команды и баллы в соответствующие строки;
- ход заканчивается, Ведущий заново считает «Раз, два, три».

– игра продолжается до тех пор, пока не закончится игровое время (25 минут).

Подведение итогов (5 минут)

После того как закончится основное игровое время, Ведущий подводит итоги игры по следующему алгоритму:

- вычеркивает все тезисы, которые остались к концу игры без аргументов;
- находит тезис, у которого больше всего аргументов; соответствующая команда получает +2 балла бонусом к итоговой сумме;
- подсчитывает количество баллов, которое заработала каждая команда (вычеркнутые аргументы не приносят баллов, не засчитанные ответы вычитаются из суммы).

Победа присуждается команде, которая набрала наибольшее количество баллов.

Рефлексия (5 минут)

После окончания игры рекомендуется провести с участниками рефлексию в формате беседы. Он должен сделать вывод из занятия на основе высказанных командами аргументов и тезисов.

Важно подчеркнуть следующее:

- Мы сберегаем часть наших средств для того, чтобы в будущем совершить крупную покупку, на которую сейчас у нас денег нет (купить новый телефон, машину и т.п.).
- Сбережения могут стать резервами, если обнаружится ситуация, в которой у нас не хватает денег.

Когда неожиданно не хватает денег на непредвиденные расходы, человеку приходится или на всем экономить, или искать возможность у кого-то занять, или срочно подработать. Все это не так-то просто сделать, когда время и внимание человека уходят на решение серьезной и срочной проблемы.

Смягчить удар в таких случаях помогает особый тип сбережений, предназначенных именно для решения неожиданных жизненных проблем: финансовая «подушка безопасности». Поэтому рекомендуется формировать ее именно в размере суммы регулярных расходов за 3 месяца. Так как по данным специалистов рынка труда в течение такого срока в среднем квалифицированные работники находят новую работу.

3. Сбережения способны самостоятельно приносить доход. Купить акции или облигации, купить недвижимость и сдавать ее, инвестировать в бизнес друзей и знакомых и т.п. Однако, приступать к извлечению дополнительного дохода из сбережений разумно после создания необходимых резервов и совершения запланированных покупок

Можно ли прожить хорошую жизнь, стараясь не тратить деньги сейчас, создавая крупный резерв, либо наоборот сразу тратить зарабатываемые, не думая о будущем?

Хорошая жизнь требует какого-то баланса, равновесия, чтобы и в настоящем наши потребности не слишком страдали, и в будущем можно было на что-то надеяться. Однако каждый сам определяет, какое соотношение для него наиболее оптимально, чтобы комфортно жить и планировать завтрашний день.

В жизни каждого человека возникают запланированные крупные расходы/чрезвычайные ситуации, на совершение которых необходимо найти дополнительные денежные средства.

Решить поставленную задачу позволяет концепция «сначала заплати себе», которая предлагает рассматривать накопления, как обязательные регулярные расходы, которые необходимо включить в свой бюджет.

Можно задать участникам следующие вопросы:

1. Что было самым интересным в дискуссии? Что было понятно, а что – нет?
2. Как победить в этой игре?
3. Какие тезисы и аргументы показались вам самыми весомыми? Какой вывод из дискуссии вы можете сделать?
4. Как применить полученные знания в жизни?

Приложение. Памятка для участников

№	Действие	Форма	Кол-во баллов
1	Тезис	Утверждение	2
2	Аргумент	«Тезис верен, потому что...»	2
3	Контраргумент	«Аргумент не верен, потому что...»	2
4	Согласие	«Мы согласны с..., потому что...»	1

№	Действие	Форма	Кол-во баллов
5	Несогласие	«Мы не согласны с..., потому что...»	1
6	Вопрос	Открытый или закрытый вопрос	1
7	Ответ	Комментарий по вопросу	1

3.4. Тренинг «Целеполагание»

В ходе тренинга ведущий задает вопросы участникам и дает задачу по постановке собственных финансовых целей. В течение мероприятия участники научатся формулировать свои финансовые цели (пишут их на бумаге), а также продумают способы достижения цели, проанализируют опасности, которые могут помешать исполнению целей и заключат договор с самими собой на достижение цели.

Описание мероприятия

Тренинг, отрабатывающий навыки целеполагания, помогает сделать мечты реальными и закладывает основу для дальнейшего целеполагания в финансовом планировании. Ученикам будет рассказано о семи шагах, необходимых для грамотной постановки цели.

Цель тренинга: научить участников правильно ставить цели.

Задачи:

- Дать представление о разнице между мечтой и целью.
- Сформировать установку на преобразование желаний в управляемые цели.
- Дать представление об основных шагах при постановке цели.
- Развить умение разбиения одной цели на множество подзадач (построение дерева целей).
- Развить умение формулировки конкретных и четких, измеримых, достижимых целей.
- Дать представление о способах достижения цели.
- Сформировать установку на необходимость ежедневного контроля выполнения цели.

КРАТКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА МЕРОПРИЯТИЯ

Основные характеристики мероприятия

№	Параметр мероприятия	Характеристика
1	Тема	Финансовое планирование
2	Формат	Тренинг
3	Количество участников	В одной группе не более 10-12 участников
4	Количество модераторов	1 ведущий на группу
5	Общая продолжительность	60 минут

Тренинг может проводиться в помещении или на улице при условии хорошей погоды.

Краткий план мероприятия

№	Блок тренинга	Формат и краткое описание	Время
1.	Введение	Диалог с публикой. Определение разницы между целей и мечтой	8 мин.
2.	Первый шаг	Определение критерия достижения цели	12 мин.
3.	Второй шаг	Определение платы за достижение цели	5 мин.
4.	Третий шаг	Определение даты достижения цели	6 мин.
5.	Четвертый шаг	Определение опасностей, возникающих во время достижения цели. Знакомство с понятием «дерево целей»	12 мин.
6.	Пятый шаг	Определение награды за достижение цели	5 мин.

№	Блок тренинга	Формат и краткое описание	Время
7.	Шестой шаг	Заключение договора. Проверка цели по критериям системы SMART	5 мин.
8.	Седьмой шаг	Ежедневный контроль исполнения цели	5 мин.
9	Заключение	Подведение итогов, ответы на вопросы	2 мин.
Итого			60 мин.

Технические требования и оформление места проведения

Тренинг может проводиться в помещении или на улице при условии хорошей погоды. На месте проведения должны быть стулья, выставленные полукругом, блокноты или листы А4 с планшетами, ручки (число предметов каждого типа равно количеству участников). Также необходимы: маркерная или меловая доска или флипчарт с пишущими принадлежностями.

План мероприятия

Порядок проведения мероприятия

В структуру урока включены элементы беседы со слушателями – прямая речь выделена *курсивом*, варианты вопросов выделены в тексте *полужирным курсивом*.

Ведущий может адресовать вопрос аудитории в целом или конкретному школьнику. На каждый полученный ответ ведущий дает школьнику обратную связь. По итогам обсуждения каждого вопроса ведущий дополняет и обобщает ответы слушателей, делает вывод. После каждого вопроса в скобках указаны рекомендации ведущему по ведению беседы или правильные ответы.

Подготовка реквизита и оборудования

Каждая из групп тренинга должна быть обеспечена всеми раздаточными материалами. Каждый из ведущих должен проверить техническую готовность к тренингу по следующим пунктам:

1. Проверить наличие стульев по количеству участников тренинга и их расположение.

2. Проверить наличие раздаточных материалов и письменных принадлежностей по количеству участников тренинга.

3. Проверить наличие флипчарта или маркерной или меловой доски.

Ход мероприятия

Введение (8 минут)

Добрый день! Меня зовут ...

Поднимите руки те, кому кажется, что он умеет формулировать цели. Сформулируйте любую свою цель.

(Принимаются несколько ответов из аудитории среди поднявших руки учеников)

Отлично! А теперь назовите любую свою мечту.

(Принимаются несколько ответов из аудитории среди поднявших руки учеников)

Кто в группе видит разницу между произнесенными формулировками мечты и цели? В чем конкретно она выражается?

(Принимаются ответы из аудитории. Возможные формулировки: цель более достижима; мечта более возвышена; другие варианты)

Подумайте, в чем разница между формулировкой мечты «Хочу красивый автомобиль!» и формулировкой цели «Хочу красивый автомобиль!»? Ответ очевиден: в самих словах разницы нет никакой. Получается, что мечта и цель – это одно и то же? И да, и нет.

Давайте представим, что у меня есть две коробки. В одной из них находится мука, яйца, сахар, молоко. А в другой – торт. В обеих коробках находятся торты, однако разница между ними очевидна. В первой коробке находится материал, из которого нужно приготовить торт, т.е. совершить ряд последовательных шагов. Во второй коробке уже находится конечный продукт.

Мечта – это полуфабрикат, из которого можно приготовить цель, если последовательно выполнять 7 несложных шагов, которые мы сейчас разберем.

Для начала пусть каждый из вас назовет любую свою мечту, даже самую фантастическую. Не стоит бояться выбрать «слишком» амбициозную мечту. Правильно поставленная цель обречена быть достигнутой.

(Ведущий просит каждого произнести вслух свою мечту. Если ученик стесняется, убедить, что это просто игра, понарошку).

Запишите свою мечту на бумажку слово в слово.

(Ведущий записывает на доске цифры от 1 до 7)

Первый шаг (12 минут)

Итак, первый шаг. Как я узнаю, что моя цель достигнута? Действительно, на первый взгляд кажется, что ответ совершенно очевиден. Однако узнать, что нужное событие наступило, не всегда просто.

(Если есть человек, чьей мечтой было путешествие можно задать следующий вопрос: Среди вас есть те, кто хотели «посмотреть мир».)

Как вы узнаете, что, например, побывали в Париже?

(Принимаются ответы от всей аудитории. Возможные ответы: когда переступлю границу Парижа; когда дотронусь до Эйфелевой башни; когда проведу там неделю. При необходимости развить дискуссию ведущий может сказать ученикам, что он джинн, готовый исполнить мечту учеников. Но не может додумывать за загадывающего, поэтому обязательно будет делать что-то не так, пока формулировка критерия не станет точной.)

(Если есть человек, чьей мечтой было иметь собственное жилье, задать следующий вопрос: А что насчет тех, кому хотелось купить собственную квартиру?)

Как вы поймете, что ваша цель достигнута?

(Принимаются ответы от аудитории. Возможные ответы: в момент подписания договора; когда перевезли туда вещи; когда сделали капитальный ремонт)

(Ведущий может выбрать еще одну из названных участниками мечт)

При выборе признаков достижения цели очень важно, чтобы они были объективными и понятными.

(Попросить каждого ученика записать хотя бы один критерий и озвучить его. Если пример очевидно неудачный, исправить ошибку. На флипчарте напротив цифры 1 записать «критерий достижения»)

Второй шаг (5 минут)

Второй шаг постановки правильной цели – это ответить, чем вы готовы заплатить, чтобы достигнуть ее. Отвечать на этот вопрос самому себе честно. Очевидно, что ничего в нашей жизни не бывает бесплатно.

Скажите, чем мы обычно платим за достижение наших целей?

(Ведущий принимает ответы участников. Возможные варианты: временем; деньгами; здоровьем; нервами, любовью, дружбой и др.)

Как вы думаете, чем платить проще всего?

(Ведущий принимает ответы участников)

Пока вы еще молоды, у вас в распоряжении есть избыточное количество времени, здоровья и прочих ресурсов. Вам может казаться, что ими расплачиваться намного проще, чем деньгами, ведь большинство из вас еще ни разу не работали. Однако по возможности старайтесь расплачиваться деньгами, потому что их легче всего заработать и потратить. Репутацию, например, очень сложно восстановить, а заново заработать деньги намного быстрее.

(Попросить каждого ученика записать, чем они готовы заплатить для достижения цели, и озвучить это. Если пример очевидно неудачный, исправить ошибку. На флипчарте напротив цифры 2 записать «плата»)

Третий шаг (6 минут)

Третий шаг целеполагания – указать точную дату, когда цель будет достигнута. Пусть каждый из вас запишет на своих листочках точную дату достижения своей цели.

(Ведущий ждет, когда все участники справятся с заданием)

Скажите, кто-нибудь из вас испытывал какие-то необычные ощущения, когда записывал эту дату?

(Ведущий принимает ответы из аудитории. Возможные ответы: меня бросало в жар/холод, ощущение тяжести)

Есть ли среди вас те, кто не смог написать точную дату?

(Если среди участников есть такие люди, то спросить почему. Возможные ответы: не смог, не захотел)

Устанавливать срок выполнения своей цели очень важно, без этого достигнуть ее будет невозможно. Если у вас в голове не будет точной даты, то цель может опять превратиться в мечту. Очевидно, что ввиду некоторых обстоятельств ситуация или ваши приоритеты могут меняться и эта дата будет двигаться в ту или иную сторону. Однако при постановке цели необходимо эту дату обозначить, чтобы оценить выполнимость вашей цели.

(Ведущий просит каждого участника вслух сказать дату и записывает на флипчарте возле цифры 3 слово «дата»)

Четвертый шаг (12 минут)

Четвертый шаг – анализ опасностей на вашем пути. Известно, что люди склонны обманывать себя, чтобы не испытывать чувства вины перед самими собой. Ровно как преступник придумывает себе алиби, так и человек придумывает себе отговорки, чтобы оправдать свое ничегонеделание. Однако если вы четко поставили цель и стремитесь достичь ее, подобные оправдания будут вам казаться глупыми. Сейчас я перечислю вам наиболее распространенные, а вы представьте, что все это говорит человек, которому хочется выпить воды из стакана.

- вот если бы я был постарше;
- мне никто не помогает;
- я уже пробовал это раньше – у меня не получилось;
- я пока еще к этому не готов;
- в теории-то хорошо, а как это сделать практически;
- а что скажут друзья и знакомые;
- если бы все было так просто, то кто-нибудь это уже давно сделал;
- слишком старомодно;
- никто не понимает моих трудностей.

Несмотря на то, как смешно это может звучать, использование таких отговорок, такие трудности объективно существуют и игнорировать их невозможно. И как тогда быть? Нужно отказаться от алиби и научиться превращать их в организационные трудности.

Например, вы мечтаете поехать в Париж. Прекрасно. Давайте превратим мечту в цель, используя нашу пошаговую технологию.

Критерии. Наша цель будет считаться достигнутой, когда мы проведем в этом городе 2 дня и побываем на Эйфелевой башне.

Чем заплатим? Платить будем деньгами.

Дата. 1 августа следующего года.

Опасности. Для этой поездки нам не хватает самого малого – денег.

Вот в этом месте кто-то остановится и скажет: «Когда деньги появятся, тогда и поеду в Париж!» Это и будет алиби. Другой же пойдет дальше и скажет себе: «Хочу денег!», т. е. сформулирует новую мечту.

Критерии. Сколько? \$1000.

*Чем заплатим? Временем и усилиями на дополнительной работе.
Дата. 1 августа следующего года, в течение которого каждый месяц будем зарабатывать по \$100.*

Опасности. Хватит ли мне на это здоровья?

