

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Дом творчества «Измайловский» Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

**Игра по станциям**  
**«Финансовая грамотность - залог успеха»**

*Авторы:*  
Васильева Екатерина Александровна,  
педагог дополнительного образования;  
Прасолова Светлана Владимировна,  
методист

Санкт-Петербург  
2023

## **Игра по станциям «Финансовая грамотность - залог успеха»**

### *Пояснительная записка*

Игра по станциям «Финансовая грамотность - залог успеха» проводится в рамках реализации Стратегии повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017-2023 годы (далее – Стратегия).

Воспитательная практика – Игра по станциям «Финансовая грамотность - залог успеха» (далее - Игра) направлена на создание условий для формирования финансово грамотного поведения учащихся.

Выбор формы реализации данной воспитательной практики обусловлен возрастными и психологическими особенностями учащихся среднего школьного возраста. В игру вовлекаются все стороны личности: ребенок двигается, говорит, воспринимает. Финансовая грамотность в Стратегии рассматривается как результат процесса финансового образования, который определяется как сочетание осведомленности, знаний, умений и поведенческих моделей, необходимых для принятия успешных финансовых решений и в конечном итоге для достижения финансового благосостояния. Уровень финансовой грамотности сегодня в обществе в целом недостаточен.

Финансово грамотное поведение – это набор навыков и знаний, которые помогают не тратить лишнего и приумножать накопления. К ним относятся планирование бюджета, знание кредитных и страховых продуктов, умение распоряжаться деньгами, инвестировать и откладывать. т, думает. В процессе игры активно работают все его психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются и волевые проявления. Феномен игры состоит в том, что, она способна перерасти в модель человеческих отношений.

Исследователи отечественных и зарубежных ученых – философов, социологов, историков культуры указывают на значение игры в формировании социального поведения, на возможность прогнозирования поведения в различных жизненных ситуациях.

Игра по станциям - одна из коллективных форм игровой технологии. Она способствуют лучшему усвоению, закреплению и расширению приобретенных знаний, применению их на практике. Такая форма деятельности предполагает активизацию интереса учащихся к дальнейшему изучению финансовой грамотности.

*Игра адресована* учащимся образовательных учреждений 12-13 лет.

*Цель Игры:* создание условий для повышения уровня финансовой грамотности учащихся и формирования их финансово грамотного поведения.

*Задачи Игры:*

- формирование представления о доходах и расходах, бюджете семьи, личном финансовом плане;
- формирование умения применять теоретические знания по финансовой грамотности для решения элементарных вопросов в области экономики семьи;

- формирование алгоритмов безопасного поведения в финансовой сфере;
- формирование алгоритмов финансово грамотного поведения;
- воспитание интереса к дальнейшему получению знаний в сфере финансовой грамотности.

Задания на станциях представлены в форме кейсов, финансовых задач, кроссворда, интерактивных практических заданий.

*Продолжительность Игры:* 1 час 15 минут.

*Оборудование и раздаточный материал:* секундомер, авторучки, листы бумаги; маршрутные листы, раздаточный материал с заданиями для участников.

*Предполагаемые результаты воспитательной практики:*

Участники Игры:

- овладеют базовыми предметными понятиями: семейный бюджет, личный финансовый план, доходы и расходы семьи;
- овладеют начальными навыками адаптации в мире финансовых отношений: сопоставление доходов и расходов, проявление личной ответственности за свое финансовое поведение, планирование собственного бюджета,
- приобретут опыт применения полученных знаний и умений для решения элементарных вопросов в области экономики семьи;
- сформируют алгоритмы безопасного поведения в финансовой сфере;
- получат навыки финансово грамотного поведения;
- разовьют познавательные потребности в области финансовой грамотности.

По окончании Игры участникам предлагается пройти обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Финансовая грамотность» в очном или дистанционном формате.

### *Ход Игры*

В Игре участвуют 5 команд по 6-8 человек.

Участники Игры собираются в просторном помещении, где размещены стулья по количеству участников мероприятия. Во время театрализованного начала перед ребятами ставится игровая задача: помочь «гениальному финансисту» Монеткиной восстановить испорченные документы с Правилами финансово грамотного поведения. Для этого участникам необходимо выполнить задания на пяти станциях: «История денег»; «Семейный бюджет»; «Доходы и расходы семьи»; «Личный финансовый план»; «Финансовое мошенничество». Пример заданий на станциях представлен в Приложении 1. Лимит времени нахождения команды на станции - 10 минут. Команды получают маршрутные листы и проходят станции. Всего каждая команда может заработать на всех станциях до 36 баллов.