И опять новая мечта: «Хочу здоровья!»

Критерии. Хорошее самочувствие.

Чем заплатим? Платить буду отказом от удовольствий, т.е. соблюдение режима, диеты и т.д.

Дата. 1 августа следующего года.

Опасности. Могу сорваться, не хватит силы воли...

Таким образом, мы формируем дерево целей и спускаемся по нему до тех пор, пока организационных трудностей не останется совсем.

Организационная трудность – это не повод для паники и отказа от своих желаний, это повод для очередного превращения мечты в цель. И если вы этого не делаете, значит, вы остаетесь в плену своих алиби. Поэтому, когда вы ставите перед собой серьезные цели, откажитесь от алиби!

Запишите в своих тетрадях три главные опасности, связанные с достижением вашей цели. Постарайтесь хотя бы для одной из опасностей вкратце расписать дерево целей, т.е. какие цели нужно достигнуть перед выполнением основной цели.

(Ведущий прослеживает, чтобы каждый записал 3 опасности и записывает на флипчарте рядом с цифрой 4 слово «опасности»).

Пятый шаг (5 минут)

Шаг под номером пять – выбор символической награды.

Чем вы себя наградите, когда ваша цель будет достигнута?

(Ведущий принимает ответы от учеников. Предполагаемый ответ: достижение цели и есть награда)

Представьте, что в спорте отменили медали, кубки, знамена, звания. Очень вероятно, что многие спортсмены не смогут выступать без этих символических наград. Символическая награда за победу зачастую не менее важна, чем сама победа.

Достижение наших целей – это в некотором смысле соревнование с самим собой. Вам приходится побеждать самого себя – так придумайте себе награду заранее. Изготовьте этот памятник своей победе, т.е. достижению цели, в самом начале пути. Скажите себе: «Памятник уже готов, останется только его установить!»

Символическая награда может представлять собой как очень конкретную вещь, так и некоторое ритуальное действие. Например, путешествие, поход в ресторан. Некоторые люди, продвигаясь годами к собственному жилью, заранее готовят «подкову, молоток и гвоздик» и ждут того момента, когда смогут прибить подкову к двери своей квартиры.

Запишите в своих тетрадях символическую награду для своей цели.

(Ведущий предлагает желающим озвучить награду, и пишет рядом с цифрой 5 слова «символическая награда»).

Шестой шаг (5 минут)

Шестой шаг – это заключение договора с самим собой.

Присмотритесь внимательно к шагам превращения мечты в цель. Они очень похожи на обычный договор, который заключают между собой два и более человека. Однако в нашем случае тот, перед кем вы будете нести ответственность за невыполнение обязанностей – это вы сами.

Любой договор содержит пункты, необходимые для исполнения, в его тексте почти всегда имеются соглашения о плате, указаны сроки исполнения. Так же во многих договорах можно встретить описания форс-мажорных ситуаций. Случается, что за успешное исполнение условий договора предусматриваются премии. Наконец, договор, как правило, составляется в письменном виде.

Шестой шаг постановки цели сделать достаточно легко: нужно просто записывать на бумаге результаты предыдущих шагов. Если вы делали все необходимые записи, то черновик договора у вас уже есть.

Однако перед подписанием договора нужно проверить, согласны ли мы с тем, что подписываем, нет ли каких-то условий мелким шрифтом. Так же и с вашей целью: прежде чем начать достигать ее, нужно проверить ее. После того, как вы четко ее сформулировали, подумайте, хотите ли вы до сих пор реализовывать свою цель? Нет ничего плохого в том, что она могла перестать быть привлекательной. Это намного лучше, чем несколько лет стремиться к своей мечте, потратить кучу ресурсов, а в конце обнаружить, что все было зря.

Далее необходимо еще раз проверить, все ли вы точно сформулировали. Измерима ли ваша цель. Нужно ставить амбициозные, но

достижимые цели, путь к которым (дерево целей) вы себе хорошо представляете. Если поставленные задачи будут невыполнимы или результат будет незаметен, вскоре вы можете расстроиться и опустить руки. И последнее, в чем нужно убедиться – это в том, что цель до сих пор является актуальной. Иногда люди, правильно поставив цель, долгое время движутся к ее выполнению, но через некоторое время забывают, зачем. Если вы не можете четко ответить на вопрос «Зачем мне это нужно?», то возможно стоит задуматься о том, чтобы искать новую мечту, даже если вы уже потратили много сил на достижение этой.

(Ведущий записывает напротив цифры 6 слово «договор»)

Седьмой шаг (5 минут)

Последний шаг – ежедневный контроль выполнения пунктов договора.

Как вы думаете, почему это делать необходимо?

(Ведущий принимает ответы от участников. Возможные ответы: программируем себя; напоминаем себе о цели; заряжаем себя уверенностью).

Что происходит с вами, когда вы начинаете каждый день отмечать, то что сделали для достижения цели? Если день прошел, а вы ничего сегодня не сделали, то тогда вы практически неизбежно начнете испытывать чувство вины перед собой. На следующий день чувство усилится, а через несколько дней станет просто невыносимым. Заглушить это ощущение можно либо начав что-то делать, либо пересмотреть актуальность цели или выполнимость задач. Однако если вы все-таки что-то сделали, то это тоже необходимо отметить, чтобы доказать самому себе, какой вы молодец.

Записывать свои ежедневные достижения намного эффективнее, чем проговаривать. Это не только позволяет нагляднее видеть свой прогресс, но и помогает контролировать выполнение всех целей. Очень часто в жизни у человека много разных по масштабу целей. Некоторые из них простые, сроком меньше месяца, а некоторые большие, на выполнение которых можно потратить и 10 лет. Очень важно каждый день хоть немного времени тратить на каждую.

Смысл седьмого шага – постоянно поддерживать себя в тонусе и обеспечивать ежедневное продвижение к поставленной цели.

(Ведущий записывает напротив цифры 7 слово «контроль»).

Заключение (2 минуты)

Сегодня мы с вами научились, как правильно ставить цели. Взгляните на ту мечту, которую вы записали в начале занятия. Наверняка она казалась вам недостижимой или фантастической, однако теперь, когда мы выделили в ней необходимые этапы, она не кажется такой далекой. Надеемся, что вы будете и дальше использовать полученные знания на практике и сможете воплотить все свои мечты в реальность.

Есть ли у вас вопросы?

(Ведущий отвечает на возникшие вопросы)

Желаю вам исполнения ваших мечтаний и реализации целей.

Всем спасибо, до свидания!

РАЗДЕЛ 4

Технология организации и проведения игр, квестов, викторин по финансовой грамотности для школьников и студентов

Проведение таких мероприятий, как игра, квест, викторина (квиз) является один из важнейших элементов в изучении финансовой грамотности, так как именно данная форма внеучебной работы может позволить за достаточно короткий отрезок времени (в течение 40-60 минут) достаточно погрузиться в ту или иную тему (или какой-либо вопрос темы), понять ее основные аспекты в игровой форме.

4.1. Технология организации и проведения игр, викторин

Технология организации и проведения игр, викторин

1. Определить тему/темы игры, викторины (квиза), сформировать рабочую группу

2. Распределить функциональные обязанности



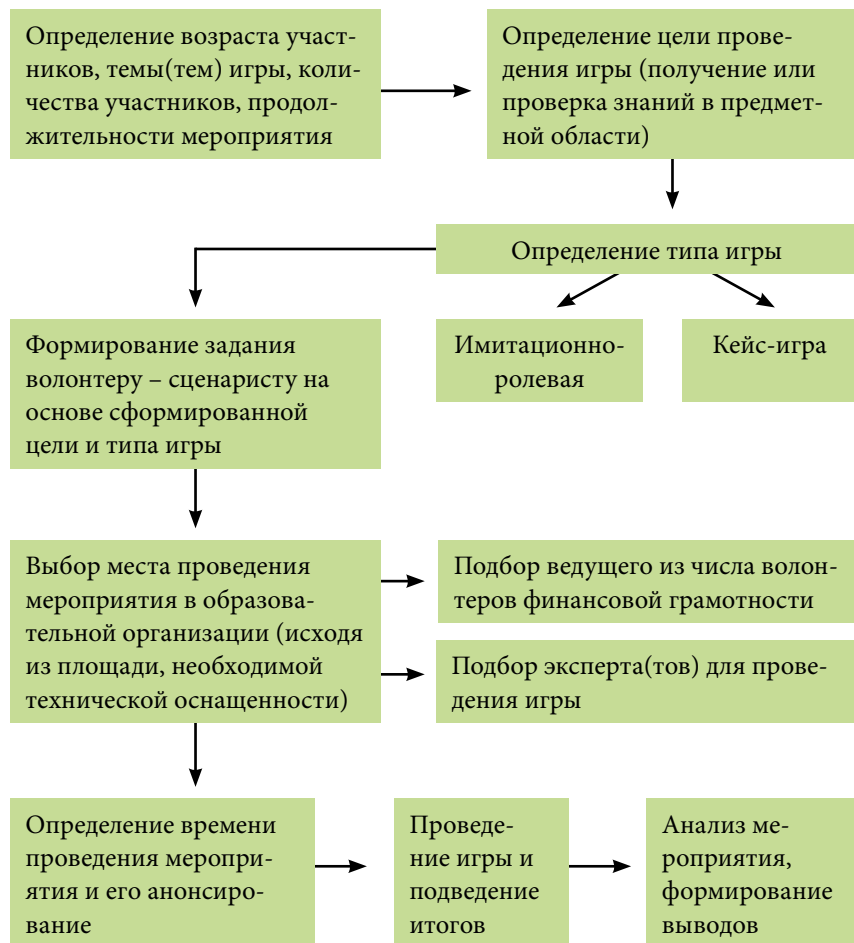
3. Сформировать сценарий проведения игры, викторины (квиза), заданий, вопросов, тайминга мероприятия

4. Провести игру, викторину (квиз)

5. Подвести итоги, награждение победителей

6. Провести анализ мероприятия рабочей группой

Последовательность действий при организации игры



При организации квеста необходимо учитывать следующие временные рамки:

- Время проведения квеста внутри одного кабинета – 40 минут (для учащихся средних образовательных учреждений), 80 минут (для обучающихся в учреждениях высшего образования);
- Проведение квеста, имеющего несколько удаленных станций внутри образовательного учреждения – 60 минут;
- Проведение сити-квеста (станции расположены вне учебного учреждения) – 80 минут.

Последовательность действий при проведении квеста



4.2. Сценарий игры для обучающихся в старших классах общеобразовательных организациях, студентов среднего профессиональных организаций, студентов 1-2 курса организаций высшего образования «Финансовый батл»

«Финансовый батл» – соревновательная игра между несколькими командами (от двух и больше).

Количество команд в игре – 3.

Рекомендуемое количество участников команды – 5.

Рекомендуемая продолжительность игры – 1,5 часа.

Цель игры – определение уровня знаний по финансовой грамотности участников игры, повышение уровня имеющихся знаний у игроков на основании использования печатных материалов просветительского характера.

Тип игры – кейс-игра смешанного типа (использование различного типа заданий, требующих командного решения и презентации ответов).

Помещение – просторное помещение. Рабочее место команды – стол (объединение 2 и более столов), стулья, ручки, блокноты, ватманы. Место ведущего. Место для ответа команд (свободное пространство, флипчат, маркеры, доска, магниты). Дополнительное оборудование – ватманы, компьютер, проектор).

Требуемая для организации команда волонтеров:

Роль волонтера	Функционал	Необходимое кол-во
Организатор	Организует действие команды волонтеров, распределяет обязанности, формирует тайминг мероприятия, обеспечивает техническую и материальную поддержку мероприятия)	1
Сценарист	Формирование сценария мероприятия, заданий исходя из сформированного количества раундов.	2
Ведущий	Проведение мероприятия	1

Эксперт (рекомендуется привлечение внешних экспертов из числа консультантов-методистов по финансовой грамотности)	Осуществляет оценку командам по итогам ранда мероприятия	Не менее 3
Помощник ведущего	Помощь в получении заданий командами, жеребьевка последовательности выступления команд, учет времени, сбор ответов (при необходимости), техническое сопровождение – своевременное включение аудио и видео материалов, техническая помощь командам при ответе	1-2

Задания для проведения «Финансового батла»

1. Первый конкурс – термины.

Во время этого конкурса команды должны дать определение финансовым терминам, содержащимся в полученной карточке.

Команды получают карточки с терминологией, в течение отведенного времени формируют ответы, записывая их на листах ответов, сдают жюри после окончания времени. Согласно жеребьевки, представители команд по очереди выходят на сцену и зачитывают термины.

Например, можно сформировать следующие карточки с заданиями.

№1	№2	№3
Налоговая база	Налог	Налоговый вычет
Индексация	Пенсия	Пеня
Франшиза	Страхование	Страхователь

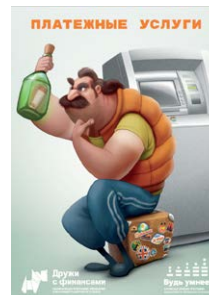
№1	№2	№3
Финансовый омбудсмен	Эквайринг	Овердрафт
Вексель	Акция	Облигация
Брокер	Дилер	Маклер
Кредит	Депозит	Криптовалюта
Доходность	Грейс-период	Аннуитет
Ключевая ставка	Ценная бумага	Потребительская корзина
Дивиденд	Депозитарий	Личный бюджет

Пример листа ответов

Конкурс 1. «Финансовые термины»	
Команда _____	
Вариант _____	
Термин	Определение
1.	
2.	
3.	
4.	
И т.д.	

По окончании конкурса жюри объявляет результаты согласно используемой системы оценивания. Один правильный ответ может принести команде два балла. При этом, эксперты, поясняют – какие термины были раскрыты правильно, а в каких команды сделали ошибку и дает правильный ответ.

2. Второй конкурс – тестирование на основании предложенных печатных материалов.



ЧТО ЗА ПЛАТЕЖНЫЕ УСЛУГИ?

Чтобы перевести деньги, оплатить покупку товаров и услуг, оплатить налоги или штрафы, обычно используются платежные услуги. Например:

- онлайн-платежи с банковской карты;
- оплата наличными или с банковской карты через банкомат, терминал;
- онлайн-платежи с использованием электронного кошелька;
- платежи в офисах платежных организаций.

КАК ВЫБРАТЬ ПЛАТЕЖНЫЙ ИНСТРУМЕНТ:

1. Доступность инструмента для себя: доступ к сети Интернет; наличие банкомата, терминала, офиса платежной организации.
2. Подготовленность и осведомленность в вопросах использования отдельных инструментов – «не понимаешь – не ввязывайся».
3. Оцените надежность посредника в платежных услугах.
4. Выясните и сравните преимущества доступных инструментов: это может быть высокая надежность и безопасность; быстрота перевода денежных средств; наличие бонусов, кэшбэка.
5. Оцените и сравните недостатки доступных инструментов: для электронных кошельков – высокая комиссия, риски мошенничества, для платежей в офисах платежных организаций – длительный период перевода.
6. При выборе инструмента ориентируйтесь на его безопасность!

КАК БЕЗОПАСНО ПЛАТИТЬ ОНЛАЙН БАНКОВСКОЙ КАРТОЙ:

1. Обеспечьте защиту своего компьютера или мобильного телефона от вирусов
2. Убедитесь, что вы находитесь на сайте вашего банка
3. Изучите памятку банка по правилам безопасности в системе онлайн платежей
4. Не записывайте логин и пароль в память телефона, храните записи в защищенном месте
5. Следуйте инструкциям банка по вводу логина и пароля своего личного кабинета
6. Обязательно сравните инструкции появляющиеся на компьютере или телефоне, с теми, что вы изучили ранее: любое несоответствие – повод прекратить выполнять операцию и позвонить сотрудникам
7. При платеже проверьте реквизиты счета и данные физического лица, которому предназначен перевод
8. По завершении необходимо покинуть личный кабинет, выбрав соответствующую опцию

С государственными электронными ресурсами заплатить налоги, оплатить штрафы может быть не только удобно, но и выгодно (нередко при оплате онлайн предоставляются скидки)

Все о национальной платежной системе «Мир» – на сайте www.nspk.ru

Командам предлагается изучить листовки, выпущенные в Алтайском крае. В течении 10-15 минут, затем материалы изымаются у команд и им предлагается ответить на вопросы теста, исходя из изученного материала.

Тесты к теме «Платежные услуги»:

1. К платежным услугам, не требующим открытия счета в банке не относятся:

А) безналичные платежи в офисах организаций, оказывающих платежные услуги;

Б) наличные платежи в офисах организаций, оказывающих платежные услуги;

В) мобильные платежи (со счета у оператора связи).

2. Какой из способов может обеспечить конфиденциальность при совершении платежей:

А) функция запоминания паролей и автоматической авторизации;

Б) информация о платежах в смартфонах;

В) запомнить пин код

Рекомендуемое количество печатных материалов – 3-4.

Конкурс 2. «Тестирование»	
Команда _____	
Вариант _____	
Номер теста	Правильный ответ
1.	
2.	
3.	
4.	
И т.д.	

Количество баллов за каждый правильный ответ – один.

3. Третий конкурс – финансовые поединки.

Конкурс заключается в дискуссии между представителями команд на заданную тему. При этом одна команда согласна с утверждением, а вторая полностью не согласна. Побеждает та команда, которая более убедительно и аргументировано продемонстрировала свою точку зрения.

Перед проведением конкурса необходимо провести жеребьевку команд так, чтобы все команды могли между собой соревноваться.

Формируются карточки с очередностью.

1 раунд. Команда 1 – Команда 2
2 раунд. Команда 2 – Команда 3
3 раунд. Команда 3 – Команда 1

На отдельных карточках формируются темы, по которым команды должны будут высказать свое мнение.

Пример:

1 раунд. **Ипотечный кредит**

А) да, я, конечно, его возьму, когда мне нужна будет собственная квартира, потому что...

Б) никогда не воспользуюсь данным видом кредита, потому что

2 раунд. **Мой инвестиционный портфель будет обладать:**

А) высоким уровнем риска и состоять из одного вида ценных бумаг, потому что...

Б) низким уровнем риска и состоять из нескольких видов ценных бумаг, потому что....

3 раунд. **КАСКО – добровольное страхование автомобиля от ущерба и угона**

А) Я всегда буду страховать свой автомобиль по этой системе, потому что...

Б) я никогда не воспользуюсь данным видом страхования, потому, что...

Время обсуждения в команде – 1 минута.

Вызывается представитель от каждой команды.

Длительность речи каждого выступающего – 1 минута. После выступлений обоих представителей команд, дается возможность оппонентам задать по три вопроса.

Максимальное количество баллов для каждого отвечающего – 5 за один раунд.

По итогам эксперты выставляют баллы в оценочный лист. Выступают с оглашением результатов и экспертными комментариями ответов.

4. Четвертый конкурс – кейс.

Время обсуждения кейса и подготовки ответов – 20 минут с учетом подготовки визуализации ответов (для этого используется флипчат, ватманы и т.д.).

Время ответа на задание – 5 минут.

Время ответа на вопросы – 2 минуты.

Помощник ведущего внимательно следит за таймингом.

4.3. Кейс «Уберизация экономики»

Четвертая промышленная революция знаменуется тем, что любые произведенные предметы, будь то чайник или станок, становятся Smart Connected Products – «умными» и подключенными продуктами.

По статистике в 2020 году онлайн-доступом в Интернет будет обладать более 200 млрд устройств. Это значит, что объем и скорость передачи данных увеличатся.

В этих условиях предприятия и государственные органы либо должны стать цифровыми, либо они исчезнут. Так, довольно абстрактные и безобидные технологии приводят:

- к исчезновению целых отраслей экономики;
- закрытию рабочих мест;
- необходимости нового территориального планирования;
- исчезновению государственных финансов;
- размыванию границ.

Данные превратились в актив. Сегодня они – это «золото и нефть» XXI века.

Основной тренд сегодня – все, что может быть оцифровано, должно быть оцифровано. На основе полученных данных создают так называемые чувствительные предприятия, которые:

- знают о вас больше, чем вы сами о себе;
- следят за изменяющимися параметрами;
- в реальном времени реагируют на эти изменения.

Одним из главных трендов 2016 года стала уберизация. Под «уберизацией» мы будем понимать влияние на сектора экономики сервисов, обеспечивающих координацию деятельности независимых агентов рынка, оптимизирующих взаимосвязи между ними. Этот термин произошел от названия американской компании Uber, которая разработала мобильное приложение для поиска, вызова и оплаты такси. В данном случае «убер» – имя не собственное, а нарицательное, которое, подобно ксероксу, будет обозначать целый класс явлений, уберизация – глобальное явление, проникающее во все сферы бизнеса! Убер-интерфейс хорош тем, что забирает на себя значительную часть функций посредника между клиентом и исполнителем.

Во-первых, он ищет клиента и предоставляет ему информацию о продукте. Во-вторых, он помогает договориться о сделке.

В-третьих, он предоставляет обеим сторонам контроль за сделкой в ходе ее исполнения. И, наконец, в-четвертых, он обеспечивает расчеты между клиентом и исполнителем.

И что круто, весь этот процесс стандартизирован с помощью интерфейса – прост, прозрачен и единообразен для каждого клиента и исполнителя. Другими словами, убер – это четкие правила игры. И да, в этом его отличие от простой доски объявлений. Убер выполняет все вышеперечисленные функции по единым правилам, известным всем игрокам.

1. Что хорошего в уберизации?
2. Какие проблемы могут быть у уберов и у потребителей услуг, предлагаемых уберами?
3. Как повлияет уберизация на экономику государства?
Максимальное количество баллов – 20.

Пример листа оценивания команд

Лист оценивания команд
ФИО эксперта _____

Название команды	1 конкурс. Термины	2 конкурс. Тестирование	3 конкурс. Поединок	4 конкурс. Кейс		Итого
				Решение	Ответы на вопросы	
1						
2						
3						

1 конкурс – 1 правильный ответ – 2 балл

1 конкурс – 1 правильный ответ – 1 балл

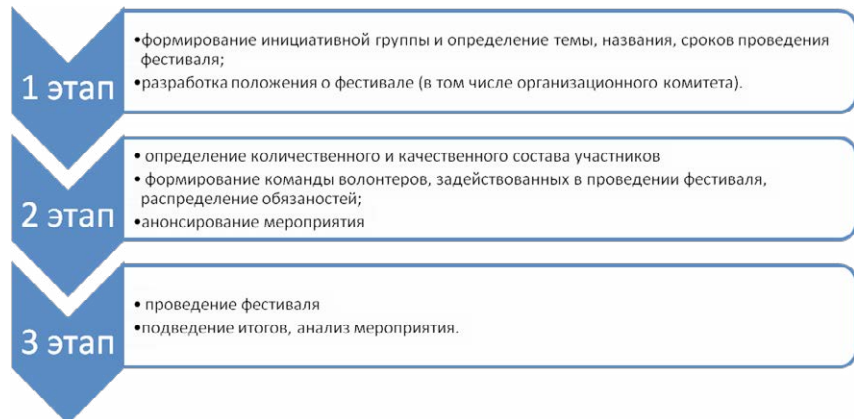
3 конкурс – начисление до 5 баллов за каждый поединок

4 конкурс – решение – 10 баллов; ответы на вопросы – 10 баллов

Во время, когда жюри подводят итоги игры, ведущий и его помощник могут осуществлять презентацию каких-либо видео материалов по финансовой грамотности.

4.4. Технология организации и проведения фестивалей по финансовой грамотности для школьников и студентов

Этапы организации фестиваля



Формируя материалы для проведения фестиваля в образовательной организации необходимо помнить о слагаемых успеха.

Слагаемые успеха в проведении Фестиваля по финансовой грамотности в образовательном учреждении



Ступени проведения фестиваля



4.5. Сценарий проведения фестиваля видеороликов

Фестиваль проводится в три этапа.

Первый этап – организационный

Цель фестиваля – популяризация материалов по финансовой грамотности в молодежной среде. путем создания видеоматериалов.

Формируется команда волонтеров.

Распределение функциональных обязанностей между волонтерами, участвующими в организации и проведении фестиваля

Наименование функции	Зона ответственности	Кол-во человек
Организатор	Осуществляет формирование рабочей группы, основных направлений фестиваля, положения о фестивале, координирует деятельность по приготовлению и проведению фестиваля	2
Сценарист	Формирует сценарий проведения открытия (если это предусмотрено) , отборочных этапов и финала фестиваля (как правило, в форме концерта)	2
Регистратор	Осуществляет регистрацию участников фестиваля, составляет списки участников исходя из номинаций фестиваля	1
Оформитель	Формирует основную концепцию визуализации идеи фестиваля, осуществляет оформление площадок фестиваля	1
PR-менеджер	Распространяет сведения о готовящемся мероприятии, организует рекламную кампанию (сайты, социальные сети, СМИ и т.д.), осуществляет информационное сопровождение фестиваля	1

Наименование функции	Зона ответственности	Кол-во человек
Ведущий	Ведет мероприятия фестиваля согласно разработанному сценарию (в некоторых случаях может исполнять роль игротехника в зависимости от номинаций фестиваля)	2
Эксперт	Оценивает материалы фестиваля	3 и более
Аналитик	Формирует аналитическую сводку по итогам проведения мероприятия	1
Сопровождение	Встреча и размещение в зале участников фестиваля	5

Далее организатор формирует Положение, в котором отражаются наиболее важные моменты, в том числе и создание критериев допуска к участию в Фестивале:

– наличие заполненной заявки и видеоматериала(-ов), предоставленных в соответствии с требованиями к конкурсным материалам;

– соблюдение законодательства в сфере авторских прав (ГК РФ часть IV, Раздел VII. Права на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации, Подраздел 2, Глава 70. Авторское право)

Конкурс видеоматериалов проводится по следующим номинациям:

1. Управление личным бюджетом.
2. Накопление и инвестирование, пенсионное планирование.
3. Защита от рисков.
4. Финансовое мошенничество и финансовая безопасность.
5. Кредиты и займы.

Участниками конкурса могут стать учащиеся 9-11 классов, студенты образовательных организаций среднего профессионального и высшего образования, обучающиеся по программам бакалавриата и магистратуры. Подведение итогов по номинациям осуществляется отдельно среди школьников и студентов.

Требования к содержанию и оформлению конкурсных материалов. Допустимые форматы видеороликов: *.mp4, или *.avi, подготовленные с использованием широко распространенных кодеков (DivX, XviD, MPEG4);

К участию в конкурсе не допускаются материалы:

– пропагандирующие насилие, алкоголь, наркотики, расовую ненависть и т.п.;

– оскорбляющие человеческое достоинство отдельного лица или группы лиц;

– оскорбляющие религиозные чувства;

– нарушающие авторские права третьих лиц.

В течение первого этапа осуществляется распространение Положения и обеспечение информационной поддержки Фестиваля – проведение организационных онлайн-консультаций в социальных сетях, по электронной почте, очно для участников конкурса до _____ (дату необходимо указать) по адресу и по телефонам (необходимо указать).

Подача заявок участниками Фестиваля

ЗАЯВКА на участие в фестивале

Учебное заведение, институт, факультет	
Населенный пункт	
Курс / Класс	
Название команды	
Ф.И.О. участников команды	
1	
2	
3	
Номинация	
Название видеоматериала	
Контактное лицо и контактные данные	

Второй этап – проведение заочной экспертизы присланных материалов экспертами, допуск материалов к очному этапу конкурса.

Оценочный лист эксперта заочного этапа фестиваля

Эксперт _____

Номинация _____

Команда	Актуальность изложения информации	Соответствие содержания работы заявленной теме	Итого	Место
1				
2				
3				
...				

Каждый критерий оценивается по шкале 0-10 баллов.

По усмотрению организационного комитета к очному этапу может быть допущено большее количество работ при условии равенства баллов заочной экспертизы.

Подведение итогов второго этапа осуществляется в указанные в Положении сроки, информация об участниках очного этапа доводится до сведения путем публикации на сайте образовательной организации итоговых списков участников в разрезе номинаций, а также путем отправки личных приглашений.

Третий этап – очный.

Необходимо проинформировать участников, которые прошли в финал фестиваля.

На данном этапе определяется – сколько будет непосредственных участников закрытия фестиваля, а сколько будет зрителей для того, что был зал был полным.

Очный этап (закрытие фестиваля) проводится путем демонстрации допущенных видеоматериалов жюри, выявление победителей в каждой заявленной номинации путем тайного голосования членов жюри.

Для проведения очного этапа формируется жюри из экспертов-волонтеров по финансовой грамотности.

Заккрытие фестиваля

осуществляется в виде концертной программы с ведущим, который представляет жюри, объявляет номинации, участников номинации.

1. Заккрытие фестиваля целесообразно проводить по следующему сценарию:
2. Приветственное слово ведущего.
3. Приветственное слово руководителя образовательного учреждения.
4. Представление жюри и приветственное слово председателя жюри.
5. Объявление номинации и краткая характеристика темы номинации.
6. Творческий номер (песенный, танцевальный) – в это время жюри подводит итоги по номинации.
7. Последовательное объявление темы номинации. Между номинациями обязательно нужен творческий номер!
8. Приглашение членов жюри на сцену для оглашения своего мнения о видеоматериалах, позитивных моментах фестиваля.
9. Приглашение председателя жюри для объявления итогов и вручения наград победителям.

Оценочный лист эксперта очного этапа фестиваля

Эксперт _____

Номинация _____

Команда	Аргументированность и глубина раскрытия темы, ясность представления	Креативность видеоролика (оригинальность, гибкость мышления)	Информативность	Итого	Место
1					
2					
3					
....					

Каждый критерий оценивается по шкале 0-10 баллов.

Итоговая оценка формируется на основании суммирования баллов, полученных по каждому критерию в очном этапе и баллу, полученному в заочном этапе (максимальное количество баллов – 50).