После прохождения станций участники собираются в зале и составляют Правила финансово грамотного поведения. Каждая команда получает описание Правил, в которых некоторые слова заменены ребусами. Пример Правил представлен по ссылке <https://clck.ru/33km72>.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. Команды, занявшие 1, 2, 3 место награждаются Дипломами (<https://clck.ru/33mKqm>), остальные команды получают Сертификат участника (<https://clck.ru/33mKms>).

#### *Информационные источники:*

1. Кузина, О.Е. Финансовая грамотность и финансовая компетентность: определение, методики измерения и результаты применения в России // Вопросы экономики. – 2015. – № 8. – С. 129-148.

2. Липсиц И.В., Вигдорчик Е.А. Финансовая грамотность: материалы для учащихся. 5–7 классы общеобразоват. орг. – М.: ВАКО, 2018. – 280 с. – (Учимся разумному финансовому поведению).

3. Сборник математических задач «Основы финансовой грамотности». – В трех томах. Т. 2. Для 5–9-х классов / составители: Н.П. Моторо, Н.В. Новожилова, М.М. Шалашова. – Москва, 2019. – 54 с.

4. Стратегия повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017 - 2023 годы / Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 25 сентября 2017 г. № 2039-р URL: - <https://fmc.hse.ru/strategy> [дата обращения 10.10.2022]

Приложение 1

### **Пример заданий на станциях Станция «Рациональный выбор»**

Ведущий: Личное финансовое планирование позволяет человеку эффективно использовать деньги. Например, при походе в магазин необходимо составить список покупок и определить, какие продукты будет более выгодно купить. Для принятия рационального решения о покупке товара надо найти более выгодное соотношение цены и веса товара. Мы будем учиться делать рациональный выбор.

Вы устраиваете праздник. Всего на празднике будет 3 человека. Вместе с мамой вы составили меню. Мама дала вам 1600 рублей и попросила купить продукты по списку. Список покупок: вишневый сок, тирамису, Mars, яблоки, киви. Сдачу с после магазина можно оставить себе. Сумма самых выгодных покупок 1349 рублей.

Команда делится на пары. Каждая пара готовится к празднику и выбирает товары в интернет-каталоге. Задача пары - определить, какие именно продукты выгоднее купить для праздника. Важно помнить, что самые выгодные товары не являются самыми дешевыми.

Как посчитать выгодность товара:

Вес/цена=количество грамм продукции в 1 рубле

Цена/вес=стоимость 1 грамма продукции

Балл за станцию всей команды считается как среднее арифметическое всех пар в команде. Балл каждой пары рассчитывается по следующим критериям:

- 1 балл - Сумма покупок 1550 р. +/- 50 р.
- 2 балла - Сумма покупок 1150 р. +/- 50 р.
- 3 балла - Сумма покупок 1500 р. +/- 50 р.
- 4 балла - Сумма покупок 1200 р. +/- 50 р.
- 5 баллов - Сумма покупок 1450 р. +/- 50 р.
- 6 баллов - Сумма покупок 1250 р. +/- 50 р.
- 7 баллов - Сумма покупок 1400 р. +/- 50 р.
- 8 баллов - Сумма покупок 1300 р. +/- 50 р.
- 9 баллов - Сумма покупок 1350 р. +/- 50 р.
- 10 баллов - Сумма покупок 1349 р.**

Товары в интернет-каталоге можно посмотреть по ссылке:  
<https://clck.ru/34p9g7>.

### Станция «Семейный бюджет»

Команда делится на две группы. Каждая группа является семьей и выбирает себе роли из предложенных ведущим. Далее каждая семья составляет семейный бюджет - считает сумму доходов в семье и распределяет денежные средства по категориям. Результаты распределения записываются в таблицу, выданную ведущим каждой семье. Задача каждой семьи - учесть все категории расходов.

Подсчет баллов за станцию для каждой семьи: 10 баллов - если учтены все категории расходов, 9 баллов - если семья не учла одну категорию и т.д. Для всей команды сумма баллов будет складываться из средних арифметических баллов двух семей на станции.

Примеры ролей можно посмотреть по ссылке <https://clck.ru/33kTNf>.

Пример таблицы для ведения семейного бюджета можно посмотреть по ссылке: <https://clck.ru/34p9dJ>.

### Станция «История денег»

Участники делятся на 2 звена.

Ведущий: Ребята, как вы думаете, что такое деньги? Зачем они нужны? Всегда ли деньги были такими, как сейчас?

Задание 1. Расположить картинки (<https://clck.ru/33kU3n>), иллюстрирующие этапы появления и развития денег, в хронологическом порядке слева направо (цена правильно выполненного задания - 1 балл).