Таким образом, фестиваль может быть успешным как внутри одной организации, так и как открытый фестиваль, привлекающий к себе обучающихся в других образовательных учреждениях.

4.6. Технологии организации и проведения Чемпионата по финансовой грамотности для школьников и студентов (составлены на основе Методического пособия для педагогов организаций дополнительного образования детей, пришкольных и загородных оздоровительных лагерей «Азбука финансовой грамотности», 2018 год)

Организация Чемпионата, как и любого массового мероприятия, включает в себя подготовительный, коррекционный, основной и заключительный этапы, которые представлены следующим образом:

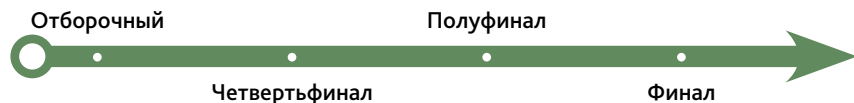


Перед началом подготовки Чемпионата необходимо ознакомиться Регламентом подготовки и проведения Чемпионата по финансовой грамотности, методикой подготовки Чемпионата по финансовой грамотности и иными материалами. Данные матери-

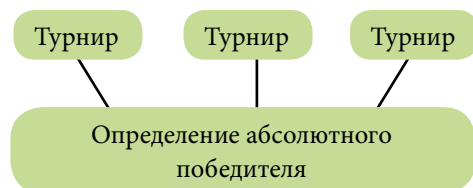
алы позволят понять действия каждого организатора-волонтера в процессе подготовки и проведения Чемпионата.

В рамках Чемпионата проводится несколько турниров. Турниры могут быть:

– *последовательными:*



– *параллельными:*



Для организации и проведения Чемпионата привлекается необходимое количество волонтеров, в зависимости от числа команд, заявленных на турнир. Один волонтер может выполнять несколько ролей в рамках разных этапов.

Примерный перечень организаторов-волонтеров и иных участников оргкомитета при подготовке турнира Чемпионата

№	Основные виды работ	Группа ответственных
1	Создание команды (оргкомитета) Чемпионата	Организатор
2	Информирование потенциальных участников (школьников/студентов) и привлечение команд к участию в Чемпионате	Организатор, PR-волонтер
3	Подготовка пакета кейсов и задач для финансовых боев турнира Чемпионата	Разработчики заданий

№	Основные виды работ	Группа ответственных
4	Подготовка пакета тем для коммуникативных боев турнира Чемпионата	Разработчики заданий
5	Заочная регистрация команд для участия в Чемпионате	Организатор, PR-волонтер
6	Ознакомление участников Чемпионата с пакетами задач и тем для финансовых и коммуникативных боев турнира Чемпионата	Разработчики заданий
7	Проведение установочных лекций для участников турнира Чемпионата	Педагогические кураторы команд, приглашенные лекторы
8	«Домашняя работа» участников по подготовке к турниру Чемпионата	Педагогические кураторы команд
9	Подготовка расписания (календаря) турниров, встреч участников турнира Чемпионата	Организатор, оформитель
10	Подготовка таблицы результатов турнира Чемпионата	Организатор, оформитель
11	Подготовка ведущих турнира Чемпионата	Сценарист(ы), ведущий(е)
12	Приглашение экспертов для работы в жюри на турнир Чемпионата, работа с ними	Организатор, разработчики заданий
13	Подготовка площадки (помещения) и оборудования для проведения турнира Чемпионата	Оформитель
14	Проведение финансовых боев турнира Чемпионата	Все волонтеры

№	Основные виды работ	Группа ответственных
15	Проведение коммуникативных боев турнира Чемпионата	Все волонтеры
16	Подведение итогов турнира Чемпионата и награждение победителей	Эксперты, организатор, разработчики заданий
17	Информационное сопровождение турнира Чемпионата	Организатор, PR-волонтер
18	Привлечение заинтересованных участников Чемпионата в Клуб финансовой грамотности	Организатор, PR-волонтер
19	Начало проектной работы клуба над следующим турниром Чемпионата	Все волонтеры

Перед началом подготовки турнира необходимо составить календарный план-график

Основные виды работ при подготовке турнира Чемпионата по финансовой грамотности

№	Основные виды работ
1	Создание команды (оргкомитета) Чемпионата
2	Подготовка Положения о Чемпионате, информирование школьников и привлечение команд к участию в Чемпионате
3	Подготовка пакета кейсов и задач для финансовых боев турнира Чемпионата
4	Подготовка пакета тем для коммуникативных боев турнира Чемпионата
5	Заочная регистрация команд для участия в Чемпионате

№	Основные виды работ
6	Ознакомление участников Чемпионата с пакетами задач и тем для финансовых и коммуникативных боев турнира Чемпионата
7	Проведение установочных лекций для участников турнира Чемпионата
8	«Домашняя работа» участников по подготовке к турниру Чемпионата
9	Подготовка расписания (календаря) турниров, встреч участников турнира Чемпионата
10	Подготовка таблицы результатов турнира Чемпионата
11	Подготовка ведущих турнира Чемпионата
12	Приглашение экспертов для работы в жюри на турнир Чемпионата, работа с ними
13	Подготовка площадки (помещения) и оборудования для проведения турнира Чемпионата
14	Проведение финансовых боев турнира Чемпионата
15	Проведение коммуникативных боев турнира Чемпионата
16	Подведение итогов турнира Чемпионата и награждение победителей
17	Информационное сопровождение турнира Чемпионата
18	Привлечение заинтересованных участников Чемпионата в Клуб финансовой грамотности
19	Начало проектной работы клуба над следующим турниром Чемпионата

Для проведения турнира необходимо подготовить пакет заданий (кейсов) для финансовых боев и пакет тем для коммуникативных боев.

Все команды для предварительной подготовки к финансовым боям турнира получают не менее восьми задач (кейсов). Каждая за-

дача (кейс) имеет стоимость от 5 до 10 баллов, в пакет входят задачи (кейсы) разной сложности и, соответственно, разной стоимости.

Задания, используемые в финансовых боях, могут быть нескольких типов:

- задача, имеющая одно правильное решение («закрытая задача»);
- задача, имеющая несколько правильных способов решений, («открытая задача»);
- задача, представляющая собой описание реальной ситуации и не имеющая всей полноты условий; и в связи с этим имеющая множество разных вариантов решения в зависимости от сделанных в процессе решения допущений (кейс).

Примерные задания для финансовых боев

К модулю «Личные (семейные) финансы. Финансовое планирование и бюджет»

1 (открытая). Представьте, что доходы вашей семьи в начале года составляли 60 000 р., а к концу года – 66 000 р. За этот же период инфляция, по официальным данным, составила 5 %.

Что произошло с вашими реальными доходами: увеличились они или уменьшились? Как рассчитать это увеличение (уменьшение)? Составьте бюджет (таблицу доходов и расходов) на следующий месяц.

2 (открытая). Молодой человек примерно так представляет себе достойную жизнь. «В месяц на еду мне хватит 10 000 рублей. 15 000 рублей мне будет нужно, чтобы ходить с девушкой в кафе и в кино. На телефон/интернет, думаю, хватит 1 000 рублей. И 3 000 на карманные расходы. Да, еще на одежду, допустим 35 000 в год, то есть по 3 000 в месяц. Ну и машина мне нужна, а значит – кредит. Я готов выплачивать по 12 000 в месяц.»

Сколько молодому человеку надо зарабатывать, чтобы потянуть такие расходы? Все ли расходы учел молодой человек? Сколько должен зарабатывать этот молодой человек (по трудовому договору), чтобы реализовать свои мечты, и чтобы его бюджет был сбалансирован?

К модулю «Сбережения семьи. Услуги банковских организаций».

1 (открытая). Представьте, что ваша взрослая старшая сестра решила накопить на путешествие, о котором долго мечтала. За два года ему удастся собрать 70 000 руб. Но для оплаты поездки ей нуж-

но накопить еще 30 000 руб. Уже накопленные сбережения она решает хранить дома. В то же время коммерческие банки предлагают заключить договор вклада на год со ставкой 7 % годовых.

Что бы вы посоветовали своей сестре: положить деньги во вклад или оставить их на хранение дома? Сколько у вашей сестры будет денег через год в каждом из вариантов, если она действительно сумеет отложить из своей зарплаты еще 30 000 руб.?

2 (открытая). Представьте, что ваш дядя собирается купить дачный домик в одном из садоводств Алтайского края. Он продал свою машину за 200 000 руб. и начал искать подходящий вариант. Вырученные деньги дядя хранил в квартире в надежном месте. Сначала он долго не мог найти дом, а потом заболел и полгода пролежал в больнице, после чего снова занялся поисками. Когда он нашел подходящий вариант, с момента продажи машины прошел год. За это время цены на недвижимость выросли на 8 %.

На какую сумму ваш дядя мог бы увеличить свои сбережения, если бы положил деньги на депозит в банке под 7 %? Как ему разумнее было распорядиться деньгами?

К модулю «Кредитование. Услуги кредитных организаций».

1 (закрытая). Какой кредит в мебельном салоне можно получить при наличии только водительского удостоверения?

- а) потребительский кредит
- б) ипотечный
- в) экспресс-кредит
- г) кредит на безбедную старость

2 (кейс). Ваши родители в свое время помогли приобрести квартиру в ипотеку вашему старшему брату, дали 50 % первоначального взноса. Теперь родители решили вложиться в новостройку, чтобы к окончанию школы у вас тоже была отдельная жилая площадь. Родители подготовили все документы для оформления кредитной заявки в банке. Кредитный брокер, изучив материалы, сообщил родителям, что банк может отказать им в кредите, так как их возраст близок к критической отметке – 65 годам. Однако по остальным показателям они могли бы набрать хорошие баллы при скоринге. Кредитный брокер посоветовал родителям обратиться за помощью к вашему старшему брату. Он может выступить как поручитель по кредиту, или добавить на первоначальный взнос, или оформить

кредит на себя (а платежи по кредиту от его имени будут осуществлять родители).

Как вы думаете согласится ли он помочь родителям?

Если да, то какой из предложенных брокером путей решения этой ситуации вы бы посоветовали?

Коммуникативные бои проводятся в виде серии поединков также по заранее объявленным 7-10 темам обсуждения. По каждой из тем участнику коммуникативного боя необходимо отстаивать одну из двух противоположных позиций.

Примерные темы для коммуникативных боев

ЛИЧНЫЙ (СЕМЕЙНЫЙ) БЮДЖЕТ

Да, мы считаем, что личный (семейный) бюджет нужно обязательно вести, потому что ...

Нет, мы считаем, что личный (семейный) бюджет не нужно вести, потому что ...

НАКОПЛЕНИЯ

Да, мы считаем, что накопления помогают достигать финансовых целей, потому что ...

Нет, мы считаем, что накопления и финансовые цели не связаны, потому что ...

КРЕДИТ

Да, мы считаем, что кредит полезный финансовый инструмент, потому что ...

Нет, мы считаем, что кредит совершенно не нужен, потому что ...

НАЛОГИ

Да, мы считаем, что налоги нужно своевременно и в полном объеме уплачивать, потому что ...

Нет, мы считаем, налоги вообще не нужно платить, потому что ...

ПЕНСИОННЫЕ НАКОПЛЕНИЯ

Да, мы считаем, что пенсионные накопления необходимо осуществлять каждому человеку, потому что ...

Нет, мы считаем, что пенсионные накопления не нужны, потому что ...

СТРАХОВАНИЕ

Да, мы считаем, что страхование действительно помогает покрывать возникшие убытки, потому что ...

Нет, мы считаем, что страхование – это неэффективное вложение денег, потому что ...

Для проведения турниров нужны: помещение (например, актовый зал), доска для записи решения задач, расписание (календарь) встреч и таблица результатов турнира, которую удобно вести на компьютере и демонстрировать на экране с помощью проектора.

Пример расписания (календаря) встреч участников турниров Чемпионата по финансовой грамотности (4 команды)

1 тур	2 тур	3 тур
Команда А – Команда Б	Команда А – Команда В	Команда А – Команда Г
Команда В – Команда Г	Команда Б – Команда Г	Команда Б – Команда В
Команда Б – Команда А	Команда В – Команда А	Команда Г – Команда А
Команда Г – Команда В	Команда Г – Команда Б	Команда В – Команда Б

Пример таблицы результатов турниров Чемпионата по финансовой грамотности (4 команды)

	А	Б	В	Г	Кол-во очков	Место
А						
Б						
В						
Г						

Ведет турнир Чемпионата волонтер-ведущий, ему помогает помощник, обеспечивающий подсчет очков и заполнение таблицы. Порядок встречи команд объявляет ведущий, который для этого пользуется таблицей встреч участников Чемпионата. Ведущий объявляет очередной поединок, дает слово командам и жюри, счетчику очков. Ведущий – важная фигура, его задача не только в том, чтобы объявлять порядок действий, но и обеспечить понимание происходящего всей аудиторией. Он может кратко комментировать действия команд, жюри, шутить, не мешая при этом работе участников. Основные действия ведущего прописываются в сценарии конкретного турнира Чемпионата. Волонтер-сценарист при написании сценария должен учитывать основные требования к сценарию.

Примерная структура сценария турнира Чемпионата по финансовой грамотности:

1. Название мероприятия с указанием жанра мероприятия (например, Общешкольный турнир Чемпионата по финансовой грамотности)
2. Место и дата проведения мероприятия, ожидаемая продолжительность (указания адреса, аудитории, время начала, время окончания, с учетом регистрации участников и объявления итоговых результатов)
3. Описание организаторов и их ролей при проведении мероприятия
4. Участники мероприятия, их характеристики (количество команд, основной состав, дополнительный состав)
5. Зрители турнира Чемпионата (максимальное количество исходя из особенностей помещения)
6. Привлекаемые эксперты в состав жюри
7. Цель(и) и ожидаемые результаты мероприятия
8. Перечень необходимого реквизита, оборудования иных материалов необходимых для проведения мероприятия
9. Вопросы безопасности при проведении мероприятия
10. Описание хода мероприятия с поминутной разбивкой по основным частям:

Вступление – представление организаторов (ведущих), раскрытие смысла мероприятия, озвучивание цели, условий, представление жюри (гостей), знакомство с участниками;

Основная часть:

Проведение финансового боя – основные правила.

Содержание задач и их стоимость должны быть доведены до членов жюри во время турнира Чемпионата.

Каждая команда встречается с каждой два раза в соответствии с турнирной таблицей. Первый раз команда решает задачу (кейс) и докладывает свое решение, выступая в роли «команды решателей». Второй раз команда оппонирует чужому решению, выступая в роли «команды оппонентов».

При первой встрече двух команд (например, команды А и команды Б) команда А будет решать задачу (кейс), которую назначает противник (команда Б) из списка задач для предварительного решения. Назначаться для решения могут любые задачи (кейсы) из списка для предварительного решения. Повторное назначение уже решенной задачи в рамках одного турнира не допускается.

Команда А имеет право спросить команду Б: «А вы сами решили эту задачу?», и если не поверит, что решили, то команде Б, назначившей задачу, придется ее решать самой (т.е. команды меняются ролями решатель/оппонент). Однако, сделав этот шаг, команда А теряет возможность заработать очки за решение задачи, так как очки за решение получает одна команда – та, которая выступает в роли решателей.

При второй встрече команд, команда Б решает задачу (кейс), которую назначает команда А, а команда А – оппонирует. Если в первой встрече произошла смена ролей, то этот факт не влияет на нормативное распределение ролей во второй встрече.

Команда решателей записывает решение задачи на доске или, что является более предпочтительным вариантом, представляет решение в виде заранее подготовленной презентации. Демонстрация условий задачи и решение задачи на экране относится к обязанностям организаторов.

После публичной защиты решения задачи (кейса) каждый член жюри выставляет команде решателей оценку. Оценка зависит от правильности и полноты решения задачи (кейса).

Каждый член жюри голосует индивидуально и публично, поднимая карточку с соответствующим количеством баллов. Члены жюри комментируют свои оценки после того, как бой закончен и баллы объявлены.

Члены жюри заносят количество баллов, выставленное ими, в свой протокол

Итоговый результат команды решателей по финансовому бою вычисляется как среднее арифметическое баллов каждого члена жюри и заносится в таблицу результатов турнира Чемпионата

После того, как жюри выставило итоговую оценку команде решателей за решение задачи, команда оппонентов задает в обязательном порядке три вопроса команде решателей. Вопросы могут быть заданы как по решению задачи, так и по темам, которые затрагивает задача (кейс). Команда решателей и команда оппонентов получают по 0 баллов (счет 0:0), если:

- а) вопрос был задан не по решению и не по теме задачи (кейса);
- б) команда решателей, по мнению жюри, правильно ответила на заданный вопрос команды оппонентов.

Команда решателей получает «- 1» балл за ответ, а команда оппонентов «+1» если:

- а) командой оппонентов был задан такой вопрос по решению или теме задачи, на который команда решателей не смогла, по мнению жюри, дать правильный ответ,
- б) команда оппонентов смогла дать правильный ответ на свой вопрос, при этом жюри приняло ответ.

Команда оппонентов не может задавать вопросы, если команда решателей получила за решение задачи (кейса) меньше 1 балла.

Жюри коллективно принимает решение о том, какой балл будет выставлен за вопрос и ответ, и озвучивает согласованное решение.

Если команда оппонентов не может задать вопросы (вопрос) команде решателей в течение 30 секунд, то право задать вопросы (вопрос) переходит:

- а) болельщикам команды, отвечающей на вопрос;
- б) при отсутствии вопроса у болельщиков – командам, не участвующим в данном финансовом бое. Полученные очки болельщиками или командой, задавшими вопрос, заносятся в таблицу результатов турнира.

Итоги финансовых боев подводятся по суммам баллов, полученных командами, как в качестве решателей и, так и в качестве оппонентов.

Для обеспечения равных условий и динамики финансовых боев необходимо установить ограничения времени на все ключевые про-

цедуры: решение задачи у доски, вопросы и ответы, выступление членов жюри, подведение итогов финансового боя.

Кроме того, необходимо ввести правило 30 секунд: а) на выбор командами команды решателей и команды оппонентов; б) на максимальную паузу перед вопросом, при ответе на вопрос, на совет с командой.

После завершения финансовых боев объявляется перерыв, после которого участники переходят к коммуникативным боям.

Проведение коммуникативного боя – основные правила.

В одном поединке участвуют по одному представителю от соревнующихся команд.

Сцена, на которой выступают игроки, условно организована как ринг: цветом помечаются два угла (две стороны сцены), например, красным и зеленым. Такого же цвета будут карточки у каждого члена жюри.

На сцену вызываются по одному из участников двух команд, которые занимают произвольно выбранные углы (цвета углов нужны для работы жюри и организации внимания зрителей). По жребию одна из команд получает право выбора темы. При этом вторая команда получает право выбора конкретной позиции в рамках выбранной темы. Дуэлянты вызываются по своему усмотрению (или по предварительной договоренности) на сцену от своих команд. Каждый представитель команды участвует только в одном поединке, кто раз выступил – превращается в болельщика и на следующий поединок выходят другие пары.

Каждый выбор (темы, позиции, игрока) необходимо сделать за 30 секунд, иначе команде засчитывается проигрыш в данном коммуникативном бое.

Поединок начинает тот, кто выбрал позицию. Он должен заявить свою позицию по теме и аргументировать ее, желательно с примерами. Противник должен ответить на выступление первого игрока, а не произносить заготовку. Далее идет ответ первого участника, новое отношение противника и т.д. Когда суммарное время поединка истечет, звучит гонг. Задача поединка – развернуть спор, взаимодействие противников, а не два монолога.

Продолжительность Коммуникативного боя 4 минуты (по 2 минуты на каждого участника). Каждый игрок имеет свои 2 минуты,

которые отсчитываются, пока игрок держит микрофон. Если он высказался и хочет передать слово противнику, то он передает ему микрофон и останавливает отсчет своего времени на шахматных часах. Оппонент получает микрофон и включает свое время. Когда игрок исчерпывает свои 2 минуты, он теряет право говорить, и ждет завершения выступления своего противника. Молчать дольше 30 секунд нельзя – это поражение и ведущий должен остановить поединок. В поединок никто не может вмешиваться, кроме ведущего.

Для учета времени используются шахматные часы и/или специальный человек, отвечающий за время. Таким образом, все команды и участники будут находиться в равных условиях.

Победу присуждает жюри голосованием: каждый член жюри отдает свой голос одной из команд, поднимая карточку соответствующего цвета. Поднятая карточка означает 1 очко в пользу команды, выступавшей в углу этого цвета. Вторая команда автоматически получает ноль очков.

Члены жюри оценивают выступления по трем критериям, голосуя по каждому критерию отдельно в каждой поединке. Таким образом, команда может набрать максимально 3 очка в одной встрече от одного члена жюри.

Возможные критерии:

1 критерий. Содержание выступления. Оценивается смысловая глубина и логика высказываний. При этом выступление должно соответствовать теме и заданной позиции. «Непопадание» в тему или несоответствие назначенной позиции – обесценивает все выступление.

2 критерий. Форма выступления, артистизм, речь.

3 критерий. Работа с высказыванием оппонента (собственно коммуникативные компетентности) – «зацепление» в коммуникации.

Голосование происходит последовательно по каждому критерию. Итоговый результат определяется как среднее арифметическое оценок членов жюри по каждому критерию, затем подсчитывается сумма средних оценок по каждому критерию. Итоговый результат заносится в протокол и в таблицу результатов. После этого члены жюри могут прокомментировать свое решение.

Завершение – обсуждение, рефлексия, вывод, резюме, результат, итоги, награждение.

РАЗДЕЛ 5

Организация работы финансовых смен в летних пришкольных лагерях для обучающихся

В рамках летнего пришкольного лагеря организация работы финансовой смены может проходить в формате ежедневных занятий разных форматов по финансовой грамотности. Особенности программы мероприятий в пришкольном лагере:

Ориентация на получение знаний и развитие умений и установок. Формат пришкольного лагеря позволяет учесть особенности целевой аудитории, так как школьники заинтересованы в посещении школы летом, не только чтобы развлечься, но и развить свои личные качества, навыки и получить новые знания. Детские тематические лагеря с образовательным уклоном пользуются все большей популярностью у школьников и их родителей, так как позволяют совместить отдых с подготовкой необходимых умений в учебе, будущей работе и взрослой жизни. Финансовая смена в пришкольном лагере дает такую возможность.

Интерактивный подход и разнообразие форматов. Чтобы школьники не потеряли интерес к программе финансового лагеря летом, когда школьные уроки уже закончились, программа мероприятий построена по принципу чередования и сме-

шения различных форматов, все из которых являются интерактивными. Основной программы являются мастер-классы, на которых не только дается теоретический материал по теме, но и различные задания, упражнения и игры для закрепления полученных знаний.

Продолжительность занятий: 2 часа в день. Такая продолжительность является оптимальной, поскольку в пришкольном лагере укороченные смены (как правило, полдня). За меньшее количество времени невозможно сформировать необходимые умения, навыки и установки по финансовой грамотности, а занятия большей продолжительности могут отрицательно сказаться на мотивации и заинтересованности школьников.

5.1. Программа мероприятий по финансовой грамотности для проведения в рамках пришкольного лагеря

День	Тема по финансовой грамотности	Название и формат мероприятия
1	Потребности и расходы	Мастер-класс
2	Потребности и расходы, бюджет	Кейс «Расходы семьи»
3	Доходы. Предпринимательство	Мастер-класс
4	Предпринимательство	Кейс «Бизнес-план»
5	Бюджет	Мастер-класс
6	Сбережения	Мастер-класс
7	Разные темы по финансовой грамотности	Интеллектуальное шоу «Судьба королевств»
8	Банковские карты	Мастер-класс Деловая игра «Тайна банковской карты»
9	Кредит	Мастер-класс Деловая игра «Сдаем заем»

День	Тема по финансовой грамотности	Название и формат мероприятия
10	Платежные услуги	Мастер-класс Деловая игра «Платежный экстрим»
11	Разные темы по финансовой грамотности	Кейс «Личный финансовый план»
12	Разные темы по финансовой грамотности	Интеллектуальное шоу «Финансовые бои»

Рекомендуется проводить занятия по финансовой грамотности в рамках пришкольного лагеря в соответствии с логикой развития тем по финансовой грамотности от простых и понятных школьникам к более сложным и незнакомым. Сначала на мастер-классе разобрать с участниками тему потребностей, расходов и бюджета, как наиболее актуальных и интересных для них; при помощи решения кейса закрепить знания, полученные в рамках темы. После этого перейти к теме доходы, сформировав общие установки на ответственное управление личными финансами и представление о возможных источниках дохода. Кейс на тему предпринимательство поможет сформировать у школьников установку на необходимость анализа и проработки концепции идеи своего бизнеса, так как многие школьники считают, что бизнес – «это легкие деньги». После разбора темы расходов и доходов тема личного и семейного бюджета и сбережений позволит систематизировать знания и дать наиболее полное представление о необходимости управления своими расходами и доходами. Перед переходом к темам, связанных с использованием конкретных инструментов и финансовых услуг рекомендуется провести со школьниками мероприятие, объединяющее разные темы по финансовой грамотности (интеллектуальное шоу).

Далее участники познакомятся с финансовыми услугами и особенностями их использования по той же логике – от простого к сложному: от банковских карт, к кредитным и платежным услугам.

Актуализировать, закрепить полученные знания, а также сформировать новые можно при помощи мероприятий на разные темы финансовой грамотности, которые станут завершающими в программе.

Каждый день пришкольного лагеря может быть реализован в одном из следующих форматов:

– **Мастер-класс.** Это интерактивные лекции, являющиеся основным источником теоретической информации. Они включают в себя дискуссии, мини-игры и практические задания с целью формирования соответствующих умений

– **Отдельное мероприятие в форме кейса, игры или интеллектуального шоу.**

Кейс – формат интерактивного мероприятия, который заключается в анализе жизненных ситуаций, требующих принятия финансовых решений.

Деловая игра – формат интерактивного мероприятия, предполагающие, что участники окажутся в определенной игровой ситуации, в ходе которой им необходимо общаться друг с другом и/или с ведущим, принимать решения и выполнять различные задания.

Интеллектуальное шоу – формат интерактивного мероприятия, построенный по принципу викторины, в которой от участников требуется дать вопрос на поставленный ответ. При этом, вопросы могут быть представлены в разной форме (например, заполнить кроссворд, проанализировать табличку, ответить на вопрос с вариантами ответов и т.п.).

– **Мастер-класс и игра/ мастер-класс и кейс.** В этом случае в рамках двухчасового занятия час занимает мастер-класс, а час игра или кейс.

5.2. Кейс «Расходы семьи»

Каждая команда участников получит легенду одного из домохозяйств и должна будет рассчитать ее месячный, годовой и двухгодичный бюджет. Школьники научатся планировать свои расходы и определять их приоритетность, с учетом инфляции.

Описание мероприятия

Мероприятие позволяет разобрать с участниками кейсы-ситуации различных типов домохозяйств, проанализировать и распланировать их расходы, распределив их по категориям.

Цель и задачи мероприятия

Цель мероприятия – научить участников планировать и рассчитывать размер предполагаемых расходов на основе потребностей разных типов домохозяйств и их членов.

Задачи:

– научить формулировать потребности домохозяйства и определять их приоритетность;

– дать представление о примерной величине расходов домохозяйств разных типов;

– научить распределять расходы домохозяйств по разным видам;

– развить умение планировать расходы на основе разных потребностей и особенностей домохозяйства с учетом инфляции.

Краткая характеристика мероприятия

Основные параметры мероприятия

№	Параметр мероприятия	Характеристика
1	Тема	Расходы домохозяйства
2	Формат	Чемпионат/практикум по решению кейсов
3	Количество участников	В одной аудитории – 4 команды по 3-4 человека
4	Количество модераторов	1-2 модератора на каждые 4 команды и дополнительно 3 члена жюри, если принято решение его привлекать
5	Общая продолжительность	2-2,5 часа, в зависимости от выбранного формата

Финансовая грамотность предполагает умение планировать свои расходы во времени, исходя из потребностей разных членов домохозяйства. Решение кейсов позволяет решить эту задачу в доступной для возраста участников форме – путем планирования расходов для вымышленного домохозяйства. В рамках данного мероприятия участникам предлагается спланировать расходы семьи на двухлетнем временном горизонте, исходя из заданной легенды домохозяйства, а затем презентовать свое решение устно, проиллюстрировав его на листе ватмана.

Кейс – это приближенная к реальности ситуация, в которой необходимо выбрать из нескольких существующих вариантов. В отличие от стандартных задач, в кейсах, как и в жизни, нет правильного решения, однако можно выделить определенные критерии для оценки оптимальности решения. По данным критериям жюри (или ведущий) могут сравнить представленные решения и выделить лучшее.

В данном мероприятии участники вынуждены анализировать заданные характеристики домохозяйств, рассматривать различные варианты расходования средств и выбирать оптимальный. В процессе решения кейсов они учатся самостоятельно расставлять приоритеты и принимать финансовые решения.

Решение данных кейсов позволяет участникам задуматься об уровне реальных расходов домохозяйств и потренироваться в принятии финансовых решений. Командная работа при этом способствует обмену информацией и более широкому видению задач. По итогам решения кейса у участников должны появиться вопросы об уровне конкретных расходов, ответы на которые они смогут получить у родителей, вернувшись домой.

Мероприятие может быть организовано в двух форматах:

Чемпионат по решению кейсов – представляет собой самостоятельную работу участников, оценку результата и краткие пояснения со стороны жюри или главного модератора. Данный формат больше подходит для подготовленной (уже знакомой с форматом кейсов или много работавших с темой расходов домохозяйств) и склонной к соревнованию аудитории. При проведении кейс-чемпионата возможно дополнительное привлечение жюри для оценки решений. Приглашение отдельного жюри рекомендуется для создания атмосферы шоу и повышения значимости соревнований.