Задание 2. Команде предлагается разгадать кроссворд (<https://clck.ru/33kU5i>). За 1 правильно отгаданное слово в кроссворде - 0,5 балла.

Задание 3. Команде предлагается составить пары из карточек «Страна» - «Национальная валюта» (<https://clck.ru/34GKBT>). За 1 правильно составленную пару - 0,5 балла.

Дополнительное задание. Команда составляет пары из карточек (<https://clck.ru/33kU8c>) «Функция денег» (с цифрами) – «Пример» (с буквами). За 1 правильно составленную пару - 0,2 балла.

Правильные ответы представлены по ссылке <https://clck.ru/34p8Fa>.

Всего на станции каждая команда может получить до 11 баллов.

### Станция «Доходы и расходы семьи»

Участники делятся на 2 звена и знакомятся с правилами решения ребусов:

- Читать ребус нужно слева направо;
- Картинки и символы в ребусе обозначают определенное слово или часть слова;
- Если картинка имеет несколько названий, необходимо подобрать подходящее;
- Все слова нужно читать в именительном падеже (кто? что?);
- Запятыя показывают, сколько букв нужно убрать из слова. Если запятыя стоят перед словом, нужно убрать первые буквы, если в конце - нужно убрать буквы с конца. Количество запятых равно числу букв, которые необходимо убрать;
- Если в ребусе есть одна или несколько букв, то они являются частью слова, загаданного в ребусе;
- Символ “ = ” означает замену буквы в слове: “Р = Н” - букву “Р” нужно заменить на “Н”;
- У ребуса есть только одно правильное решение.

Далее звеньям предоставляется тренировочный ребус (<https://clck.ru/34p8fq>) с уже готовым решением, необходимо объяснить, как получился ответ.

Участники с помощью ведущего определяют, что бюджет семьи состоит из доходов и расходов. Категория расходов делится на обязательные и желательные расходы. Определяют какие расходы относятся к обязательным, а какие к желательным. Каждому звену/команде необходимо разгадать 10 ребусов (далее Основные ребусы). В случае, если звено/команда быстро справляется с заданием, звено получает дополнительные 10 ребусов (далее Дополнительные ребусы).

Звену необходимо заполнить таблицу «Доходы и расходы семьи» (<https://clck.ru/33kSin>), используя термины, зашифрованные в ребусах (<https://clck.ru/34p8MX>).

Цена 1 верно записанного в таблицу разгаданного слова (Основные ребусы) – 1 балл. Цена 1 верно записанного в таблицу разгаданного слова

(Дополнительные ребусы) – 0,5 баллов.

Правильный ответ представлен по ссылке <https://clck.ru/34p96w>.

Балл за станцию всей команды считается как среднее арифметическое баллов двух звеньев.

Всего на станции каждая команда может набрать до 15 баллов.

### **Станция «Защита от финансового мошенничества»**

Участники делятся на 2 звена/команды.

Ребятам демонстрируется видеоролик «Как защититься от кибермошенников?» (<https://inlnk.ru/jENzzK>).

Участники принимают участие в игре «Парк аттракционов». Звенья/команды знакомятся с «легендой» и правилами игры:

#### *Легенда игры:*

«Мы пришли с друзьями в парк аттракционов, и решили устроить соревнование - кто сможет посетить большее число аттракционов за 10 минут. Чтобы выиграть, нужно “захватить” как можно больше клеток на карте. Побеждает команда друзей, которая к концу игры верно ответит на большее число вопросов и “захватит” больше клеток.

#### *Правила игры:*

- Клетка считается захваченной, когда верно выполнено задание.
- Завоевывать клетки можно, только если они соседствуют с замком и территорией команды.
- Команды ходят по очереди (выбирают клетку). Право первого ответа принадлежит Команде 1.
- Стоимость обычной клетки - 1 балл, стоимость клетки 2 и 7 - 2 балла.
- Время на ответ - 30 секунд.
- Игра заканчивается, когда все клетки оказываются “захваченными”, если одна у одной из команд нет доступа к захваченным клеткам, либо, когда истекает время пребывания на станции.

Задача звеньев – «захватить» как можно большее количество клеток в своей части карты парка, правильно ответив на вопросы. Интерактивная карта и вопросы демонстрируются на экране в виде мультимедийной презентации (<https://clck.ru/34e4cH>). Звенья ходят по очереди. После ответа на вопрос каждое звено заполняет карту своего звена согласно правилам, обозначенным на Карте (<https://clck.ru/34p9Gs>). Время на ответ - 30 секунд.

Формула для подсчета баллов за станцию всей команды: сумма баллов двух звеньев.

Всего на станции каждая команда может получить до 10 баллов.