Практикум по решению кейсов – предполагает самостоятельную работу участников и последующий подробный разбор каждого решения по критериям, обсуждение решений с другими командами. Данный формат лучше подходит для неподготовленной и немотивированной к кейс-чемпионату аудитории, т.к. он позволяет больше времени уделить объяснению формата, получению участниками обратной связи и формированию необходимых умений (планировать расходы, представлять решения визуально и устно), тогда как в чемпионате эти умения оцениваются как уже сформированные.

Соответственно, у двух данных форматов отличается план по времени. В обоих присутствует соревновательная составляющая, т.к. качество составленных планов оценивается присуждением или снятием баллов. В обоих случаях определяется победитель.

Для эффективной командной работы мероприятие рекомендуется проводить в группах по 3-4 человека не более 4 команд в одной аудитории. На каждые 4 команды необходимо 2 модератора, задача которых – консультировать команды при решении кейсов и оценивать их по итогам. При любом формате необходимо назначить главного модератора, который проводит инструктаж и отвечает за проведение мероприятия в целом.

Мероприятие по решению кейсов является простым в организационном плане и эффективным с содержательной точки зрения.

План мероприятия

Основные этапы мероприятия

№	Этап	Формат и краткое описание	Время чемпионата	Время практикума
1	Разбиение на команды	Формирование команд	5 минут	
2	Введение	Разъяснение цели и правил	15 минут	
3	Решение кейсов	Участники решают кейсы, модераторы отвечают на возникающие вопросы	60 минут	
4	Презентация решения	Участники презентуют свое решение, жюри оценивает (в случае чемпионата) и подробно разбирает решение (в случае практикума)	20 минут (по 5 мин на каждую команду)	40 минут (по 10 мин на каждую команду)
5	Подведение итогов	Подсчет результатов и объявление победителей, общие комментарии по решению	15 минут	
Итого			115 мин.	135 мин.

Технические требования и оформление места проведения

Мероприятие проводится параллельными потоками в нескольких аудиториях. В каждой аудитории должны размещать по 4 команды и 1-2 ведущих. Для проведения чемпионата или практикума по кейсам в каждой аудитории должны быть:

- 4 стола (по количеству команд) и стулья вокруг них по количеству участников;
- 1 стол и 1-2 стула для ведущих;
- 1 стол для жюри и стулья по количеству членов жюри (опционально, если принято решение привлечь жюри).

На столах команд перед началом мероприятия должны лежать: ватман, четыре фломастера разных цветов, две ручки, 5 листов А4, распечатанные раздаточные материалы для команд (1 копия на каждую команду).

Перед мероприятием необходимо подготовить следующие раздаточные материалы:

Для жюри – каждому члену жюри необходимо распечатать Памятку жюри.

Для команд – каждой команде нужно выдать 1 из 4 легенд из Приложения 1, а также полный комплект для решения кейса, состоящий из Приложений 2-4.

Порядок проведения мероприятия

Деление на команды – 5 минут

Участники объединяются в группы по 3-4 человека. Деление на команды возможно как по желанию участников, так и по случайному признаку. Эффективность решения кейсов будет выше, если в командах будут участники из разных регионов, т.к. разные кейсы предлагают ознакомиться с разными типами домохозяйств.

Инструктаж – 15 минут

Один из модераторов в каждой аудитории объявляет о начале мероприятия и проводит небольшой инструктаж, рассказывая о формате, смысле и продолжительности мероприятия, критериях оценивания решений и условиях победы. Далее прямая речь модератора выделена курсивом.

Добрый день, сегодня нам предстоит решение кейса по планированию расходов. Вы будете выступать в роли домохозяйств, мыслить и принимать решения исходя из описания своих персонажей. Ваша

задача – спланировать расходы вашего домохозяйства на два года и представить решение на ватмане, а также устно защитить свое решение перед жюри¹.

Представление формата

Кейс – это заданная ситуация, приближенная к реальности, в которой вам необходимо предложить план решения. Правильного ответа нет, но есть критерии, по которым можно оценить, насколько выбранный вами вариант является оптимальным. Решение кейса представляет собой, во-первых, работу с раздаточными материалами – в них содержится информация, которая вам поможет. А во-вторых, вы будете основываться на собственном мировоззрении и жизненном опыте.

Каждая команда получит вводные об одном домохозяйстве. Вы будете планировать расходы своего домохозяйства на 2 года, а затем анализировать структуру расходов и распределять их по типам. Когда вы спланируете расходы, вам нужно будет предположить, какие источники дохода могут быть у вашего домохозяйства, чтобы покрыть все расходы.

Давайте посмотрим, какая у нас есть информация.

Знакомство с раздаточными материалами и пояснения по решению кейса

Модераторы раздают каждой команде индивидуальные вводные о домохозяйстве, общие дополнительные материалы, предлагают игрокам ознакомиться с ними и дают пояснения по представленным материалам.

Давайте рассмотрим комплект раздаточных материалов:

– Легенда домохозяйства содержит информацию о составе семьи, основных жизненных приоритетах, роде занятий, месте проживания. Всего в чемпионате 4 разные легенды – у каждой команды своя. Остальные характеристики домохозяйства вы можете формулировать самостоятельно, но они не должны противоречить заданной легенде и здравому смыслу.

– Уровень цен на некоторые товары и услуги – в качестве ориентиров, вы можете использовать их или опираться на собственный жизненный опыт. Учтите, что это неисчерпывающий список. Если вам не хватает каких-то данных, вы можете найти их в интер-

¹ Далее под жюри понимаются как члены жюри, так и модераторы, если мероприятие проводится без жюри.

нете или прикинуть, посоветовавшись друг с другом и объединив опыт всех членов команды.

– Уровень инфляции и ее прогноз на ближайшие годы. На мастер-классах мы уже изучили это понятие: инфляция – это устойчивая тенденция к повышению цен. Инфляция влияет на изменение цен в общем на товары и услуги между годами – цены повысятся, и вам нужно учитывать ее, когда вы будете планировать расходы на второй год.

– Бланк решения кейса. Бланк содержит три таблицы, в которых вы будете отражать расходы. После заполнения вы сдадите бланк для оценки мне (или жюри).

– Памятка по решению кейса. Здесь вы найдете описание примерного алгоритма решения. Если в процессе решения у вас будут затруднения, заглядывайте в памятку, чтобы понять следующий шаг. Давайте разберем ее вместе с вами.

– Для визуального представления своего решения вам следует использовать ватман, на который вам необходимо вынести основные черты вашего домохозяйства и основные цифры.

После того, как участники ознакомились с тем, какие материалы им доступны, модератор поясняет, как следует построить решение кейса – данный порядок также есть у участников в памятке

Для решения кейса вам необходимо:

1. Проанализировать легенду домохозяйства. На основе легенды определить его потребности и выделить приоритеты по расходам.

2. Обсудить и принять решение командой о всей совокупности расходов, которые должны быть у домохозяйства.

3. Проанализировать все полученные материалы, понять, какая информация имеется, и где она должна быть использована.

4. На основании имеющейся информации и выработанных суждений относительно структуры расходов составить план расходов домохозяйства.

5. Проверить, что предложенный уровень расходов домохозяйства сделает его «счастливым».

6. Проанализировать структуру расходов по типам и ее изменение структуры по годам.

7. Предположить уровень и источники доходов домохозяйства и сопоставить с уровнем запланированных расходов.

8. Подготовиться к презентации: визуализировать ваше решение на ватмане и подготовить устное выступление.

Критерии оценивания

Во время презентации вам могут быть заданы уточняющие вопросы, а по ее итогам жюри поставит оценку каждой команде.

Оценка команд проводится по трем критериям:

– соответствие решения кейса легенде персонажа (4 балла);

– обоснование суждений команды (4 балла);

– качество презентации (включая визуализацию на ватмане) и выступления (4 балла).

Решение кейсов – 60 минут

Участники заполняют бланки решений и готовят презентацию, отражая решение на ватмане.

Модераторы отвечают на возможные вопросы участников, поясняя, как работать с раздаточными материалами, где взять необходимую информацию, если она есть в раздаточных материалах или, рекомендуя сделать командное предположение. Также модераторы проверяют, насколько команды продвигаются в своем решении и успевают по времени: просят показать степень заполнения бланка и подготовки презентации. В случае, если команда движется очень медленно, разбирают с командой, какие вопросы возникают. Желательно, чтобы модераторы помогли также следить за верностью расчетов команд.

За 10 минут до конца времени решения модератор уточняет, начала ли команда заниматься подготовкой презентации, напоминает о ней, уточняет, все ли понятно по критериям оценки, при необходимости, поясняет.

Презентации команд и подведение итогов – 20/40 минут

По итогам решения кейса команды сдают свои бланки решения жюри, затем команды по очереди презентуют свои решения перед жюри.

Жюри изучает письменное решение команд и слушает презентации команд, просматривая письменное решение команд, задает вопросы и дает свои комментарии. По итогам презентации жюри выставляет баллы командам. Подробное описание критериев оце-

нивания, рекомендации по оцениванию и формат обратной связи см. в Памятке жюри.

По итогам оценки жюри складывает баллы, объявляет результаты команд и поясняет свое решение.

В завершение главный модератор отмечает, что все желания членов домохозяйства удовлетворить невозможно, в данном кейсе были рассмотрены только расходы без учета уровня доходов, которые обычно ограничивают потребление домохозяйства. Это было сделано, чтобы команды могли свободно подумать о потребностях и желаниях домохозяйств и определить некоторый уровень «комфортной» и счастливой жизни для разных типов домохозяйств.

Памятка жюри

Критерии оценивания

Каждый член жюри проставляет оценки каждой команде в «Бланке оценки» в соответствии с критериями ниже. Затем все баллы суммируются по каждой команде.

Бланк оценки

№ команды	Соответствие легенде домохозяйства	Обоснованность суждений	Качество презентации	Итого баллов	Комментарии
1					
2					
3					
4					

Баллы выставляются в соответствии со следующей степенью выполнения критериев:

■ Соответствие решения кейса легенде персонажа (4 балла):

4 балла – потребности домохозяйства верно сформулированы, расходы соответствуют потребностям, учтены все необходимые виды расходов.

3 балла – потребности домохозяйства верно сформулированы, расходы соответствуют потребностям, учтены не все необходимые виды расходов.

2 балла – потребности домохозяйства сформулированы не в соответствии с легендой, расходы соответствуют сформулированным потребностям, учтены все/не все необходимые виды расходов.

1 балл – потребности домохозяйства сформулированы не в соответствии с легендой, расходы не соответствуют сформулированным потребностям, учтены не все необходимые виды расходов.

(Подробнее о проверке соответствия решений легендам ниже.)

■ Обоснование суждений команды (4 балла)

4 балла – команда полностью обосновывает все суждения, используемые при решении кейса (потребности домохозяйства, структура и уровень расходов).

3 балла – команда обосновывает большинство суждений, но имеются не критичные недостатки (использована не вся справочная информация).

2 балла – команда никак не обосновывает часть суждений, делает это с логическими ошибками и/или не учитывает несколько критически важных факторов.

1 балл – команда никак не обосновывает большинство суждений, просто озвучивая их.

■ Качество презентации (включая визуализацию на ватмане) и выступления (4 балла)

4 балла – презентация интересная, понятная, раскрыты все ключевые вопросы, докладчик уверенно выступает и хорошо отвечает на вопросы.

3 балла – презентация понятная, раскрыто большинство вопросов, но некоторые забыты, и/или волнение докладчика или другие мелкие недостатки портят впечатление от презентации.

2 балла – в презентации утерян ряд ключевых вопросов, но докладчик может ответить хотя бы на часть из них по окончании выступления.

1 балл – в презентации утерян ряд ключевых вопросов, презентация не понятна, и докладчик не может ответить на вопросы жюри.

Рекомендации по оцениванию

В решениях участников должны быть учтены следующие статьи расходов:

- Жилье: стоимость аренды и коммунальных услуг.
- Еда на всю семью.
- Одежда и другие непродовольственные товары для поддержания жизни.
- Транспорт.
- Связь.
- Отдых.

Также в решениях участников должны быть отражены индивидуальные для каждой команды статьи расходов:

■ Легенда домохозяйства 1

- Три человека: двое взрослых и ребенок-подросток.
- Арендной платы нет, есть расходы на коммунальные услуги: проживают в собственной двухкомнатной квартире в небольшом городке.
 - Источники дохода – заработная плата двух взрослых: Иван – ученый-физик, Мария – личный помощник.
 - Расходы на транспорт: Мария добирается до работы общественным транспортом каждый день.
 - Расходы на хобби: ребенок занимается рисованием.
 - Расходы на отдых: раз в год вся семья ездит в отпуск. Отдыхать семья предпочитает в России, в санатории, до которого они предпочитают добираться поездом.

■ Легенда домохозяйства 2

- Два человека: двое взрослых, живут в городе Город.
- Источники дохода – заработная плата двух взрослых: успешные юристы.
 - Расходы на аренду жилья: живут в съемной однокомнатной квартире в центре Города.
 - Должны быть накопления: планируют через 3 года завести ребенка.
 - Расходы на отдых: хобби – дайвинг, два раза в год ездят в тропические страны.
 - Расходы на транспорт – бензин, обслуживание машины: есть автомобиль.

- Расходы на хобби: Ольга 3 раза в неделю посещает фитнес-клуб. Часто ходят на выставки или в театр.

■ Легенда домохозяйства 3

- Четыре человека: двое взрослых и двое детей.
- Расходы на ремонт и коммунальные услуги: живут в Деревеньке в собственном большом доме. Не ездят никуда в отпуск, а занимаются благоустройством своего дома.
 - Источники дохода – заработная плата одного взрослого: Антон работает программистом из дома. Надежда не работает.
 - Расходы на хобби: дети занимаются гимнастикой.
 - Расходы на транспорт: дети занимаются гимнастикой в Городе, раз в три месяца выступают на соревнованиях в разных городах, куда ездят всей семьей.

■ Легенда домохозяйства 4

- Два человека: пожилая дама и сын-студент.
- Расходы на коммунальные услуги: проживают в собственной квартире в центре Мегалополиса.
 - Расходы на образ жизни, хобби: сын учится, общается с друзьями и три раза в неделю ходит в фитнес-клуб.
 - Источник дохода – заработная плата одного взрослого: мадам Корсикова работает нотариусом.
 - Расходы на транспорт – бензин, обслуживание машины: мадам Корсикова до работы добирается на машине.
 - Расходы на образ жизни: мадам Корсикова встречается с подругами в кафе, ездит загород к друзьям, раз в неделю посещает косметолога.

Обратная связь

Задача кейса состоит в том, чтобы участники по итогам тематических мастер-классов попытались спланировать все виды расходов, которые есть у домохозяйства, и оценить их уровень.

Во время презентаций команд необходимо уточнять, каким образом определялся уровень расходов, почему были выбраны данные статьи расходов, какие источники дохода у домохозяйств, считают ли участники свои домохозяйства «счастливыми» при таком плане расходов.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.
Легенды домохозяйств

При проверке уровня расходов необходимо проверить соотношение расходов и предполагаемых доходов – насколько обоснованный уровень доходов предложили участники, чтобы покрыть запланированный уровень расходов.

При подведении итогов мероприятия жюри может напомнить участникам цели, которые ставились перед мероприятием. По итогам решения кейса у участников должны появиться вопросы об уровне конкретных расходов, ответы на которые они смогут получить у родителей, вернувшись домой. Задача кейса состоит не в том, чтобы участники составили максимально приближенную к реальности картину уровня расходов, а в том, чтобы они прошли цепочку «легенда – потребности – расходы». Также мероприятие помогает выявить пробелы в понимании уровней расходов у участников.

При проверке уровня расходов можно в качестве ориентира можно использовать уровень прожиточного минимума и сравнить его с уровнем расходов, предложенным участниками.

Потребительская корзина – минимальный набор продуктов питания, непродовольственных товаров и услуг, необходимый для сохранения здоровья человека и обеспечения его жизнедеятельности.

Сводная таблица стоимости потребительской корзины для разных категорий граждан России в 2017 году¹

№	Категория населения	Стоимость потребительской корзины в месяц, рубли
1	Взрослый	10573
2	Ребенок	9603
3	Пенсионер	8078

¹ Приказ от 13 апреля 2018 года N 232н об установлении прожиточного минимума на душу населения и по основным социально-демографическим группам населения в целом по Российской Федерации за IV квартал 2017 года.

Легенда домохозяйства 1

Ваша семья состоит из трех человек: двое взрослых Иван и Мария и дочь-подросток Аня. Вы проживаете в небольшом городе Городок, который находится вблизи города Городище. Городок представляет собой небольшой закрытый наукоград, Иван занимается исследованиями в области физики в местной научной лаборатории. Всю жизнь семья прожила в Городке. Когда Иван получил степень кандидата наук, семье дали здесь двухкомнатную квартиру. Мария работает личным помощником в Городище. Она добирается до работы своим ходом – Городок связан с Городищем линией железнодорожных путей. Аня учится в 7 классе и занимается рисованием. Она отличница и состоит в онлайн-сообществе молодых ученых. Иван и Мария рассчитывают, что Аня через несколько лет сможет самостоятельно подготовиться к поступлению на бюджетное место в ведущий технический вуз Городка. Раз в год вся семья ездит в отпуск. Отдыхать семья предпочитает в России, в санатории, куда они добираются поездом.

Легенда домохозяйства 2

Роман и Ольга – молодая семейная пара, живущая в городе Город. Роман и Ольга работают юристами и успели сделать неплохую карьеру. Год назад пара переехала в Город из места Городочек, в котором оба родились. Сейчас пара снимает однокомнатную квартиру в центре Города, чтобы тратить минимальное количество времени на дорогу до работы. В ближайшие годы они планируют продолжать развиваться в профессиональном плане и через 3 года завести ребенка. Роман и Ольга занимаются дайвингом и два раза в год ездят в тропические страны. Роман очень любит автомобили и много времени проводит в гараже, перебирая детали своей машины. Ольга же занимается спортом и 3 раза в неделю посещает фитнес-клуб. У Романа и Ольги много друзей, их компания любит ходить на выставки или в театр.

Легенда домохозяйства 3

Семья Абрикосовых очень любит природу, поэтому живет в Деревеньке в большом доме. Семья Абрикосовых состоит из главы семьи Антона, его жены Надежды и детей-близнецов Саши и Маши. Хоть Деревенька и находится в получасе езды от ближайшего города, зато тут много свежего воздуха, который так полезен детям. Антон – успешный программист, и его профессия позволяет ему работать дома. Надежда посвящает все свое время семье: поддерживает уют в доме и занимается развитием Саши и Маши. Саше и Маше пока только 5 лет, воспитанием и обучением детей Надежда занимается сама. А три раза в неделю Надежда возит детей на гимнастику в ближайший город. Саша и Маша занимаются у лучшего тренера и примерно раз в три месяца выступают на соревнованиях в разных городах России. Антон не пропускает ни одного большого выступления детей, поэтому на соревнования Абрикосовы ездят всей семьей. Антон считает, что лучший отдых – это время на природе, а так как они живут в таком прекрасном месте, то Абрикосовы не ездят никуда в отпуск, а занимаются благоустройством своего дома.

Легенда домохозяйства 4

Мадам Корсикова – пожилая дама, она проживает в собственной квартире в центре Мегалополиса со своим сыном Александром. Александр – студент третьего курса одного из престижных университетов, куда он поступил на бюджет. Все свое время он посвящает учебе и общению с друзьями, правда мадам Корсикова считает, что ему следовало бы больше времени посвящать учебе. Корсикова работает нотариусом и за годы карьеры собрала обширную клиентскую базу. Офис фирмы «Корсикова и Ко» находится в деловом районе Мегалополиса, куда мадам добирается каждый день на личном автомобиле. Она считает, что ее сын должен сам заработать себе на автомобиль, поэтому Александр пока пользуется общественным транспортом. Александр следит за собой и три раза в неделю посещает с друзьями тренажерный зал. Мадам Корсикова проводит свободное время с подругами, встречаются они обычно в кафе или на выходных выезжают к кому-нибудь на дачу. Мадам Корсикова тоже следит за собой и раз в неделю посещает косметолога.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

Цены на некоторые товары и услуги

Данные Росстата о средних потребительских ценах на отдельные виды товаров и услуг в 2017 году. Средние данные по России могут быть использованы в качестве ориентиров или заменены на собственные суждения, касающиеся конкретных условий проживания домохозяйства.

Данные Росстата о средних потребительских ценах в России, 2017 год

№	Товар или услуга	Цена, рубли
1	Говядина (кроме бескостного мяса), 1 кг	320,34
2	Подсолнечное масло, 1 литр	100,16
3	Яйца куриные, 10 шт.	54,63
4	Картофель, 1 кг	22,25
5	Яблоки, 1 кг	88,57
6	Рис шлифованный, 1 кг	62,83
7	Макаронные изделия из пшеничной муки высшего сорта, 1 кг	67,61
8	Пальто (полупальто) женское с верхом из плащевых тканей, 1 шт.	7526,88
9	Джемпер мужской, 1шт.	2066,34
10	Шампунь, 250 мл	132,97
11	Телевизор цветного изображения, 1 шт.	22570,80
12	Стрижка модельная в женском зале, 1 шт.	494,86
13	Проезд в трамвае, 1 поездка	26,14
14	Абонентская плата за неограниченный объем местных телефонных соединений, месяц	446,64

№	Товар или услуга	Цена, рубли
15	Плата за жилье в домах государственного и муниципального жилищного фондов, м ² общей площади	28,87
16	Театры, билет, 1 шт.	659,41
17	Санаторий, день с человека	2782,90
18	Первичный консультативный прием у врача-специалиста, 1 шт.	683,90
19	Бензин автомобильный марки А-76 (АИ-80) ¹⁴⁾ , 1 л	35,22
20	«Корвалол», 25 мл	17,59

ПРИЛОЖЕНИЕ 3. Уровень инфляции

Инфляция – повышение общего уровня цен на товары и услуги. При инфляции на одну и ту же сумму денег по прошествии некоторого времени можно будет купить меньше товаров и услуг, чем прежде.

Инфляция считается по следующей формуле в процентах:

Инфляция за год $t = ((\text{Цены года } t+1)/(\text{Цены года } t) - 1) * 100\%$

Прогнозы уровня инфляции¹ по данным разных источников

№	Источник прогноза/годы	1	2
1	Министерство экономического развития	12%	16%
2	Банковские аналитики	13%	18%
3	World Bank	16%	20%

¹ Приведенные значения носят исключительно игровой и иллюстративный характер.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4. Бланк решения участников

Участники заполняют бланк по ходу решения кейса и передают его жюри после презентации. Приложение состоит из нескольких таблиц, все их необходимо заполнить участникам.

Основные черты домохозяйства

Название домохозяйства (из легенды домохозяйства: фамилия, место проживания)	
Количество людей в семье	
Потребности домохозяйства	
Приоритетные расходы домохозяйства (в порядке уменьшения приоритетности)	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____
Доходы домохозяйства (источник доходов и их уровень в год)	1. _____ 2. _____

Расходы домохозяйства

№	Статья расходов	Сумма расходов в месяц, рубли	Сумма расходов в год № 1, рубли	Сумма расходов в год № 2, рубли
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

ПРИЛОЖЕНИЕ 5.
Памятка для участников

№	Статья расходов	Сумма расходов в месяц, рубли	Сумма расходов в год № 1, рубли	Сумма расходов в год № 2, рубли
8				
9				
10				
11				
12				
Итого:				
Значение инфляции для второго года Укажите источник данных _____			X	

Типы расходов для целей решения кейса:

- текущие расходы – это расходы на текущее потребление для поддержания ежедневной жизнедеятельности;
- инвестиционные расходы – это расходы на то, что может принести пользу в течение нескольких лет. Как правило это дорогостоящие покупки, такие как автомобиль, крупная бытовая техника, жилье;
- чрезвычайные расходы – это непредвиденные расходы, которые нельзя запланировать, но которые, тем не менее, периодически случаются и на них стоит откладывать деньги. Например, затраты на ремонт в результате случайного затопления.

Структура расходов домохозяйства

№	Тип расходов	Статьи расходов, руб.	Доля от общей суммы расходов в год №1, %	Доля от общей суммы расходов в год №2, %
1	Текущие			
2	Инвестиционные			
3	Чрезвычайные			

Порядок решения кейса:

1. Проанализировать легенду домохозяйства. На основе легенды определить потребности и выделить приоритеты по расходам.
2. Обсудить и принять решение командой, какие расходы есть у домохозяйства.
3. Проанализировать все полученные материалы, понять, какая информация имеется и где она должна быть применена.
4. На основании имеющейся информации и выработанных суждений относительно структуры расходов составить план расходов.
5. Проверить, что предложенный уровень расходов домохозяйства сделает его «счастливым».
6. Проанализировать структуру расходов по типам расходов и изменение структуры расходов по годам.
7. Подготовить презентацию на ватмане.
8. Пояснения по решению кейса и подготовке презентации

Блок решения кейса	Пояснения по заполнению бланка решения	Пояснение в презентации	Источник информации
Основные черты домохозяйства	Проанализировать легенду своего домохозяйства	Пояснить основные черты домохозяйства, суждения команды, на основании которых определялись потребности и приоритетные расходы	Описание легенды, суждения команды
Уровень расходов домохозяйства	Определить набор статей расходов, определить уровень расходов в месяц и в год № 1	Объяснить, какие статьи (виды) расходов существуют у домохозяйства, пояснить, каким образом были сделаны выводы об уровне расходов по каждой статье	Таблица 1. «Бланк решения кейса», легенда домохозяйства, суждения команды

Блок решения кейса	Пояснения по заполнению бланка решения	Пояснение в презентации	Источник информации
Изменение уровня расходов по годам	Сделать предположения относительно изменения уровня расходов по годам	Пояснить изменения расходов по годам, на основании каких суждений были сделаны выводы об изменении уровня расходов	Суждения команды
Структура расходов домохозяйства	Определить, какие виды расходов относятся к каждому типу, рассчитать доли, проанализировать изменения по годам	Объяснить, какие виды расходов относятся к каждому типу, пояснить изменения в структуре расходов	Суждения команды
Доходы домохозяйства	Необходимо предположить уровень дохода домохозяйства исходя из рода занятий	Объяснить, какие источники дохода и уровень доходов есть у домохозяйства, пояснить насколько доходы покрывают предложенные расходы	Суждения команды

5.3. Программа финансовой смены в пришкольном лагере в каникулярный период (опыт МАОУ «Средняя общеобразовательная школа №132 им. Н.В. Малахова», г. Барнаул)

Программа организации финансовой смены в пришкольном лагере направлена на обеспечение полноценного и содержательного отдыха детей через включение их разнообразные виды деятельности:

- художественно-эстетическое и музыкальное творчество;

- интеллектуальное развитие и повышение финансовой грамотности;

- физическую культуру и спорт и др.

Процесс организации воспитательной работы в пришкольном лагере направлен на вовлечение ребенка в творческую и общественную жизнь с учетом его индивидуальных способностей, выработку ценностного отношения к повышению собственной финансовой грамотности, здоровому образу жизни, развитие нравственного, эстетического, гражданского сознания.

Цель программы: создание условий для обеспечения полноценного отдыха, творческого развития и повышения финансовой грамотности детей.

Планируемые результаты

Личностные:

- осознание себя как члена семьи, общества и государства: понимание экономических проблем семьи и участие в их обсуждении; понимание финансовых связей семьи и государства;

- овладение начальными навыками адаптации в мире финансовых отношений: сопоставление доходов и расходов, расчет процентов, сопоставление доходности вложений на простых примерах;

- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки; планирование собственного бюджета, предложение вариантов собственного заработка;

- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных игровых и реальных экономических ситуациях; участие в принятии финансовых решений в конкретных ситуациях.

Метапредметные (универсальные учебные действия):

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

- использование различных способов поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации;

- оценка правильности выполнения действий; самооценка и взаимооценка;

- развитие коммуникативных умений (готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; умение излагать свое мнение, аргументировать свою точку зрения и давать оценку событий и др.);

– развитие умений работать в команде (умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности, осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих и др.).

Предметные

– понимание основных принципов экономической жизни общества: представление о роли денег в семье и обществе, о причинах и последствиях изменения доходов и расходов семьи, о роли государства в экономике семьи;

– формирование социальной ответственности (оценка возможностей и потребностей в материальных благах; соотнесение собственного поведения и поступков других людей в экономической сфере с нормами поведения, установленными законодательством Российской Федерации; понимание ответственности за собственную финансовую безопасность);

– понимание и правильное использование экономических терминов (инвестиции, сбережения, страхование, финансовые инструменты и др.); освоение приемов работы с экономической информацией, ее осмысление;

– проведение простых финансовых расчетов;

– приобретение знаний и опыта применения полученных знаний и умений для решения типичных задач в области семейной экономики, сбережений, финансовых инструментов и др.;

– развитие способностей обучающихся делать необходимые выводы и давать обоснованные оценки экономических ситуаций;

– развитие кругозора в области экономической жизни общества и формирование познавательного интереса к повышению собственной финансовой грамотности.

Методы обучения: игровые методы (имитационная и ролевая игры, КВН, викторины, конкурсы и др.), организация проектной деятельности, мини-исследование, кейс-ситуации и др.

Возрастная категория детей: 10-12 лет (3-5 классы)

План мероприятий финансовой смены в пришкольном лагере. 1 неделя

Время	1 день	2 день	3 день	4 день	5 день
Модуль 1. «Бюджет домохозяйства и управление личными финансами»					
8.15-8.30	Прием детей	Прием детей	Прием детей	Прием детей	Прием детей
8.30-9.00	Веселая зарядка	Веселая зарядка	Веселая зарядка	Веселая зарядка	Веселая зарядка
9.00-10.00	Открытие финансовой смены, знакомство, просмотр мультфильма «Галилео. История изобретений. Деньги»	Викторина «Все про деньги в сказках и мультфильмах»	Кинозал «Уроки тетушки Совы»	Викторина «Буратино и его золотой ключик»	Тренинг-игра «Не в деньгах счастье» 9+
10.00-11.00	КТД: групповой проект – создание газеты «Путешествие по миру денег»	КТД: подготовка к проведению КВН «Тратим с умом свои доходы»	КТД: групповой проект – составление таблицы «Бюджет моей семьи на неделю»	КТД: групповой проект -	КТД: групповой проект – подготовка интеллектуального конкурса «Кто хочет стать миллионером?» (ребусы, вопросы, задания)

Время	1 день	2 день	3 день	4 день	5 день
11.00-11.30	Игры на свежем воздухе	Игры на свежем воздухе	Игры на свежем воздухе	Игры на свежем воздухе	Игры на свежем воздухе
11.30-12.00	Обед	Обед	Обед	Обед	Обед
12.00-13.00	Интеллектуальный час: «Валюты стран мира – изучение валют разных стран и обозначение их на карте мира»	КВН «Тратим с умом свои доходы»	Конкурс копированного материала – индивидуальный эколого-экономический проект	Имитационная игра «Семейный бюджет»	Интеллектуальный конкурс «Кто хочет стать миллионером?» по теме Модуля 1.
13.00-14.00	Презентация газет «Путешествие по миру денег»	КВН «Тратим с умом свои доходы»	Конкурс иллюстраций «Доходы и расходы моей семьи»	Выступление ребят «Моя коллекция денег»	Интерактивная работа в группах с мобильным приложением «Монеткины»

План мероприятий финансовой смены в пришкольном лагере. 2 неделя

Время	6 день	7 день	8 день	9 день	10 день
	<i>Модуль 2.</i> <i>«Финансовые инструменты»</i>				
8.15-8.30	Прием детей	Прием детей	Прием детей	Прием детей	Прием детей
8.30-9.00	Веселая зарядка	Веселая зарядка	Веселая зарядка	Веселая зарядка	Веселая зарядка
9.00-10.00	Ролевая игра «Я выиграл в лотерею миллион!»	Имитационная игра «Страхование от слова страх?»	Интеллектуальный час: «Изучаем правила финансовой безопасности»	Интеллектуальный час: «Изучаем правила финансовой безопасности»	Викторина «Финансы в сказках А.С. Пушкина»
10.00-11.00	КТД: групповой проект – издание газеты «Кредитование и страхование в нашей жизни»	Имитационная игра «Страхование от слова страх?»	КТД: групповой проект – создание газеты «Как защитить себя от мошенников»	КТД: групповой проект – составление памятки для пользователей банковской картой	КТД: групповой проект – подготовка выставки для проведения семейного фестиваля по финансовой грамотности
11.00-11.30	Игры на свежем воздухе	Игры на свежем воздухе	Игры на свежем воздухе	Игры на свежем воздухе	Игры на свежем воздухе

Модуль 3. *«Финансовая безопасность»*

Время	6 день	7 день	8 день	9 день	10 день
11.30-12.00	Обед	Обед	Обед	Обед	Обед
12.00-13.00	КТД: разработка сценария спектакля по финансовой грамотности	КТД: репетиция спектакля по финансовой грамотности и проектирование сценического образа	Спектакль по финансовой грамотности	Оценка уровня финансовой грамотности «Что я знаю и умею? Чему хочу научиться?»	Закрытие финансового смена в форме семейного фестиваля с приглашением родителей. Презентация результатов работы детей, выполненных в рамках финансового лагеря.
13.00-14.00	Презентация газет «Кредитование и страхование в нашей жизни»	Интерактивная работа в группах с мобильным приложением «Финзнайка»	Интерактивная работа в группах с мобильным приложением «Финзнайка»	Кинозал «Сме-шарики. Азбука финансовой грамотности»	

Список литературы

1. Абросимова, Е.А. Финансовая грамотность: контрольные измерительные материалы. 10-11 классы общеобразов. орг., юридический профиль / Е. А. Абросимова. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014. – 16 с.

2. Бажанова Е.П. Факторы развития качеств специалиста социальной сферы в стиле коучинг / Е.П. Бажанова // Научно-исследовательские публикации. – 2014. – №4(8). – С. 98-103.

3. Баранова О.И. Коучинг-технология как способ формирования умений самоуправления учением у студентов – будущих учителей начальных классов и младших школьников / О.И. Баранова // Научно-методический электронный журнал «Концепт» [Электронный ресурс]. – 2015. – Т. 9. – С. 6. Режим доступа: <http://e-koncept.ru/2015/95018.htm> (дата обращения: 03.06.2019).

4. Бовина А.О., Бобченко Т.Г. Теоретические аспекты формирования общения детей и подростков разновозрастной группы реабилитационного центра / А.О. Бовина, Т.Г. Бобченко // Молодой ученый. – 2015. – №7. – С. 737-739 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/87/16956/> (дата обращения: 27.05.2019).

5. Брехова Ю.В., Алмосов А.П., Завьялов Д.Ю. Финансовая грамотность: материалы для учащихся. 10-11 классы общеобразов. орг. – М.: ВАКО, 2018. – 344 с.

6. Веретенникова, Л.А. Образовательный стандарт подготовки добровольца/волонтера: учебно-методическое пособие / Л.А. Веретенникова, А.П. Метелев, Е.В. Четошникова и др. – Барнаул: Алт-ГПУ, 2018. – 116 с.

7. Воронцов А.Б., Чудинова Е.В. Учебная деятельность: введение в систему Д.Б. Эльконина – В.В. Давыдова. – М.: Издатель Рассказов А.И., 2004. – 304 с.

8. Дубровина, И.В. Психическое развитие воспитанников детского дома / И.В. Дубровина, А.Г. Рузская. – М.: Просвещение. 2005. – 157 с.

9. Жданова А.О. Финансовая грамотность: материалы для обучающихся. СПО / А.О. Жданова. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014. – 400 с.

10. Зиневиц О.В., Петрова Э.Д. Коучинг как средство саморазвития личности / О.В. Зиневиц, Э.Д. Петрова // Сибирский педагогический журнал. – 2012. – №8. – с. 172-177.

11. Киреев А. Финансовая грамотность: материалы для учащихся. 10-11 классы общеобразоват. орг., экономический профиль / А. П. Киреев. – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014. – 368 с.

12. Конева О.Б. Психология развития детей-сирот: социально-эмоциональные проблемы / О.Б. Конева; отв. ред. НА. Батулин // Теоретическая, экспериментальная и практическая психология: сб. науч. тр. – Челябинск: Изд-во ЮУрГУ, 2006. – Т. 5. – С. 301-316.

13. Мисник Ю.В., Евдокимова Е.И., Винокур А.В. Коучинг в образовательном процессе / Ю.В. Мисник, Е.И. Евдокимова, А.В. Винокур // В сб.: Наука и образование в XXI веке. Сб. научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции. Тамбов. – 2013. – С.74-75.

14. Морозова И.В., Бегидова С.Н. Финансовая грамотность воспитанников детского дома как фактор успешного освоения социально-экономических ролей / И.В. Морозова, С.Н. Бегидова // Журнал «Вестник АГУ». Выпуск 4 (146). 2014.

15. Носова И.С. Коучинг как инструмент обеспечения инновационной деятельности педагогов школы: постановка проблемы / И.С. Носова // Современные проблемы науки и образования [Электронный ресурс]. – 2015. – № 1-1. Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=18181> (дата обращения: 03.06.2019).

16. Поташник, М.М. Проектная и исследовательская деятельность учащихся на основе ФГОС (суть, сходство и различие, про-

фанация и грамотная реализация) / М.М. Поташник, М.В. Левит // Завуч. – 2016. – №1.– С.4-25.

17. Старкова Д.В. Историко-педагогический анализ взаимодействия детей в разновозрастном коллективе // Гуманитарные научные исследования. – 2013. – №12 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://human.snauka.ru/2013/12/5187> (дата обращения: 27.03.2019).

18. Сырцев А.В. Психологические характеристики личности и особенности поведения детей и подростков групп риска / А.В. Сырцев // Мир детства. – 2007. – № 2. – С. 12-17.

19. Уроки по новым ФГОС: задачный подход / В.А. Львовский // Газета «Первое сентября». – 2013. – №20. – Электронный ресурс : <https://ps.1sept.ru/article.php?ID=201302009>

20. Учеба с азартом. Хрестоматия мотивирующих внеурочных форматов образования (из опыта группы Ноо-Ген) / Миркес М., Медведчиков С., Фатеев А. и др. – СПб.: Школьная лига, 2014.

21. Федеральный закон от 21.12.1996 № 159-ФЗ «О дополнительных гарантиях по социальной поддержке детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей»

22. Чупрова М.А. Нарушения интерперсональных отношений и эмоционального развития у детей-сирот без опыта жизни в семье: Дис. ... канд. психол. наук. М., 2007.

23. Шульга Т.И., Татаренко Д.Д. Психологические особенности подростков-сирот, не имеющих опыта социализации в семье / Т.И. Шульга, Д.Д. Татаренко // Психолого-педагогические исследования. – 2013. – №2. [Электронный ресурс]. Режим доступа: – http://psyedu.ru/journal/2013/2/Shulga_Tatarenko.phtml (дата обращения: 10.06.2019).

24. Шульга Т.И., Антипина М.А. Эмоциональная среда семьи как фактор развития личности ребенка в замещающей семье // Вестник Моск. гос. обл. ун-та. Сер. Психологические науки. – 2012. – № 2.

25. Электронное пособие в схемах «Системно-деятельностный подход к организации процесса обучения основам финансовой грамотности». Часть I / Под общей редакцией Н.И. Берзона и П.К. Бондарчука. – М., 2016. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fmc.hse.ru/methbank>

Интернет-ресурсы

1. www.minfin.ru – сайт Министерства финансов РФ.
2. <https://vashifinancy.ru/> – сайт «Вашифинансы.рф».
3. <http://fingramota22.ru/> – сайт реализации Государственной программы Алтайского края «Повышение уровня финансовой грамотности населения в Алтайском крае»
4. <https://хочумогоузнау.рф/> – сайт «Хочумогоузнау.рф».
5. <https://fmc.hse.ru/> – Федеральный методический центр по финансовой грамотности системы общего и среднего профессионального образования НИУ «Высшая школа экономики».
6. <http://edu.racc.ru/> – образовательные проекты ПАКК
7. <https://добровольцыроссии.рф/> – Единая информационная система «Добровольцы России».
8. <https://школа.вашифинансы.рф/> – сайт методической поддержки «Электронный учебник по финансовой грамотности».
9. <http://ecsosman.hse.ru> – Федеральный образовательный портал «Экономика. Социология. Менеджмент».
10. www.cbr.ru – Центральный банк Российской Федерации.
11. www.cefir.ru – сайт Центра экономических и финансовых исследований и разработок (ЦЭФИР).
12. www.economicus.ru – Справочный портал по экономике.
13. www.iloveeconomics.ru – сайт «Экономика для школьника».
14. www.nalog.ru – сайт Федеральной налоговой службы РФ.
15. www.nes.ru – сайт «Российская экономическая школа».
16. <https://coachingineducation.ru> – сайт «Коучинг в образовании»
17. <https://erickson.ru/> – Международный Эриксоновский Университет Коучинга
18. www.standart.edu.ru – сайт «Новый стандарт общего образования»
19. <http://www.school.ru> – Российский общеобразовательный портал

Роли и функции волонтера в области повышения финансовой грамотности детей и молодежи

№	Роли волонтера	Функции волонтера
1	Организатор	Ответственный волонтер за проведение мероприятия по финансовой грамотности. Продумывает концепцию всего мероприятия, техническое обеспечение и оборудование, распределяет и контролирует обязанности в рабочей группе волонтеров, координирует их деятельность. Подбирает команду экспертов и партнеров
2	Регистратор	Осуществляет предварительный прием и обработку заявок, регистрирует участников мероприятия по финансовой грамотности, составляет ведомости и списки участников, предоставляет соответствующую информацию в требуемой форме аналитику, организатору и др.
3	Логист	Разрабатывает маршруты передвижения участников мероприятия по финансовой грамотности, проектирует пространство по размещению игровых станций, размещения гостей, членов жюри, обеденной зоны и т.п. Координирует передвижение участников во время проведения мероприятия по финансовой грамотности
4	Ведущий	Ведет мероприятие, анализирует и резюмирует события в рамках мероприятия, придавая им эмоциональную окраску
5	Игротехник	Проведение квестов, игр, турниров, мастер-классов и т.п., организация игровой деятельности на тематических станциях и др.

№	Роли волонтера	Функции волонтера
6	Аналитик	Осуществляет сбор (анкетирование, тестирование, опросы) и обработку данных, анализирует результаты мероприятия, готовит данные для подведения итогов мероприятия
7	Эксперт	Оценивает результаты работы команд во время соревновательных мероприятий, работает в качестве члена жюри, дает экспертную оценку содержания ответов участников, решения финансовых задач и др.
8	Коуч	Проводит тренинг с использованием специальных технологий коучинга, направленный на повышение результативности в достижении финансовых целей, эффективности и качества жизни
9	Сценарист	Разрабатывает сценарий мероприятия по финансовой грамотности, проектирует задания
10	Партнер	Включается в проведение интерактивных мероприятий по финансовой грамотности в качестве игрока-участника. Партнер необходим, например, во время игр при недостаточном количестве игроков, при выполнении сложных заданий с детьми младшего школьного возраста или для организации особой игровой атмосферы при проведении занятий по финансовой грамотности с детьми, оставшимися без попечения родителей и в других ситуациях
11	Оформитель	Разрабатывает плакаты, стенды, буклеты; оформляет место проведения мероприятия по финансовой грамотности; формирует раздаточные материалы; готовит наградные материалы (например, сертификатов)

№	Роли волонтера	Функции волонтера
12	PR-менеджер	Осуществляет фотосъемку мероприятий по финансовой грамотности, интервьюирование участников, готовит анонс и новость о проведении мероприятия, сотрудничает со СМИ, публикует новости в соцсетях, предоставляет информацию о мероприятии для размещения на сайте образовательной организации

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ВОЛОНТЕРОВ
В ОБЛАСТИ ФОРМИРОВАНИЯ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ
И ОТВЕТСТВЕННОГО ФИНАНСОВОГО ПОВЕДЕНИЯ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ

Верстка Н. Ротанова

Подписано в печать 20.10.2019 г.

Формат 60x84/16. Бумага офсетная. Печать офсетная.

Тираж экз. Заказ .

Отпечатано в типографии ОАО «Алтайский дом печати»,

656043, г. Барнаул, Б. Олонская, 28,

тел.: (385-2) 63-79-71, 63-68-91, e-mail: zakaz@adp.alt.ru.